

**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 Ingeniería del Software
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Fundamentos interdisciplinarios
Denominación de la asignatura:	Creación y Dirección de Empresas
Curso:	Cuarto
Cuatrimestre	Primero
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Híbrido Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Juan Luis Posadas Sánchez
E-mail:	Juan.posadas@u-tad.com
Teléfono:	

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1 Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece a la materia de Fundamentos Interdisciplinares, donde se pretende que el estudiante adquiriera conocimientos esenciales no tan técnicos, pero si complementarios a sus aprendizaje y desempeño como ingeniero.

### 2.2 Descripción de la asignatura

Esta asignatura resulta ser una de las de más utilidad en cuanto a su interés profesional y como oportunidad de creación de empresas para los alumnos del Grado de Ingeniería del Software ya que les ofrece una verdadera formación teórica y práctica sobre la puesta en marcha y lanzamiento de proyectos empresariales del ámbito digital. Les ofrece conocimientos interdisciplinares orientados al acercamiento a la realidad profesional y de la relación de ésta con la sociedad en la que ejercerá su carrera, lo cual requiere de habilidades que van más allá de lo estrictamente necesario en su ámbito de conocimiento. Del mismo modo, aporta una visión empresarial general dentro de todo el Plan curricular que resulta de un gran valor en la sociedad actual donde el autoempleo es una de las salidas profesionales más importantes.

### 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### Competencias Básicas y Generales

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.

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.

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.

CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

CG5 - Gestión de los recursos humanos y tecnológicos para la correcta realización de proyectos informáticos

CG7 - Conocimiento de los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos de desarrollo de software.

CG8 - Conocimiento del entorno laboral, de los recursos de empleabilidad y del marco legal en el ámbito de la profesión

CG10 - Uso de técnicas creativas para la realización de proyectos informáticos

CG12 - Capacidad de participación en la toma de decisiones, relativas al desarrollo de un proyecto digital, basada en el análisis de su contexto y de acuerdo con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido

CG14 - Conocimiento de las necesidades de las industrias y de las economías a nivel global así como de la globalización, sus consecuencias y sus aplicaciones a los negocios digitales

#### Competencias Específicas

CE25 - Conocimiento de los fundamentos del lenguaje visual, de las técnicas de creación visual y de las herramientas asociadas a ellas

CE26 - Conocimiento de los fundamentos en los que se basa la interacción hombre-máquina y del papel que juega esta interacción en el desarrollo de proyectos digitales.

CE27 - Conocimiento de métodos y técnicas relacionados con la conceptualización, diseño, análisis y evaluación de productos interactivos usables y accesibles

CE28 - Conocimiento de los conceptos básicos de matemática discreta, lógica, algorítmica

## Competencias Transversales

CT1 - Conocimiento de la definición, el alcance y la puesta en práctica de los fundamentos de las metodologías de gestión de proyectos de desarrollo tecnológico  
CT2 - Conocimiento de los principales agentes del sector y del ciclo de vida completo de un proyecto de desarrollo y comercialización de contenidos digitales  
CT5 - Desarrollo de las habilidades necesarias para el emprendimiento digital.

## 4. CONTENIDOS

### **Tema 1. Empresa, empresario y emprendimiento. La innovación.**

#### **Unidad 1. La empresa y su entorno.**

La empresa como agente económico

Concepto, elementos y funciones.

La decisión de localización.

La dimensión de la empresa: internacionalización.

La innovación.

#### **Unidad 2. El empresario.**

La figura del empresario.

Ética profesional y de los negocios.

#### **Unidad 3. Emprendimiento.**

Emprender y emprendedores.

El emprendedor.

Idea empresarial y factores diferenciadores.

### **Tema 2. Creación y organización de proyectos empresariales**

#### **Unidad 4. El Plan de Empresa**

Introducción al Plan de Empresa (PdE).

Enfoque general de un PdE.

Contenido mínimo del PdE.

#### **Unidad 5. El Plan de Producción, Compras y Organización**

Proceso de fabricación o desarrollo.

El Plan de compras.

Tecnologías aplicadas.

#### **Unidad 6. El Plan de Marketing**

El producto o servicio.

Análisis del mercado y la competencia.

Marketing Mix, Distribución y Comunicación.

Las ventas y sus previsiones.

#### **Unidad 7. El Plan Económico-financiero**

Inversiones iniciales.

Plan de Financiación.

Tesorería y cuentas previsionales.

### **Tema 3. Aspectos jurídicos, fiscales y administrativos de creación de la empresa y del profesional digital**

**Unidad 8. Tramitación de la creación de la empresa**

Constitución de la empresa.

**Unidad 9. Tramitación de la puesta en marcha de la empresa**

Autorizaciones legales para la apertura de empresas.

Trámites autonómicos.

Trámites municipales: licencias.

Trámites fiscales y laborales.

**Tema 4. Búsqueda de información, fuentes financieras y ayudas al emprendimiento****Unidad 10. Búsqueda de información de apoyo al emprendimiento**

Administración General del Estado.

Administración autonómica.

Ayuntamientos.

Asociaciones profesionales.

Universidades.

Otras entidades y organizaciones.

**Unidad 11. Fuentes financieras**

Productos bancarios.

Otras formas de financiación.

**Tema 5. Oportunidades empresariales en la industria digital****Unidad 12. Nuevas tecnologías como iniciativas emprendedoras**

Perspectiva empresarial favorable de las industrias digitales.

Identificación de oportunidades profesionales en las TICs.

## 4.1. Desarrollo temporal

<b>UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS</b>	<b>PERÍODO TEMPORAL</b>
Tema 1	3 semanas
Tema 2	4 semanas
Planteamiento del PdE	1 semana
Tema 3	2 semanas
Tema 4	2 semanas
Tema 5	1 semana
Presentaciones de los PdE	2 semanas

## 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	15	100%
AF2 Clases Prácticas	12	100%
AF3 Tutorías	3	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	29	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	14	0%
AF6: Actividades de Evaluación	2	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%

### 6.1. Criterios de calificación

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	
Asistencia a clase e intervención activa	Se valorará que los alumnos asistan a clase y además participen de manera activa y constructiva en la discusión de las cuestiones, debates y ejercicios que se propongan.	10%	
Realización de trabajos prácticos	Se valorará que los alumnos ejecuten los trabajos prácticos solicitados de forma original, con calidad y de manera colaborativa.	20%	
Prueba final	Plan de Empresa	Se valorará que los alumnos redacten y expongan, al finalizar la asignatura, un Plan de Empresa completo desde una idea individual o colectiva de negocio en el que se evaluará la estructura, formato, exposición, originalidad, realismo y viabilidad.	30%
	Examen	Los alumnos se someterán a un examen teórico	40%

#### Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso (dentro y fuera del aula) supondrán el 70% de la nota final.

- El examen final supondrá un 20% de la calificación definitiva.
- Aquellos alumnos que suspendan algún trabajo tendrán la posibilidad de repetirlo. Ambas partes (trabajos y examen) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura.
- En la convocatoria extraordinaria se deberán entregar todos los trabajos realizados durante el curso y realizar el examen.

## 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

ACEITUNO, P. (2012). *Creación y gestión de empresas* (2ª ed). Madrid: CEF.

ADÁN MICO, P. (2014). *Emprender con éxito*. Madrid: RC LIBROS.

ASENSIO DEL ARCO, E. - VÁZQUEZ BLÓMER, B. (2019). *Empresa e iniciativa emprendedora*. Madrid: Paraninfo.

BRIASCO, I. (2014). *El desafío de emprender en el siglo XXI*. Madrid: Narcea.

EDERY, D - MOLLICK, E (2009). *Changing the game: how videogames are transforming the future of business*. New Jersey: FT Press.

GINER DE LA FUENTE, F. (2013). *27 conversaciones con emprendedores españoles*. Madrid: ESIC.

HOYOS IRUARRIZAGA, J. - BLANCO MENDIALDUA, A. (2014). *Financiación del proceso emprendedor*. Madrid: Pirámide.

SÁNCHEZ MORALES, M. (2012). *Manual de creación de empresas digitales y comercio electrónico 2.0*. Málaga: Icton Ediciones.

### Webgrafía recomendada

<http://portal.circe.es>

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

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

## 8. MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

### TIPOLOGÍA DEL AULA:

No son necesarias aulas especiales para esta asignatura

### MATERIALES:

No se requieren materiales especiales para esta asignatura.

### SOFTWARE:

Microsoft Office.