

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	INICIATIVA EMPRESARIAL		
Identificador:	31366		
Titulación:	GRADUADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS. 2013 (BOE 28/03/2014)		
Módulo:	HABILIDADES SOCIALES Y PROFESIONALES		
Tipo:	OBLIGATORIA		
Curso:	2	Periodo lectivo:	Segundo Cuatrimestre
Créditos:	3	Horas totales:	75
Actividades Presenciales:	30	Trabajo Autónomo:	45
Idioma Principal:	Castellano	Idioma Secundario:	Inglés
Profesor:	VICENTE PIQUERAS, GEMA (T)	Correo electrónico:	gvicentep@usj.es

PRESENTACIÓN:

El sector de los Videojuegos está marcado por la globalización y el avance del progreso tecnológico. El alumno conocerá el contexto actual de las empresas del sector y adquirirá conciencia de sus propias competencias emprendedoras.

Aprenderá a generar ideas de negocio, aplicando técnicas de proceso creativo, y las evaluará para que creen valor. Identificará las oportunidades de negocio a través de parámetros de viabilidad, estrategia y sostenibilidad, lo que le permitirá determinar el modelo de negocio apropiado, evaluar aspectos clave, y anticiparse a las principales fuentes de problemas.

Todo ello se apoyará con materiales, debates en clase entre los alumnos y análisis de casos reales, que faciliten al alumnado la comprensión de la materia. Se fomentará el trabajo colaborativo que deberán presentar de manera efectiva a otros y se aplicarán valores de responsabilidad social.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G02	Capacidad para realizar el análisis y la síntesis de problemas propios de su actividad profesional y aplicarlos en entornos similares.
	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.
	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.
Competencias Específicas de la titulación	E35	Capacidad para conocer y comprender el sector de los videojuegos desde el punto de vista empresarial
Resultados de Aprendizaje	R01	Afrontar la realidad con iniciativa, sopesando riesgos y oportunidades y asumiendo consecuencias
	R02	Explicar las diferentes fuentes de creación de nuevas ideas de negocio.
	R03	Desarrollar procesos que permitan generar ideas de negocio en distintos contextos empresariales desde una perspectiva de igualdad entre hombres y mujeres.
	R04	Identificar las estrategias de éxito para nuevas empresas en entornos globales.
	R05	Ejecutar procesos para implantar las estrategias de creación de empresas.

REQUISITOS PREVIOS:

Se debe haber cursado la asignatura de primer curso Economía y Administración de Empresas.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Observaciones:

Durante las clases se desarrollarán sesiones teóricas y prácticas, en las que se aplicarán los conocimientos adquiridos.

Contenidos de la materia:

1 - Iniciativa empresarial
1.1 - Sociedad del conocimiento
1.2 - Desarrollo sostenible
2 - Identificación de oportunidades de negocio:
2.1 - Estudio del macroentorno
2.2 - Análisis del mercado
2.3 - Estudio del microentorno
3 - Análisis estratégico:
3.1 - Dirección estratégica
3.2 - Herramientas de gestión estratégica
4 - Gestión directiva:
4.1 - Cultura organizativa
4.2 - Funciones y habilidades directivas

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:

La materia se afronta desde una perspectiva de metodologías variadas que permitan una mejor comprensión y asimilación de los conceptos, así como la aplicación práctica de los mismos a situaciones reales, hipotéticas y simuladas.

Sesiones teóricas:

En la docencia de la misma se hará uso de clases magistrales (exposición teórica de los conceptos y la relación entre ellos), junto con resolución de casos prácticos. Se utilizará la PDU como herramienta fundamental de comunicación docente. Por la importancia de las TIC, se visualizarán vídeos y páginas web. Asimismo, se realizarán debates entre alumnos y exposición de supuestos resueltos.

Sesiones prácticas:

En las clases prácticas se usarán asimismo plantillas visuales y dinámicas para debatir y diseñar la estrategia de un modelo de negocio. Se incluirá también el trabajo en equipo, con el fin de interiorizar todo lo aprendido bajo el prisma de la comunicación y la colaboración. Se fomenta la iniciativa y el intercambio de experiencias con los compañeros de manera que los alumnos puedan transferir de manera creativa lo aprendido, aplicando conceptos y habilidades.

Sesiones de tutoría:

En estas sesiones, presenciales o a través de medios telemáticos (atendiendo a su complejidad y naturaleza), la profesora resolverá las dudas relativas a la asignatura: orientación individual y de grupo, aspectos importantes, consultas puntuales, etc. Para una correcta gestión de agenda y espacios, las tutorías deben ser solicitadas por e-mail a la profesora indicando el motivo y con una antelación de al menos dos días lectivos.

Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
Actividades Presenciales	Clase magistral	14

	Casos prácticos	5
	Debates	3
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	1
	Asistencia a charlas, conferencias etc.	1
	Asistencia a actividades externas (visitas, conferencias, etc.)	2
	Realización de pruebas escritas	3
	Tutorías	1
Trabajo Autónomo	Estudio individual	15
	Preparación de trabajos individuales	10
	Preparación de trabajos en equipo	9
	Lecturas obligatorias	5
	Lectura libre	4
	Otras actividades de trabajo autónomo	2
Horas totales:		75

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Obtención de la nota final:

Pruebas escritas:	30 %
Trabajos individuales:	20 %
Trabajos en equipo:	30 %
Prueba final:	20 %
TOTAL	100 %

*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:

OSTELWALDER, Lencander y PIGNEUR, Yves. Generación de modelos de negocio. Deusto, 2011.
IRIZAR, I azio: El Plan de negocio en la práctica, La Coruña, Editorial Oleiros, Netbiblo, 2012.
L.A. GUERRAS MARTÍN Y J.E. NAVAS LÓPEZ: La Dirección Estratégica de la Empresa. Teoría y Aplicaciones. ISBN: 978-84-470-5334-6. Thomson Reuters / Editorial Civitas. 5ª edición, 2015.

Bibliografía recomendada:

JIMÉNEZ QUINTERO, Jose Antonio. Dirección estratégica. Pirámide, 2015.
SIKORA D., HATTAN J.: Business and Production for Games, a Gamedev.net Collection, Course Technology PTR, a part of Cengage Learning, 2009.
MARTÍ PARREÑO, José: Marketing y videojuegos, Product placement, in-game advertising y advergaming. Libros profesionales de empresa, ESIC Editorial, ESIC Business Marketing School, 2010.
AULET, Bill. La disciplina de emprender. LID Editorial Empresarial, 2015.
MC.GONIGAL, Jane. Reality is broken, Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Lcc Us, 2011.
BLANK, Steve y DORF, Bob. El manual del emprendedor. Gestión 2000 Grupo Planeta, 2013.
TRENTA, Milena. La industria del videojuego frente a la era digital. Nuevos contenidos y nuevos públicos. Editorial Fragua, 2018.

Páginas web recomendadas:

Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento	http://www.dev.org.es
International Game Developers Association	https://www.igda.org
Asociación Española de Videojuegos	http://www.aevi.org.es

Professional Associated Developers	http://padweb.org/es
Prensa en castellano especializada en videojuegos	http://www.meristation.es
Prensa en castellano especializada en videojuegos	http://www.mediavida.com
Prensa en castellano especializada en videojuegos	http://www.vandal.net
Press specialized in video games	http://www.gamasutra.com
Press specialized in video games	http://www.gamesindustry.biz/
Press specialized in video games	http://www.metacritic.com
Asociación de jóvenes empresarios de Aragón	http://www.ajeaaron.com
Fundación Emprender Aragón	http://www.aragonemprendedor.com
Instituto Aragonés de Fomento (IAF)	http://www.iaf.es
Ministerio de Industria - Gobierno de España: Emprendedores. Creación de empresas.	http://www.creatuempresa.org
Ministerio de Industria - Gobierno de España: Emprendedores y Pymes.	http://www.ipyme.org