

Curso académico: 2025/26

200296 - Empresa e Emprendemento

A guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías.

Información da Guía Docente

Código materia: 200296

Titulación: 10014 - Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos

Tipo: Obrigatoria

Curso: 4

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Primeiro cuadrimestre

Idiomas:

Docencia Expositiva: Grupo 101: Castelán

Docencia Interactiva: Grupo 101: Castelán

Grupo 102: Castelán

Acta: Grupo 1: Castelán

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación materia: Ariadna Monje Amor

Profesorado: Ariadna Monje Amor, Nuria Begoña Calvo Babío

1. Descrición xeral

A creación de empresas é unha das actividades máis importantes no desenvolvemento económico dun territorio. As empresas con maior potencial de crecemento adoitan ser aquelas creadas por persoas cun maior nivel de estudos e capacidade para identificar oportunidades e xestionar eficientemente un proxecto empresarial. O obxectivo deste curso é ofrecer unha visión completa do entorno e do proceso emprendedor co fin de dotar a os alumnos de coñecementos e ferramentas útiles para desenvolver os seus propios proxectos.

2. Resultados de formación e aprendizaxe (titulacións RD 822/2021) ou competencias (titulacións RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A01]** CE1 - Coñecer e saber aplicar os aspectos teóricos e prácticos de todas as cuestións xurídicas relacionadas cos videoxogos e os produtos de animación.
- **[A18]** CE18 - Coñecer as ferramentas necesarias para captar información do mercado e coñecer ás persoas consumidoras.
- **[A32]** CE32 - Ser capaz de analizar problemas e tomar decisións en contornos empresariais e de comercialización.

- **[A33]** CE33 - Manexar os conceptos e técnicas empregados nas diferentes áreas funcionais dunha empresa de nova creación e entender as relacións que existen entre os obxectivos e as políticas empresariais.
- **[B01]** CB1 - Que o estudantado teña demostrado posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e que adoita atoparse a un nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
- **[B02]** CB2 - Que o estudantado saiba aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúa as competencias que adoitan demostrarse mediante a elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
- **[B03]** CB3 - Que o estudantado teña a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
- **[B04]** CB4 - Que o estudantado poida transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
- **[B05]** CB5 - Que o estudantado teña desenvolvido aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
- **[B06]** CG1 - Capacidade de organización e planificación. Especialmente no deseño de traballos dirixidos á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen unha produción de animación ou un videoxogo.
- **[B09]** CG4 - Coñecer os procedementos, destrezas e metodoloxías necesarios para adaptar o proceso creativo ao medio dixital e producir obras artísticas a través de tecnoloxías específicas.
- **[B11]** CG6 - Capacidade crítica e autocrítica, necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas.
- **[B12]** CG7 - Traballo en equipo. Capacidade para abordar proxectos en colaboración con outros/as estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos para co grupo.
- **[B13]** CG8 - Capacidade para aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos.
- **[B14]** CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión dun proxecto de animación ou videoxogo.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto oralmente como por escrito, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
- **[C03]** CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e da comunicación (TIC) necesarias para o exercicio da profesión e para a aprendizaxe ao longo da vida.
- **[C04]** CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
- **[C05]** CT5 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
- **[C07]** CT7 - Desenvolver a capacidade para traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, ofrecendo propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
- **[C08]** CT8 - Valorar a importancia da investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
- **[C09]** CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

2.1. Resultados de aprendizaxe (titulacións RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Ao final do cuadrimestre, os estudantes deben ser capaces de identificar os principais elementos do entorno emprendedor, as fases do proceso emprendedor e os apartados que forman parte do plan de empresa dunha nova empresa.	A1 A18 A32 A33	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B9 B11 B12 B13 B14	C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9
No seu proceso de aprendizaxe, os estudantes utilizarán ferramentas para a detección de oportunidades, a formulación estratéxica e a planificación de proxectos.	A18 A32 A33	B2 B3 B6 B9 B11	C3 C7

3. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	1. O contorno emprendedor: 1.1. Institucións formais e informais 1.2. O emprendedor	B01, B02, B04, B05, B06, B09, B11, B12, C05, C06.	MAG00, MAG08, MAG22, MAG32, MAG39.	SEG08, SEG22, SEG32.
Tema	2. O proceso emprendedor: 2.1. O Observatorio do Emprendemento en España 2.2. O proceso emprendedor 2.3. O 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. O plan de empresa: 3.1. Empresa e tipos 3.2. A contorna da empresa 3.3. Estratexia e tipos 3.4. O plan estratéxico da empresa - Estrutura organizativa - Plan de marketing - Plan de operacións - Plan de RR. HH. - Plan económico-financeiro - 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. Metodoloxías docentes e actividades formativas

Modalidade Presencial					
Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Atención personalizada [MAG00]	Nas sesións maxistras, o profesor atenderá a cada unha das cuestións planteadas polos alumnos durante o desenvolvemento das mesmas referentes ó tema que no momento da súa intervención se esteña tratando. Se as cuestións plantexadas requiren respostas máis amplias propondráselle ó alumno que as volva a plantexar nas sesións de tutorías. Nos horarios de tutoría o alumno será atendido para aclarar aquelas dúbidas que lle surxan para a preparación da materia.	2,00	0,00	0,00	
Estudo de casos [MAG08]	O profesor plantexará a análise dunha empresa seguindo os apartados correspondentes dun plan de empresa.	20,00	0,00	66,00	A01, A32, A33, B02, B03, B04, B06, B12, B13, B14, C01, C03,

Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
	Seguindo o método do caso (Villarreal, 2010), os estudantes e o profesor involucranse no proceso de análise e discusión profundos acerca das circunstancias a que se enfrenta cada unha das empresas analizada.				C04, C05, C06, C07.
Presentación oral [MAG22]	Presentación oral do plan de empresa realizado en equipo.	4,00	0,00	4,00	A01, B11, B12, B13, C01, C03, C07.
Proba mixta [MAG32]	Os estudantes contestarán a preguntas abertas curtas que relacionan os conceptos teóricos con aplicacións prácticas dos estudos de caso (plan extratécnico de empresa) e preguntas obxetivas cunha única resposta correcta.	3,00	0,00	0,00	B05, C09.
Sesión maxistral [MAG39]	Exposición nas clases presenciais dos contidos teóricos e prácticos da asignatura orientando ó alumno tanto na metodoloxía de traballo máis apropiada para a preparación do contido da exposición como o material bibliográfico aconsellado. O tempo adicado a cada un dos temas en que está dividida a materia será proporcional á súa extensión e o grado de dificultade para a súa preparación.	17,00	0,00	34,00	A01, A18, B01, B05, B09, B11, C08.
Suma de horas por tipo		46,00	0,00	104,00	
Horas totais				150,00	

5. Avaliación

Modalidade Presencial				
Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	
Estudo 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]	Valorarase a presentación oral do plan de empresa tendo en conta o seguinte: - Manexo de terminoloxía específica, precisión e adecuación do contido - Claridade expositiva - Exposición ordenada de ideas, capacidade de análise e síntese da información - Deseño da presentación - Capacidade de resposta a posibles preguntas e calidade da resposta	30,00	A01, B11, B12, B13, C01, C03, C07.	
Proba mixta [SEG32]	Os estudantes contestarán a preguntas abertas curtas que relacionan os conceptos teóricos con aplicacións prácticas dos estudos de caso e preguntas obxetivas cunha única resposta correcta.	50,00	B05, C09.	
Total (%)		100,00		

Todos os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa [normativa académica](#) vixente na UDC.

5.1. Primeira oportunidade

Os criterios de avaliación descritos neste apartado servirán para a primeira oportunidade, segunda oportunidade e oportunidade adiantada. Para superar a materia, é imprescindible obter unha **nota mínima de 4 sobre 10** no plan de empresa, tanto no informe escrito (estudo de casos 20%) como na presentación oral (30%), e no exame final (proba mixta 50%).

Naquelas tarefas que requiran traballar en equipo, o traballo do grupo debe ser realizado de forma equitativa por todos os seus membros, evitando a descompensación nas achegas individuais ao grupo. No caso de que algún membro non realice a súa correspondente contribución ao equipo, non poderá superar a materia na primeira oportunidade. En segunda oportunidade terá que elaborar pola súa conta toda a tarefa asignada ao equipo (plan de empresa), expoñéndoa en caso necesario.

Estrutura do exame: o exame consta de dous partes:

1. 20 preguntas de opción múltiple, cada unha cunha soa resposta correcta (6 puntos). Esta sección terá un límite de tempo de 45 minutos e só se permite un intento.
2. Catro preguntas curtas de desenvolvemento (4 puntos). É imprescindible definir claramente todos os termos relevantes e explicar os conceptos fundamentais con exemplos concretos, tomando como base o plan de empresa desenvolto durante o cuadrimestre.

Materiais requiridos: cada estudante deberá traer un portátil ou unha tablet para realizar a primeira parte do exame, correspondente ás preguntas de opción múltiple. É responsabilidade do estudante asegurarse de levar o equipo necesario e de que estea completamente cargado para evitar interrupcións técnicas. Ademais, debe levar as súas credenciais universitarias para acceder ao curso virtual e conectarse ao wifi da UDC.

Uso limitado de ferramentas: durante o exame, os estudantes só poderán utilizar o seu dispositivo electrónico para completar a primeira parte do exame no curso virtual. Non está permitido abrir nin acceder a outros programas ou aplicacións. A realización de calquera conduta fraudulenta durante o exame resultará nunha cualificación de Suspenso (0) no exame final.

Acceso ao curso virtual: o acceso ao curso virtual estará limitado exclusivamente á primeira parte do exame. O contido do curso virtual permanecerá oculto durante o día do exame.

Información adicional: a realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará a cualificación de “suspenso” (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico.

5.2. Segunda oportunidade

Os criterios de avaliación descritos no apartado 5.1. servirán para a primeira oportunidade, segunda oportunidade e oportunidade adiantada.

5.3. Oportunidade adiantada

Os criterios de avaliación descritos no apartado 5.1. servirán para a primeira oportunidade, segunda oportunidade e oportunidade adiantada.

5.4. Dispensa académica

Todos os aspectos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación ao estudo”, “permanencia” e “fraude académica” rexeranse de acordo coa [normativa académica vixente da 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, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Martí Parreño, José. (2010). Marketing y videojuegos product placement, in-game advertisgin 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, 8ª 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. Recomendacións

- Efectuar un seguimento continuo da materia, participando en todas as actividades teóricas e prácticas programadas mediante o traballo diario.
- Asistir ás clases con computador portátil ou tableta electrónica.
- Os traballos da materia entregaranse a través da aula virtual, en soporte dixital. De non ser posible, recoméndase a impresión en papel reciclado, a dobre cara e evitando o uso de materiais plásticos.
- Asistir ás titorías sempre que se teñan dúbidas.
- Realizar o traballo de forma continua ao longo de todo o curso.