



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Empresa e Emprendemento	Código	616G02046	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Empresa			
Coordinación	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				
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		
	No seu proceso de aprendizaxe, os estudantes utilizarán ferramentas para a detección de oportunidades, a formulación estratéxica e a planificación de proxectos.	A18	B2	C3
		A32	B3	C7
		A33	B6	
B9				
B11				

Contidos	
Temas	Subtemas
1. O entorno emprendedor	1.1. Instituciones 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 plan de empresa	<p>3.1. Que é unha empresa e tipos de empresa</p> <p>3.2. A contorna da empresa</p> <p>3.3. Estratexia e tipos</p> <p>3.4. O plan estratéxico da empresa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrutura organizativa - Plan de marketing - Plan de operacións - Plan de RR. HH. - Plan económico-financeiro
----------------------	--

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
Presentación oral	A1 B11 B12 B13 C1 C3 C7	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	<p>O profesor plantexará a análise dunha empresa seguindo os apartados correspondentes dun plan de empresa.</p> <p>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 analizadas.</p>
Proba mixta	Os estudantes contestarán a preguntas abertas cortas que relacionan os conceptos teóricos con aplicacións prácticas dos casos de estudo e preguntas obxetivas cunha única resposta correcta.
Presentación oral	Presentación oral do plan de empresa realizado en equipo.
Sesión maxistral	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Para a preparación dos contidos 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.</p>

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



<p>Proba mixta</p> <p>Estudo de casos</p>	<p>Nas sesións maxistras, 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 propondráselle ó alumno que as volva a plantexar nas sesións de tutorías.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Seguendo as recomendacións da UDC en materia de sustentabilidade, os traballos enviaráanse sempre en formato dixital, evitando o consumo inxustificado de papel.</p> <p>Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.</p>
---	---

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Proba mixta	B5 C9	Os estudantes contestarán a preguntas abertas curtas que relacionan os conceptos teóricos con aplicacións prácticas dos casos de estudo e preguntas obxetivas cunha única resposta correcta.	50
Presentación oral	A1 B11 B12 B13 C1 C3 C7	Valorarase a presentación oral do plan de empresa tendo en conta o seguinte: <ul style="list-style-type: none"> - Manexo de terminoloxía específica, precisión e adecuación do contido - Claridade expositiva - Exposición ordenada de ideas, capacidade de análise e síntese da información - Deseño da presentación - Capacidade de resposta a posibles preguntas e calidade da resposta 	30
Estudo de casos	A1 A32 A33 B2 B3 B4 B6 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C5 C6 C7	Informe escrito (plan de empresa)	20

Observacións avaliación
<p>Os criterios de avaliación descritos servirán para a primeira oportunidade, segunda oportunidade e convocatoria adiantada de decembro. Para superar a materia, é imprescindible obter unha nota mínima de 4 sobre 10 no plan de empresa, tanto no informe escrito (estudo de casos 20%) como na presentación oral (30%), e no exame final (proba mixta 50%). Naquelas tarefas que requiran traballar en equipo, o traballo do grupo debe ser realizado de forma equitativa por todos os seus membros, evitando a descompensación nas achegas individuais ao grupo. No caso de que algún membro non realice a súa correspondente contribución ao equipo, non poderá superar a materia en primeira oportunidade. En segunda oportunidade terá que elaborar pola súa conta toda a tarefa asignada ao equipo (plan de empresa), expoñéndoa en caso necesario.</p> <p>Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.</p>

Fontes de información



Bibliografía básica	<p>BIBLIOGRAFÍA BÁSICA: Calvo, N., Fernandez-Laviada, A., Monje-Amor, A., & Atrio Lema, Y. (2024). Informe GEM España 2023/24. https://doi.org/10.22429/Euc2024.005 Calvo, 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 Nebrija Gil Estallo, M.A. Cómo crear y hacer funcionar una empresa. Conceptos e instrumentos. ESICFONTES DE ESTUDOS DE CASO: The Case Journal (accesible desde la biblioteca), http://kmelot.biblioteca.udc.es/search*gag/m?SEARCH=case+journal&sortdropdown=-&searchscope=1&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</p>
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. 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.

(*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