Guía docente
804251 - FMN - Financiación y Modelos de Negocio

Última modificación: 11/09/2024

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: 2024 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Inglés

PROFESORADO

Profesorado responsable: Mas, Eudald

Otros: Bañó, Joan-Francesc

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:
CEVJ 10. Identificar el proceso de producción y las metodologías de desarrollo de un videojuego, así como el rol de cada uno de los perfiles implicados y sus funciones.
CEVJ 11. Identificar los modelos de negocio, financiación y monetización propios de la industria del videojuego, así como su distribución digital, seguimiento y marketing.

Transversales:
CT5. TERCERA LENGUA: Conocer una tercera lengua, preferentemente el inglés, con un nivel adecuado oral y escrito y en consonancia con las necesidades que tendrán los titulados y tituladas.

CT1a. EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN: Conocer y entender la organización de una empresa y las ciencias que rigen su actividad; tener capacidad para entender las normas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio.

CT2. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; tener capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; lograr habilidades para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- El profesor explicará los nuevos contenidos con referencias y ejercicios a los alumnos, que deberán estudiar y preparar durante los siguientes días para poner en práctica y comprender mejor los contenidos.

- El curso, además de la teoría específica requerida, pretende ser práctico, centrándose en el "aprender haciendo" y en el conocimiento de las herramientas necesarias para evaluar cómo funciona una empresa. También la necesidad de rentabilidad que cada videojuego (o producto) debe impulsar y las nociones de finanzas que les serán útiles en el futuro.

- Los estudiantes participarán comentando en el aula casos reales.

- También aprenderán qué y cómo se requieren los informes financieros para gestionar una empresa.

- Será importante que los estudiantes participen durante el curso en la creación de planes de negocio, presentaciones a inversores y control presupuestario.

- Se realizarán al menos 2 casos prácticos. El profesor presentará el caso y los alumnos tendrán que desarrollarlo y explicarlo al resto del aula, mientras los demás comentan.

- Las presentaciones orales serán importantes para sacar a los estudiantes de su zona de confort y obligarlos a sintetizar y resumir información, muy relevante también para su futuro como empresarios o trabajadores individuales.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Mostrar comprensión de los conceptos "modelo de negocio" y "financiación" y de sus posibilidades en el sector de los videojuegos.

- Comprender cómo crear un presupuesto para el desarrollo y la comercialización de un videojuego y financiar una empresa.

- Ser capaz de entender un presupuesto y su desviación.

- Comprender los fundamentos del control financiero, como las cuentas anuales, las pérdidas y ganancias, el balance y cómo circula el efectivo en una empresa.

- Reconocer los indicadores clave de la empresa.

- Utilizar Microsoft Excel.

- Comprender una empresa a través de datos numéricos para planificar su rendimiento para el siguiente periodo de tiempo (mes, año, años).

- Ser capaz de buscar las mejores opciones posibles para prever costes y ventas, y diferenciar costes variables y fijos para preverlos a lo largo del tiempo.

- Desarrollar la comprensión necesaria para cuestionar las previsiones de otros departamentos.

- Ser capaz de aplicar diferentes modelos de negocio dentro de la industria, buscando fuentes de ingresos como estudio, como empresa unipersonal (freelance) o como consultor, y entendiendo qué necesita el mercado, así como modelos de negocio dentro del juego que aporten dinero a la empresa por parte de los usuarios finales.

- Ser consciente de las diferentes necesidades de los inversores en función de las etapas de la empresa.

- Crear pitches dirigidos a inversores para conseguir financiación en un negocio altamente competitivo y saturado como es la industria de los videojuegos.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas grupo mediano	18,0	12.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo grande	30,0	20.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

STARTUPS

Descripción:
What are the different stages for funding a (startup) company?
- Seed
- Series A
- Series B / Series C
- Exit

Dedicación: 14h 20m
Grupo grande/Teoría: 2h
Aprendizaje autónomo: 12h 20m

VIDEOGAME CREATION PROCESS OVERVIEW

Descripción:
a. Life-cycle milestones
b. Roles
c. Approval processes

Dedicación: 16h 20m
Grupo mediano/Prácticas: 4h
Aprendizaje autónomo: 12h 20m

BUDGETING

Descripción:
a. How do I create a budget for my videogame?
b. How do I control my budget?
i. Roles and organization chart inside the studio
ii. Producer and Business Controller roles coordination to input Costs
iii. One Cost Centre or more Cost Centers / Analytics Accounting
iv. Fixed and variable costs
v. Forecasting
vi. Create your spreed sheet: Budget / Actual / Deviation. Managing deviation
vii. Most important KPI to control
c. Class practical case

Dedicación: 22h 20m
Grupo mediano/Prácticas: 10h
Aprendizaje autónomo: 12h 20m

FINANCE AND FINANCING

Descripción:
a. FINANCE: Introduction to Finance
i. The three financials reports (6h)
1. Balance Sheet
2. Income Statement: P&L
3. Cashflow
b. FINANCING: How do I finance my videogame?
i. Overview
ii. Private Funding
iii. Public administration
iv. Role Playing

Dedicación: 34h 20m
Grupo mediano/Prácticas: 22h
Aprendizaje autónomo: 12h 20m

BUSINESS MODELS

Descripción:
a. What are the different models for earning money in the videogame industry?
i. B2B
ii. B2C
b. THE BUSINESS PLAN

Dedicación: 26h 20m
Grupo mediano/Prácticas: 14h
Aprendizaje autónomo: 12h 20m

ENTREPENEURSHIP

Descripción:
a. What is means to be an entrepeneur
b. What makes a successful entrepeneur
c. Finding help for early entrepeneurs: Catalonia incubators and accelerators

Dedicación: 16h 20m
Grupo mediano/Prácticas: 4h
Aprendizaje autónomo: 12h 20m

INVESTOR PITCH

Descripción:
Practical exercise; elevator pitch

Dedicación: 20h
Grupo mediano/Prácticas: 4h
Aprendizaje autónomo: 16h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

- 30% de la nota final: Examen parcial 1.

- 30% de la nota final: Examen parcial 2.

- 30% de la nota final: Examen final.

- 10% de la nota final: Implicación y actitud del estudiante (durante todo el curso). Esta evaluación de soft skills valorará el trabajo en equipo y las presentaciones del estudiante. El alumno deberá crear diferentes casos reales y presentarlos al resto de la clase.

Los alumnos suspendidos por la evaluación curricular tendrán la opción de presentarse al examen de reevaluación. La nota de este examen sustituirá la nota de los exámenes parciales y del final y, en caso de aprobar la asignatura, la nota máxima final será un 5.

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:
- Tennent, John. Guide to financial management: understand and improve the bottom line. 3rd ed. The Economist, 2018. ISBN 9781610399999.
- Ross, S.; Westerfield, R.; Jordan, B. Fundamentals of corporate finance. 10th ed. Mcgraw-Hill/Irwin, 2012. ISBN 9780078034633.
- Barr, M.J.; McClellan, G.S. Budgets and financial management in higher education. 3rd ed. Jossey-Bass, 2018. ISBN 9781119287735.
- Marriott, P.; Edwards, J.R.; Mellet, H.J. Introduction to accounting. 3rd ed. Sage Publications, 2002. ISBN 9780761970378.
- Andersen, E.; Schiano, B. Teaching with cases: a practical guide. Harvard Business Review Press, 2014. ISBN 9781625276261.
- Tracy, John A.; Tracy, Tage. How to read a financial report. 8th ed. Wiley, 2014. ISBN 9781118735848.
- Jury, Timothy. Cash flow analysis and forecasting: the definitive guide to understanding and using published cash flow data. Wiley, 2012. ISBN 9781119962656.
- Rivera Butzbach, Eric. Crowdfunding: la eclosión de la financiación colectiva, un cambio tecnológico, social y económico. Microtemas.com - Bubok - QVE, ISBN 9788415546405.
- Feld, B.; Mendelson, J. Cómo cerrar rondas de financiación con éxito. Libros de cabecera, 2015. ISBN 9788494374265.

Complementaria:
- Argenti, Paul A. The fast forward MBA: pocket reference. 2nd ed. Wiley, 2002. ISBN 9780471222828.

RECURSOS

Material audiovisual:
- http://www.enisa.es/es/financiacion. Ministerio de Economia, Industria y Competitividad
- https://www.cdti.es. CENTRO PARA EL DESARROLLO TECNOLÓGICO INDUSTRIAL

Enlace web:
- http://xarxaempren.gencat.cat/ca/crea-el-teu-negoci/com-obtenir-financament/guia-de-financament/. Guia de Finançament de la Generalitat