



GUÍA DOCENTE

CREACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS

GRADO EN INGENIERÍA DEL SOFTWARE

MODALIDAD: A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Creación y dirección de empresas
Titulación:	Ingeniería del Software
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos Interdisciplinarios
Curso:	4º
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Juan Luis Posadas Sanchez / juan.posadas@u-tad.com Bernardo Martinez Gil / bernardo.martinez@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas y habilidades comunicativas. En las asignaturas que pertenecen a esta materia, se verán contenidos relacionados con los fundamentos filosóficos, el conocimiento del entorno, la fi

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 interdisciplinarias 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 interdisciplinarios 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

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

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

CG11- Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales

CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CG13 - Valorar el sentido ético en el trabajo.

CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.

CG15 - Tener capacidad de organización y planificación.

CG16 - Expresarse con corrección de forma oral y escrita

CG18 - Gestionar adecuadamente la información.

CG19 - Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional.

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 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

COMPETENCIAS TRASVERSALES

CT1 - Desplegar sus conocimientos, actividades y valores en ámbitos culturas, deportivos y sociales

CT2 - Mostrar interés por los actos de cooperación y solidaridad cívica

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE16 - Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva.

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

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 tecnológicas.

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

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Utilizar técnicas de desarrollo de la creatividad en el entorno profesional
- Proponer ideas que puedan ser transformadas en diseños y desarrollos
- Analizar críticamente propuestas relacionadas con el diseño de software
- 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
- Conocer las figuras jurídicas de constitución de empresas en la legislación española
- Diseñar la organización de la empresa con el objetivo de maximizar la contribución del equipo
- 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
- Reflexionar sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas.
- Interpretar datos relevantes de índole económica, política y cultural en el diseño de software.
- Conocer los paradigmas de gestión de proyectos en cascada y ágil
- Ser capaz de diseñar una planificación de proyecto y seguirla mediante diagramas de Gantt y PERT.
- Conocer los principios de la psicología del usuario de aplicaciones
- Ser capaz de construir wireframes

- Desarrollar un prototipo de aplicación guiada por la experiencia de usuario
- Conocer y comprender el papel del color y la forma en el diseño de aplicaciones interactivas

CONTENIDO

Creación, desarrollo y organización de proyectos empresariales

Empresa, empresario y emprendimiento

Obligaciones fiscales y jurídicas

Fuentes financieras

Oportunidades industria digital

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.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	3,00	3
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	11,14	0
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	2,00	2
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	3,57	0
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	4,29	0
<i>Tutorías</i>	2,00	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	20,29	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	20,43	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4,00	4
<i>Test de autoevaluación</i>	4,29	0
<i>Prácticas externas</i>	0,00	0
<i>Preparación y defensa virtual del TFG</i>	0,00	0
<i>Seguimiento de proyectos</i>	0,00	0
TOTAL	75	11

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Aprendizaje de casos

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología flipped classroom o aula invertida

Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-5

Unidad 2 - semana 6-9

Unidad 3 - semana 10-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	20	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70

Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Será necesario que obtener una nota mínima de 4 puntos (sobre 10) en la prueba final presencial para que se realice la media con las actividades formativas.

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.

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

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/>

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Materiales:

Ordenador personal

Software:

Power point

Acrobat Reader