

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

CREACIÓN Y DESARROLLO DE EMPRESAS

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

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

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo Conocimientos Transversales y, dentro de éste, a la materia Empresa y Gestión.

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas relacionadas con los conocimientos aplicables a las empresas y su gestión.

Descripción de la asignatura

Existe una relación de interdisciplinariedad de esta asignatura con otras como la de Negocios y Modelos digitales, dentro de la misma materia, en cuanto que también se trata de analizar ideas de negocio en el ámbito de especialización del Grado, así como con Dirección y gestión de proyectos, también en empresa al tratar de transmitir al alumno elementos comunes sobre los proyectos empresariales.

Y con Habilidades de Dirección en la materia de Habilidades Generales, ya que, como no podía ser de otra manera, el alumno que cursa este Grado tiene que atravesar diferentes asignaturas desde perspectivas de conocimiento también distintas pero con un hilo conductor interrelacionado que le ofrezcan competencias suficientes e interdisciplinares para poder convertirse en un profesional del diseño de productos interactivos.

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 Diseño de Productos Interactivos 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 para el diseño de videojuegos o sistemas de ocio interactivo. 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, por no decir la única.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG8 Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG9 Saber gestionar eficazmente el tiempo.

CG10 Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.

CG11 Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales

CG13 Valorar el sentido ético en el trabajo.

CG14 Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.

CG15 Tener capacidad de organización y planificación.

CG17 Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.

CG18 Gestionar adecuadamente la información.

CG19 Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional.

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

CE22 - Comprender y comunicar de forma clara y efectiva las directrices de desarrollo de un proyecto.

CE23 - Comprender los aspectos relevantes de la sociedad digital en el contexto de la sociología, la filosofía, la psicología, la ética, los valores morales y los aspectos relacionados con el conocimiento, que afectan a la creación, publicación y distribución de productos interactivos.

CE26 - Comprender y saber tematizar las relaciones Tecnología - Sociedad - Cultura, en relación con el diseño de productos interactivos.

CE27 - reconocer las implicaciones filosóficas, sociales y políticas de los diseños e innovaciones tecnológicos.

CE28 - Detectar las implicaciones sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas.

3.2 Resultados de aprendizaje

Comprender el entorno histórico de la actual industria digital y los cambios producidos en la sociedad debido a la inclusión de los nuevos medios digitales

Identificar diferentes segmentos de mercado para la producción de un videojuego

Estimar los costes y los tiempos de desarrollo de un proyecto de videojuegos.

Diseñar la organización de la empresa con el objetivo de maximizar la contribución del equipo

Gestionar las diferentes etapas de ejecución de la producción de un videojuego.

Relacionar la legislación sobre propiedad intelectual con diversos escenarios (nacional, europeo e internacional)

Identificar las fuentes de información económica relevante y su contenido.

Conocer diversas técnicas de marketing y las implicaciones de éste sobre el desarrollo de un producto de ocio digital

Especificar los requisitos que satisfacen el modelo de juego propuesto por el productor, generando soluciones aceptables en coste y tiempo.

Reflexionar sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas.

Interpretar datos relevantes de índole económica, política y cultural en el diseño de productos interactivos.

4. CONTENIDOS

- Desarrollo de plan de creación de una empresa en España
- Plan de viabilidad de proyectos de empresa
- Estudio de casos de éxito
- Aspectos fiscales y jurídicos de la economía digital
- La industria digital y su universalidad
- El sector de producción de la economía digital

5. TEMARIO

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.

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

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 cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	% presencialidad
Clases teóricas	15	2	10
Seminarios y talleres	3	3	100
Clases prácticas	9	9	100
Tutorías	2	2	100
Actividades de evaluación	3	3	100
Estudio y trabajo en grupo	14	1	5
Estudio y trabajo autónomo, individual	28	0	0

7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema 1 La empresa y su entorno.	1,2,3
Tema 2 Creación y organización de proyectos empresariales	4,5,6,7
Tema 3 Aspectos jurídicos, fiscales y administrativos de creación de la empresa y del profesional digital	8,9,10,11
Tema 4 Búsqueda de información, fuentes financieras y ayudas al emprendimiento	12,13,14,15

8. 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%	20%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

Criterios de evaluación:

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	Se valorará de los alumnos la participación activa y la correcta entrega de las prácticas en forma y fecha.	10%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	Se valorará que los alumnos ejecuten los trabajos prácticos solicitados de forma original, con calidad y de manera colaborativa	30%
SE3 Prueba Objetiva	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. Examen- haber adquirido los conocimientos necesarios en la asignatura	60%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- El sistema de valoración de trabajo del alumno persigue dar un tratamiento objetivo y útil para conseguir un resultado cuantificable de acuerdo con el esfuerzo realizado en la asignatura. Tendrá una consideración mixta ya que se aplicará de manera constante a lo largo de toda la duración de la asignatura y se evaluará los conocimientos y competencias genéricas, otras competencias específicas, así como el razonamiento crítico, la capacidad de análisis y síntesis y la capacidad de resolución de problemas adquiridos por el alumno.
- Además, dada la naturaleza singular de esta asignatura –que pretende inculcar al alumno un atractivo positivo por la creación y dirección de empresas desde la perspectiva orientadora hacia el autoempleo- se valorarán positivamente también la adquisición de competencias transversales.
- Se tendrán en cuenta los siguientes indicadores cuantificables:
 - Intervención en la discusión de las cuestiones y ejercicios.
 - Participación activa en la realización de trabajos prácticos.
 - La realización del Plan de Empresa y el examen final tendrán carácter obligatorio para superar la asignatura.
- La evaluación global de la asignatura se realizará atendiendo a la suma y ponderación de las distintas actividades puntuables según el esquema básico de actividades de evaluación tanto de forma cualitativa como cuantitativa según se establece en este apartado y en el cuadro del apartado anterior, siempre en una escala total de 0-10 puntos (con hasta dos decimales). La calificación de la Prueba final requerirá una puntuación mínima objetiva de 4,00 para poder realizar media con la asistencia y los trabajos para poder superar la asignatura.
- El PdE (Plan de Empresa) es un eje fundamental de la evaluación de la asignatura en su conjunto, de ahí su peso porcentual en dicha evaluación. El PdE podrá ser individual o colectivo, según el número de alumnos. La puntuación del PdE se realizará mediante la valoración de los siguientes elementos:
 1. Contenidos básicos del PdE, Formato y redacción,
 2. Originalidad y realismo de la idea de negocio y
 3. Viabilidad técnica y económica del modelo, y
 4. Presentación oral en clase.
- El otorgamiento de una nota final se realizará utilizando la media aritmética entre la puntuación de 0 a 10 (con dos decimales) de cada uno de los elementos mínimos obligatorios antes citados.
- Los trabajos o actividades que sean requeridos a los alumnos deberán estar redactados y presentados correctamente. Los trabajos que no cumplan un mínimo en cuanto a presentación acorde con el tipo de estudios que los alumnos están cursando, podrán ser suspendidos automáticamente.
- Tanto en el caso de trabajos o ejercicios como, especialmente, en el PdE, se valorará la correcta expresión escrita, puntuándose negativamente las faltas de ortografía con un valor de 0,5 puntos por cada falta y 0,1 por cada falta o error en tildes hasta un máximo de 4 puntos.

- Se entenderá que el alumno ha superado con éxito la asignatura si presenta las actividades obligatorias y obtiene una puntuación mínima total de 5 puntos básicos.
- Uno de los rasgos de nuestro Centro universitario estriba en la búsqueda de la excelencia, lo cual conlleva que en la evaluación también se recoja este tipo de evaluación. Para ello, entre los alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9 puntos y concurren en estos los criterios transversales y otras competencias específicas antes citadas, demostrando una especial dedicación a esta asignatura, podrán recibir la mención de «Matrícula de Honor».

9. 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

AA. VV. (2014). Empresa e iniciativa emprendedora. Madrid: EDITEX.

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

Adan Mico, P. (2014). Emprender con éxito. Madrid: RC Libros.

Biasco, I. (2014). El desafío de emprender en el siglo XXI. Narcea.

Ederly, 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.

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: Icton Ediciones.

Pelayo González, J. - Rodríguez Laguía, F. J. (2015). Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial. Madrid: Paraninfo.

Schnarch, A. (2010). Creatividad aplicada: como estimular y desarrollar la creatividad a nivel personal y empresarial. Starbook Editorial.

Suárez Sánchez-Ocaña, A. (2012). Ha llegado la hora de montar tu empresa. Bilbao: Deusto.

Todoli, F. (2013). Creación de empresas paso a paso 2013-2014. CISS.

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/>

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Tipología del aula:

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal Webcam y micrófono.

Software:

Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader