



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2023/24
Subject (*)	Enterprise and Entrepreneurship		Code	730529029
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Official Master's Degree	2nd four-month period	Second	Obligatory	3
Language	Spanish			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEmpresa			
Coordinador	Gago Cortés, María Carmen	E-mail	m.gago@udc.es	
Lecturers	Castro Pena, Luz	E-mail	maria.luz.castro@udc.es	
	Gago Cortés, María Carmen		m.gago@udc.es	
Web	campusvirtual.udc.gal			
General description	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.			

Study programme competences

Code	Study programme competences
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 coñecidos 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 haberá 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



Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences		
Establecer as fases e procedementos para a creación e desenvolvemento dunha empresa no ámbito dos videoxogos.	AJ29	BJ2 BJ5 BJ6	CJ2 CJ3 CJ4
Adquirir os coñecementos, tanto teóricos como prácticos, sobre a planificación, organización, dirección e xestión de recursos humanos.	AJ29	BJ1 BJ2 BJ3 BJ5 BJ6 BJ9	CJ2 CJ3 CJ4 CJ6 CJ9
Desenrolar e fortalecer unha perspectiva de dirección xeral e emprendemento.	AJ29	BJ2 BJ3 BJ5 BJ9	CJ6 CJ9
Comprender e aplicar á creación dunha empresa os conceptos fundamentais da dirección estratéxica.	AJ29	BJ1 BJ2 BJ3 BJ5 BJ6 BJ9	CJ2 CJ3 CJ4 CJ6 CJ9
Desenvolver unha conciencia dos efectos dinámicos das accións estratéxicas da empresa e dos seus rivais na estratexia competitiva e na estratexia corporativa da empresa.	AJ29	BJ1 BJ2 BJ3 BJ5 BJ6 BJ9	CJ2 CJ3 CJ4 CJ6 CJ9
Traballar en equipo, dialogar e tomar acordos.	AJ29	BJ2 BJ3 BJ4 BJ5 BJ12	CJ1 CJ9
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.	AJ29	BJ1 BJ2 BJ3 BJ4 BJ5 BJ6	CJ1 CJ2 CJ3 CJ4 CJ6
Aplicar á análise dos problemas criterios profesionais baseados no manexo de instrumentos técnicos.	AJ29	BJ1 BJ2 BJ3 BJ5 BJ6 BJ9	CJ2 CJ3 CJ4 CJ6 CJ9



Deseñar organigramas e realizar análises das competencias dos diferentes postos de traballo, base para emitir informes e proxectos de xestión.	AJ29	BJ1 BJ2 BJ3 BJ4 BJ5 BJ6	CJ1 CJ2 CJ3 CJ4 CJ6
Demostrar o manexo dos recursos financeiros e técnicos dunha empresa e levar a cabo un adecuado control dos resultados en base aos obxectivos fixados.	AJ29	BJ1 BJ2 BJ3 BJ5 BJ6	CJ2 CJ3 CJ4 CJ6 CJ9

Contents	
Topic	Sub-topic
Os temas seguintes desenvolven os contidos establecidos na ficha da Memoria, que son:	Planeamento e viabilidade. Organización e persoas. Habilidades de dirección de equipos. Recursos financeiros e técnicos. Control de resultados.
Tema 1. Iniciativas de negocio e emprendemento.	1.1. Os proxectos de negocio nas fases iniciais de desenvolvemento. 1.2. A financiación do proxecto emprendedor.
Tema 2. Viabilidade da idea de negocio.	2.1. Procura de oportunidades. 2.2. Sustentabilidade da vantaxe competitiva. 2.3. Organización dos recursos humanos. 2.4. Integración do proxecto de empresa.
Tema 3. Xestión de proxectos.	3.1. Planificación. 3.2. Desenvolvemento. 3.3. Execución. 3.4. Finalización.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Multiple-choice questions	B1 B2 B3 C2 C3 C4	2	21	23
Guest lecture / keynote speech	A29 B1 B3 B5 B9 C3	10	0	10
Supervised projects	A29 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B12 C1 C2 C3 C4 C6 C9	7	33	40
Personalized attention		2	0	2
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	Description
Multiple-choice questions	Proba obxectiva tipo test, con varias opcións de resposta que se contestará polo alumnado de xeito individual.
Guest lecture / keynote speech	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.
Supervised projects	Resolución de caso ou traballo práctico por parte do grupo, co obxectivo de promover a aprendizaxe autónoma do alumnado baixo a tutela do profesorado.



Personalized attention

Methodologies	Description
Supervised projects	A) Alumnado a tempo completo: 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. b) Alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial: 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.

Assessment

Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Multiple-choice questions	B1 B2 B3 C2 C3 C4	Test de resposta múltiple individual.	30
Supervised projects	A29 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B12 C1 C2 C3 C4 C6 C9	Desenvolvemento e defensa do caso ou traballo práctico en equipo. Valorarase: - A capacidade de aplicar correctamente os coñecementos sobre creación e dirección de proxectos empresariais. - A capacidade de reunir e interpretar datos relevantes. - A capacidade de utilización de ferramentas metodolóxicas. - A capacidade de expoñer a información de forma clara e ordenada. - A capacidade de coordinar e aunar as distintas partes do traballo, demostrando o traballo en equipo.	70

Assessment comments



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, 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.

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.

Sources of information

Basic	- 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
Complementary	- Valbuena, E. y Pardinás, 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

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before



Video Game Operative Marketing/730529022

Brand Design and Development/730529002

Strategic Marketing of Video Games/730529001

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus

Other comments

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, propiciarse 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.pdf8. 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=K5VNMF199EV2JUQLKAR00E8M9. 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.

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.