UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Empresa y Emprendimiento		Código	616G02046
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Cuarto	Obligatoria	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Empresa			
Coordinador/a	Monje Amor, Ariadna	Correo electrónico	ariadna.monje@udc.es	
Profesorado	Calvo Babío, Nuria Begoña Monje Amor, Ariadna	Correo electrónico	nuria.calvob@udc.es ariadna.monje@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 interdisciplinares o transdisciplinares, 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 A18 A32 A33	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B9 B11 B12 B13 B14	C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9
En su proceso de aprendizaje los estudiantes utilizarán herramientas de detección de oportunidades, formulación estratégica y planificación de proyectos.	A18 A32 A33	B2 B3 B6 B9 B11	C3 C7

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 plan de empresa	3.1. Qué es una empresa y tipos de empresa 3.2. El entorno de la empresa 3.3. Estrategia y tipos 3.4. El plan estratégico de la empresa - Estructura organizativa - Plan de marketing - Plan de operaciones - Plan de RR. HH. - Plan económico-financiero

Planificación				
Metodologías / pruebas	**Competencias / Resultados**	**Horas lectivas (presenciales y virtuales)**	**Horas trabajo autónomo**	**Horas totales**
Estudio de casos	A1 A32 A33 B2 B3 B4 B6 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C5 C6 C7	20	66	86
Prueba mixta	B5 C9	3	0	3
Presentación oral	A1 B11 B12 B13 C1 C3 C7	4	4	8
Sesión magistral	A1 A18 B1 B5 B9 B11 C8	17	34	51
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**
Estudio de casos	El profesor planteará el análisis de una empresa siguiendo los apartados correspondientes del plan de empresa. 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.
Prueba mixta	Los estudiantes contestarán a preguntas abiertas que relacionan los conceptos teóricos con aplicaciones prácticas de los casos de estudio.
Presentación oral	Presentación oral del plan de empresa realizado en equipo.
Sesión magistral	Exposición en las clases presenciales de los contenidos teóricos y prácticos de la asignatura orientando al alumno tanto en la metodología de trabajo más apropiada para la preparación del contenido de la exposición como el material bibliográfico aconsejado. 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. Para la preparación de los contenidos de menor dificultad de comprensión se orientará al alumno sobre las fuentes concretas más apropiadas y sobre los aspectos más relevantes para alcanzar los resultados del aprendizaje establecidos para la asignatura.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**

Prueba mixta Estudio de casos	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. 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. 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. Siguiendo las recomendaciones de la UDC en materia de sostenibilidad, los trabajos se enviarán siempre en formato digital, evitando el consumo injustificado de papel. Todos los aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación al estudio?, ?permanencia? y ?fraude académico? se regirán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

Evaluación			
Metodologías	**Competencias / Resultados**	**Descripción**	**Calificación**
Prueba mixta	B5 C9	Los estudiantes contestarán a preguntas abiertas cortas que relacionan los conceptos teóricos con aplicaciones prácticas de los casos de estudio y preguntas objetivas con una única respuesta correcta.	50
Presentación oral	A1 B11 B12 B13 C1 C3 C7	Se valorará la presentación oral del plan de empresa teniendo en cuenta lo siguiente: - Manejo de terminología específica, precisión y adecuación de contenido - Claridad expositiva - Exposición ordenada de ideas, capacidad de análisis y síntesis de la información - Diseño de la presentación - Capacidad de respuesta a posibles preguntas y calidad de la respuesta	30
Estudio de casos	A1 A32 A33 B2 B3 B4 B6 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C5 C6 C7	Informe escrito (plan de empresa)	20

Observaciones evaluación
Los criterios de evaluación descritos servirán para la primera oportunidad, segunda oportunidad y convocatoria adelantada de diciembre. Para superar la materia, es imprescindible obtener una nota mínima de 4 sobre 10 en el plan de empresa, tanto en el informe escrito (estudio de casos 20%) como en la presentación oral (30%), y en el examen final (prueba mixta 50%). En aquellas tareas que requieran trabajar en equipo, el trabajo del grupo debe ser realizado de forma equitativa por todos sus miembros, evitando la descompensación en las aportaciones individuales al grupo. En el caso de que algún miembro no realice su correspondiente contribución al equipo, no podrá superar la materia en primera oportunidad. En segunda oportunidad tendrá que elaborar por su cuenta toda la tarea asignada al equipo (plan de empresa), exponiéndola en caso necesario. Todos los aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación al estudio?, ?permanencia? y ?fraude académico? se regirán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

Fuentes de información

Básica	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:Calvo, N., Fernandez-Laviada, A., Monje-Amor, A., & Atrio Lema, Y. (2024). Informe GEM España 2023/24. https://doi.org/10.22429/Euc2024.005Calvo, N.; Fernández-Laviada, A.; Monje-Amor, A.; Atrio, Y. (2023). Global Entrepreneurship Monitor. Informe GEM España 2022-2023. Ed. Universidad de Cantabria, https://doi.org/10.22429/Euc2023.003 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 NebrijaGil Estallo, M.A. Cómo crear y hacer funcionar una empresa . Conceptos e instrumentos. ESICFUENTES DE ESTUDIOS DE CASO:The Case Journal (accesible desde la biblioteca), http://kmelot.biblioteca.udc.es/search*gag/m?SEARCH=case+journal&sortdropdown=-&searchscope=1&submit=EnviarEmerald 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
Complementária	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios
En la página de la signatura en el Campus Virtual el estudiante encontrará toda la información y avisos para planificar el estudio de la asignatura.1.- La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia será a través de Moodle:1.1. 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, de acuerdo a los principios de sostenibilidad ambiental.3.- Se debe tener en cuenta a 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 perjuicios y actitudes sexistas y racistas, 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 idóneo, 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