

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	ECONOMÍA Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS		
Identificador:	30048		
Titulación:	GRADUADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA. PLAN 2008 (BOE 15/12/2008)		
Módulo:	HABILIDADES SOCIALES Y PROFESIONALES		
Tipo:	MATERIA BASICA		
Curso:	1	Periodo lectivo:	Segundo Cuatrimestre
Créditos:	6	Horas totales:	150
Actividades Presenciales:	60	Trabajo Autónomo:	90
Idioma Principal:	Castellano	Idioma Secundario:	Inglés
Profesor:		Correo electrónico:	

PRESENTACIÓN:

La asignatura "Economía y Administración de empresas" se presenta como una oportunidad para los graduados en Diseño y desarrollo de videojuegos para conocer y entender el entorno económico y de la administración y dirección de empresas. Se trata de que los alumnos sean capaces de identificar sus necesidades y aportar soluciones óptimas a los posibles problemas del ámbito empresarial.

La materia abordará, en primer lugar, temas relacionados con la economía y la empresa, profundizando en el estudio de las posibles formas jurídicas que podrán adoptar los proyectos emprendedores. En segundo término, los alumnos estudiarán los trámites precisos para constituir una empresa en función de su naturaleza; la elección de la forma de organización idónea considerando las expectativas y estudios previos de negocio. Del mismo modo, se analizará todo lo relacionado con la organización de la empresa, en especial, las sociedades mercantiles, órganos de administración y dirección, responsabilidad, ect. Igualmente, se hará hincapié en el estudio de los Recursos Humanos, entre lo que destacan los conceptos siguientes: empleado, empleador, derechos y obligaciones derivadas de una relación laboral, así como la relación de conflictos en el ámbito social. A continuación, se tratará en clase la fiscalidad de la empresa, habida cuenta de su importancia y trascendencia práctica, así como el estudio e interpretación de los estados contables. Finalmente, los estudiantes recibirán una visión de los elementos de marketing necesarios para elaborar un plan que se ajuste a la estrategia empresarial considerando las necesidades del sector y las conductas del consumidor.

Por todo lo expuesto, con la finalidad de integrar todos los conocimientos teóricos adquiridos, se elaborará en último lugar un caso práctico a resolver en equipo por los estudiantes relativo a la constitución de un proyecto emprendedor en el sector informático/ videojuegos.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G01	Capacidad de liderazgo para poder influir sobre un colectivo con el fin de que este alcance unos determinados objetivos de forma conjunta y eficiente
	G02	Capacidad innovadora para proponer y encontrar formas nuevas y eficaces de realizar cualquier tarea y/ o función dentro de su entorno profesional con una elevada motivación por la calidad
	G03	Capacidad para trabajar dentro de equipos multidisciplinares para conseguir metas comunes, anteponiendo los intereses colectivos a los personales
	G04	Capacidad para trabajar siempre con responsabilidad y compromiso, creando un alto sentido del deber y el cumplimiento de las obligaciones
	G05	Capacidad para adaptarse a diferentes entornos con una actitud positiva y optimista y orientar su conducta a la consecución de metas
	G06	Capacidad para analizar y resolver los problemas o imprevistos complejos que puedan surgir durante la actividad profesional dentro de cualquier tipo de organización socio-económica
	G08	Habilidad para comunicarse eficazmente sobre distintos temas en una variedad de contextos profesionales y con los diferentes medios disponibles
	G09	Capacidad para tomar decisiones de manera imparcial y desde un punto de vista racional
	G10	Capacidad crítica y analítica en la evaluación de información, datos y líneas de actuación
	G13	Capacidad para utilizar estrategias de aprendizaje individuales orientadas a la mejora continua en el ejercicio profesional y para emprender estudios posteriores de forma autónoma
Competencias	E01	Capacidad para comprender la profesión de la ingeniería y compromiso para servir a la

Específicas de la titulación		sociedad de acuerdo al código de conducta profesional correspondiente
	E07	Capacidad para trabajar eficazmente en equipos de proyecto, asumiendo en su caso responsabilidades directivas, y considerando los aspectos humanos, tecnológicos y financieros
	E08	Capacidad para comunicarse productivamente con clientes, usuarios y colegas, tanto de modo oral como por escrito, con el fin de transmitir ideas, resolver conflictos y alcanzar consensos
	E09	Capacidad para mantener las competencias profesionales mediante el aprendizaje autónomo y la mejora continua
	E15	Capacidad para comprender y alinearse con los objetivos estratégicos de la empresa en la que se desarrollan las actividades profesionales
	E27	Capacidad para elaborar y mantener documentación descriptiva de la génesis, producción y operatividad de los sistemas informáticos
Resultados de Aprendizaje	R01	Analizar los costes dentro de una empresa
	R02	Valorar alternativas de inversión
	R03	Entender los diferentes estados financieros
	R04	Diseñar la Estructura Organizativa más adecuada para optimizar los recursos humanos en base al tipo de empresa objeto de estudio
	R05	Gestionar la planificación y organización de una empresa
	R06	Desarrollar un Plan de Empresa conforme a los modelos analizados
	R07	Analizar e identifica los aspectos del proceso logístico real del marketing de una empresa y hacer un análisis de mercado
	R08	Identificar y tratar las herramientas básicas de gestión y planificación de los recursos humanos

REQUISITOS PREVIOS:

No se requieren conocimientos previos específicos.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

1 - LA EMPRESA. FORMA JURÍDICA
1.1 - Concepto, naturaleza y caracteres de la empresa
1.2 - Sociedades mercantiles de responsabilidad limitada
1.3 - Sociedades Anónimas
1.4 - Sociedades Colectivas
1.5 - Sociedad Comanditaria simple y por acciones
1.6 - Las Cooperativas
1.7 - Sociedades Civiles con forma mercantil
1.8 - El empresario y el objeto social de la empresa
1.9 - Régimen de responsabilidad de la empresa y sociedades
2 - CONSTITUCIÓN Y ESTRUCTURA DE LA EMPRESA
2.1 - La empresa individual. Fundación y trámites de constitución.
2.2 - Sociedades de responsabilidad limitada (S.R.L.). Naturaleza y caracteres.
2.3 - S.R.L.: Fundación
2.4 - S.R.L.: Capital social
2.5 - Órganos de la Sociedad de Responsabilidad Limitada
2.6 - S.R.L.: Causas de liquidación
2.7 - Responsabilidad de administradores de sociedades mercantiles
2.8 - Principales contratos mercantiles de la empresa
3 - RECURSOS HUMANOS
3.1 - Planificación, Selección, Formación y promoción de los Recursos Humanos. Modelos de gestión de los Recursos
3.2 - Conceptos de empleador y empleado
3.3 - El contrato de trabajo del trabajador por cuenta ajena. Estatuto de los trabajadores y Convenios Colectivos. Procedimiento administrativo ante el Ministerio de Trabajo y el Instituto Nacional de la Seguridad Social.
3.4 - El sistema de la Seguridad Social para el empleador y empleado: tipos de regímenes. bases de cotización, deducciones y retenciones. Procedimiento administrativo ante el Ministerio de Trabajo y el Instituto Nacional de la Seguridad Social.

4 - FISCALIDAD en el área de la EMPRESA
4.1 - Memoria y cuentas anuales. Análisis básico.
4.2 - Financiación propia y ajena.
4.3 - La fiscalidad básica de la empresa en función de su naturaleza jurídica
5 - ELEMENTOS de MARKETING
5.1 - Política de producto. Política de distribución. Política de precios. Política de comunicación.
5.2 - El plan de marketing. La estrategia empresarial. Análisis del sector. Análisis del mercado. Análisis de la conducta del consumidor.
5.3 - La comunicación en la empresa. Tipos de comunicación. Etapas de un proceso de comunicación. Redes, canales y medios de comunicación.
6 - ACTIVIDAD PRÁCTICA: TRABAJO EN EQUIPO
6.1 - Realización de un trabajo en equipo relativo a la constitución de sociedad: Elección de la estructura societaria idónea sobre un supuesto de hecho. Redacción de acta fundacional y de los principales puntos de los estatutos sociales.
6.2 - Trabajo en equipo: Decisiones sobre las necesidades de capital humano y formas de contratación.
6.3 - Trabajo en equipo: Obligaciones fiscales correspondientes a la empresa/sociedad mercantil constituida.
6.4 - Trabajo en equipo: Elaboración de un plan de marketing.

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

Sesiones teóricas: El profesor expondrá apoyado en modelos de documentación real generada en el ámbito de la empresa (societaria, contable, administrativa, laboral...), en recursos TIC (portátil, proyector, internet), y en la pizarra la parte teórica de la asignatura. Se valorará la participación, las preguntas y la intervención en los debates por parte de los alumnos.

Sesiones prácticas: al finalizar cada uno de los cinco bloques teóricos, se pondrá en práctica todo lo aprendido mediante revisión/ redacción de documentos propios del ámbito empresarial, así como resolución de problemas que pueden surgir en la práctica del día a día. Los problemas más representativos se resolverán/ corregirán en clase.

En cuanto a las prácticas a resolver de forma individual, se proporcionará a los alumnos los enunciados, otorgando un plazo prudencial para la entrega del trabajo.

Sesiones de tutoría: Los estudiantes podrán preguntar al profesor aquellas dudas que no hayan podido ser resueltas durante las clases o que hayan surgido en su tiempo dedicado al trabajo autónomo. Podrá solicitarse bibliografía para ampliar algún tema concreto, que se fijarán de mutuo acuerdo entre alumno y profesor.

Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
Actividades Presenciales	Clase magistral	30
	Casos prácticos	10
	Resolución de prácticas, problemas, ejercicios etc.	6
	Debates	2
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	8
	Actividades de evaluación	4
Trabajo Autónomo	Asistencia a tutorías	6
	Estudio individual	30
	Preparación de trabajos individuales	22
	Preparación de trabajos en equipo	22
	Tareas de investigación y búsqueda de información	10

Horas totales: 150

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Obtención de la nota final:

Pruebas escritas:	50	%
Trabajos individuales:	20	%
Trabajos en equipo:	15	%
Prueba final:	15	%
TOTAL	100	%

*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía básica:

PERÉZ ZABALETA, Amelia et al. Introducción a la Economía. Pearson Educación S.A., 3ª Ed. Madrid.2014.
-MÜNCH GALINDO, Lourdes; Administración, Gestión organizacional, enfoques y proceso administrativos, Pearson, 2009.

Bibliografía recomendada:

GONZÁLEZ, Manuel J. y PÉREZ, Amelia. Introducción a la Economía. Cap 4 y 5. Prentice Hall Iberia SRL. 2009. ISBN 9788483225035
WANDEN, Jose Luis y BERGHE, Lozano. Contabilidad Financiera. NPGC y de PYMES. Ed Pirámide
MOCHON MORCILLO Francisco. Principios de Economía. Mac Graw Hill
AMAT SALAS, Oriol. Contabilidad y Finanzas para no Financieros. Ediciones DEUSTO 2008.
KRUGMAN, Paul. et al. Fundamentos de Economía. Editorial Reverté, S.A. Barcelona. 2013
VARIOS AUTORES: Memento práctico Sociedades Mercantiles, ed. Francis Lefebvre, 2017

Páginas web recomendadas:

Trámites creación de Empresas	www.notariado.org
Obligaciones de carácter fiscal	www.agenciatributaria.es
Asociación de Jóvenes Empresarios	www.ajeaaron.com
Cámara de Comercio de Zaragoza	www.camarazaragoza.com
Consulta Jurídica Actualizada e Histórica	www.noticiasjuridica.com
Gobierno de Aragón - Emprendedores	www.aragon.es/inaem
The Economist (Revista)	www.theeconomist.com
Banco de España	www.bde.es
Universia Business Review	http://ubr.universia.net
Boletín Oficial del Estado	https://www.boe.es

* Guía Docente sujeta a modificaciones