



GUÍA DOCENTE

CREACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS

DOBLE GRADO EN MATEMÁTICA COMPUTACIONAL E INGENIERÍA DEL SOFTWARE

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Creación y dirección de empresas
Titulación:	Doble Grado en Matemática Computacional e Ingeniería del Software
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos Interdisciplinares
Curso:	5
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Juan Luis Posadas Sanchez / juan.posadas@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 filosofía de la innovación, la Ética de los negocios, el Diseño y la responsabilidad social, la Sociología de la comunicación, etc. en su relación con la orientación humanista y generalista del Grado. Además, se abordará la relación de estos conocimientos con el desarrollo artístico.

Esta asignatura pertenece a la materia de Fundamentos Interdisciplinares y, por lo tanto, su enfoque no es exclusivamente técnico. La materia forma al estudiante desde un punto de vista transversal, ofreciendo herramientas metodológicas para la planificación de proyectos, la gestión del trabajo en grupo y la resolución de problemas. Los conocimientos de esta materia son esenciales para el futuro desempeño de los estudiantes como ingenieros.

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 en Matemática e 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. Además, la asignatura 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 la programación. 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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

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.

Unidad 2. El empresario.

Unidad 3. Emprendimiento.

Tema 2. Creación y organización de proyectos empresariales

Unidad 4. El Plan de Empresa

Unidad 5. El Plan de Producción, Compras y Organización

Unidad 6. El Plan de Marketing

Unidad 7. El Plan Económico-financiero

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

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

Tema 4. Búsqueda de información, fuentes financieras y ayudas al emprendimiento.

Unidad 10. Búsqueda de información de apoyo al emprendimiento

Unidad 11. Fuentes financieras.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	15	15
<i>Clases Prácticas</i>	11	11
<i>Tutorías</i>	2	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	21	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	21	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	5	5

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

Unidad 1. La empresa y su entorno. 2 semanas

Unidad 2. El empresario. 1 semana

Unidad 3. Emprendimiento. 1 semana

Unidad 4. El Plan de Empresa. 2 semanas

Unidad 5. El Plan de Producción, Compras y Organización. 1 semana

Unidad 6. El Plan de Marketing. 1 semana

Unidad 7. El Plan Económico-financiero. 1 semana

Unidad 8. Tramitación de la creación de la empresa. 1 semana

Unidad 9. Tramitación de la puesta en marcha de la empresa. 1 semana

Unidad 10. Búsqueda de información de apoyo al emprendimiento. 1 semana

Unidad 11. Fuentes financieras. 1 semana

Presentación de Proyectos finales. 1 semana

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	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	80

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>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	30	30
<i>Prueba Objetiva</i>	60	60

Consideraciones generales acerca de la evaluación

La asistencia y participación en clase (10% de la nota) se evaluará teniendo en cuenta la asistencia (porcentaje de clases asistidas (la mitad de la nota) y el número de participaciones, así como la calidad de lo dicho en clase (la otra mitad de la nota). Será necesaria la asistencia a, al menos, un 80% de las clases para poder sumar el resto de notas.

La parte de trabajos (60% de la nota) corresponde a dos trabajos individuales (30%), entregables durante el curso, y a un Proyecto final realizado en grupo de 2 o 3 como máximo (30%), entregable a final de curso. Son trabajos que deben realizarse sin ayuda alguna de IAs o de plagio o copia, todo lo cual será calificado con un 0 y podrá llegar a ser motivo de apertura de expediente disciplinario.

El examen final (30% de la nota final) será teórico, con 5 preguntas de desarrollo sobre el temario subido a BlackBoard y explicado en clase. Cada respuesta correcta valdrá 2 puntos. Se quitarán puntos por las faltas de ortografía (tildes incluidas) hasta un máximo de 5 puntos en un examen. Se realizará en papel. No se podrán utilizar apuntes, ni se permitirá el uso de ningún dispositivo digital durante el mismo. Una vez comenzado el examen no se permitirá la entrada al aula, siendo No Presentado aquellos alumnos que lleguen tarde sin una justificación documental.

Si un alumno/a aprueba los trabajos, pero suspende el examen, podrá reservarse la nota obtenida en los mismos de cara a la evaluación extraordinaria. Pero también podrá volver a subir dichos trabajos si considera que puede mejorarlos.

Para sumar todas las notas, deberá obtenerse un 5 como mínimo en el examen, tanto en convocatoria ordinaria como en extraordinaria.

No estará permitido el uso de ordenadores en el aula, salvo en aquellos casos en que el alumno tome apuntes digitalmente. El uso de ordenadores para otras actividades que no sean tomar apuntes o seguir las diapositivas de clase terminará con la expulsión presencial del alumno durante dicha clase.

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 Iruarizaga, 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.escolaemprenedors.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

Tipología del aula

Aula teórica

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Software:

Power point

Acrobat Reader