

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS		
<b>Identificador:</b>	31357		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS. 2013 (BOE 28/03/2014)		
<b>Módulo:</b>	HABILIDADES SOCIALES Y PROFESIONALES		
<b>Tipo:</b>	MATERIA BASICA		
<b>Curso:</b>	1	<b>Periodo lectivo:</b>	Segundo Cuatrimestre
<b>Créditos:</b>	6	<b>Horas totales:</b>	150
<b>Actividades Presenciales:</b>	60	<b>Trabajo Autónomo:</b>	90
<b>Idioma Principal:</b>	Castellano	<b>Idioma Secundario:</b>	Inglés
<b>Profesor:</b>	LASCORZ COLLADA, MARIA CRUZ (T)	<b>Correo electrónico:</b>	mclascorz@usj.es

## PRESENTACIÓN:

La asignatura "Economía y Administración de empresas" se presenta como una oportunidad para los graduados en Diseño y desarrollo de videojuegos para conocer y entender el entorno económico y de la administración y dirección de empresas. Se trata de que los alumnos sean capaces de identificar sus necesidades y aportar soluciones óptimas a los posibles problemas del ámbito empresarial.

La materia abordará, en primer lugar, temas relacionados con la economía y la empresa, profundizando en el estudio de las posibles formas jurídicas que podrán adoptar los proyectos emprendedores. En segundo término, los alumnos estudiarán los trámites precisos para constituir una empresa en función de su naturaleza; la elección de la forma de organización idónea considerando las expectativas y estudios previos de negocio. Del mismo modo, se analizará todo lo relacionado con la organización de la empresa, en especial, las sociedades mercantiles, órganos de administración y dirección, responsabilidad, ect. Igualmente, se hará hincapié en el estudio de los Recursos Humanos, entre lo que destacan los conceptos siguientes: empleado, empleador, derechos y obligaciones derivadas de una relación laboral, así como la relación de conflictos en el ámbito social. A continuación, se tratará en clase la fiscalidad de la empresa, habida cuenta de su importancia y trascendencia práctica, así como el estudio e interpretación de los estados contables. Finalmente, los estudiantes recibirán una visión de los elementos de marketing necesarios para elaborar un plan que se ajuste a la estrategia empresarial considerando las necesidades del sector y las conductas del consumidor.

Por todo lo expuesto, con la finalidad de integrar todos los conocimientos teóricos adquiridos, se elaborará en último lugar un caso práctico a resolver en equipo por los estudiantes relativo a la constitución de un proyecto emprendedor en el sector informático/ videojuegos.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	G02	Capacidad para realizar el análisis y la síntesis de problemas propios de su actividad profesional y aplicarlos en entornos similares.	
	G03	Capacidad para conseguir resultados comunes mediante el trabajo en equipo en un contexto de integración, colaboración y potenciación de la discusión crítica.	
	G04	Capacidad para hacer un razonamiento crítico de la información, datos y líneas de actuación y su aplicación en temas relevantes de índole social, científico o ético.	
	G06	Capacidad para resolver los problemas o imprevistos complejos que surgen durante la actividad profesional dentro de cualquier tipo de organización y la adaptación a las necesidades y exigencias de su entorno profesional.	
	G07	Capacidad para manejar diferentes modelos complejos de conocimiento mediante un proceso de abstracción y su aplicación al planteamiento y resolución de problemas.	
	G09	Capacidad para trabajar con respeto al medio ambiente y la sociedad mediante el uso adecuado de la tecnología y su aplicación en el fomento de una economía y ambiente sostenible.	
	G10	Habilidad para dominar las tecnologías de la información y comunicación y su aplicación en su ámbito profesional.	
	<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	E35	Capacidad para conocer y comprender el sector de los videojuegos desde el punto de vista empresarial

<b>Resultados de Aprendizaje</b>	R01	Analizar los costes dentro de la empresa.
	R02	Valorar alternativas de inversión.
	R03	Entender estados financieros.
	R04	Entender la Estructura Organizativa de una empresa.
	R05	Analizar la planificación y organización de una empresa.
	R06	Desarrollar un Plan de Empresa conforme al modelo explicado en el aula.
	R07	Hacer un análisis básico de mercado.
	R08	Conocer las herramientas básicas de gestión y planificación de los recursos humanos.

### REQUISITOS PREVIOS:

No se requieren conocimientos previos específicos.

### PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

#### Contenidos de la materia:

<b>1 - LA EMPRESA. FORMA JURÍDICA</b>
1.1 - Concepto, naturaleza y caracteres de la empresa
1.2 - Sociedades mercantiles de responsabilidad limitada
1.3 - Sociedades Anónimas
1.4 - Sociedades Colectivas
1.5 - Sociedad Comanditaria simple y por acciones
1.6 - Las Cooperativas
1.7 - Sociedades Civiles con forma mercantil
1.8 - El empresario y el objeto social de la empresa
1.9 - Régimen de responsabilidad de la empresa y sociedades
<b>2 - CONSTITUCIÓN Y ESTRUCTURA DE LA EMPRESA</b>
2.1 - La empresa individual. Fundación y trámites de constitución.
2.2 - Sociedades de responsabilidad limitada (S.R.L.). Naturaleza y caracteres.
2.3 - S.R.L.: Fundación
2.4 - S.R.L.: Capital social
2.5 - Órganos de la Sociedad de Responsabilidad Limitada
2.6 - S.R.L.: Causas de liquidación
2.7 - Responsabilidad de administradores de sociedades mercantiles
2.8 - Principales contratos mercantiles de la empresa
<b>3 - RECURSOS HUMANOS</b>
3.1 - Planificación, Selección, Formación y promoción de los Recursos Humanos. Modelos de gestión de los Recursos
3.2 - Conceptos de empleador y empleado
3.3 - El contrato de trabajo del trabajador por cuenta ajena. Estatuto de los trabajadores y Convenios Colectivos. Procedimiento administrativo ante el Ministerio de Trabajo y el Instituto Nacional de la Seguridad Social.
3.4 - El sistema de la Seguridad Social para el empleador y empleado: tipos de regímenes. bases de cotización, deducciones y retenciones. Procedimiento administrativo ante el Ministerio de Trabajo y el Instituto Nacional de la Seguridad Social.
<b>4 - FISCALIDAD en el área de la EMPRESA</b>
4.1 - Memoria y cuentas anuales. Análisis básico.
4.2 - Financiación propia y ajena.
4.3 - La fiscalidad básica de la empresa en función de su naturaleza jurídica
<b>5 - ELEMENTOS de MARKETING</b>
5.1 - Política de producto. Política de distribución. Política de precios. Política de comunicación.
5.2 - El plan de marketing. La estrategia empresarial. Análisis del sector. Análisis del mercado. Análisis de la conducta del consumidor.
5.3 - La comunicación en la empresa. Tipos de comunicación. Etapas de un proceso de comunicación. Redes, canales y medios de comunicación.
<b>6 - ACTIVIDAD PRÁCTICA: TRABAJO EN EQUIPO</b>
6.1 - Realización de un trabajo en equipo relativo a la constitución de sociedad: Elección de la estructura societaria idónea sobre un supuesto de hecho. Redacción de acta fundacional y de los principales puntos de los estatutos sociales.
6.2 - Trabajo en equipo: Decisiones sobre las necesidades de capital humano y formas de contratación.

- 6.3 - Trabajo en equipo: Obligaciones fiscales correspondientes a la empresa/sociedad mercantil consuitada.  
6.4 - Trabajo en equipo: Elaboración de un plan de marketing.

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

## METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

### Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

**Sesiones teóricas:** El profesor expondrá apoyado en modelos de documentación real generada en el ámbito de la empresa (societaria, contable, administrativa, laboral...), en recursos TIC (portátil, proyector, internet), y en la pizarra la parte teórica de la asignatura. Se valorará la participación, las preguntas y la intervención en los debates por parte de los alumnos.

**Sesiones prácticas:** al finalizar cada uno de los cinco bloques teóricos, se pondrá en práctica todo lo aprendido mediante revisión/ redacción de documentos propios del ámbito empresarial, así como resolución de problemas que pueden surgir en la práctica del día a día. Los problemas más representativos se resolverán/ corregirán en clase.

En cuanto a las prácticas a resolver de forma individual, se proporcionará a los alumnos los enunciados, otorgando un plazo prudencial para la entrega del trabajo.

**Sesiones de tutoría:** Los estudiantes podrán preguntar al profesor aquellas dudas que no hayan podido ser resueltas durante las clases o que hayan surgido en su tiempo dedicado al trabajo autónomo. Podrá solicitarse bibliografía para ampliar algún tema concreto, que se fijarán de mutuo acuerdo entre alumno y profesor.

### Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
<b>Actividades Presenciales</b>	Clase magistral	30
	Casos prácticos	10
	Resolución de prácticas, problemas, ejercicios etc.	6
	Debates	2
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	8
	Actividades de evaluación	4
<b>Trabajo Autónomo</b>	Asistencia a tutorías	6
	Estudio individual	30
	Preparación de trabajos individuales	22
	Preparación de trabajos en equipo	22
	Tareas de investigación y búsqueda de información	10
<b>Horas totales:</b>		<b>150</b>

## SISTEMA DE EVALUACIÓN:

### Obtención de la nota final:

Pruebas escritas:	50 %
Trabajos individuales:	20 %
Trabajos en equipo:	15 %
Prueba final:	15 %
<b>TOTAL</b>	<b>100 %</b>

\*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

## BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

### Bibliografía básica:

PERÉZ ZABALETA, Amelia et al. Introducción a la Economía. Pearson Educación S.A., 3ª Ed. Madrid.2014.
-MÜNCH GALINDO, Lourdes; Administración, Gestión organizacional, enfoques y proceso administrativos, Pearson, 2009.

### Bibliografía recomendada:

GONZÁLEZ, Manuel J. y PÉREZ, Amelia.Introducción a la Economía. Cap 4 y 5. Prentice Hall Iberia SRL. 2009. ISBN 9788483225035
WANDEN, Jose Luis y BERGHE, Lozano. Contabilidad Financiera. NPGC y de PYMES. Ed Pirámide
MOCHON MORCILLO Francisco. Principios de Economía. Mac Graw Hill
AMAT SALAS, Oriol. Contabilidad y Finanzas para no Financieros. Ediciones DEUSTO 2008.
KRUGMAN, Paul. et al. Fundamentos de Economía. Editorial Reverté,S.A. Barcelona. 2013
VARIOS AUTORES: Memento práctico Sociedades Mercantiles, ed. Francis Lefebvre, 2017

### Páginas web recomendadas:

Trámites creación de Empresas	<a href="http://www.notariado.org">www.notariado.org</a>
Obligaciones de carácter fiscal	<a href="http://www.agenciatributaria.es">www.agenciatributaria.es</a>
Asociación de Jóvenes Empresarios	<a href="http://www.aje Aragón.com">www.aje Aragón.com</a>
Cámara de Comercio de Zaragoza	<a href="http://www.camarazaragoza.com">www.camarazaragoza.com</a>
Consulta Jurídica Actualizada e Histórica	<a href="http://www.noticiasjuridica.com">www.noticiasjuridica.com</a>
Gobierno de Aragón - Emprendedores	<a href="http://www.aragon.es/inaem">www.aragon.es/inaem</a>
The Economist (Revista)	<a href="http://www.theeconomist.com">www.theeconomist.com</a>
Banco de España	<a href="http://www.bde.es">www.bde.es</a>
Universia Business Review	<a href="http://ubr.universia.net">http://ubr.universia.net</a>
Boletín Oficial del Estado	<a href="https://www.boe.es">https://www.boe.es</a>