



UNAM

UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO

**Escuela de Ingeniería en Sistemas de
Información**

Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos

Guía Docente

Asignatura: Emprendimiento

MODALIDAD PRESENCIAL

Curso Académico 2024-2025

ÍNDICE

ÍNDICE	2
RESUMEN	3
DATOS DEL PROFESORADO	3
REQUISITOS PREVIOS	3
RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	4
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA	5
CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA	5
ACTIVIDADES FORMATIVAS	8
EVALUACIÓN	8
BIBLIOGRAFÍA	10

RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos
Asignatura	Emprendimiento
Carácter	Obligatoria
Curso	3º
Semestre	1
Créditos ECTS	6
Lengua de impartición	Español
Curso académico	2024/2025

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Guillermo Díaz
Correo Electrónico	guillermo.diaz@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

Docente de la Asignatura	Guillermo Díaz
Correo Electrónico	guillermo.diaz@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Competencias

CP01

Defender con rigurosidad en todo tipo de exposiciones y defensas sobre productos y proyectos, demostrando capacidades formales, expresivas y comunicativas del sector del videojuego o la animación.

CP10

Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el desarrollo de las diferentes asignaturas simulando la práctica real en empresas

Conocimientos

CN01

Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos.

CN02

Describir de manera precisa y detallada los procedimientos, y etapas de producción involucrados en el diseño y desarrollo de proyectos de animación y videojuegos.

Habilidades

HB02

Trabajar en equipo, colaborando y liderando cuando sea necesario, y demostrar habilidades de comunicación y cooperación para lograr objetivos comunes en proyectos de animación, videojuegos, realidad aumentada o realidad virtual.

HB05

Gestionar proyectos individuales y/o grupales, siguiendo una planificación de ejecución con objetivos claros, formatos específicos, plazos y fechas de entrega, además de investigar, discutir y evaluar los elementos constitutivos más adecuados para los proyectos de videojuegos o de animación.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1: Iniciativa Emprendedora y Planificación de Negocios

Bloque 2: La Empresa y su Entorno

Bloque 3: Creación y Puesta en Marcha de una Empresa

Bloque 4: Función Administrativa y Financiera

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

Semana 1

Iniciativa emprendedora:

Innovación y desarrollo económico. Principales características de la innovación en las actividades de las empresas de videojuegos.

Semana 2

Iniciativa emprendedora:

Factores claves de los emprendedores: Iniciativa, creatividad y formación.
El empresario. Requisitos para el ejercicio de la actividad empresarial.

Semana 3

Iniciativa emprendedora:

Plan de empresa: La idea de negocio en el ámbito de los videojuegos.
Objetivos de la empresa u organización.

Semana 4

Iniciativa emprendedora:

Estrategia empresarial.
Proyecto de simulación empresarial en el aula.

Semana 5

Iniciativa emprendedora:

Elección de la forma de emprender y de la idea o actividad a desarrollar a lo largo del curso.

Elección del producto o servicio para la empresa u organización simulada.

Semana 6

Iniciativa emprendedora:

Definición de objetivos y estrategia a seguir en la empresa u organización simulada.

Semana 7

La empresa y su entorno:

Funciones básicas de la empresa.

La empresa como sistema.

Semana 8

La empresa y su entorno:

Análisis del entorno general y específico de una pyme relacionada con el sector de los videojuegos.

Relaciones de una pyme del sector de los videojuegos.

Semana 9

La empresa y su entorno:

Responsabilidad social corporativa, responsabilidad con el medio ambiente y balance social.

Semana 10

La empresa y su entorno:

Estudio inicial de viabilidad económica y financiera de una pyme u organización.

Proyecto de simulación empresarial en el aula.

Semana 11

La empresa y su entorno:

Análisis del entorno de nuestra empresa u organización simulada.

Estudio de la viabilidad inicial e incorporación de valores éticos.

Semana 12

La empresa y su entorno:

Determinación de los recursos económicos y financieros necesarios para el desarrollo de la actividad en la empresa u organización simulada.

Semana 13

Creación y puesta en marcha de una empresa:

Tipos de empresa y organizaciones.

La responsabilidad de los propietarios de la empresa.

Semana 14

Creación y puesta en marcha de una empresa:

Elección de la forma jurídica: Exigencia legal, responsabilidad patrimonial y legal, número de socios, capital y fiscalidad.

Viabilidad económica y financiera de una pyme relacionada con el sector de los videojuegos.

Semana 15

Creación y puesta en marcha de una empresa:

Subvenciones y ayudas de las distintas administraciones.

Trámites administrativos para la constitución de una empresa.

Semana 16

Creación y puesta en marcha de una empresa:

Plan de empresa: Elección de la forma jurídica.

Estudio de viabilidad económica y financiera, trámites administrativos y gestión de ayudas y subvenciones.

Semana 17

Función administrativa:

Concepto de contabilidad y nociones básicas.

Análisis de la información contable.

Semana 18

Función administrativa:

Obligaciones fiscales de las empresas.

Gestión administrativa de una empresa del sector de los videojuegos.

Proyecto de simulación empresarial: Comercialización del producto y evaluación de resultados de la empresa simulada.

Nota: La distribución expuesta tiene un carácter general y orientativo, ajustándose a las características y circunstancias de cada curso académico y grupo clase.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Clases expositivas teórico prácticas	24	100%
Proyectos Prácticos en el aula	30	80%
Tutorías Grupales y/o Individuales	12	50%
Evaluación	2	100%
Trabajo Autónomo del Alumno	82	0%
Presentación/defensas		100%

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL (%)
Realización de Trabajos y Prácticas	50
Pruebas de evaluación teórico prácticas	40
Asistencia y participación activa.	10

Sistemas de evaluación

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

0 – 4,9 Suspenso (SS)

5,0 – 6,9 Aprobado (AP)

7,0 – 8,9 Notable (NT)

9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

Criterios de Calificación

Se aplicará el sistema de evaluación continua, donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante, mediante los criterios de evaluación indicados, siempre que, el alumno haya asistido, como mínimo, **al 80% de las clases.**

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 80%, el alumno no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria.

Si el alumno no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como “No Presentado” en actas.

Si el alumno no aprueba el examen de la asignatura, en actas aparecerá el porcentaje correspondiente a la calificación obtenida en la prueba.

Los alumnos podrán examinarse en convocatoria extraordinaria atendiendo al mismo sistema de evaluación de la convocatoria ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA

Básica

- Salinas Sánchez, J. M. (2014). Empresa e iniciativa emprendedora. McGraw-Hill.