Guia docente					
Datos Identificativos					2022/23
Asignatura (*)	Empresa y Emprendimiento			Código	730529029
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Segundo		Obligatoria	3
Idioma	Castellano				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEmpresa				
Coordinador/a			Correo electrónico		
Profesorado	Castro Pena, Luz Gago Cortés, María Carmen		Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es m.gago@udc.es	
Web	campusvirtual.udc.gal				
Descripción general	La materia "Empresa y Emprendimiento" forma parte del plan de estudios del Máster Universitario en Diseño, Desarrollo y Comercialización de Videojuegos. Se imparte en el segundo curso y se trata de una materia obligatoria de 3 créditos, lo que representa 75 horas de trabajo del estudiante. Sus descriptores son: planeamiento y viabilidad; organización y personas; habilidades de dirección de equipos; recursos financieros y técnicos; control de resultados. Esta materia pretende que el alumnado adquiera la capacidad de plantearse integralmente la creación y desarrollo de una empresa, desde el planteamiento hasta la ejecución. Por este motivo, los principales temas y núcleos de conocimiento que se abordarán están orientados al estudio y análisis de la planificación, organización, dirección y gestión de recursos humanos.				

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A29	CE29 - Crear y dirigir proyectos y empresas de videojuegos
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación, especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen un videojuego
B9	CG4 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo
C1	CT1 - Habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita
C2	CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado
C3	CT3 - Habilidad para a gestión de la información
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse
C9	CT9 - Capacidad para dirigir y gestionar equipos de personas y grupos de empresa

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
Establecer las fases y procedimientos para la creación y desarrollo de una empresa en el ámbito de los videojuegos.	AP29	BP2 BP5 BP6	CP2 CP3 CP4
Adquirir los conocimientos, tanto teóricos como prácticos, sobre la planificación, organización, dirección y gestión de recursos humanos.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP5 BP6 BP9	CP2 CP3 CP4 CP6 CP9
Desarrollar y fortalecer una perspectiva de dirección general y emprendimiento.	AP29	BP2 BP3 BP5 BP9	CP6 CP9
Comprender y aplicar a la creación de una empresa los conceptos fundamentales de la dirección estratégica.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP5 BP6 BP9	CP2 CP3 CP4 CP6 CP9
Desarrollar una conciencia de los efectos dinámicos de las acciones estratégicas de la empresa y de sus rivales en la estrategia competitiva y en la estrategia corporativa de la empresa.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP5 BP6 BP9	CP2 CP3 CP4 CP6 CP9
Trabajar en equipo, dialogar y tomar acuerdos.	AP29	BP2 BP3 BP4 BP5 BP12	CP1 CP9
Desarrollar hábitos de pensamiento analítico ordenado y capacidad de síntesis, y desarrollo de habilidades en la presentación de conclusiones de forma eficaz y convincente tanto en forma escrita como oral acerca de los problemas estratégicos de una empresa.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6	CP1 CP2 CP3 CP4 CP6
Aplicar al análisis de los problemas criterios profesionales basados en el manejo de instrumentos técnicos.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP5 BP6 BP9	CP2 CP3 CP4 CP6 CP9

Diseñar organigramas y realizar análisis de las competencias de los diferentes puestos de trabajo, base para emitir informes y proyectos de gestión.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6	CP1 CP2 CP3 CP4 CP6
Demostrar el manejo de los recursos financieros y técnicos de una empresa y llevar a cabo un adecuado control de los resultados en base a los objetivos fijados.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP5 BP6	CP2 CP3 CP4 CP6 CP9

Contenidos	
Tema	**Subtema**
Los siguientes temas desarrollan los contenidos establecidos en la ficha de la Memoria, que son:	Planeamiento y viabilidad. Organización y personas. Habilidades de dirección de equipos. Recursos financieros y técnicos. Control de resultados.
Tema 1. Iniciativas de negocio y emprendimiento.	1.1. Los proyectos de negocio en las fases iniciales de desarrollo. 1.2. La financiación del proyecto emprendedor.
Tema 2. Viabilidad de la idea de negocio.	2.1. Búsqueda de oportunidades. 2.2. Sostenibilidad de la ventaja competitiva. 2.3. Organización de los recursos humanos. 2.4. Integración del proyecto de empresa.
Tema 3. Gestión de proyectos.	3.1. Planificación. 3.2. Desarrollo. 3.3. Ejecución. 3.4. Finalización.

Planificación				
Metodologías / pruebas	**Competéncias**	**Horas presenciales**	**Horas no presenciales / trabajo autónomo**	**Horas totales**
Prueba de respuesta múltiple	B1 B2 B3 C2 C3 C4	2	21	23
Sesión magistral	A29 B1 B3 B5 B9 C3	10	0	10
Trabajos tutelados	A29 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B12 C1 C2 C3 C4 C6 C9	7	33	40
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**
Prueba de respuesta múltiple	Prueba objetiva tipo test, con varias opciones de respuesta que se contestará por el alumnado de manera individual.
Sesión magistral	Explicación por parte del profesorado de los contenidos del programa teórico de la materia, mediante exposición oral guiada con el uso de presentaciones y medios audiovisuales. La explicación se complementará con la introducción de preguntas dirigidas al alumnado con el objetivo de facilitar el aprendizaje.

Trabajos tutelados	Resolución de caso o trabajo práctico por parte del grupo, con el objetivo de promover el aprendizaje autónomo del alumnado bajo la tutela del profesorado.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Trabajos tutelados	a) Alumnado a tiempo completo: La atención personalizada para el seguimiento de los trabajos prácticos realizados en grupo comprenderá una serie de actividades presenciales de trabajo con el profesorado. A lo largo del curso se irá indicando el tipo de actividad y el momento de su realización. b) Alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial: La atención personalizada para el alumnado a tiempo parcial se hará del mismo modo que para el alumnado a tiempo completo, siendo obligatorio para este tipo de alumnado formar parte de un grupo de trabajo.

Evaluación			
Metodologías	**Competéncias**	**Descripción**	**Calificación**
Prueba de respuesta múltiple	B1 B2 B3 C2 C3 C4	Test de respuesta múltiple individual.	30
Trabajos tutelados	A29 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B12 C1 C2 C3 C4 C6 C9	Desarrollo y defensa del caso o trabajo práctico en equipo. Se valorará: - La capacidad de aplicar correctamente los conocimientos sobre creación y dirección de proyectos empresariales. - La capacidad de reunir e interpretar datos relevantes. - La capacidad de utilización de herramientas metodológicas. - La capacidad de exponer la información de forma clara y ordenada. - La capacidad de coordinar y aunar las distintas partes del trabajo, demostrando el trabajo en equipo.	70

Observaciones evaluación

A. NORMATIVA DE EVALUACIÓN:
Condiciones de evaluación: está prohibido acceder al
aula del examen con cualquier dispositivo que permita la comunicación con el
exterior y/o almacenamiento de información.
La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de
evaluación implicará directamente la cualificación de suspenso '0? en la
materia en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier
cualificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a la convocatoria
extraordinaria.
Identificación del/de la estudiante: el/la estudiante tendrá
que acreditar su personalidad de acuerdo con la normativa vigente.
B. TIPOS DE CALIFICACIÓN:
Calificación de no presentado: corresponde al alumnado,
cuando solo participe en actividades de evaluación que tengan una ponderación
inferior al 20% sobre la calificación final, con independencia de la
calificación alcanzada.
Estudiantes con reconocimiento de dedicación a tiempo
parcial y dispensa académica de exención de asistencia: los/las estudiantes con
reconocimiento de dedicación a tiempo parcial, aunque estén exentos de
asistencia, serán evaluados con los mismos criterios que a los alumnos a tiempo
completo.
C. OPORTUNIDADES DE EVALUACIÓN:
Primera oportunidad: se aplicarán los criterios de
evaluación indicados.
Segunda oportunidad: los criterios de evaluación son los
mismos para todas las oportunidades de evaluación.
Convocatoria adelantada: en la convocatoria adelantada se
siguen los mismos criterios que para la primera y segunda oportunidad.
D. OTRAS OBSERVACIONES DE EVALUACIÓN:
a) Examen (prueba de respuesta múltiple):
30% de la cualificación.
b) Trabajos tutelados:
70% de la cualificación.
La nota agregada (a+ b) deberá ser igual o superior a 5
puntos sobre 10 para poder superar la materia. Los criterios de evaluación son
los mismos para la primera y la segunda oportunidad de cada convocatoria, así
como para la convocatoria adelantada. En el caso de no superar la materia en la
primera oportunidad, se puede guardar la puntuación del trabajo tutelado (parte
b) para la segunda oportunidad y para la convocatoria adelantada, o se puede
hacer un nuevo trabajo de manera individual, que deberá presentarse tres días
antes de la fecha señalada para el examen oficial.

Fuentes de información

Básica	- Ruano, L. A. y Velasco, R. (2018). Emprendimiento en el entorno digital. El lanzamiento de una startup. Alfaomega - Hoyos Iruarrizaga, J. y Blanco Mendialdua, A. (2014). Financiación del proceso emprendedor. Pirámide - 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 - Gil Estallo, M. A. y Giner de la Fuente, F. (2013). Cómo crear y hacer funcionar una empresa. ESIC - Osterwalder, A. y Pigneur, Y. (2011). Generación de modelos de negocio. Un manual para visionarios, revolucionarios y retadores. Deusto - Jones, Gareth R. (2013). Teoría organizacional: diseño y cambio en las organizaciones. Pearson Educación - Harvard Business Review Press (2017). Guías HBR: Gestión de Proyectos. Editorial Reverté
Complementária	- Valbuena, E. y Pardinas, C. (2013). Aspectos legales del emprendimiento y la gestión empresarial. ESIC - Llorente Olier, J. I. (2013). Análisis de la viabilidad empresarial. Centro de Estudios Financieros (CEF) - Maqueda, J.; Olamendi, G. y Parra, F. (2003). Tu propia empresa: un reto personal. Manual útil para emprendedores. ESIC - Grant, R. M. (2004). Dirección estratégica. Conceptos, técnicas y aplicaciones. Thomson Civitas - Mintzberg, H. (2012). La estructuración de las organizaciones. Ariel

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Marketing Operativo de Videojuegos/730529022 Desarrollo de Productos y Marcas de Videojuegos/730529002 Marketing Estratégico de Videojuegos/730529001
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios
Recomendaciones:1.- La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:1.1. Se solicitarán en formato virtual y/o soporte informático.1.2. Se realizarán a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.1.3. 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.3.- Se debe tener en cuenta la 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 prejuicios y actitudes sexistas, 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 adecuado, igualitario y provechoso a la vida universitaria. https://www.udc.es/export/sites/udc/normativa/_galeria_down/estudantes/Normativa_ADI.pdf_2063069294.pdf8. Se promoverá la compatibilidad de la actividad académica y deportiva del alumno que tenga el reconocimiento de la condición de deportista de alto nivel (DANUDC) o de deportista de nivel cualificado o similar facilitándoles procesos como cambios de grupos docentes, horarios o exámenes, a los efectos de permitir conciliar su aprendizaje con sus responsabilidades y actividades deportivas. https://sede.udc.gal/services/electronic_board/EXP2021/006963/document?logicalId=60063477-81aa-4320-84cd-114f4aeae4a7&documentCsv=K5VNMF199EV2JUQLKAR00E8M 9. Todo el material elaborado por el profesorado de la materia está sujeto al derecho de la propiedad intelectual. No se podrá utilizar, bajo ningún concepto, sin la autorización expresa de sus autores.

(*) 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