

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA
GUÍA DOCENTE**

CREACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño Digital
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Entorno empresarial
Denominación de la asignatura:	Creación y Dirección de empresas
Curso:	Cuarto
Semestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Juan Luis Posadas
E-mail:	Juan.posadas@u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

La materia Entorno Empresarial proporciona al estudiante conocimientos transdisciplinares orientados a la inmersión del alumno en la realidad de su profesión, que requiere de habilidades más allá de lo específico al arte y al diseño. La materia se concreta en cuatro asignaturas que componen un panorama completo del entorno empresarial en el que se desarrolla el diseño digital. Este conjunto de conocimientos han de permitir al alumno desenvolverse en el entorno empresarial actual, entendiendo las posibilidades laborales y las posibilidades de iniciativa individual, en un entorno polifacético y en cambio constante.

Descripción de la asignatura

Existe una relación de interdisciplinariedad de esta asignatura con otras de la misma materia como *Negocios y Modelos digitales o Sociedad digital*. Como no podía ser de otra manera, el alumno que cursa el Grado en Diseño Digital tiene que atravesar diferentes asignaturas desde perspectivas de conocimiento también distintas que le ofrezcan competencias para poder convertirse en un profesional en la creación de contenidos digitales.

Esta asignatura resulta ser una de las más importantes dentro de la Materia en cuanto a culminar la formación prevista en el marco del entorno empresarial con competencias empresariales y directivas para la futura vida profesional; pero, además dado el alto interés profesional para los alumnos del Grado en Diseño Digital, especialmente, ya que les ofrece una completa y profunda formación teórica y práctica sobre la creación y dirección de empresas digitales. Del mismo modo, aporta una visión empresarial estratégica en el panorama nacional del emprendimiento dentro del Plan de Estudios en su conjunto, que resulta de un gran valor en la sociedad actual, donde el autoempleo se vislumbra como una de las salidas profesionales de más implantación entre los profesionales del Diseño Digital.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

G7 Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

G9 Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.

E16 Utilizar herramientas de marketing y comercialización en la gestión de proyectos.

E19 Conocer las necesidades de las industrias y de las economías a nivel global, así como la globalización, sus consecuencias y aplicaciones en los negocios internacionales.

CT2 Conocer los principales agentes del sector y el ciclo de vida completo de un proyecto en desarrollo y comercialización de contenidos digitales.

CT5 Poseer las habilidades necesarias para el emprendimiento digital.

3.2 Resultados de aprendizaje

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Planificar eficazmente el trabajo, eligiendo los recursos y procesos adecuados al proyecto a desarrollar.

Adaptar el proyecto en desarrollo a diversos contextos internacionales.

Identificar y contextualizar los agentes, procesos y características específicas de un proyecto desde el diseño hasta su comercialización.

Estimar y realizar el seguimiento de los costes y los tiempos de desarrollo de un proyecto.

Actuar con iniciativa y espíritu emprendedor.

Conocer los principales recursos y normativas que favorecen el autoempleo.

4. CONTENIDOS

- Creación, desarrollo y organización de proyectos empresariales.
- Empresa, empresario y emprendimiento.
- Obligaciones fiscales y jurídicas.
- Fuentes financieras.
- Oportunidades industria digital.

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	18	100%
AF2 Clases Prácticas	8	100%
AF3 Tutorías	2	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	30	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	13	0%
AF6: Actividades de Evaluación	4	100%

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	30%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	10%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	80%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Gil Estallo, M. A. - Giner de la Fuente, F. (2013). *Cómo crear y hacer funcionar una empresa*. Madrid: ESIC.

Ribeiro Soriano, D. - Domingo, E. (2014). *Creación de empresas y emprendimiento*. Madrid: Pearson Educación.

Bibliografía recomendada

Ederly, D y Mollick, E (2009) *Changing the game: how videogames are transforming the future of business*. Ed. FT Press. New Jersey

VV.AA. (2014): *Empresa e iniciativa emprendedora*. EDITEX, S.A.

Aceituno, P. (2012): *Creación y gestión de empresas (2ª ed)*. CENTRO ESTUDIOS FINANCIEROS.

Adan Mico, P. (2014): *Emprender con éxito*. RC LIBROS.

Briascos, I. (2014): *El desafío de emprender en el siglo XXI*. NARCEA.

Giner de la Fuente, F. (2013): *27 conversaciones con emprendedores españoles*. ESIC EDITORIAL.

Hoyos Iruarrizaga, J. & Blacno Mendialdua, A. (2014): *Financiación del proceso emprendedor*. PIRÁMIDE.

Asensio del Arco, E. - Vázquez Blómer, B. (2019). *Empresa e iniciativa emprendedora*. Madrid: Paraninfo.

Sánchez Morales, M. (2012). *Manual de creación de empresas digitales y comercio electrónico 2.0*. Málaga: Ichtón Ediciones.

Pelayo González, J & Rodríguez Laguía, F.J. (2015): Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial. PARANINFO.

SCHNARCH, A. (2010): Creatividad aplicada: como estimular y desarrollar la creatividad a nivel personal y empresarial. STARBOOK EDITORIAL

SUAREZ SANCHEZ-OCAÑA, A. (2012): Ha llegado la hora de montar tu empresa. DEUSTO S.A. EDICIONES

TODOLI CERVERA, F. (2013): Creación de empresas paso a paso 2013-2014. CISS, S.A. VV.AA. (2010): Guía para la creación de empresas. IC EDITORIAL.

Webgrafía básica

<http://portal.circe.es>

<http://www.ajeimpulsa.es/>

<http://www.crear-empresas.com>

<http://emprenderesposible.org/modelo-canvas>

<http://www.ypdgroup.com>

<http://www.informacionempresarial.es/>

<http://www.crearempresas.com/>

<http://www.escolaemprenadors.org/>

<http://ec.europa.eu/enterprise/policies/sme/promoting-entrepreneurship/women/portal/>

<http://servicios.ipyme.org/planempresa/>

<http://www.ayudas.net/>

<http://www.emprendedoresyparados.es/>

<http://www.emprendedores.es/>

http://www.madrid.org/cs/Satellite?pagename=Emprendedores/EMPR_HOME/EMPR_Home_Template

<http://www.elmundo.es/elmundo/2012/02/13/economia/1329129714.html>

<http://blog.thinkandcloud.com/modelo-canvas-un-lienzo-para-crear-tu-plan-de-empresa-2/>