

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE
DIGITAL**



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

CREACIÓN Y DESARROLLO DE EMPRESAS

Grado

en

Diseño de Productos Interactivos

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos				
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)				
Departamento/Instituto:	Conocimientos transversales				
Materia:	Empresa y gestión				
Denominación de la asignatura:	Creación y desarrollo de empresas				
Código:	52027				
Curso:	Cuarto				
Semestre:	Primero				
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria				
Créditos ECTS:	3				
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial				
Lengua vehicular:	Castellano				
Equipo docente:	Prof. Dr. Juan José Morillas Guerrero				
Profesor/a:	Prof. Dr. Juan José Morillas Guerrero				
Grupos:	4º DPIN				
Despacho:	Sala de profesores				
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	113	E-mail:	juan.morillas@live.u-tad.com
Página web:	http:// www.utad.com				

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:

Haber cursado la asignatura “Sociedad Digital”.

Aconsejables:

Haber cursado la asignatura “Habilidades de Comunicación y Exposición”.
Al alumno le serán de gran utilidad los conocimientos y habilidades que pudiera tener ya adquiridos previamente en cuanto a organización, gestión de proyectos, iniciativa o espíritu emprendedor; así como algunos conceptos y reglas básicas de economía, del mundo.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.

La asignatura *Creación y Desarrollo de Empresas* cuenta con pleno sentido dentro del módulo de conocimientos transversales del Grado en *Grado en Diseño de Productos Interactivos* y se integra perfectamente dentro del grupo de asignaturas que componen la materia de Empresa y gestión.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículo.

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.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional 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 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.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none"> • CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua. • CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad. • CG3 - Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones. • CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación. • CG6 - Manifestar motivación por la calidad. • CG7 - Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador de producto interactivo. • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa. • Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación. • Actuar con liderazgo demostrando capacidades de negociación. • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional • Interesarse en temas medioambientales y sociales así como ser capaz de analizar la dimensión social de la actividad y la responsabilidad social corporativa • Trabajar en equipo • Planificar, gestionar y administrar eficazmente el tiempo de trabajo • Adaptarse al trabajo en contextos internacionales, diversos y multiculturales • Desarrollar habilidades básicas para las relaciones interpersonales • Valorar el sentido ético en el trabajo • Comprender el trabajo en equipo multidisciplinar • Planificar y organizar el trabajo • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa.

<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<ul style="list-style-type: none"> • CE4. Analizar las necesidades y las implicaciones morales y éticas asociadas al desarrollo y de diseño que se plantean a los creadores de productos interactivos. • CE15. Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos • CE20. Conocer los factores determinantes del mercado de consumo de los productos interactivos teniendo en cuenta el conocimiento y el respeto de los entornos sociales y culturales. • CE26. Comprender y saber tematizar las relaciones Tecnología - Sociedad - Cultura, en relación con el diseño de productos interactivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Identificar las fuentes de información económica relevante y su contenido. • 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.

5. CONTENIDOS /TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

- La empresa y su entorno.
- Empresa, empresario y emprendimiento. La innovación.
- Creación y organización de proyectos empresariales.
- Ética profesional y de los negocios.
- Responsabilidad Social Corporativa, como ventaja competitiva de las empresas.
- La cadena de valor de la empresa de ocio digital
- Aspectos Fiscales y Jurídicos
- Estudio de casos de éxito

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
La empresa y su entorno.	Semana 1
Empresa, empresario y emprendimiento	Semanas 2-3
Creación y organización de proyectos	Semanas 4-5
Ética profesional y de los negocios.	Semanas 6-7
Responsabilidad Social Corporativa	Semanas 8-9
La cadena de valor de la empresa de ocio digital	Semanas 10-11
Aspectos Fiscales y Jurídicos	Semanas 12-13
Estudio de casos de éxito	Semanas 14-15

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	14	0	14
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	3	0	3
	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	3	0	3
Prácticas externas		0	0	0

Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	3	0	3
Actividades de evaluación		3	0	3
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	24	24
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	24	24
Total		27	48	75

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	30%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, portfolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	20%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Gil Estallo, M. A. Y Giner de la Fuente, F. (2013): Como crear y hacer funcionar una empresa (9ª Ed. Rev. Amp.) ESIC Editorial.

Ribeiro Soriano, D. y Domingo, E. (2014). Creación de empresas y emprendimiento. Editorial: Pearson Educación.

Bibliografía recomendada

- Bustamante, E (Coord.) (2009) Cultura y comunicación para el siglo XXI. Ed. Ideco
- Ederly, D y Mollick, E (2009) Changing the game: how videogames are transforming the future of business. Ed. FT Press. New Jersey
- VV.AA. (2014): Empresa e iniciativa emprendedora. EDITEX, S.A.
- Aceituno, P. (2012): Creación y gestión de empresas (2ª ed). CENTRO ESTUDIOS FINANCIEROS.
- Adan Mico, P. (2014): Emprender con éxito. RC LIBROS.
- Briascó, I. (2014): El desafío de emprender en el siglo XXI. NARCEA.
- Giner de la Fuente, F. (2013): 27 conversaciones con emprendedores españoles. ESIC EDITORIAL.
- Hoyos Iruarrizaga, J. & Blacno Mendialdua, A. (2014): Financiación del proceso emprendedor. PIRÁMIDE.
- Pelayo González, J & Rodríguez Laguía, F.J. (2015): Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial. PARANINFO.
- SCHNARCH, A. (2010): Creatividad aplicada: como estimular y desarrollar la creatividad a nivel personal y empresarial. STARBOOK EDITORIAL
- SUAREZ SANCHEZ-OCAÑA, A. (2012): Ha llegado la hora de montar tu empresa. DEUSTO S.A. EDICIONES
- TODOLI CERVERA, F. (2013): Creación de empresas paso a paso 2013-2014. CISS, S.A. VV.AA. (2010): Guía para la creación de empresas. IC EDITORIAL.

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.escolaempnedors.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_HomeTemplate
- <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.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

El aula a utilizar en la impartición de las clases dependerá del modelo organizativo de que se trate. En general, un aula “teórica” con disponibilidad mínima de pizarra clásica o rotafolio y proyección de diapositivas en *power point* será suficiente para esta parte del temario.

MATERIALES:

Para las dinámicas de grupo y actividades grupales se requiere la accesibilidad al siguiente material:

- 1 caja de rotuladores de colores
- 1 Paquete Multi tack (masilla adhesiva)

-5 paquetes Post-it de diferentes tamaños (muy grande, tipo tarjetón, mediano y pequeño) y colores diferentes

-20 folios de colores diferentes

SOFTWARE:

-Sistema operativo

-Navegadores de Internet

-Hojas de cálculo