



Informática de Gestión
Avanzada

**Grado en Creación
Administración y
Dirección de Empresas**



GUÍA DOCENTE

Asignatura: Informática de gestión avanzada

Titulación: Grado en Creación, Administración y Dirección de Empresas

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano/Inglés

Modalidad: Presencial/semipresencial/a distancia

Créditos: 6

Curso: 3º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Fernando Checa García

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

CB1.- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2.- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3.- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4.- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5.- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CG1.- Capacidad para la resolución de problemas.

CG2.- Capacidad de análisis y síntesis.

CG3.- Capacidad de organización y planificación

CG4.- Habilidad para analizar y buscar información proveniente de fuentes diversas.

CG6.- Capacidad de transmisión de conocimientos.

CG8.- Capacidad para trabajar en equipo.

CG9.- Trabajar en entornos de presión.

CG11.- Capacidad de adaptación a nuevas situaciones.

CG12.- Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.

CG13.- Habilidad en la búsqueda de información e investigación.

CE2: Utilizar programas informáticos específicos del área, e Interpretar los resultados obtenidos a través de ellos.

CE4: Apreciar el valor de los métodos cuantitativos como herramientas necesarias para el desarrollo de otras disciplinas.

CE5: Concienciar de la importancia del análisis de datos para la toma de decisiones.

CE11: Usar habitualmente la tecnología de la información y las comunicaciones en todo su desempeño profesional.

1.2. Resultados de aprendizaje

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender los conceptos y los elementos de un sistema de información.
- Que los estudiantes desarrollen una visión amplia sobre los sistemas de información de gestión dentro de las empresas.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de llevar adelante análisis de sistemas de información así como modelados de negocio adaptándose a los nuevos desarrollos informáticos: e-business y e-commerce.
- Que los estudiantes puedan expresarse y comunicarse con rigor matemático, utilizando con soltura y propiedad los conceptos e ideas adquiridos en esta materia, así como comprender y desarrollar razonamientos relacionados con el uso de la informática de gestión en las organizaciones.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Los avances en los desarrollos de software han incrementado la utilización de complejos sistemas de información como parte del desarrollo operativo de las organizaciones. Mediante el uso de sistemas avanzados las empresas pueden mejorar sus resultados en un mercado cada vez más competitivo y variable.

La informática de gestión no puede entenderse sin los cambios que se producen de forma continuada en la industria de los sistemas de información y que son reforzados por procesos innovadores que de forma generalizada están siendo integrados en todo tipo de organizaciones.

Mediante la tecnología informática es en estos momentos posible acceder a una mejora de las soluciones ofrecidas a clientes y a proveedores. Utilizando técnicas como el big data o la inteligencia de negocios, el salto efectivo al entorno del e-business es ya una realidad que debe ser afrontada por empresas de todo tamaño.

Estos procesos, unidos a los avances y las tendencias soportadas en la tecnología informática suponen un reto irrenunciable por parte de los profesionales que se integran en las organizaciones. El mercado es cambiante y las formas de operar sobre el mismo, también. Y la adaptación mediante el uso de las herramientas informáticas y los sistemas de información avanzados pasa a ser un aspecto crítico en la generación de valor añadido.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

- 1. El software en la empresa**
Valor económico del software
Definición, características y atributos del software
Calidad del software
- 2. Los sistemas de información en la empresa**
Conceptos básicos sobre sistemas de información
Elementos de un sistema de información
Clasificación de los sistemas de información
Fases en el desarrollo de sistemas de información
- 3. Los Sistemas de información de gestión organizacional**
Sistemas ERP
Sistemas CRM
Sistemas Groupware
- 4. La transición al e-business**
El e-business como nuevo paradigma
Big Data e Inteligencia de Negocio
- 5. El e-commerce como realidad global**
El mercado del e-commerce
Objetivos y estrategias para la adaptación al e-commerce
Plataformas para el desarrollo de e-commerce
- 6. Los nuevos retos y las tendencias tecnológicas**
Blockchain
Internet de las cosas
Realidad aumentada y realidad virtual
Robótica e Inteligencia Artificial

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se desarrollarán algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Análisis de un sistema de información*. Los alumnos, de manera individual, tendrán que analizar en profundidad las características y funcionalidades de un sistema de información “open source”.

Actividad Dirigida (AD2): *Desarrollo de un proyecto de e-business*. Divididos en grupos de entre 3 y 6 personas, los alumnos desarrollarán un proyecto e-business incorporando todas las herramientas para su correcta gestión.

Método del caso: Durante todo el curso los estudiantes trabajarán con el método del caso, preparando previamente informes para ser desarrollados y expuestos en el aula.

2.5. Actividades Formativas

Modalidad presencial

Clases teóricas: (45h/30%/1,8ECTS) Participación de los alumnos a lo largo de las clases teóricas, persiguiendo la reflexión y el debate sobre las cuestiones explicadas. Competencias a

adquirir: Aprender todos los conceptos económicos y de legislación mercantil necesarios que se utilizan en la gestión empresarial (Compras, costes, ingresos, etc.)

Trabajo en equipo: (7,5h/5%/0,3ECTS) Realización de otras actividades como trabajos grupales y/o individuales de investigación dirigidos, para los que será necesario la búsqueda de información. Competencias: Usar habitualmente la tecnología de la información y las comunicaciones en todo su desempeño profesional

Casos prácticos: (30h/20%/1,2ECTS) Competencias: Usar habitualmente la tecnología de la información y las comunicaciones en todo su desempeño profesional, Emitir informes de asesoramiento sobre situaciones concretas de empresas y mercados, Tener un comportamiento ético en los negocios

Lectura y análisis de textos y artículos científicos: (5h/3,3%/0,2ECTS)

Trabajo personal del alumno: (50h/33,3%/2ECTS): Competencias: todas

Tutorías: (12,5h/8,3%/0,5ECTS): Competencias: Apreciar el valor de los métodos contables como herramientas necesarias para el desarrollo de otras disciplinas, Concienciar de la importancia del análisis de datos para la toma de decisiones

Modalidad a distancia

Clases teóricas a distancia: (45h/30%/1.8ECTS) Así, las clases teóricas son substituidas por la disponibilidad de los contenidos didácticos de la asignatura en el Campus Virtual Avanzado, en el apartado de "Itinerarios formativos". Estos contenidos se ilustran con vídeos y gráficos que hacen más amena su lectura y su estudio por los alumnos. En el apartado "Documentación" se integran los mismos textos pero sin animaciones, para que los alumnos puedan imprimirllos, si así lo desean.

Tutorías a distancia: (12.5h/8.3%/0.5ECTS) Esto se completa al igual que en la modalidad presencial, con Tutorías con el profesor y por videoconferencia, en las horas y fechas establecidas.

La realización y resolución de casos prácticos, así como las lecturas dirigidas y el estudio independiente del alumno, siguen la misma pauta que en el caso de la modalidad presencial.

Casos prácticos a distancia: (30h/20%/1.2ECTS)

Lectura y análisis de textos a distancia: (5h/3.3%/0,2ECTS)

Trabajo personal del alumno a distancia: (50h/33.3%/2ECTS)

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	30%
Prueba parcial	10%

Examen final presencial	50%
-------------------------	-----

Modalidad: Semipresencial y A distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación en las actividades programadas	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	30%
Prueba parcial	10%
Examen final presencial	50%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial, Semipresencial y A distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	30%
Examen final o trabajo final presencial	70%

En ambas convocatorias, es potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas individuales o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Laudon, K. (2016). *Sistemas de información gerencial*. Madrid, España: Pearson.

Bibliografía recomendada

Joyanes, L. (2015). *Sistemas de información en la empresa*. Madrid, España: Ed. Marcombo.

Otros recursos

“Sistemas de información” Wiki online en:
<https://sites.google.com/site/drrc954098/home>