

## **Curso Académico: 2025/26**

## **200296 - Empresa y Emprendimiento**

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

## **Información de la Guía Docente**

**Código asignatura:** 200296

**Titulación:** 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

**Tipo:** Obligatoria

Curso: 4

Número de ECTS: 6.0

**Periodo:** Primer cuatrimestre

## **Idiomas:**

Docencia Expositiva: Grupo 101: Castellano

Docencia Interactiva: Grupo 101: Castellano

Grupo 102: Castellano

Acta: Grupo 1: Castellano

**Coordinación titulación:** Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: Ariadna Monje Amor

Profesorado: Ariadna Monje Amor, Nuria Begoña Calvo Babío

## 1. Descripción general

La creación de empresas es una de las actividades más importantes del desarrollo económico de un territorio. Las empresas con mayor potencial de crecimiento suelen ser las creadas por personas con mayor nivel educativo y capacidad para identificar oportunidades y gestionar eficientemente un proyecto de negocio. El objetivo de esta asignatura es ofrecer una visión completa del entorno y el proceso emprendedor para dotar a los estudiantes de conocimientos y herramientas útiles para desarrollar proyectos propios.

## **2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)**

## Competencias (titulación RD 1393/2007)

- [A01] CE1 - Coñecer e saber aplicar os aspectos teóricos e prácticos de todas as cuestiós xurídicas relacionadas cos videoxogos e os produtos de animación.
  - [A18] CE18 - Conocer las herramientas necesarias para captar información del mercado y conocer a los consumidores.
  - [A32] CE32 - Ser capaz de analizar problemas y tomar decisiones en entornos empresariales y de comercialización.

- [A33] CE33 - Manejar los conceptos y técnicas empleados en las diferentes áreas funcionales de una empresa de nueva creación y entender las relaciones que existen entre los objetivos y las políticas empresariales.
- [B01] 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
- [B02] 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
- [B03] 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
- [B04] CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- [B05] CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- [B06] CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
- [B09] CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
- [B11] CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
- [B12] CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
- [B13] CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
- [B14] CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
- [C01] CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- [C03] CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- [C04] CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- [C05] CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- [C06] CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- [C07] CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
- [C08] CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- [C09] CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

## 2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Al final del cuatrimestre los estudiantes deben ser capaces de identificar los principales elementos del entorno emprendedor, las fases del proceso de emprendimiento y los apartados que forman parte del plan de negocio de una nueva empresa.	A1 A18 A32 A33	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B9 B11 B12 B13 B14	C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9
En su proceso de aprendizaje los estudiantes utilizarán herramientas de detección de oportunidades, formulación estratégica y planificación de proyectos.	A18 A32 A33	B2 B3 B6 B9 B11	C3 C7

### 3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	1. El entorno emprendedor: 1.1. Instituciones formales e informales 1.2. El emprendedor	B01, B02, B04, B05, B06, B09, B11, B12, C05, C06.	MAG00, MAG08, MAG22, MAG32, MAG39.	SEG08, SEG22, SEG32.
Tema	2. El proceso emprendedor: 2.1. El Observatorio del Emprendimiento en España 2.2. El proceso emprendedor 2.3. El ecosistema emprendedor en España	B04, B05, B06, B09, B11, B12, B13, B14, C03, C04, C05, C06, C07, C08, C09.	MAG00, MAG32, MAG39.	SEG32.
Tema	3. El plan de empresa: 3.1. Empresa y tipos 3.2. El entorno de la empresa 3.3. Estrategia y tipos 3.4. El plan estratégico de la empresa - Estructura organizativa - Plan de marketing - Plan de operaciones - Plan de RR. HH. - Plan económico-financiero - Trámites de constitución	A01, A18, A32, A33, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B09, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C05, C06, C07, C08, C09.	MAG00, MAG08, MAG22, MAG32, MAG39.	SEG08, SEG22, SEG32.

### 4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	En las sesiones magistrales, el profesor atenderá a cada una de las cuestiones planteadas por los alumnos durante el desarrollo de las mismas referentes al tema que en el momento de su intervención se esté tratando. Si las cuestiones planteadas requieren respuestas más amplias se le propondrá al alumno que las vuelva a plantear en las sesiones de tutorías.  En los horarios de tutoría, el alumno será atendido para aclarar aquellas dudas que le surjan para la preparación de la materia.	2,00	0,00	0,00	
Estudio de casos [MAG08]	El profesor planteará el análisis de una empresa siguiendo los apartados correspondientes del plan de empresa.	20,00	0,00	66,00	A01, A32, A33, B02, B03, B04, B06, B12, B13, B14, C01, C03,

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
	Siguiendo el método del caso (Villarreal, 2020), los estudiantes y el profesor se involucran en un proceso de análisis y discusión profundos acerca de las circunstancias a que se enfrenta cada una de las empresas analizada.				C04, C05, C06, C07.
Presentación oral [MAG22]	Presentación oral del plan de empresa realizado en equipo.	4,00	0,00	4,00	A01, B11, B12, B13, C01, C03, C07.
Prueba mixta [MAG32]	Los estudiantes contestarán a preguntas abiertas que relacionan los conceptos teóricos con aplicaciones prácticas de los estudios de caso (plan estratégico de empresa) y preguntas objetivas con una única respuesta correcta.	3,00	0,00	0,00	B05, C09.
Sesión magistral [MAG39]	<p>Exposición en las clases presenciales de los contenidos teóricos y prácticos de la asignatura orientando al alumno tanto en la metodología de trabajo más apropiada para la preparación del contenido de la exposición como el material bibliográfico aconsejado.</p> <p>El tiempo dedicado a cada uno de los capítulos en que está dividida la materia será proporcional a su extensión y al grado de dificultad para su preparación.</p>	17,00	0,00	34,00	A01, A18, B01, B05, B09, B11, C08.
<b>Suma de horas por tipo</b>		<b>46,00</b>	<b>0,00</b>	<b>104,00</b>	
				<b>Horas totales</b>	<b>150,00</b>

## 5. Evaluación

Modalidad Presencial				
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	
Estudio de casos [SEG08]	Informe escrito (plan de empresa)	20,00	A01, A32, A33, B02, B03, B04, B06, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C05, C06, C07.	
Presentación oral [SEG22]	<p>Se valorará la presentación oral del plan de empresa teniendo en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manejo de terminología específica, precisión y adecuación de contenido</li> <li>- Claridad expositiva</li> <li>- Exposición ordenada de ideas, capacidad de análisis y síntesis de la información</li> <li>- Diseño de la presentación</li> <li>- Capacidad de respuesta a posibles preguntas y calidad de la respuesta</li> </ul>	30,00	A01, B11, B12, B13, C01, C03, C07.	
Prueba mixta [SEG32]	Los estudiantes contestarán a preguntas abiertas cortas que relacionan los conceptos teóricos con aplicaciones prácticas de los estudios de caso y preguntas objetivas con una única respuesta correcta.	50,00	B05, C09.	
		<b>Total (%)</b>	<b>100,00</b>	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se regirán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

## 5.1. Primera oportunidad

Los criterios de evaluación descritos en este apartado servirán para la primera oportunidad, segunda oportunidad y oportunidad adelantada. Para superar la materia, es imprescindible obtener una **nota mínima de 4 sobre 10** en el plan de empresa, tanto en el informe escrito (estudio de casos 20%) como en la presentación oral (30%), y en el examen final (prueba mixta 50%).

En aquellas tareas que requieran trabajar en equipo, el trabajo del grupo debe ser realizado de forma equitativa por todos sus miembros, evitando la descompensación en las aportaciones individuales al grupo. En el caso de que algún miembro no realice su correspondiente contribución al equipo, no podrá superar la materia en primera oportunidad. En segunda oportunidad tendrá que elaborar por su cuenta toda la tarea asignada al equipo (plan de empresa), exponiéndola en caso necesario.

**Estructura del examen:** el examen consta de dos partes:

1. 20 preguntas de opción múltiple, cada una con una sola respuesta correcta (6 puntos). Esta sección tiene un límite de tiempo de 45 minutos y sólo se permite un intento.
2. Cuatro preguntas cortas de desarrollo (4 puntos). Es imprescindible definir claramente todos los términos relevantes y explicar los conceptos fundamentales con ejemplos concretos, tomando como base el plan de empresa desarrollado durante el cuatrimestre.

**Materiales requeridos:** cada estudiante deberá traer un portátil o una tablet para realizar la primera parte del examen, correspondiente a las preguntas de opción múltiple. Es responsabilidad del estudiante asegurarse de llevar el equipo necesario y de que esté completamente cargado para evitar interrupciones técnicas. Además, debe llevar sus credenciales universitarias para acceder al curso virtual y conectarse al wifi de la UDC.

**Uso limitado de herramientas:** durante el examen, los estudiantes solo podrán utilizar su dispositivo electrónico para completar la primera parte del examen en el curso virtual. No está permitido abrir ni acceder a otros programas o aplicaciones. La realización de cualquier conducta fraudulenta durante el examen resultará en una calificación de Suspensión (0) en el examen final.

**Acceso al curso virtual:** el acceso al curso virtual estará limitado exclusivamente a la primera parte del examen. El contenido del curso virtual permanecerá oculto durante el día del examen.

**Información adicional:** la realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará la calificación de "suspenso" (nota numérica 0) en la convocatoria correspondiente del curso académico.

## 5.2. Segunda oportunidad

Los criterios de evaluación descritos en el apartado 5.1. servirán para la primera oportunidad, segunda oportunidad y oportunidad adelantada.

## 5.3. Oportunidad adelantada

Los criterios de evaluación descritos en el apartado 5.1. servirán para la primera oportunidad, segunda oportunidad y oportunidad adelantada.

## 5.4. Dispensa académica

Todos los aspectos relacionados con "dispensa académica", "dedicación al estudio", "permanencia" y "fraude académico" se regirán de acuerdo con la [normativa académica vigente de la UDC](#).

## 6. Bibliografía recomendada

### Bibliografía Básica

- Bueno Campos, Eduardo.; Durán Herrera, Juan José.; Cruz Roche, Ignacio. (2002). Economía de la empresa : análisis de las decisiones empresariales. Pirámide. Libro. [\[URL\]](#)
- Calvo, N., Fernandez-Laviada, A., Monje-Amor, A., & Atrio Lema, Y. (2025). Informe GEM España 2024/25. Ed. Universidad de Cantabria. Libro. [\[URL\]](#)
- Chaffey, Dave, 1963- (2011). E-Business and E-commerce management : strategy, implementation and practice. Prentice Hall, 5th ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Maqueda Lafuente, Francisco Javier. (1991). Cómo crear y desarrollar una empresa : planificación y control de actividades.. Deusto, 2<sup>a</sup> ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Martí Parreño, José. (2010). Marketing y videojuegos product placement, in-game advertising y advergaming. ESIC. Libro. [\[URL\]](#)
- North, D. C. (1990). Institutions, Institutional Change and Economic Performance. Cambridge University Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Porter, Michael E. (2009). Estrategia competitiva : técnicas para el análisis de los sectores industriales y de la competencia. Pirámide. Libro. [\[URL\]](#)
- Robbins, Stephen P., Coulter, Mary.; De Cenzo, David A. (2013). Fundamentos de administración : conceptos esenciales y aplicaciones. Pearson Educación, 8<sup>a</sup> ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Scott, W. R. (2001). Institutions and Organizations. SAGE Publications. Libro.
- Sánchez, R., Heene, A. (2004). The New Strategy Management. Organization, Competition, and Competence.. John Wiley & Sons Inc. Libro.

## **7. Recomendaciones**

- Efectuar un seguimiento continuo de la materia, participando en todas las actividades teóricas y prácticas programadas mediante el trabajo diario.
- Asistir a clase con un computador portátil o una tableta electrónica.
- Los trabajos de la materia se entregarán a través del aula virtual, en soporte digital. En caso de no ser posible, se recomienda imprimirlos en papel reciclado, a doble cara y evitando el uso de materiales plásticos.
- Asistir a tutorías siempre que se tengan dudas.
- Realizar el trabajo de forma continua a lo largo de todo o curso.