



Guía Docente 2024-25

**GUÍA DOCENTE:
MANAGEMENT EMPRESARIAL**

Grado en Multimedia y Artes digitales

Universidad Católica de Valencia

**GUIA DOCENTE DE LA ASIGNATURA:**

	ECTS
ASIGNATURA: Management Empresarial	6
Materia: Empresa	12
Módulo: Empresa y Marco Jurídico	24
Tipo de Formación: Formación básica	CURSO: 1º Semestre: 1º
Profesorado: D. Federico López Esquibel	Departamento: Economía, Marketing y Dirección de Empresas
	E-mail: federico.lopez@ucv.es

ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

MODULO DE GESTIÓN ECONÓMICA	Nº ECT 60
Duración y ubicación temporal de la asignatura dentro del plan de estudios:	
Esta asignatura tiene por objetivo general introducir al alumno a la dirección de empresas, por lo que su ubicación en el segundo semestre del primer curso del Grado es la idónea.	

MÓDULO	ECTS	Materia	ECTS	ASIGNATURA	ECTS	Curso	
EMPRESA Y MARCO JURÍDICO	24	Empresa	12	Management Empresarial	6	1	1S
				Marketing y Comunicación empresarial	6	2	1S
		Innovación Publicitaria	6	Innovación Publicitaria	6	3	1S
		Derecho	6	Derecho Audiovisual y Propiedad Intelectual	6	1	2S



GUIA DOCENTE DE LA MATERIA/ ASIGNATURA:

Management Empresarial

Requisitos previos: No se contemplan requisitos previos para cursar esta asignatura.

OBJETIVOS GENERALES

La asignatura aporta a los alumnos un marco conceptual básico que les permite comprender aspectos fundamentales relacionados con la dirección y organización de empresas, haciendo especial énfasis en organizaciones multimedia y digitales. Se tratarán los factores que determinan la competitividad de las empresas, el papel que juegan en la economía de mercado y las relaciones que mantienen con el resto de agentes del entorno.

A continuación, se relacionan los objetivos generales de la asignatura:

- a. Manejar la terminología propia del área de dirección de empresas con propiedad.
- b. Adquirir conocimientos sobre la función de dirección: fijación de objetivos empresariales, relaciones empresa entorno, responsabilidades y funciones de la dirección, competitividad de la empresa...
- c. Desarrollar las siguientes competencias directivas: a) análisis del entorno (detección de oportunidades y amenazas), b) análisis interno (localización de debilidades y fortalezas), c) definición de objetivos, control, evaluación y mejora, d) liderazgo, negociación y motivación de equipos de trabajo, e) visión de negocio y capacidad de emprender.
- d. Mejorar otras competencias: a) toma de decisiones y trabajo en equipo, b) gestión adecuada del tiempo y los recursos, c) comunicación oral y escrita, d) búsqueda y análisis de información y aprendizaje autónomo, e) creatividad.
- e. Desarrollar actitudes: espíritu crítico, calidad, innovación y mejora continua, colaboración y confianza, actitud positiva hacia el cambio y capacidad de asunción de riesgo prudente.



FUNDAMENTOS DE MANAGEMENT: COMPETENCIAS				
COMPETENCIAS TRANSVERSALES O GENÉRICAS	Ponderación de las competencias			
	1	2	3	4
Instrumentales				
01 Capacidad de análisis y síntesis			X	
02 Capacidad de organización y planificación				X
03 Comunicación oral y escrita en la lengua propia			X	
04 Conocimiento de una segunda lengua en el ámbito laboral propio		x		
05 Habilidades de informática relativas al ámbito de estudio		x		
06 Capacidad de gestión de la información. Saber obtener información de forma efectiva a partir de libros y revistas especializadas, y de otra documentación			x	
07 Resolución de problemas				x
08 Capacidad para presentar adecuadamente un Curriculum Vitae, una muestra del propio trabajo, como un portfolio y una presentación profesional.			x	
09 Toma de decisiones				x
Interpersonales	1	2	3	4
10 Trabajo en equipo				x
11 Trabajo en un equipo de carácter interdisciplinar			x	
12 Trabajo en un contexto internacional				x
13 Habilidades en las relaciones interpersonales				x
14 Razonamiento crítico				x
15 Compromiso ético				x
16 Capacidad para asumir responsabilidades			x	
17 Capacidad de autocrítica			x	
Sistémicas	1	2	3	4
18 Aprendizaje autónomo y motivación para la formación a lo largo de su vida profesional			x	
19 Adaptación a nuevas situaciones			x	



20 Creatividad. Capacidad para generar nuevas ideas.			x	
21 Liderazgo. Análisis y la dirección de equipos				x
22 Capacidad de colaboración con otras profesiones y especialmente con los profesionales de otros campos. Identificar los profesionales adecuados para desarrollar adecuadamente el trabajo creativo.				x
23 Reconocimiento de la diversidad y la multiculturalidad Conocimiento de otras culturas y costumbres. Conocer la dimensión social del ser humano considerando los factores históricos y socioculturales propios de la sociedad contemporánea.				x
24 Iniciativa y espíritu emprendedor				x
25 Motivación por la calidad			x	
26 Capacidad para el autoempleo y la generación de empleo				x
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS				
	1	2	3	4
E1. Capacidad para realizar un análisis, oral y escrito, de una expresión artística, dominando el vocabulario, códigos, movimientos y conceptos inherentes al ámbito artístico.	x			
E2. Sensibilidad artística. Desarrollar la capacidad de percibir la belleza en distintas formas y creaciones artísticas, aplicando principios estéticos y fomentando la creatividad y la innovación multidisciplinar.		x		
E3. Conocimiento de métodos específicos de producción y técnicas artísticas digitales especialmente para aplicarlas al mundo de la comunicación, buscando además nuevos soportes.	x			
E4. Desarrollo de habilidades en las técnicas y procedimientos tradicionales de ilustración y en las técnicas digitales para la creación y desarrollo de elementos gráficos, imágenes, símbolos, textos, maquetación de publicaciones y envases de productos.	x			
E5. Capacidad para organizar, clasificar e indexar todos los materiales y archivos usados en el desarrollo del proyecto, generando documentos para su adecuada conservación o consulta. Así como capacidad para la posterior búsqueda y recuperación de la información.		x		
E6. Capacidad de obtener conclusiones objetivas y relevantes para la generación de nuevos conceptos de producto, y generar nuevas ideas y soluciones, a partir del trabajo de investigación sobre documentación.			x	



E7. Capacidad de detectar nuevas áreas de la sociedad de la información en las que las tecnologías multimedia puedan ser útiles y de desarrollar la investigación necesaria a nivel básico para proponer soluciones.			x	
E8. Capacidad para organizar y tratar la información que posteriormente va a ser incluida en el proyecto.			x	
E9. Capacidad para planificar y dirigir proyectos y desarrollos de contenido tecnológico, en particular referidos al arte, diseño multimedia y la comunicación.		x		
E10. Habilidad para traducir las ideas creativas de modo que sea posible transmitir las en formato digital.		x		
E11. Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral, escrita, audiovisual o digital, conforme a los cánones de las disciplinas de la información y comunicación.		x		
E12. Sensibilidad para valorar la importancia del diseño en la formulación de mensajes y en el impacto de su transmisión en los diferentes ámbitos comunicativos		x		
E13. Capacidad para contribuir al debate contemporáneo sobre las artes y prácticas digitales y multimedia.		x		
E14. Entender la comunicación como proceso, así como los diferentes elementos que lo constituyen, comprendiendo los conocimientos de la especificidad de los discursos, así como de los modos de representación propios de los distintos medios tecnológicos y audiovisuales, al tiempo que discriminando las distintas teorías, métodos y problemas de la comunicación audiovisual y sus diferentes lenguajes.			x	
E15. Conocimiento del marco legislativo en España y Europa, en particular lo relativo al ámbito audiovisual y la protección de la propiedad intelectual e industrial.	x			
E16. Comprender y transmitir la importancia de la estrategia de comunicación como elemento crítico en los procesos de creación de valor y de puesta a disposición de dicho valor a la sociedad por parte de empresas y organizaciones en general.			x	
E17. Comprensión de las características propias del sector de la producción digital y de su funcionamiento y las tendencias que marcan su evolución actual y futura.		x		
E18. Conocer, valorar y comprender las obligaciones deontológicas del profesional de la creación multimedia y las implicaciones que comporta el ajustarse a las mismas en el desempeño profesional.			x	
E19. Comprensión global de las prácticas artísticas y multimedia y la importancia de su relación con su contexto socioeconómico y cultural.		x		
E20. Capacidad para desarrollar un conocimiento articulado de la comunicación, tanto desde un punto de vista histórico, e igualmente como fenómeno sociológico en		x		



evolución, al tiempo que las nuevas realidades que brinda el constante avance en su dimensión tecnológica.				
--	--	--	--	--

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
R-1. Ser capaz manejar los conceptos y comprender técnicas básicas de dirección de una empresa.	1,3,6,10,11,12
R-2. Capacidad para analizar el entorno empresarial y detectar oportunidades y amenazas.	1,3,6,10,11,12
R-3 Realización de un diagnóstico de situación de una empresa.	2,4,5,6,7,8,9,12,13
R-4 Comunicar oralmente y por escrito de forma clara y rigurosa las conclusiones de un análisis empresarial.	2,4,5,6,7,8,9,12,13

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
<p>Las clases combinarán la enseñanza de conocimientos, explicándose aquellos aspectos más complejos, con la aplicación práctica de estos conocimientos. Con frecuencia se analizarán casos prácticos y se utilizarán videos y materiales actuales. Se potenciará que los alumnos aprendan a buscar información relevante en distintas fuentes.</p> <p>En la plataforma se podrá acceder a contenidos elaborados por el docente. Para el seguimiento y comprensión de la teoría es recomendable utilizar el material disponible en la plataforma UCV y la bibliografía recomendada.</p> <p>En clase se discutirán en equipo casos prácticos; se espera que los alumnos muestren una actitud abierta al diálogo en las sesiones presenciales y que compartan sus puntos de vista con sus compañeros. En muchos casos los ejercicios y casos realizados en clase se entregarán a través de la plataforma. La evaluación tendrá en cuenta la profundidad del análisis, la calidad y amplitud de las fuentes consultadas, la pulcritud y estilo de la presentación y la creatividad y originalidad. Así mismo se valorará la presentación oral en clase cuando corresponda.</p> <p>Se anima a los alumnos a que acudan a las tutorías, en el horario que se publica en la plataforma UCV. Así mismo existe un sistema de tutorías virtuales que se recomienda utilizar para contactar con el docente para solucionar dudas y problemas.</p>



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL			
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación competencias	ECTS
CLASE PRESENCIAL	Exposición introductoria de cada tema por parte del profesor. Definición de los objetivos de conocimiento y competencias a alcanzar; explicación de las actividades a realizar y de la metodología a seguir, así como de los instrumentos y criterios de evaluación. Instrucciones específicas acerca del trabajo grupal e individual de cada tema y acompañamiento en su ejecución.	1,3,8,14,24,26	1,5
CLASES PRÁCTICAS	Actividades dirigidas al desarrollo de las competencias y relacionadas con los contenidos de cada tema: búsqueda bibliográfica en biblioteca, análisis crítico de materiales acerca de los contenidos del tema, análisis crítico de modelos de comunicación y creación artística, elaboración de un esquema de los contenidos de cada tema, búsquedas en Internet, utilización de la informática para el uso de herramientas digitales y realización de los contenidos propuestos.	1,3,14,20	0,5
EXPOSICIÓN TRABAJOS GRUPO	Aplicación de conocimientos interdisciplinares en exposición oral por grupos de los trabajos realizados.	3,8,10,14,E16	0,15
TUTORÍA	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, lecturas, realización de trabajos, etc.	3,14	0,15
EVALUACIÓN	Conjunto de pruebas orales y/o escritas empleadas en la evaluación inicial, formativa o sumativa del alumno.	1,3,7,14	0,1
Total			(2,4*)
ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO			
TRABAJO EN GRUPO	Preparación en grupo de lecturas, resolución de casos, trabajos, memorias, etc. para exponer en clase o entregar en clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma u otros espacios virtuales.	2,6,7,10,20,24	1,25



TRABAJO AUTÓNOMO	Estudio del alumno: Preparación individual de lecturas, resolución de casos, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma u otros espacios virtuales.	1,2,6,24 ,E8	2,35
Total			(3,6*)

SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS Y SISTEMA DE CALIFICACIONES

El sistema de evaluación emplea una prueba escrita que aporta el 45% de la evaluación final. Las preguntas de desarrollo consistirán en cuestiones tipo test, teóricas y prácticas del tipo de las que se han realizado en las clases. Se requiere un mínimo 5 en la prueba final escrita para poder mediar con la evaluación continua, que se presenta a continuación.

La evaluación continua aporta el 55% de la evaluación final

* 20%: asistencia a clase, participación activa en clase y pruebas orales

* 35%: trabajos y casos analizados en clase por equipos.

Los trabajos fuera de plazo se evaluarán sobre un máximo de aprobado.

*Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, el sistema de evaluación continua es el sistema preferente de evaluación en la UCV. El art. 10 permite, no obstante, para aquellos estudiantes que de forma justificada y acreditada manifiesten su imposibilidad de asistencia presencial (o a actividades de comunicación síncrona para las modalidades de enseñanza virtual y/o híbrida), su evaluación con carácter extraordinario en la denominada evaluación única. Dicha evaluación única deberá ser solicitada dentro del **primer mes** de cada semestre a Decanato de Facultad a través de los **Vicedecanatos** o Direcciones de Máster, compitiendo a este la decisión expresa sobre la admisión de dicha petición del alumno concernido.*

Para la asignatura **MODELOS EMPRESARIALES EN LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN Y LOS VIDEOJUEGOS** las evidencias a presentar y/o la/s prueba/s a realizar en la evaluación única por el estudiante que se establecen son: Realización de actividades teórico- prácticas 55% y Examen final 45%

Matrículas de Honor: 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



•

Los alumnos que se presenten en segunda o sucesivas convocatorias dispondrán de tutorías de seguimiento periódicas, que se llevarán a cabo en las fechas publicadas en la plataforma UCV. En el apartado final de esta guía se puede encontrar información relativa a estas tutorías. Estas tutorías se dirigen a guiar al alumno en su aprendizaje y facilitar su avance y realización de ejercicios y trabajos prácticos de evaluación continua.

Asistencia obligatoria: *Acorde a las directrices de desarrollo de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, en las titulaciones presenciales será precisa la asistencia a clase con un mínimo de un 80% de las sesiones de cada asignatura como requisito para ser evaluado. Ello significa que, si un estudiante no asiste a las sesiones de cada asignatura, en un porcentaje superior al 20%, no podrá ser evaluado, ni en primera ni en segunda convocatoria, salvo que el responsable de asignatura con el visto bueno del responsable de titulación, a la vista de circunstancias excepcionales debidamente justificadas, exoneren del porcentaje mínimo de asistencia.*



DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS	
Organización en bloques de contenido o agrupaciones temáticas. Desarrollo de los contenidos en Guías didácticas.	
Bloques temáticos	Competencias relacionadas
Capacidades transversales Búsquedas en google. Presentación efectiva. Negociación básica. Marca personal y posicionamiento. Comportamiento humano y teoría de las decisiones. Excel básico	3,6,8,9,10,14,E8,E16
Modelos de negocio Identificación de los participantes clave. Comprensión del mercado. Lean canvas. Buyer Persona. Costes. Propuesta de valor. Ingresos. Producción. Ventas. Iteración rápida. Innovación.	1,3,7,10,20
Emprendimiento El trabajo por cuenta propia. Oportunidades y Riesgos. El camino hacia el lanzamiento, idea, equipo y financiación.	2,3,10,24,26,E16
Organización empresarial y management Introducción a la organización empresarial. Modelos de análisis. DAFO, Porter, Boston Consulting Group. Las áreas de la empresa.	1,3,7,10,20,



BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica:

- Jerry Weissman. (2008) Presenting to win. Financial Times Prentice Hall
- Karen Kang. (2020) Branding Pays. Branding Pays Media
- Jim Thomas. (2007) Negociar para ganar. Gestión 2000
- Daniel Kahneman. (2013) Pensar rápido pensar despacio. Debolsillo
- Alexander Osterwalder. (2011). Generación de modelos de negocios.
- Alexander Osterwalder. (2015) Diseñando la propuesta de valor: Cómo crear los productos y servicios que tus clientes están esperando . Ediciones Deusto
- Chip Heath & Dan Heath (2010) Made to Stick: Why Some Ideas Survive and Others Die. Random House Trade Paperbacks
- Kotler, P., Burton, S., Deans, K., Brown, L., y Armstrong, G. (2015). *Marketing*. Pearson Higher Education AU.
- Porter, M. E. (2008). The five competitive forces that shape strategy. *Harvard business review*, 86(1), 25-40.
- Medina Laveron, M. (2005): Estructura y Gestión de Empresas Audiovisuales. EUNSA, Ediciones de la Universidad de Navarra.

Lecturas complementarias recomendadas:

- Suarez Sanchez-Ocaña (2011). Desnudando a Google. Deusto
- Ariño, M.A. y Maella. P (2011). Iceberg a la vista. Empresa activa
- Johnson, S. (2007). Quien se ha llevado mi queso. Empresa Activa
- Elliot J. (2010). El camino de Steve Jobs. Aguilar.
- Goldratt, E. (1993). La meta. Un proceso de mejora continua. Díaz de Santos.
- Brant R.L Un Click. Jeff Bezos y el auge de amazon.com. Gestión 2000.
- Nueno P. (2011). Cartas a un joven emprendedor
- Puchol, L. (2005). El libro del emprendedor. Díaz de Santos. 4ª edición.
- Tries de Bes, F. (2007). El libro negro del emprendedor. Empresa Activa. 3ª edición



ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE:		
	BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	nº de sesiones
1	Capacidades transversales	8
2	Modelos de negocio	9
3	Emprendimiento	3
4	Organización empresarial y management	5