



## Información de la asignatura

**Titulación:** Grado en Multimedia y Artes Digitales

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

**Código:** 1251105 **Nombre:** Management Empresarial

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

**Módulo:** Empresa y marco jurídico

**Materia:** Empresa **Carácter:** Formación Básica

**Rama de conocimiento:**

**Departamento:** Multimedia y Artes Digitales

**Tipo de enseñanza:** Presencial

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

**Profesorado:**

1251A      Federico Lopez Esquibel (**Profesor responsable**)

federico.lopez@ucv.es



## Organización del módulo

### Empresa y marco jurídico

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
Empresa	18	Documentación y Marketing Digital	6	2/1
		Management Empresarial	6	1/1
		Marketing y Comunicación Empresarial	6	2/1
Derecho	6	Derecho Audiovisual y Propiedad Intelectual	6	1/2
Innovación publicitaria	6	Innovación Publicitaria	6	3/1

## Resultados de aprendizaje

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

-

RA del título que concreta

Tipo RA:

-



## 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, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16	20,00%	SE1. Pruebas objetivas
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16	20,00%	SE2. Realización de actividades teórico-prácticas
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16	20,00%	SE3. Asistencia y participación en clase
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16	40,00%	SE4. Examen Final

### 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:

M1	MD1. Clase magistral
M2	MD2. Clases Prácticas
M3	MD3. Trabajo en grupo (en aula)
M4	MD4. Tutoría



M5 MD5. Evaluación

M6 MD6. Trabajo en grupo

## ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF1. Escucha activa	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16	MD1. Clase magistral MD4. Tutoría	25,00	1,00
AF2. Actividades de aplicación	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16	MD2. Clases Prácticas MD3. Trabajo en grupo (en aula) MD6. Trabajo en grupo	17,50	0,70
AF3. Exposición de trabajos en grupo	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16	MD2. Clases Prácticas MD6. Trabajo en grupo	7,50	0,30
AF4. Trabajo individualizado o en pequeño grupo con el profesor	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R11, R12, R13, R14, R15, R16	MD4. Tutoría	5,00	0,20
AF5. Evaluación	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R11, R12, R13, R14, R15, R16	MD5. Evaluación	5,00	0,20
<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
AF6. Participación en equipos de trabajo	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16	MD6. Trabajo en grupo	37,50	1,50
AF7. Trabajo individual	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R9, R11, R12, R13, R14, R15, R16	MD2. Clases Prácticas	52,50	2,10
<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
- Sinek, S. (2009). La clave es el porqué.
- Carnegie, D. (1936). Cómo ganar amigos e influir sobre las personas.
- Newport, C. (2016). Céntrate (Deep Work).
- Christensen, C. M. (1997). El dilema del innovador.
- Collins, J. (2001). Empresas que sobresalen.
- Eyal, N. (2014). Enganchado (Hooked).
- Miller, D. (2017). Crea tu StoryBrand.
- Clark, T., Osterwalder, A. y Pigneur, Y. (2012). Tu modelo de negocio
- Kahneman, D. (2012). Pensar rápido, pensar despacio