



## Información de la asignatura

**Titulación:** Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

**Facultad:** Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

**Código:** 2050104 **Nombre:** Modelos empresariales en la industria de la animación y los videojuegos

**Créditos:** 6,00 ECTS **Curso:** 1 **Semestre:** 1

**Módulo:** ENTORNO EMPRESARIAL Y PROYECTOS.

**Materia:** EMPRESA DIGITAL Y LEGISLACIÓN **Carácter:** Obligatoria

**Rama de conocimiento:**

**Departamento:** Multimedia y Artes Digitales

**Tipo de enseñanza:** Presencial

**Lengua/-s en las que se imparte:** Castellano

**Profesorado:**

2051A Federico Lopez Esquibel (**Profesor responsable**)

federico.lopez@ucv.es



## Organización del módulo

### ENTORNO EMPRESARIAL Y PROYECTOS.

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
PROYECTOS DE ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS.	6	Desarrollo de proyectos de animación y videojuegos	6	3/2
EMPRESA DIGITAL Y LEGISLACIÓN	12	Legislación digital	6	2/2
		Modelos empresariales en la industria de la animación y los videojuegos	6	1/1

## Conocimientos recomendados

### Conocimientos Fundamentales

·**Principios Básicos de Economía y Empresa:** No necesitas ser un experto, pero entender conceptos como **oferta y demanda**, **costes fijos y variables**, **márgenes de beneficio**, y **punto de equilibrio** te dará una gran ventaja. Saber qué es un **plan de negocio** y cuáles son sus componentes principales también es muy útil.

·**Cultura de la Animación y los Videojuegos:** Estar familiarizado con la historia y la evolución de ambas industrias es clave. Conocer estudios importantes (desde Disney o Ghibli hasta estudios indie como Supergiant Games), juegos y películas influyentes, y los diferentes géneros y plataformas te permitirá entender mejor los casos de estudio que se analicen.

·**Nociones de Marketing y Comunicación:** Comprender los fundamentos del marketing, como la **segmentación de mercado**, el **público objetivo (target)**, y las **estrategias de promoción y distribución** es crucial. Hoy en día, tener conocimientos sobre **marketing digital**, redes sociales y creación de comunidades es especialmente relevante.



## Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

R1 - Diseñar una empresa (imaginaria) del sector de la animación y/o videojuego, en equipo, donde se apliquen los elementos básicos trabajados en la asignatura y que la defiendan en una exposición oral teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA14.1 / RA13.4 / RA1.4 / RA2.15 / RA3.16 / RA4.16 / RA6.21 / RA7.21 / RA8.23]

RA del título que concreta

### **Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Aplicar las normas específicas del ámbito digital, la protección de la propiedad intelectual e industrial y los derechos de imagen derivados del marco legislativo español y europeo justificando dicha aplicación.

### **Tipo RA:** Conocimientos o contenidos

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

### **Tipo RA:** Competencias

- Analizar las características propias del sector de la animación y los videojuegos, su funcionamiento y las tendencias para comprender y predecir su evolución.

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.



- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.
- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.
- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

R2 - Realizar propuestas de posibles con opciones de autoempleo, teniendo en cuenta las condiciones vistas en la asignatura. [RA14.2 / RA13.5 / RA1.5/ RA2.16 / RA4.17]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Aplicar las normas específicas del ámbito digital, la protección de la propiedad intelectual e industrial y los derechos de imagen derivados del marco legislativo español y europeo justificando dicha aplicación.

**Tipo RA:** Conocimientos o contenidos

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

**Tipo RA:** Competencias

- Analizar las características propias del sector de la animación y los videojuegos, su funcionamiento y las tendencias para comprender y predecir su evolución.
- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.
- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.



R3 - Utilizar con propiedad el vocabulario específico legal que afecta al ámbito de la animación y los videojuegos. [RA4.18]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Competencias

- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

---

R4 - Aplica el ordenamiento jurídico básico relativo a los proyectos de animación y videojuegos, trabajado en las asignaturas teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA14.3 / RA3.18 / RA6.22 / RA7.22 / RA8.24]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Aplicar las normas específicas del ámbito digital, la protección de la propiedad intelectual e industrial y los derechos de imagen derivados del marco legislativo español y europeo justificando dicha aplicación.

---

**Tipo RA:** Competencias

- Analizar las características propias del sector de la animación y los videojuegos, su funcionamiento y las tendencias para comprender y predecir su evolución.
  - Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
  - Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.
-



R5 - Aplica apropiadamente los instrumentos de protección de los Derechos de la Propiedad Intelectual, licencias de uso... a casos reales o simulados. [RA2.17]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

---



## Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

### Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R1, R2	40,00%	SE1 - Pruebas escritas.
R1, R2	20,00%	SE5 - Pruebas orales.
R1, R2	40,00%	SE8 - Elaboración de proyectos.

### Observaciones

*Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación.*

*Por lo que a la asignatura se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 80%\*\*, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única.*

Si esta solicitud es aprobada, la calificación final se basará en dos componentes que deberán completarse en la convocatoria correspondiente (1ª o 2ª):

1.La **entrega de todos los trabajos** y actividades del curso.

2.La realización del **examen final**.

En esta asignatura se permite el uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa como



apoyo para el aprendizaje. La IA debe ser utilizada como una herramienta para la ideación, la mejora de la redacción o la búsqueda de información inicial, pero **nunca como un sustituto del pensamiento crítico y el trabajo original del estudiante**. El alumno es el autor final y, por tanto, el único responsable de la veracidad, calidad y originalidad del contenido que entrega. El uso de IA para generar textos completos que se presentan como propios, o la no declaración de su uso, se considerará **plagio** y será tratado como tal según el reglamento académico.

Para cumplir con el principio de honestidad académica, **es obligatorio declarar explícitamente cualquier uso de la IA**. Al final de cada trabajo entregado, se deberá incluir un apartado titulado "Declaración de Uso de Inteligencia Artificial" donde se especifique la herramienta utilizada (ej. Gemini), la fecha de uso y una breve descripción de cómo se empleó (ej. "para generar ideas iniciales y revisar la gramática del borrador final"). Esta política busca fomentar el desarrollo de competencias digitales de forma ética y preparar a los estudiantes para el entorno profesional actual.

#### CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

## Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M2 MD2 - Clase magistral participativa.

M5 MD5 - Estudio de casos.

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
-----------	--	-------------	-------	------





AF2 - Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo. en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.	R1	MD2 - Clase magistral participativa. MD5 - Estudio de casos.	30,00	1,20
AF5 - Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados.	R1	MD2 - Clase magistral participativa. MD5 - Estudio de casos.	30,00	1,20
<b>TOTAL</b>			<b>60,00</b>	<b>2,40</b>



### ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF8 - Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	R1	MD5 - Estudio de casos.	50,00	2,00
AF6 - El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización.			40,00	1,60
<b>TOTAL</b>			<b>90,00</b>	<b>3,60</b>



## Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

### Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
HABILIDADES TRANSVERSALES	Este bloque inicial es fundamental para sentar las bases del desarrollo profesional del alumno. Nos centraremos en potenciar las habilidades de comunicación y autoconocimiento, herramientas clave para cualquier emprendedor o profesional. Los alumnos trabajarán en la definición de su marca personal y practicarán técnicas de presentación eficaces para comunicar sus ideas con impacto.
FUNDAMENTOS DEL MERCADO Y LA EMPRESA	En este bloque se establecen los cimientos económicos y conceptuales para entender el entorno en el que operan las empresas. Se analizarán los principios básicos de la oferta y la demanda, la función social y económica de la empresa, el perfil del emprendedor y los modelos de negocio específicos que caracterizan a las industrias creativas y digitales, como el gaming o el cine.
ESTRATEGIA Y ORGANIZACIÓN INTERNA	Una vez comprendido el entorno, nos adentraremos en el corazón de la empresa: la estrategia. Este bloque está dedicado a aprender a formular el propósito de un proyecto (misión, visión y valores) y a utilizar herramientas de análisis profesional como PESTEL, las 5 Fuerzas de Porter y el DAFO para diagnosticar la situación interna y externa, permitiendo así definir líneas estratégicas y objetivos claros.
EL PLAN DE MARKETING	Con una estrategia definida, el siguiente paso es conectar con el mercado. Este bloque se centra en el plan de marketing como hoja de ruta para llegar al cliente. Se aprenderá a investigar el mercado, a definir al público objetivo mediante "Buyer Personas", a diseñar una propuesta de valor sólida y a definir las estrategias de producto, precio y distribución, integrando todos los elementos en un Lean Canvas.



## VIABILIDAD Y PLAN FINANCIERO

El último bloque aborda un aspecto crítico de cualquier proyecto: su sostenibilidad económica. Se introducirán los conceptos financieros básicos para evaluar la viabilidad de una idea de negocio, incluyendo el análisis de costes fijos y variables y el cálculo del umbral de rentabilidad. A través de talleres prácticos, los alumnos aprenderán a realizar previsiones de ingresos y a elaborar una cuenta de resultados previsional.

### Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
HABILIDADES TRANSVERSALES	4	8,00
FUNDAMENTOS DEL MERCADO Y LA EMPRESA	7	14,00
ESTRATEGIA Y ORGANIZACIÓN INTERNA	7	14,00
EL PLAN DE MARKETING	7	14,00
VIABILIDAD Y PLAN FINANCIERO	5	10,00

## Referencias

- Osterwalder, A. y Pigneur, Y. (2011). *Generación de Modelos de Negocio*
- Ries, E. (2012). *El método Lean Startup*
- Kim, W. C. y Mauborgne, R. (2005). *La estrategia del océano azul*
- Godin, S. (2018). *Esto es Marketing*
- Clark, T., Osterwalder, A. y Pigneur, Y. (2012). *Tu modelo de negocio*
- Kahneman, D. (2012). *Pensar rápido, pensar despacio*