

804233 - EMPVJ - Empresa

Unitat responsable: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Curs: 2019
Titulació: GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJocs (Pla 2014). (Unitat docent Obligatòria)
GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJocs (Pla 2014). (Unitat docent Obligatòria)
Crèdits ECTS: 6 Idiomes docència: Català, Castellà, Anglès

Professorat

Responsable: Garcia Pascual, Juan Carlos
Altres: Torrents Poblador, Pere

Competències de la titulació a les quals contribueix l'assignatura

Genèriques:

CGFB7VJ. Interpretar el concepte d'empresa i el seu marc institucional i jurídic, així com els aspectes bàsics d'organització i gestió d'empresa.

Transversals:

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

07 AAT. APRENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

CT3. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip interdisciplinari, ja sigui com un membre més o duent a terme tasques de direcció, amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

804233 - EMPVJ - Empresa

Metodologies docents

La metodologia docent es divideix en tres parts:

- Sessions presencials d'exposició dels continguts.
- Sessions presencials de treball pràctic (presentacions i debat de casos).
- Treball autònom d'estudi i realització d'exercicis i activitats.

En les sessions d'exposició dels continguts, el professorat introduirà les bases teòriques de la matèria, conceptes, mètodes i resultats il·lustrant-los amb exemples convenients per facilitar-ne la seva comprensió.

En les sessions de treball pràctic a l'aula, el professorat guiarà l'estudiant en l'aplicació dels conceptes teòrics per a la resolució de problemes, fonamentant en tot moment el raonament crític. Es proposaran exercicis que l'estudiant resolgui a l'aula i fora de l'aula, per tal d'afavorir el contacte i utilització de les eines bàsiques necessàries per a la resolució de problemes.

L'estudiant, de forma autònoma, ha de treballar el material proporcionat pel professorat i el resultat de les sessions de treball-problemes per tal d'assimilar i fixar els conceptes. El professorat proporcionarà un pla d'estudi i de seguiment d'activitats (CAMPUS).

La metodologia de l'assignatura és una combinació entre la classe presencial i la realització de diferents activitats complementàries (resolució de casos, problemes, etc.), ja siguin individuals o en petits grups, tant dintre com fora de l'aula. En les hores presencials l'estudiant rep la informació bàsica per treballar els continguts del pla docent que li garanteixin l'obtenció dels objectius establerts.

En el Campus Virtual es publica tota la informació relativa a l'assignatura (normes d'avaluació, dates de lliurament de les activitats, etc.). L'assistència a les sessions és important per al procés d'aprenentatge, el qual es basa tant en el treball individual o en equip, com en la participació a l'aula.

Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

L'assignatura pretén apropar al alumne al món empresarial. Introduir a l'estudiant en el coneixement dels principis bàsics de l'economia i la seva influència en la gestió d'una empresa. Reconèixer les funcions de l'empresari i familiaritzar-se amb el procés de creació d'una empresa. Conèixer i estudiar algunes de les funcions o activitats bàsiques de l'administració empresarial: planificació, organització i política comercial. Tenir una visió introductòria i familiaritzar-se amb els continguts clau, utilitzant el màxim rigor en el llenguatge i terminologia professional. Els objectius a assolir:

- Mostrar coneixement, comprensió i capacitat d'aplicació en les pràctiques de desenvolupament d'un pla d'empresa, de conceptes i procediments relacionats amb l'organització, la gestió i els aspectes bàsics sobre la creació d'empreses.
- Mostrar coneixement i capacitat d'aplicació dels termes jurídics propis tant d'empresa com de propietat intel·lectual.
- Mostrar coneixement i capacitat d'aplicació dels drets fonamentals i la seva incidència en l'activitat professional.
- Mostrar coneixement de les normatives de propietat intel·lectual en el desenvolupament professional i de les obligacions derivades de la normativa de protecció dels drets fonamentals i com afecta a la professió.
- Ser capaç d'analitzar correctament casos pràctics reals relacionats amb la creació i gestió d'empreses i la propietat intel·lectual.
- Planificar la comunicació oral, respondre de manera adequada a les qüestions formulades i redactar textos de nivell bàsic amb correcció ortogràfica i gramatical.
- Participar en el treball en equip i col·laborar-hi, un cop identificats els objectius i les responsabilitats col·lectives i individuals, i decidir conjuntament l'estratègia que s'ha de seguir.
- Identificar les pròpies necessitats d'informació i utilitzar les col·leccions, els espais i els serveis disponibles per dissenyar i executar cerques simples adequades a l'àmbit temàtic.

804233 - EMPVJ - Empresa

- Dur a terme tasques encomanades en el temps previst, treballant amb les fonts d'informació indicades, d'acord amb les pautes marcades pel professorat.
- Mostrar comprensió lectora suficient en la lectura de documents escrits en anglès, vinculats a la matèria, com ara apunts, articles científics, articles de divulgació, pàgines web, etc.

Hores totals de dedicació de l'estudiantat

Dedicació total: 150h	Hores grup gran:	34h	22.67%
	Hores grup mitjà:	16h	10.67%
	Hores grup petit:	0h	0.00%
	Hores activitats dirigides:	10h	6.67%
	Hores aprenentatge autònom:	90h	60.00%

804233 - EMPVJ - Empresa

Continguts

<p>INTRODUCCIÓ A L'ECONOMIA</p>	<p>Dedicació: 12h</p> <p>Grup gran/Teoria: 4h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 7h</p>
<p>Descripció:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Concepte d'economia. 1.2. L'escassetat, l'elecció i el cost d'oportunitat. 1.3. El funcionament del mercat. 1.4. L'entorn competitiu de l'empresa 1.5. Les empreses de videojocs <p>Objectius específics:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir algunes nocions bàsiques del que és l'economia - Dominar els conceptes de escassetat, elecció i cost d'oportunitat. - Comprendre els mecanismes de funcionament del sistema de mercat i els seus errors. - Introducció al entorn de les organitzacions empresarials - Introducció al sector específic del videojoc 	
<p>INTRODUCCIÓ A L'EMPRESA</p>	<p>Dedicació: 28h</p> <p>Grup gran/Teoria: 10h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 14h</p>
<p>Descripció:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Pla d'empresa 2.2. Model Canvas 2.3. Anàlisi SWAT ? DAFO. 2.4. Mapa d'empatia. 2.5. PORTER <p>Activitats vinculades:</p> <p>Prova de comprovació dels conceptes assolits</p> <p>Objectius específics:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducció a diferents models o eines de treball que ajuden a l'hora de determinar la oportunitat de crear una nova empresa. - L'alumne ha de ser capaç de conèixer les diferents eines econòmiques però poder fer front a les responsabilitats de crear una nova organització 	

804233 - EMPVJ - Empresa

<p>CREACIÓ D'EMPRESA ? Individual vs Societats</p>	<p>Dedicació: 30h Grup gran/Teoria: 10h Activitats dirigides: 5h Aprentatge autònom: 15h</p>
--	--

<p>Descripció: 3.1. Procés de creació d'una empresa. 3.2. L'empresa individual: Tipologia. 3.3. Societats: Tipologia 3.4. El teixit empresarial en la indústria del videojoc</p> <p>Activitats vinculades: Prova de comprovació dels conceptes assolits</p> <p>Objectius específics: - Conèixer els diferents passos a realitzar en la creació d'una nova empresa - Conèixer els diferents tipus d'empresa des del punt de vista legal. - Normativa de societats - Anàlisi del sector dels videojocs</p>
--

<p>OBJECTIUS DE L'EMPRESA</p>	<p>Dedicació: 10h Grup gran/Teoria: 6h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 3h</p>
-------------------------------	--

<p>Descripció: 4.1. Tipos de objetivos de una empresa. 4.2. El factor tiempo en la determinación de objetivos. 4.3. Determinación de objetivos. 4.4. Medida de objetivos</p> <p>Activitats vinculades: Prueba de comprobación de los conceptos aprendido</p> <p>Objectius específics: - Objetivos generales, estratégicos, tácticos - Estrategia empresarial - Misión, visión, meta, objetivos, capacidad estratégica, estrategia, modelo de negocio y control - Control, medida y decisiones con la aparición de desviaciones no previstas</p>

804233 - EMPVJ - Empresa

<p>PLANIFICACIÓ EMPRESARIAL I GESTIÓ DE PROJECTES</p>	<p>Dedicació: 18h Grup gran/Teoria: 12h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 5h</p>
<p>Descripció: 5.1. La planificació de projectes. 5.2. Planificació de projectes en jocs 5.3. Gestió de projectes 5.4. Gestió de projectes en videojocs 5.5. Eines de gestió. 5.6. Eines de gestió en videojocs</p> <p>Activitats vinculades: Prova de comprovació dels conceptes assolits</p> <p>Objectius específics: - Conèixer els fins i els objectius empresarials: la planificació a l'empresa i els programes - La direcció per objectius i els pressupostos de gestió - Instruments i tècniques per a la planificació empresarial</p>	
<p>POLITICA COMERCIAL</p>	<p>Dedicació: 12h Grup gran/Teoria: 5h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció: 6.1. Models Business to Business ? B2B 6.2. Models Business to Consumer ? B2C 6.3. Models en Videojocs.</p> <p>Activitats vinculades: Prova de comprovació dels conceptes assolits</p> <p>Objectius específics: - Comprendre l'enfocament de la direcció empresarial orientada al mercat. - Aprendre a gestionar les relacions amb el client de manera que beneficiï a l'organització i a altres grups d'interès. - Estratègies Comercials per contactar directament amb els clients - Models en el sector dels videojocs en distribució física - Models en el sector dels videojocs en distribució electrònica</p>	

804233 - EMPVJ - Empresa

Planificació d'activitats

ACTIVITAT 1: PROVA DE COMPROVACIÓ DELS CONCEPTES ACONSEGUITS	Dedicació: 6h Grup gran/Teoria: 6h
<p>Descripció: Al finalitzar els temes 2,3,4,5 i 6 es realitzarà una prova</p> <p>Material de suport: CAMPUS i/o material donat en el moment de realitzar la prova</p> <p>Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació: Representa el 10 % de la qualificació final de l'assignatura</p> <p>Objectius específics: Comprovar i avaluar el nivell de coneixements adquirits per l'estudiant</p>	
ACTIVITAT 2: BUSINESS MODEL CANVAS	Dedicació: 30h Activitats dirigides: 30h
<p>Descripció: Elaboració d'un Business Model Canvas per a una empresa de videojocs prova</p> <p>Material de suport: CAMPUS i/o material donat per realitzar la prova</p> <p>Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació: Representa el 35 % de la qualificació final de l'assignatura</p> <p>Objectius específics: Comprovar i avaluar el nivell de coneixements adquirits per l'estudiant</p>	
ACTIVITAT 3: EXAMEN PARCIAL	Dedicació: 2h Grup gran/Teoria: 2h
<p>Descripció: Prova individual i per escrit sobre els continguts dels temes 1-3</p> <p>Material de suport: Enunciat de la prova parcial</p> <p>Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació: El lliurable serà la resolució de la prova.</p> <p>Representa el 25 % de la qualificació final de l'assignatura</p> <p>Objectius específics: La prova ha de demostrar que l'estudiant/a ha adquirit i assimilat els conceptes, principis i fonaments bàsics relacionats amb els temes 1-3.</p>	

804233 - EMPVJ - Empresa

ACTIVITAT 4: EXAMEN FINAL	Dedicació: 2h Grup gran/Teoria: 2h
Descripció: Prova individual i per escrit sobre els continguts dels temes 4-6	
Material de suport: Enunciat de la prova parcial.	
Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació: El lliurable serà la resolució de la prova. Representa el 25 % de la qualificació final de l'assignatura	
Objectius específics: La prova ha de demostrar que l'estudiant/a ha adquirit i assimilat els conceptes, principis i fonaments bàsics relacionats amb l'assignatura	

Sistema de qualificació

La nota final del curs depèn dels següents actes:

- Activitat 2 (business Canvas), pes: 35 %
- Activitat 3 (examen parcial), pes: 25 %
- Activitat 4 (examen final), pes: 25%
- Activitat 1, pes: Exercici pràctic 10%
- Participació i actitud d'aprenentatge, Pes 10% restant es valorarà l'aspecte formal, l'assistència i participació de totes aquelles activitats que es realitzen al llarg del curs.

Examen de reavaluació. Només es poden presentar els alumnes que no hagin superat l'assignatura mitjançant l'avaluació continuada. Només es pot recuperar les activitats 3 i 4

Tots aquells estudiants que no puguin assistir a l'activitat 2 (examen parcial), o que ho suspenguin, tindran l'opció de recuperar-la el dia que es realitzi l'activitat 3 (examen final).

804233 - EMPVJ - Empresa

Bibliografia

Bàsica:

González, F.J.; Ganaza, J.D. Principios y fundamentos de gestión de empresas. 2ª ed. Madrid: Pirámide, 2008. ISBN 9788436821871.

Blanco, Juan Manuel. Economía: teoría y práctica. 5ª ed. Madrid: McGraw-Hill, 2008. ISBN 9788448160999.

Osterwalder, A.; Pigneur, Y. Generación de modelos de negocio: un manual para visionarios, revolucionarios y retadores. Barcelona: Deusto, 2011. ISBN 9788423427994.

Complementària:

Aguerl, M.; Pérez, E. Manual de administración y dirección de empresas: teoría y ejercicios resueltos. Madrid: Centro de Estudios Ramón Areces, 2010. ISBN 9788480049887.

Triadó, X.M. [et al.]. Administración de la empresa: teoría y práctica. Madrid [etc.]: McGraw-Hill, 2011. ISBN 9788448178178.

Altres recursos:

Material informàtic

Material al campus on line

Recurs

Material utilizado y entregado a los alumnos en las diferentes sesiones prácticas

Recurs