

RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE

1. Conocimientos o contenidos

- K1- Comprender los principios de la economía y los mercados empresariales, así como las principales teorías y modelos para explicar el comportamiento económico a nivel micro y macro.
- K2- Conocer las áreas funcionales de la empresa, así como las interdependencias entre ellas para la gestión y administración eficiente de los recursos, respetando los valores democráticos y la igualdad de género.
- K3- Entender los procesos de creación y herramientas de producción asociados a cada tipo de proyecto del sector del entretenimiento digital tales como videojuegos, animación y efectos visuales.
- K4- Comprender las necesidades del público objetivo al que va dirigido el producto de entretenimiento digital, así como las posibles estrategias de marketing para satisfacerlas.
- K5- Comprender las características de la sociedad de la información con especial atención a las teorías y tendencias del mercado, la industria y el marketing digital presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta la actualidad.
- K6- Conocer los recursos de empleabilidad y del entorno económico empresarial en el ámbito de la industria digital.
- K7- Entender el funcionamiento tanto a nivel software como nivel hardware de los diferentes dispositivos tecnológicos asociados a un proyecto de entretenimiento digital.
- K8- Entender los fundamentos básicos intrínsecos a la creación digital desde las áreas de arte y tecnología.
- K9- Comprender los fundamentos básicos del funcionamiento interno de las empresas, así como su constitución y desempeño social.
- K10- Conocer estrategias orientadas a mejorar la igualdad, la lucha contra la discriminación y las prácticas nocivas empresariales.
- K11- Conocer el proceso de innovación, emprendimiento y creación empresarial desde su ideación hasta su puesta en marcha.

2. Habilidades o destrezas

- S1- Definir las necesidades de innovación, gestión y planificación económico-financiera, así como las necesidades de emprendimiento de una empresa del ámbito de la industria del entretenimiento digital.
- S2- Desarrollar planes de marketing, atendiendo a las necesidades del público objetivo al que va dirigido el producto digital.
- S3- Crear presentaciones para transmitir verbalmente una propuesta de negocio o emprendimiento a una audiencia especializada.
- S4- Desarrollar un plan financiero según las características, necesidades y fuentes de financiación previstos de una empresa, que sea socialmente equitativo y medioambientalmente sostenible.

- S5- Definir los puestos funcionales de una organización atendiendo a requisitos de calidad, sostenibilidad y seguridad, que ayuden a la alineación con las necesidades de cada tipología de empresas de entretenimiento digital.
- S6- Definir un modelo de negocio atendiendo a las diferentes tipologías societarias y legales existentes.
- S7- Transmitir ideas con claridad a través de textos escritos y grafismos adaptados a las necesidades comunicativas de cada proyecto.
- S8- Determinar el plan de expansión internacional de una empresa atendiendo a la legislación existente en cada mercado al que se dirige.
- S9- Resolver problemas del ámbito económico-empresarial con componentes deterministas y/o aleatorios gracias a la aplicación de los fundamentos matemáticos y estadísticos.

3. Competencias

- C1- Diseñar la estructura organizativa de una empresa de entretenimiento digital según el plan de negocio establecido.
- C2- Implementar un plan estratégico y las acciones e iniciativas necesarias para la consecución de los objetivos empresariales para lograr niveles más elevados de productividad económica mediante la diversificación, la modernización tecnológica y la eficiencia de la producción y el consumo audiovisual.
- C3- Dirigir equipos humanos de forma motivacional e inspiradora para orientarlos al cumplimiento de objetivos.
- C4- Comunicar ideas y proyectos de forma clara, efectiva y persuasiva.
- C5- Gestionar el tiempo y los recursos técnicos y humanos de una empresa mediante la definición de flujos de trabajo y el seguimiento de las tareas asociadas.
- C6- Conceptualizar un proyecto digital y de entretenimiento desde la idea inicial hasta su implementación atendiendo a las necesidades técnicas y estéticas del mismo.
- C7- Colaborar con otros miembros del equipo de trabajo con responsabilidad y compromiso entendiendo las interdependencias entre las tareas de cada uno.
- C8- Elaborar y defender un trabajo o proyecto original e individual relacionado con la creación y dirección de empresas del entretenimiento digital a través de la selección y relación de fuentes, la utilización de metodologías y herramientas específicas y la aplicación de las competencias adquiridas en el título de forma integradora y transversal.
- C9- Implementar todas las funciones, estrategias y definiciones tomadas en el ámbito directivo para poder gestionar adecuadamente todos los recursos de una empresa de manera inclusiva y sostenible.
- C10- Definir la estructura, el modelo de negocio y la cadena de valor de una empresa o proyecto de entretenimiento digital atendiendo a las necesidades previamente identificadas.
- C11- Implementar en detalle una estrategia de comercialización y distribución internacional en el sector de las empresas de entretenimiento digital.
- C12- Confeccionar estrategias eficientes de producción y de seguimiento mediante la utilización de herramientas de gestión de proyectos.

- C13- Definir las necesidades de emprendimiento e innovación requeridas para la formación y dirección de empresas del entretenimiento digital.