

## **FICHA DE ASIGNATURA**

**Título:** Creación de planes de negocio y emprendimiento

**Descripción:** esta asignatura enmarcada en el Máster en Gestión de Esports tiene como objetivo ofrecer una visión general sobre el proceso de creación de un negocio y su puesta en marcha, a través de la elaboración de un plan con sus correspondientes apartados y áreas de desarrollo, que generen una propuesta de valor al cliente potencial y un modelo de negocio viable y sostenible para el responsable del proyecto.

Los aspectos a tratar son esenciales y fundamentales como componentes de todo plan de empresa, tanto de las áreas de marketing, operaciones y recursos humanos, como económicas, legales o de planificación y que permitirán definir una idea coherente y factible. Su enfoque será práctico y se pretende que los contenidos teóricos se apliquen en forma de casos, ejemplos y simulaciones que el alumno podría desarrollar en un futuro profesional.

**Carácter:** obligatoria

**Créditos ECTS:** 6

**Contextualización (igualmente, te dejo un ejemplo de otra asignatura:** los actuales cambios sociales que llevan produciéndose desde el inicio de siglo basados en la globalización de los mercados, la revolución digital y la mejora de las comunicaciones, así como la propia identificación de los ciudadanos como colectivo, sitúan a la iniciativa emprendedora como una clara alternativa de desarrollo profesional y de proyecto de futuro. Estos cambios no son ajenos a los *esports*, emergiendo la figura del emprendedor y la iniciativa empresarial para llevar a cabo proyectos que implican un riesgo. Ese riesgo debe valorarse, medirlo, aceptarlo y afrontarlo y para ello es preciso elaborar un plan que cumpla con ese objetivo. Ese plan nos permitirá tener una guía para afrontar nuestro proyecto de forma adecuada y correcta, para finalmente tener éxito.

**Modalidad:** Online

**Temario:**

- Tema 1. Definición e identificación del proyecto de negocio.
- Tema 2. Modelo y actividad del proyecto.
- Tema 3. Plan de marketing.
- Tema 4. Plan de operaciones.
- Tema 5. Plan de recursos humanos.
- Tema 6. Plan de inversiones y económico.
- Tema 7. Estructura legal.
- Tema 8. Calendario y evaluación del proyecto.

**Competencias:**

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CT1 - Razonamiento crítico: capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.

CT2 - Capacidad de análisis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.

CT4 - Autonomía: habilidad para elegir estrategias, herramientas y momentos que se consideren más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo aprendido.

CT5 - Relaciones interpersonales: capacidad de relacionarse positivamente con otras personas por medios verbales y no verbales, a través de la comunicación asertiva, entendiéndose por ésta, la capacidad para expresar o transmitir lo que se quiere, lo que se piensa o se siente sin incomodar, agredir o herir los sentimientos de otra persona.

CT6 - Emprendimiento e iniciativa: capacidad para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas. Capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y preservar en su consecución. Preferencia por asumir y llevar a cabo actividades.

CT7 - Comunicación oral y escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción.

CT8 - Resolución de problemas: capacidad para encontrar solución a una cuestión confusa o una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.

CT9 - Utilización de TIC: capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

CE1 - Conocer los stake-holders o grupos de interés existentes en el sector nacional e internacional

CE9 - Conocer los modelos de negocio seguidos por distintas organizaciones y/o entidades en el sector.

#### **Actividades Formativas:**

<b>Actividad Formativa</b>	<b>Horas</b>	<b>Presencialidad</b>
Clases expositivas y prácticas	18	100
Tutorías	15	100
Trabajo autónomo	115	0
Prueba de evaluación final	2	100

**Metodologías docentes:**

- Lección magistral
- Lección magistral participativa
- Estudios de caso
- Trabajo cooperativo
- Tutorías de seguimiento

**Sistema de Evaluación:**

Sistemas de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Portafolio de actividades	0.0	60.0
Prueba de evaluación	0.0	40.0

**Bibliografía:**

- Almuquera, J.A. (2003). *Cómo hacer un plan de negocios*. Madrid: HF.
- Castrillón, D. Y. (2016). Factores clave en marketing enfoque: empresas de servicios. *Orbis: revista de Ciencias Humanas*, 12(34), 42-58.
- CEEI GALICIA (2010). *Centro deportivo de desarrollo personal. Modelos de Plan de Negocio*. Recuperado de: <http://www.igape.es/es/crear-unha-empresa/crear-unha-empresa/plan-de-negocio/modelos-del-plan-de-negocio/item/444-centro-deportivo-de-desenvolvemiento-personal>
- CEEI-PAE. (2014). *Guía online de plan de creación de empresas*. Recuperado de: <http://www.guia.ceei.es/archivos/Documento/planempresa.pdf>
- De Pablo López, I. (2013). La educación emprendedora como elemento de progreso social. *Encuentros multidisciplinares*, 15(45), 41-51.
- Finch, B. (2002). *Cómo desarrollar un plan de negocios*. Barcelona: Gedisa.
- Herrero, S. (2002). *Cómo crear una empresa*. Madrid: Boletín Oficial del Estado.
- Moriano, J. A., y Palací, F. J. (2003). ¿Cómo elaborar el Plan de Empresa? En Sánchez-Almagro, M. L., Moriano-León, J. A. y Sevilla-Solano, C. *Guía Luces para Emprendedores (pp. 203-236)*. Cáceres: Patronato Pedro de Ibarra.
- Nueno, P. (2001). *Emprendiendo. El arte de crear empresas y sus artistas*. Bilbao: Deusto.
- Osterwalder, A., y Pigneur, Y. (2011). *Generación de modelos de negocio*. Barcelona: Deusto.
- Thompson, A. A., Strickland, A. J. (2001). *Administración estratégica: conceptos y casos*. McGraw-Hill.
- Valcarce, M. (2014). *MÉTODO CANVAS: Desarrolla tu Plan de Negocio*. Recuperado de: <https://www.manelvalcarce.com/blog/metodo-canvas-desarrolla-tu-plan-de-negocio?elem=90208>