



Guía docente

804233 - EMPVJ - Empresa

Última modificación: 05/02/2026

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia

Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2025

Créditos ECTS: 6.0

Idiomas: Castellano, Inglés

PROFESORADO

Profesorado responsable: Garcia Pascual, Juan Carlos

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

METODOLOGÍAS DOCENTES

La metodología docente se divide en tres partes:

- Sesiones presenciales de exposición de los contenidos.
- Sesiones presenciales de trabajo práctico (presentaciones y debate de casos).
- Trabajo autónomo de estudio y realización de ejercicios y actividades.

En las sesiones de exposición de los contenidos, el profesorado introducirá las bases teóricas de la materia, conceptos, métodos y resultados ilustrándolos con ejemplos convenientes para facilitar su comprensión.

En las sesiones de trabajo práctico en el aula, el profesorado guiará al estudiante en la aplicación de los conceptos teóricos para la resolución de problemas, fundamentando en todo momento el razonamiento crítico. Se propondrán ejercicios que el estudiante resuelva en el aula y fuera de ella, a fin de favorecer el contacto y utilización de las herramientas básicas necesarias para la resolución de problemas.

El estudiante, de forma autónoma, tiene que trabajar el material proporcionado por el profesorado y el resultado de las sesiones de trabajo-problemas para asimilar y fijar los conceptos. El profesorado proporcionará un plan de estudio y de seguimiento de actividades (CAMPUS).

La metodología de la asignatura es una combinación entre la clase presencial y la realización de diferentes actividades complementarias (resolución de casos, problemas, etc.), ya sean individuales o en pequeños grupos, tanto dentro como fuera del aula. En las horas presenciales del estudiante recibe la información básica para trabajar los contenidos del plan docente que le garanticen la obtención de los objetivos establecidos.

En el Campus Virtual se publica toda la información relativa a la asignatura (normas de evaluación, fechas de entrega de las actividades, etc.). La asistencia a las sesiones es importante para el proceso de aprendizaje, el cual se basa tanto en el trabajo individual o en equipo, como en la participación en el aula.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Identificar el marco institucional y jurídico aplicable al entorno empresarial.
- Identificar los sistemas organizativos y de gestión aplicables en la empresa.
- Identificar los conceptos básicos implicados en el plan de empresa en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos.
- Aplicar los conceptos y principios de la organización y dirección de empresas de acuerdo con la legislación vigente en entornos de diseño y desarrollo de videojuegos.
- Analizar correctamente casos prácticos reales relacionados con la creación y gestión de empresas y la propiedad intelectual.
- Crear un plan de empresa, aplicando la legislación adecuada y los procesos de organización y gestión del ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos.
- Analizar situaciones sociales complejas para la identificación de las necesidades de las personas y las oportunidades de mejora y soluciones.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	16,0	10.67
Horas actividades dirigidas	10,0	6.67
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo grande	34,0	22.67

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN A LA ECONOMÍA

Descripción:

- 1.1. Concepto de economía.
- 1.2. La escasez, la elección y el coste de oportunidad.
- 1.3. El funcionamiento del mercado.
- 1.4. El entorno competitivo de la empresa
- 1.5. Las empresas de videojuegos

Objetivos específicos:

- Adquirir algunas nociones básicas de economía
- Dominar los conceptos de escasez, elección y coste de oportunidad.
- Comprender los mecanismos de funcionamiento del sistema de mercado y sus errores.
- Introducción al entorno de las organizaciones empresariales.
- Introducción al sector específico del videojuego.

Dedicación:

Grupo grande/Teoría: 4h

Actividades dirigidas: 1h

Aprendizaje autónomo: 10h



INTRODUCCIÓN A LA EMPRESA

Descripción:

- 2.1. Plan de empresa
- 2.2. Modelo Canvas
- 2.3. Análisis SWAT DAFO.
- 2.4. Mapa de empatía.
- 2.5. PORTER

Objetivos específicos:

- Introducción a diferentes modelos o herramientas de trabajo que ayudan en el momento de determinar la oportunidad de crear una nueva empresa.
- El alumno ha de ser capaz de conocer las diferentes herramientas económicas y poder enfrentarse a las responsabilidades de crear una nueva organización.

Actividades vinculadas:

Prueba de comprobación de los conceptos aprendidos

Dedicación: 28h

Grupo grande/Teoría: 10h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 14h

CREACIÓN DE EMPRESAS - Individual vs Sociedades

Descripción:

- 3.1. Proceso de creación de una empresa.
- 3.2. La empresa individual: Tipología.
- 3.3. Sociedades: Tipología
- 3.4. El tejido empresarial en la industria del videojuego

Objetivos específicos:

- Conocer los diferentes pasos a realizar en la creación de una nueva empresa
- Conocer los diferentes tipos de empresa desde el punto de vista legal.
- Normativa de sociedades
- Análisis del sector de los videojuegos

Actividades vinculadas:

Prueba de comprobación de los conceptos aprendidos

Dedicación: 30h

Grupo grande/Teoría: 10h

Actividades dirigidas: 5h

Aprendizaje autónomo: 15h



OBJETIVOS DE L'EMPRESA

Descripción:

- 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

Objetivos específicos:

- 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

Actividades vinculadas:

Prueba de comprobación de los conceptos aprendido

Dedicación:

18h

Grupo grande/Teoría: 6h

Actividades dirigidas: 1h

Aprendizaje autónomo: 11h

PLANIFICACIÓN EMPRESARIAL Y GESTIÓN DE PROYECTOS

Descripción:

- 5.1. La planificación de proyectos.
- 5.2. Planificación de proyectos en juegos
- 5.3. Gestión de proyectos
- 5.4. Gestión de proyectos en videojuegos
- 5.5. Herramientas de gestión.
- 5.6. Herramientas de gestión en videojuegos

Objetivos específicos:

- Conocer los fines y objetivos empresariales: la planificación en la empresa y los programas
- La dirección por objetivos y los presupuestos de gestión
- Instrumentos y técnicas para la planificación empresarial

Actividades vinculadas:

Prueba de comprobación de los conceptos aprendido

Dedicación:

33h

Grupo grande/Teoría: 12h

Actividades dirigidas: 1h

Aprendizaje autónomo: 20h



POLITICA COMERCIAL

Descripción:

- 6.1. Modelos Business to Business - B2B
- 6.2. Modelos Business to Consumer - B2C
- 6.3. Modelos en Videojuegos.

Objetivos específicos:

- Comprender el enfoque de la dirección empresarial orientada al mercado.
- Aprender a gestionar las relaciones con el cliente de manera que beneficie a la organización y a otros grupos de interés.
- Estrategias Comerciales para contactar directamente con los clientes
- Modelos en el sector de los videojuegos en distribución física
- Modelos en el sector de los videojuegos en distribución electrónica

Actividades vinculadas:

Prueba de comprobación de los conceptos aprendidos

Dedicación: 26h

Grupo grande/Teoría: 5h

Actividades dirigidas: 1h

Aprendizaje autónomo: 20h

ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1: PRUEBA DE COMPROVACIÓN DE LOS CONCEPTOS ESTUDIADOS

Descripción:

Al finalizar los temas 2,3,4,5 y 6 se realizará una prueba

Objetivos específicos:

Comprobar y evaluar el nivel de conocimientos adquiridos por el estudiante

Material:

CAMPUS y/o material aportado en el momento de realizar la prueba

Entregable:

Representa el 10 % de la calificación final de la asignatura

Dedicación: 6h

Grupo grande/Teoría: 6h

ACTIVIDAD 2: BUSINESS MODEL CANVAS

Descripción:

Elaboración de un Business Model Canvas para una empresa de videojuegos

Objetivos específicos:

Comprobar y evaluar el nivel de conocimientos adquiridos por el estudiante

Material:

CAMPUS y/o material aportado en el momento de realizar la prueba

Entregable:

Representa el 35 % de la calificación final de la asignatura

Dedicación: 30h

Actividades dirigidas: 30h



ACTIVIDAD 3: EXAMEN PARCIAL

Descripción:

Prueba individual y por escrito sobre los contenidos de los temas 1-3

Objetivos específicos:

La prueba ha de demostrar que el estudiante/a ha adquirido y asimilado los conceptos, principios y fundamentos básicos relacionados con los temas 1-3.

Material:

Enunciado de la prueba parcial

Entregable:

El entregable será la resolución de la prueba.

Representa el 25 % de la calificación final de la asignatura

Dedicación: 2h

Grupo grande/Teoría: 2h

ACTIVIDAD 4: EXAMEN FINAL

Descripción:

Prueba individual y por escrito sobre los contenidos de los temas 4-6

Objetivos específicos:

La prueba ha de demostrar que el estudiante/a ha adquirido y asimilado los conceptos, principios y fundamentos básicos relacionados con la asignatura

Material:

Enunciado de la prueba parcial

Entregable:

El entregable será la resolución de la prueba.

Representa el 25 % de la calificación final de la asignatura

Dedicación: 2h

Grupo grande/Teoría: 2h



SISTEMA DE CALIFICACIÓN

La nota final del curso depende de los siguientes actos:

- Actividad 2 (business Canvas), peso: 30 %
- Actividad 3 (examen parcial), peso: 20 %
- Actividad 4 (examen final), peso: 30%
- Actividad 1, peso: (ejercicio Práctico) 10%
- Participación y actitud de aprendizaje, Peso 10% restante se valorará el aspecto formal, la asistencia y participación en todas aquellas actividades que se realicen a lo largo del curso.

Solo se pueden presentar al examen de reevaluación los alumnos que no hayan superado la asignatura mediante la evaluación continuada. Solo se pueden recuperar las actividades 3 y 4.

Las acciones irregulares que puedan llevar a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinario global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.

Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar a los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar la autoría.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- González, F.J.; Ganaza, J.D. Principios y fundamentos de gestión de empresas. 2^a ed. Madrid: Pirámide, 2008. ISBN 9788436821871.
- Blanco, Juan Manuel. Economía: teoría y práctica [en línea]. 6^a 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.

Complementaria:

- 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 informático:

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