

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

106414 - ANÀLISI FINANCER I COMPTABLE

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatòria
- Curs: Quart
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Pablo Migliorini pmigliorini@tecnocampus.cat

Llengües de docència

- Castellà

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

Els estudiants es poden expressar lliurement en castellà, català o en anglès.

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

Presentació de l'assignatura

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

Aquesta assignatura abasta els principals conceptes de comptabilitat financera i de l'anàlisi econòmica/financera amb un focus particular a les empreses del sector de videojocs.

L'assignatura està pensada i adaptada per als alumnes el darrer any del grau en disseny i producció de videojocs i és convenient comptar amb coneixements bàsics de comptabilitat i un bon maneig de l'eina Excel.

El principal objectiu de l'assignatura és proveir els estudiants amb les eines necessàries per poder comprendre i interpretar els estats comptables de les empreses del sector de videojocs i per poder-ne fer una anàlisi econòmica/financera. Com a objectiu complementari de l'assignatura, els estudiants aprendran a fer el pla econòmic/financer de projectes empresarials enfocats als videojocs.

La metodologia docent s'assenta en dos tipus de sessions: (i) sessions teòriques on s'expliquen els conceptes relacionats amb la comptabilitat i l'anàlisi financera des de l'òptica del sector dels videojocs i (ii) sessions pràctiques de treball on es posen en ús els conceptes explicats per a la resolució d'exercicis i problemes de comptabilitat financera, estudis de casos reals de la indústria dels videojocs i per al desenvolupament del pla financer dels projectes empresarials dels estudiants.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E12. Aplicar la iniciativa emprenedora i la innovació per a la creació de nous videojocs i línies de negoci.
- 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.
- G5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

No definides

Continguts

TEMA 1. INTRODUCCIÓ: El negoci dels videojocs

1. Empreses, transaccions i informació comptable
2. Conceptes claus en comptabilitat financera
3. El mercat dels videojocs. Una demanda inesgotable?
4. La cadena de valor del sector dels videojocs. Qui és el cap?

TEMA 2. ELS COMPTES ANUALS: La base de la informació comptable

1. Introducció i criteris generals
2. El Balanç de Situació
3. El Compte de Pèrdues i Guanyos
4. L'Estat de Fluxos d'Efectiu
5. La Memòria i altres informes comptables i financers

TEMA 3. ANÀLISI FINANCERA: Mercury Steam vs Digital Legends

1. Anàlisi de liquiditat, cobraments i pagaments i fons de maniobra
2. Anàlisi de capitalització, endeutament i costos financers
3. Anàlisi de rendiment, rendibilitat i eficiència operativa
4. Anàlisi d'autofinançament i política de dividendes
5. Valoració d'empreses del sector de videojocs

TEMA 4. PLA FINANCER: Desenvolupa el teu projecte empresarial en videojocs

1. Introducció i conceptes bàsics
2. Pla d'inversions
3. Projecció d'ingressos i despeses
4. El pressupost de tresoreria i el finançament del projecte empresarial
5. Anàlisi econòmic i financer del projecte empresarial

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 12 - Consum i producció responsables
- 05 - Igualtat de gènere
- 08 - Treball digne i creixement econòmic

Activitats i Sistema d'avaluació

La nota de cada estudiant es calcularà segons els percentatges següents:

A.1 Exercicis, problemes i activitats en grup = 40%

A.2 Treball final en grup = 20%

A.3 Examen final = 40%

$\text{Nota final} = A1 \cdot 0,4 + A2 \cdot 0,2 + A3 \cdot 0,4$

Consideracions generals:

És responsabilitat de l'alumne evitar el plagi de totes les formes. En el cas de detectar un plagi, independentment del seu abast, en alguna activitat correspondrà a tenir una nota de 0. A més, el professor comunicarà a Direcció de Departament la situació perquè 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 fer la mitjana amb la resta de notes de l'avaluació continuada, l'estudiant ha de treure almenys un 4 a l'examen final. Si no és així, l'estudiant haurà de presentar-se a un examen de recuperació.

Recuperació de l'assignatura:

La recuperació de l'assignatura es basa en un examen de recuperació on es tornarà a examinar el contingut teòric.

La nota de les pràctiques i del treball final no es podrà recuperar atès que formen part de les activitats d'avaluació continuada de l'assignatura.

A l'examen de recuperació, la nota mínima per fer la mitjana és de 4. En cas de superar la recuperació i fer mitjana amb les notes de control continu, la nota final màxima de l'assignatura serà de 5.

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

La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a una activitat. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.

Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria.

Bibliografia i Recursos

- Albelda, Esther y Sierra, Laura (2014). "Introducción a la contabilidad financiera. Ejercicios básicos." Ediciones Pirámide.
- Diéguez Soto, J. (2015). "Contabilidad financiera. El Plan General de Contabilidad". (1ª edición). Ediciones Pirámide.
- Amat, Oriol (2008). "Análisis económico-financiero." 20ª edición. Gestión 2000. ISBN: 978-84-96612-94-5.
- Muñoz Cabrera, Javier (2019). "Análisis contable". (1ª edición). Editorial Elearnings S.L. ISBN: 978-84-17814-77-9.
- Torvisco Manchón, Beatriz (2018). "Instrumentos financieros: Los activos y pasivos financieros en el Plan General de Contabilidad 2007." (1ª edición). Ediciones Pirámide.