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:	62	**Trabajo Autónomo:**	88
Idioma Principal:	Castellano	**Idioma Secundario:**	Inglés
Profesor:		**Correo electrónico:**	

PRESENTACIÓN:

Las personas graduadas en Grado en Ingeniería Informática, no sólo tienen que dominar los aspectos tecnológicos, sino también ser capaces deconocer y entender el entorno de la economía, administración, empresas y clientes, para identificar sus necesidades y aportar las soluciones óptimas.

En esta asignatura se abordarán por un lado temas relacionados con la economía, orientada a capacitar al estudiante en la comprensión de las técnicas básicas de análisis de problemas de cálculo económico y financiero, que le permita poder desarrollar y evaluar proyectos y alternativas de inversión. Por otra se tratarán temas que proporcionen al alumno la capacidad de aplicar sus conocimientos para la dirección y gestión, así como al trabajo en equipo en diferentes áreas relacionadas con la Administración de Empresas. **El objetivo principal** de esta asignatura es dar entrada a los estudiantesen el mundo de la Economía y Administración de las Empresas, para que puedan adoptar las decisiones más adecuadas en cada caso y reconocerlas situaciones especiales del entorno empresarial.

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 continúa en el ejercicio profesional y para emprender estudios posteriores de forma autónoma
Competencias Específicas de la titulación	E01	Capacidad para comprender la profesión de la ingeniería y compromiso para servir a la 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:

Observaciones:

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: **1.º)** 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 emprendores; **2.º)** 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; **3.º)** 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.; **4.º)** igualmente, se hará hincapié en el estudio de la contratación laboral, 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; **5.º)** finalmente, se tratará en clase 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, así como un estudio práctico de la industria del videojuego en la actualidad, analizando sus aspectos fiscales y diferentes casos prácticos.

De la misma manera, 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.

Contenidos de la materia:

1 - INTRODUCCIÓN A LA ECONOMÍA
1.1 - Los principios básicos: La elección individual
1.2 - Los modelos económicos
1.3 - El funcionamiento del mercado: La demanda; la oferta y el equilibrio del mercado
2 - LA EMPRESA Y LA FORMA JURÍDICA
2.1 - La forma jurídica de la empresa y la responsabilidad de los socios
2.2 - La figura del autónomo y del autónomo económicamente dependiente
2.3 - Las sociedades: Sociedad Limitada; Anónima; Colectiva; Comanditaria y Cooperativa
2.4 - La protección jurídica
3 - LA CONSTITUCION DE UNA EMPRESA Y SU ESTRUCTURA
3.1 - La constitución, la fundación y los trámites pertinentes para la creación de una empresa
3.2 - La estructura empresarial

3.3 - El funcionamiento de la empresa: Dirección; Producción; Estrategia; Finanzas; Comercial; Administrativa y Objetivos
4 - EL DERECHO DEL CONTRATO Y LA CONTRATACIÓN LABORAL
4.1 - El concepto de derecho del trabajo
4.1.1 - El Estatuto de los Trabajadores y Convenios Colectivos
4.1.2 - El procedimiento administrativo ante el Ministerio de Trabajo y el Instituto Nacional de la Seguridad Social
4.2 - El contrato de trabajo: Concepto; Caracteristicas y Sujetos.
4.3 - El sistema de la Seguridad Social para el empleador y empleado: Concepto y ámbito subjetivo de protección
4.3.1 - La estructura de la Seguridad Social: Niveles de protección y tipos de regímenes.
4.3.2 - Las bases de cotización, deducciones y retenciones.
5 - LOS ELEMENTOS DE MARKETING
5.1 - Las políticas del: Producto; Distribución; Precios y de Comunicación
5.2 - El plan de marketing
5.2.1 - La estrategia empresarial
5.2.2 - Los análisis del sector, del mercado y de la conducta del consumidor.
5.3 - La comunicación en la empresa y tipos de comunicación: Las RRSS; Canales y Medios de comunicación
6 - ESTUDIO PRÁCTICO: LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN LA ACTUALIDAD
6.1 - La financiación propia y ajena.
6.2 - La fiscalidad básica de la empresa en función de su naturaleza jurídica
6.3 - El estudio del caso

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 seis 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. Lo mismo ocurrirá con las prácticas grupales.

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 traajo autónomo. Podrá solicitarse bibliografía para ampliar algún tema concreto, que se fijarán de mutuo acuerdo entre alunmo y profesor.

Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
Actividades Presenciales	Clase magistral	35
	Casos prácticos	6
	Resolución de prácticas, problemas, ejercicios etc.	10
	Debates	4
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	4
	Actividades de evaluación	3
Trabajo Autónomo	Asistencia a tutorías	4
	Estudio individual	30

	Preparación de trabajos individuales	26
	Preparación de trabajos en equipo	22
	Tareas de investigación y búsqueda de información	6
	Horas totales:	150

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Obtención de la nota final:

Pruebas escritas:	40	%
Trabajos individuales:	25	%
Trabajos en equipo:	15	%
Prueba final:	20	%
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:

-MÜNCH GALINDO, Lourdes; Administración, Gestión organizacional, enfoques y proceso administrativos, Pearson, 2009.

PERÉZ ZABALETA, Amelia et al. Introducción a la Economía. Pearson Educación S.A., 3ª Ed. Madrid.2014.

Bibliografía recomendada:

AMAT SALAS, Oriol. Contabilidad y Finanzas para no Financieros. Ediciones DEUSTO 2008.

GONZÁLEZ, Manuel J. y PÉREZ, Amelia.Introducción a la Economía. Cap 4 y 5. Prentice Hall Iberia SRL. 2009. ISBN 9788483225035

KRUGMAN, Paul. et al. Fundamentos de Economía. Editorial Reverté,S.A. Barcelona. 2013

MOCHON MORCILLO Francisco. Principios de Economía. Mac Graw Hill

VARIOS AUTORES: Memento práctico Sociedades Mercantiles, ed. Francis Lefebvre, 2017

WANDEN, Jose Luis y BERGHE, Lozano. Contabilidad Financiera. NPGC y de PYMES. Ed Pirámide

Páginas web recomendadas:

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

* Guía Docente sujeta a modificaciones