

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

106414 - ANÀLISI FINANCER I COMPTABLE

Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Quart
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Pablo Migliorini <pmigliorini@tecnocampus.cat>

Llengües de docència

- Castellà

L'idioma d'impartició de el curs és el castellà a l'igual que la major part de l'material docent utilitzat. També es treballarà amb material docent en anglès.

Els estudiants podran expressar-se lliurement en castellà, català o en anglès.

Els treballs i exercicis també podran ser realitzades en castellà, català o anglès.

Presentació de l'assignatura

(106414) ANÀLISI COMPTABLE I FINANCER és una assignatura obligatòria de quart curs Grau en Disseny i Producció d'Videojocs que pertany a la matèria de Producció i Negoci.

L'assignatura està pensada i adaptada per als alumnes en últim any de l'grau en disseny i producció de videojocs i cal comptar amb coneixements bàsics de comptabilitat i un bon maneig de l'eina Excel. Aquesta assignatura abasta els principals conceptes de comptabilitat financera i de l'anàlisi econòmica / financer de les empreses. El principal objectiu de l'assignatura és proveir als alumnes amb les eines necessàries per poder comprendre els estats comptables de les empreses i per poder realitzar una anàlisi econòmica / financer de les mateixes. Com a objectiu complementari de l'assignatura, els estudiants aprendran a realitzar el pla econòmic i financer de projectes empresarials en el sector dels videojocs.

La metodologia docent es basa en dos tipus de sessions: (i) sessions teòriques on s'expliquen els conceptes relacionats amb la comptabilitat i l'anàlisi financer i (ii) sessions de treball on es posen en ús els conceptes explicats per a la resolució de problemes i per el desenvolupament de el pla financer dels projectes empresarials.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E13. Aplicar la visió sobre el negoci, el màrqueting i les vendes, l'anàlisi econòmic i el coneixement tècnic per a la producció de videojocs.
- E14. Liderar equips de dissenyadors, artistes o desenvolupadors per a la consecució dels objectius especificats en el temps previst, de forma estructurada segons la metodologia establerta per a la gestió del projecte.

General

- G2. Resoldre problemes complexos del seu àmbit laboral, mitjançant l'aplicació dels seus coneixements, l'elaboració d'arguments i procediments, i l'ús d'idees creatives i innovadores.
- G3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
- G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.

No definides

Continguts

TEMA 1. INTRODUCCIÓ

- 1.1 Empreses, transaccions i informació comptable/financera.
- 1.2 Conceptes bàsics de comptabilitat financera.

TEMA 2. ELS COMPTES ANUALS

- 2.1 Introducció i criteris generals.
- 2.2. Balanç de Situació.
- 2.3 Compte de pèrdues i guanys.
- 2.4 Estats de Fluxos d'Efectiu.
- 2.5 Memòria i altres estats e informes comptables i financers.

TEMA 3. ANÀLISI FINANCER

- 3.1 Liquiditat, Cobraments i pagaments i fons de maniobra.
- 3.2 Anàlisi de capitalització, endeutament i despeses financeres.
- 3.3 Anàlisi de rendiment, rendibilitat i eficiència operativa.
- 3.4 Anàlisi d'autofinançament i política de dividendes.
- 3.5 Valoració d'empreses, d'inversions i de projectes empresarials.

TEMA 4. PLA FINANCER

- 4.1 Introducció i conceptes bàsics.
- 4.2 Pla d'Inversions.
- 4.3 Projecció d'ingressos.
- 4.4 Pressupost de despeses.
- 4.5 El pressupost de tresoreria i les necessitats financeres.
- 4.6 El finançament del projecte empresarial.
- 4.7 Anàlisi econòmic i financer del projecte empresarial..

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 12 - Consum i producció responsables
- 08 - Treball digne i creixement econòmic

Sistema d'avaluació i qualificació

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

A.1 Exercicis en grup a fer a classe o a casa = 25%

A.2 Treball final en grup = 25%

A.3 Examen parcial = 15%

A.4 Examen final = 35%

$$\text{Nota final} = A1 \cdot 0,25 + A2 \cdot 0,25 + A3 \cdot 0,15 + A4 \cdot 0,35$$

Consideracions generals:

És responsabilitat de l'alumne evitar el plagiat en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagiat, independentment del seu abast, en alguna activitat correspondrà a tenir una nota de 0. A més, el professor comunicarà a la Direcció de Departament la situació per a que es prenguin mesures aplicables en matèria de règim sancionador.

La nota final resultant del càlcul de la mitjana entre les pràctiques, el treball final i l'examen final ha de ser igual o superior a 5 per aprovar l'assignatura. Per tal de fer la mitjana amb la resta de notes, l'estudiant ha de treure com a mínim un 5 a l'examen final. Si no és així, l'estudiant s'haurà de presentar a un examen de recuperació.

Recuperació de l'assignatura:

La recuperació de l'assignatura es basa en un examen de recuperació on s'examinarà de nou el contingut teòric (realitzar l'anàlisi econòmica / financer d'una empresa en base als seus estats financers). La nota de les pràctiques i del treball final no es podrà recuperar donat que formen part de les activitats d'avaluació contínua de l'assignatura.

A l'examen de recuperació, la nota mínima per fer la mitjana és també d'un 5. En cas de superar la recuperació, la nota final màxima de l'assignatura serà de 7.

És important remarcar que un alumne que tingui un NP (no presentat) a l'examen final, NO té dret a realitzar la recuperació.