

GUÍA DOCENTE 2022-2023

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Economía de la Empresa y Emprendedores
PLAN DE ESTUDIOS:	Ingeniería Informática
FACULTAD:	Escuela Politécnica Superior
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Obligatoria
ECTS:	6
CURSO:	cuarto
SEMESTRE:	segundo
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:	castellano
PROFESORADO:	José Villaverde Castro
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:	jose.villaverde@uneatlantico.es

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

REQUISITOS PREVIOS:
No aplica.
CONTENIDOS:
• Tema 1. Empresa y empresario. La figura del empresario en el análisis económico. El empresario como creador - 1.1. ¿Qué es una empresa? - 1.2. Economía de la empresa y estrategia. - 1.3. Emprendedor como creador. - 1.4. Reinventar el negocio. • Tema 2. La idea empresarial. Identificación y evaluación de oportunidades de negocio. - 2.1. Reconocimiento de la oportunidad de negocio. - 2.2. Sostenibilidad de la oportunidad de negocio y el movimiento empresarial.

- 2.3. Diseñando el nuevo negocio a través del modelo de lean start-up.
- Tema 3. El plan de negocio. Proceso y problemas de la creación de una empresa.
 - 2.1. El objetivo de tener un plan de negocio.
 - 2.2. Estructura y desarrollo de un plan de negocio formal.
 - 2.3. Presentación del plan de negocio.
- Tema 4. Fuentes de financiación para una start up.
 - 4.1. Estrategias de crédito y de precios.
 - 4.2. Creando un plan financiero exitoso.
 - 4.3. Gestión de cash flow.
 - 4.4. Fuentes de financiación apropiada para una start up.
 - 4.5. El capital riesgo.
 - 4.6. Inversión en la start up.
- Tema 5. Constitución y gestión de la empresa.
 - 5.1. Formas jurídicas y aspectos legales y sociolaborales de distintos tipos de empresas.
 - 5.2. Estrategias para el crecimiento empresarial.
 - 5.3. Franquicia.
 - 5.4. Evaluación de los retos para el crecimiento empresarial.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes sean capaces de:

CG1 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

CG2 - Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática.

CG12 - Capacidad de conocer y aplicar los elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el ámbito de los proyectos informáticos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Que los estudiantes sean capaces de:

CE06 - Conocer y aplicar los conceptos de empresa, marco institucional y jurídico de la empresa, así como de la organización y gestión de empresas.

CE08 - Capacidad para planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos, servicios y sistemas informáticos en todos los ámbitos, liderando su puesta en marcha y su mejora continua y valorando su impacto económico y social.

CE09 - Capacidad de comprender y valorar la importancia de la negociación, los hábitos de trabajo efectivos, el liderazgo y las habilidades de comunicación en todos los entornos de desarrollo de software.

CE26 - Capacidad para valorar las necesidades del cliente y especificar los requisitos software para satisfacer estas necesidades, reconciliando objetivos en conflicto mediante la búsqueda de compromisos aceptables dentro de las limitaciones derivadas del coste, del tiempo, de la existencia de sistemas ya desarrollados y de las propias organizaciones.

CE30 - Capacidad para diseñar soluciones apropiadas en uno o más dominios de aplicación utilizando métodos de la ingeniería del software que integren aspectos éticos, sociales, legales y económicos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

En esta asignatura se espera que los alumnos alcancen los siguientes resultados de aprendizaje:

- Evaluar la idea de negocio y de las capacidades emprendedoras.
- Definir un presupuesto inicial para poner en marcha una idea de negocio.
- Elaborar un Plan de Negocio.
- Realizar simulaciones de planes de negocio mediante diferentes métodos y programas.

METODOLOGÍAS DOCENTES Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

METODOLOGÍAS DOCENTES:

En esta asignatura se ponen en práctica diferentes metodologías docentes con el objetivo de que los alumnos puedan obtener los resultados de aprendizaje definidos anteriormente:

- Método Expositivo
- Estudio y análisis de casos
- Resolución de ejercicios
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje cooperativo/ trabajo en grupo
- Trabajo autónomo

ACTIVIDADES FORMATIVAS:

A partir de las metodologías docentes especificadas anteriormente, en esta asignatura, el alumno participará en las siguientes actividades formativas:

Actividades formativas		Horas
Actividades dirigidas	Clases expositivas	15
	Clases prácticas	15
	Seminarios y talleres	7,5
Actividades supervisadas	Supervisión de actividades	7,5
	Tutorías (individual / en grupo)	7,5
Actividades autónomas	Preparación de clases	15
	Estudio personal y lecturas	30
	Elaboración de trabajos (individual / en grupo)	30
	Trabajo en campus virtual	15
Actividades de evaluación	Actividades de evaluación	7,5

El primer día de clase, el profesor/a proporcionará información más detallada al respecto.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA:

En la convocatoria ordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:

Actividades de evaluación		Ponderación
Evaluación continua	2 actividades de evaluación continua y formativa	20%
	1 proyecto de creación de una startup (trabajo en grupo)	25%
	3 pruebas objetivas como muestra del interés y de la actitud del alumno en la asignatura	5%
Evaluación final	Prueba teórico-práctica final	50%

La calificación del instrumento de la evaluación final (tanto de la convocatoria ordinaria como de la extraordinaria, según corresponda) no podrá ser inferior, en ningún caso, a 4,0 puntos (escala 0 a 10) para aprobar la asignatura y consecuentemente poder realizar el cálculo de porcentajes en la calificación final.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltase el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la realización de una prueba teórico-práctica con un valor del 50% de la nota final de la asignatura. El resto de la nota se complementará con la calificación obtenida en la evaluación continua de la convocatoria ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Las siguientes referencias son de consulta obligatoria:

- Aguilar, J., y Monguet, J. M. (2010). *Por qué algunas empresas tienen éxito y otras no: modelos de negocio, ideas clave y herramientas para innovar*. Deusto.
- Castro Abancéns, I., y Rufino Rus, J.I. (2015). *Creación de empresas para emprendedores*. Pirámide.
- Manzanera Escribano, A. (2013). *Finanzas para Emprendedores*. Deusto.
- Osterwalder, A., y Pigneur, Y. (2011). *Generación de modelos de negocio*. Deusto.
- Veciana, J.M. (2005). *La creación de empresas. Un enfoque gerencial*. Estudios La Caixa.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Las siguientes referencias no se consideran de consulta obligatoria, pero su lectura es muy recomendable para aquellos estudiantes que quieran profundizar en los temas que se abordan en la asignatura.

- Aulet, B. (2015). *La disciplina de emprendedor: 24 pasos para lanzar una startup exitosa*. LID Editorial.
- Campoamane Calleja, E., y Díaz Marcos, L. (2015). *Ética empresarial: ideas, reflexiones y casos*. Editorial Universitaria Ramón Areces.
- Gervilla, J. M. Q. (2011). *La creatividad en el mundo empresarial*. Dykinson.
- Pindado, J. (2012). *Finanzas Empresariales*. Paraninfo Thomson Learning.
- Ribeiro-Soriano (2014). *Creación de Empresas y Emprendimiento: de Estudiante a Empresario*. Pearson.
- Sachs, J. (2015). *La era del desarrollo sostenible: nuestro futuro está en juego*. Deusto.
- Schnarch, A. (2010). *Creatividad aplicada: cómo estimular y desarrollar la creatividad a nivel personal y empresarial*. ECOE Ediciones.
- Trías de Bes, F. (2007). *El libro negro del emprendedor: No digas que nunca te lo advirtieron*. Empresa Activa.
- Wagner, T. (2014). *Creando innovadores: la formación de los jóvenes que cambiarán el mundo*. Kolima.

WEBS DE REFERENCIA:

<https://www.gemconsortium.org/>

<http://es.creativecommons.org/blog/>

<http://www.emprendedores.es/>

https://ec.europa.eu/growth/smes/supporting-entrepreneurship_en

<https://eit.europa.eu/our-activities/entrepreneurship>

<http://www.lavanguardia.com/economia/emprendedores>

<http://www.ifuturo.org/areas/empresa-y-emprendedores>

www.ine.es

<http://ec.europa.eu/eurostat/data/database>

www.bancomundial.org

OTRAS FUENTES DE CONSULTA:

No aplica.