Guia docent
804233 - EMPVJ - Empresa

Última modificació: 05/02/2026

Unitat responsable: Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia.

Titulació: GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCS (Pla 2014). (Assignatura obligatòria).

Curs: 2025 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Castellà, Anglès

PROFESSORAT

Professorat responsable: Garcia Pascual, Juan Carlos

Altres: Garcia Pascual, Juan Carlos
Torrents Poblador, Pere
Arrebillaga, Fernanda

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.), siguin individuals o en petits grups, tan 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

- Identificar el marc institucional i jurídic aplicable a l'entorn empresarial.

- Identificar els sistemes organitzatius i de gestió aplicables en l'empresa.

- Identificar els conceptes bàsics implicats en el pla d'empresa en l'àmbit del disseny i desenvolupament de videojocs.

- Aplicar els conceptes i principis de l'organització i direcció d'empreses d'acord amb la legislació vigent en entorns de disseny i desenvolupament de videojocs.

- Analitzar correctament casos pràctics reals relacionats amb la creació i gestió d'empreses i la propietat intel·lectual.

- Crear un pla d'empresa, aplicant la legislació adequada i els processos d'organització i gestió de l'àmbit del disseny i desenvolupament de videojocs.

- Analitzar situacions socials complexes per per a la identificació de les necessitats de les persones i les oportunitats de millora i solucions.

HORES TOTALS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores grup mitjà	16,0	10.67
Hores grup gran	34,0	22.67
Hores activitats dirigides	10,0	6.67

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

INTRODUCCIÓ A L'ECONOMÍA

Descripció:
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

Objectius específics:
- Adquirir algunes nocions bàsiques del que és l'economia
- Dominar els conceptes d'escassetat, elecció i cost d'oportunitat.
- Comprendre els mecanismes de funcionament del sistema de mercat i els seus errors.
- Introducció a l'entorn de les organitzacions empresarials
- Introducció al sector específic del videojoc

Dedicació: 15h
Grup gran/Teoria: 4h
Activitats dirigides: 1h
Aprenentatge autònom: 10h

INTRODUCCIÓ A L' EMPRESA

Descripció:
2.1. Pla d'empresa
2.2. Model Canvas
2.3. Anàlisis SWAT DAFO.
2.4. Mapa d'empatia.
2.5. PORTER

Objectius específics:
- Introducció a diferents models o eines de treball que ajuden a l'hora de determinar l'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

Activitats vinculades:
Prova de comprovació dels conceptes assolits

Dedicació: 28h
Grup gran/Teoria: 10h
Activitats dirigides: 4h
Aprenentatge autònom: 14h

CREACIÓ D' EMPRESA - Individual vs Societats

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

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

Activitats vinculades:
Prova de comprovació dels conceptes assolits

Dedicació: 30h
Grup gran/Teoria: 10h
Activitats dirigides: 5h
Aprenentatge autònom: 15h

OBJECTIUS DE L'EMPRESA

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

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

Activitats vinculades:
Prueba de comprobación de los conceptos aprendido

Dedicació: 18h
Grup gran/Teoria: 6h
Activitats dirigides: 1h
Aprenentatge autònom: 11h

PLANIFICACIÓ EMPRESARIAL i GESTIÓ DE PROJECTES

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

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

Activitats vinculades:
Prova de comprovació dels conceptes assolits

Dedicació: 33h
Grup gran/Teoria: 12h
Activitats dirigides: 1h
Aprenentatge autònom: 20h

POLITICA COMERCIAL

Descripció:
6.1. Models Business to Business - B2B
6.2. Models Business to Consumer - B2C
6.3. Models en Videojocs.

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

Activitats vinculades:
Prova de comprovació dels conceptes assolits

Dedicació: 26h
Grup gran/Teoria: 5h
Activitats dirigides: 1h
Aprenentatge autònom: 20h

ACTIVITATS

ACTIVITAT 1: PROVA DE COMPROVACIÓ DELS CONCEPTES ACONSEGUITS

Descripció:
Al finalitzar els temes 2,3,4,5 i 6 es realitzarà una prova

Objectius específics:
Comprovar i avaluar el nivell de coneixements adquirits per l'estudiant

Material:
CAMPUS i/o material donat en el moment de realitzar la prova

Lliurament:
Representa el 10 % de la qualificació final de l'assignatura

Dedicació: 6h
Grup gran/Teoria: 6h

ACTIVITAT 2: BUSINES MODEL CANVAS

Descripció:
Elaboració d?un Business Model Canvas per a una empresa de videojocs prova

Objectius específics:
Comprovar i avaluar el nivell de coneixements adquirits per l'estudiant

Material:
CAMPUS i/o material donat per realitzar la prova

Lliurament:
Representa el 35 % de la qualificació final de l'assignatura

Dedicació: 30h
Activitats dirigides: 30h

ACTIVITAT 3: EXAMEN PARCIAL

Descripció:
Prova individual i per escrit sobre els continguts dels temes 1-3

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.

Material:
Enunciat de la prova parcial

Lliurament:
El lluirable serà la resolució de la prova.

Representa el 25 % de la qualificació final de l'assignatura

Dedicació: 2h
Grup gran/Teoria: 2h

ACTIVITAT 4: EXAMEN FINAL

Descripció:
Prova individual i per escrit sobre els continguts dels temes 4-6

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

Material:
Enunciat de la prova parcial.

Lliurament:
El lluirable serà la resolució de la prova.

Representa el 25 % de la qualificació final de l'assignatura

Dedicació: 2h
Grup gran/Teoria: 2h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

La nota final del curs depèn dels següents actes:

- Activitat 2 (business Canvas), pes: 30%
- Activitat 3 (examen parcial), pes: 20%
- Activitat 4 (examen final), pes: 30%
- 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.

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

Les accions irregulars que poden conduir a una variació significativa de la qualificació d'un o més estudiants constitueixen una realització fraudulenta d'un acte d'avaluació. Aquesta acció comporta la qualificació descriptiva de suspens i numèrica de 0 de l'acte d'avaluació ordinària global de l'assignatura, sense dret a reavaluació.

Si els docents tenen indicis de la utilització d'eines d'IA no permeses en les proves d'avaluació, podran convocar els estudiants implicats a una prova oral o a una reunió per verificar-ne l'autoria.

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 [en línia]. 6ª ed. Madrid: McGraw-Hill, 2014 [Consulta: 08/03/2023]. Disponible a: https://www-ingebook-com.recursos.biblioteca.upc.edu/ib/NPcd/IB_BooksVis?cod_primaria=1000187&codigo_libro=8463. ISBN 9788448192815.
- Osterwalder, Alexander; Pigneur, Yves. 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.

RECURSOS

Material informàtic:

- Material al campus on line. Recurs
- Material utilizado y entregado a los alumnos en las diferentes sesiones prácticas. Recurs