

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	INICIATIVA EMPRESARIAL		
<b>Identificador:</b>	33515		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS. PLAN 2020		
<b>Módulo:</b>	CAPACITACIÓN PROFESIONAL		
<b>Tipo:</b>	OBLIGATORIA		
<b>Curso:</b>	3	<b>Periodo lectivo:</b>	
<b>Créditos:</b>	6	<b>Horas totales:</b>	150
<b>Actividades Presenciales:</b>	0	<b>Trabajo Autónomo:</b>	0
<b>Idioma Principal:</b>		<b>Idioma Secundario:</b>	
<b>Profesor:</b>		<b>Correo electrónico:</b>	

## PRESENTACIÓN:

Nuevas empresas y desarrollo económico sostenible. Técnicas de creatividad y generación de ideas. Identificación de oportunidades de negocio. Viabilidad estratégica de la idea. Estrategias de creación empresarial. Contexto actual de las empresas del sector y competencias emprendedoras.

Aprender a generar nuevas ideas de negocio, aplicando técnicas de proceso creativo, y evaluarlas para transformarlas en modelos de negocio sostenibles que creen valor. Identificar las oportunidades de negocio a través de parámetros de viabilidad, estrategia y sostenibilidad, lo que le permite determinar el modelo de negocio apropiado, evaluar aspectos clave, y anticiparse a las principales fuentes de problemas.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	G03	Aplicar la creatividad al diseño digital por proyectos y al trabajo en equipo.
	G07	Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.
<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	E04	Ser capaz de analizar los resultados obtenidos en los diferentes pasos de un plan de marketing y de un plan de explotación de negocios empresariales utilizando técnicas de visualización de datos.
	E16	Demostrar conocimiento del mundo empresarial, del emprendimiento en el desarrollo de vías de negocio y de los procedimientos administrativos de gestión y tramitación profesional.
	E17	Demostrar conocimiento de la deontología, las organizaciones y las estructuras profesionales y la responsabilidad civil.
	E18	Dominar los conocimientos básicos de la informática aplicada a la gestión empresarial.
	E19	Dominar los conocimientos básicos de los sistemas de información empleados por las organizaciones y las estructuras profesionales del ámbito del diseño digital.
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	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.

## PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

**Contenidos de la materia:**

**BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:**

**Bibliografía recomendada:**

**Bibliografía básica:**

**Páginas web recomendadas:**