



La Empresa y su  
Entorno  
**Grado en Ingeniería  
Informática**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** La Empresa y su Entorno

**Titulación:** Grado en Ingeniería Informática

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano.

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 1º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** D. Fernando Mateo Sanz / D<sup>a</sup>. M<sup>a</sup> Teresa González Mac Dowel

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

Esta asignatura contribuye a las siguientes competencias del plan de estudios:

CEB06. Aplicar el conocimiento adecuado del concepto de empresa, marco institucional y jurídico de la empresa. Organización y gestión de empresas.

CEC01. Diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.

CEC02. 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.

CEC03. Comprender 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.

CEC18. Aplicar el conocimiento de la normativa y la regulación de la informática en los ámbitos nacional, europeo e internacional.

CGT1. Analizar y sintetizar la información necesaria para realizar su trabajo plasmando los resultados en informes o en la toma de decisiones en proyectos del ámbito de la ingeniería informática.

CGT3. Comunicar de forma oral y escrita en la lengua nativa pudiendo expresar sus opiniones de forma clara para transmitir conceptos y soluciones dentro del ámbito de la ingeniería informática.

CGT8. Tomar decisiones basadas en la información disponible en el ámbito de la ingeniería informática.

CGS1. Aplicar la motivación por la calidad en el desarrollo de su actividad profesional poniendo el máximo cuidado en el desarrollo de los entregables dentro de proyectos de ingeniería informática.

CGS3. Aplicar su compromiso ético en la actividad diaria y en el ejercicio de su profesión dentro del campo de la ingeniería informática, sabiendo justificar el porqué de sus acciones.

CGS4. Aprender de forma autónoma conceptos relativos a la profesión ingenieril para facilitar la mejora continua ya sea mediante el acceso a información disponible o cualquier otro medio.

CGS5. Adaptarse a nuevas situaciones en el entorno de la ingeniería informática, reconociendo dichas situaciones y expresando formas de afrontarlas.

CGS9. Conocer otras culturas y costumbres y saber expresar la riqueza de las mismas a la hora de participar en proyectos de ingeniería informática que engloben equipos de diferentes procedencias.

CGS10. Aplicar la sensibilidad hacia temas medioambientales y saber expresar la importancia de los mismos al implementar su labor en el ámbito de la ingeniería informática.

CGP3. Trabajar en un contexto internacional explicando la especificidad del mismo dentro del ámbito de la ingeniería informática.

CGP5. Reconocer la diversidad y la multiculturalidad y saber expresar la riqueza de las mismas en el contexto de proyectos o equipos del ámbito de la ingeniería informática.

## **1.2. Resultados de aprendizaje**

Esta asignatura contribuye a los siguientes resultados de aprendizaje:

- Aplicar modelos y técnicas de organización y planificación, de gestión de la información, resolución de problemas, toma de decisiones, razonamiento crítico, análisis y síntesis, aprendizaje autónomo, creatividad, liderazgo entre otros aspectos de las relaciones interpersonales.
- Adaptarse a nuevas situaciones en el entorno de la ingeniería informática, reconociendo dichas situaciones y expresando formas de afrontarlas.
- Trabajar en equipo en un entorno multicultural, internacional e interdisciplinar, aceptando y valorando la diversidad y la existencia de otras culturas y costumbres. Todo ello considerando el impacto de su trabajo en aspectos medioambientales.
- Valorar la importancia de la calidad en el trabajo realizado.
- Comunicarse de forma efectiva en lengua nativa y en una lengua extranjera.
- Entender el enfoque emprendedor y su aplicación tanto dentro de una empresa existente como en nuevos proyectos.

## **2. CONTENIDOS**

### **2.1. Requisitos previos**

Ninguno

### **2.2. Descripción de los contenidos**

La Empresa, naturaleza y objetivos. Marco Institucional y jurídico. Distintos tipos de empresa. Fundamentos de la gestión y organización empresarial. Introducción a las distintas áreas funcionales de la empresa. Normativa y regulación informática. Principios éticos.

### 2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.  
Explicación de la Guía Docente.

#### 1. Introducción

Economía, empresa y producción  
Conocimiento adecuado del concepto de empresa y su marco institucional  
Modelos de organización

#### 2. Dirección, gestión y administración de empresas

Estrategia, planificación y control  
Análisis del entorno

#### 3. Toma de decisiones estratégicas en ambientes de certeza, riesgo e incertidumbre

Fundamentos de la toma de decisiones  
Principales tipos de decisiones  
Marco de referencia para la toma de decisiones  
La psicología y la toma de decisiones

#### 4. Dirección de producción y de operaciones

La producción y los sistemas productivos  
¿Qué es la dirección de producción y de operaciones?  
El reto de la productividad

#### 5. Elaboración de planes financieros

La función financiera  
Análisis de inversiones  
La financiación y el equilibrio financiero

#### 6. La Dirección de Proyectos y la empresa

Estrategia de empresa, Programas, Portfolios y proyectos

#### 7. Legislación, normativa y Ética Informática

Ley Orgánica de Protección de Datos  
Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y del Comercio Electrónico  
Código deontológico Colegio Profesional Ingenieros en Informática

PRESENTACION DE TRABAJOS

### 2.4. Actividades Dirigidas

Como se indica en el contenido, durante el curso se desarrollarán actividades dirigidas orientadas al aprendizaje relacionadas con la forma que las empresas llevan a cabo su estrategia a través de los proyectos y estos impactan en los planes financieros de la empresa.

### 2.5. Actividades formativas

Código	Actividades formativas	Descripción
AF1	Clases de teoría, evaluación y problemas	Las clases de teoría utilizan la metodología de Lección Magistral que se desarrollará en el aula empleando la pizarra y/o el cañón de proyección. Las clases de problemas se podrán impartir en aula informática utilizando la pizarra y/o el ordenador. En función de la asignatura se dará un mayor peso a unas u otras.
AF2	Tutorías	Consulta al profesor por parte de los alumnos sobre la materia en los horarios de tutorías o empleando mecanismos de tutoría telemática (correo electrónico, uso del campus virtual de la Universidad o herramientas de telepresencialidad como Blackboard Collaborate)

AF4	Estudio individual	Trabajo individual del alumno utilizando los apuntes de clase, libros de la biblioteca, o apuntes del profesor disponibles en el campus virtual. Se le encargarán al alumno la realización y entrega de trabajos individuales o en grupo. Algunos de ellos se expondrán oralmente a lo largo del curso por parte de los alumnos, lo que facilitará alcanzar la competencia comunicativa en mayor grado. Algunos trabajos requerirán el manejo de programas informáticos que estarán disponibles en los ordenadores de la universidad. Otros requerirán un trabajo de investigación sobre los contenidos de la materia o similares y aplicaciones.
-----	--------------------	---

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría, evaluación y problemas	45	100
AF2	Tutorías	15	100
AF4	Estudio individual	90	0

### 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

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Evaluación de la participación del alumno	5%
Actividades dirigidas, prácticas y memorias de prácticas, trabajos (obligatorios y voluntarios) y proyectos a realizar.	20%
Prueba escrita parcial	10%
Prueba escrita final	65%

##### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Actividades dirigidas, prácticas y memorias de prácticas, trabajos (obligatorios y voluntarios) y proyectos a realizar.	20%
Prueba escrita final	80%

### 3.3. Restricciones

#### Calificación mínima

La ponderación tanto del examen parcial como de los conceptos de participación y trabajos escritos/prácticas, solo se aplicará si el alumno obtiene al menos un 5 en el examen final.

La no obtención de al menos un 4 en las actividades dirigidas supone el suspenso automático de la asignatura en la convocatoria ordinaria y extraordinaria. Se conservará la nota de actividades dirigidas aprobadas para posteriores convocatorias.

Las actividades dirigidas que no hayan sido aprobadas pueden, en su caso, ser entregadas de nuevo para ser evaluadas en la convocatoria extraordinaria, previa consulta al profesor y siempre antes del examen de la convocatoria ordinaria.

El examen parcial no libera materia.

#### 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

Bueno Campos, E. (2001). *CURSO BÁSICO DE ECONOMÍA DE EMPRESA. Un enfoque de organización*. Pirámide.

Cuervo García, Á., & García, A. C. (1994). *Introducción a la Administración de Empresas* (No. 658.4/I61i).

CURBELO, J., & LÓPEZ DOMÍNGUEZ, I. (2007). *El arte de emprender*. Madrid, Universidad Antonio de Nebrija.

Beas, A. D. (2003). *Organización y Administración de empresas*. [sl]: McGrawHill.

de Castro, E. D., González, J. L. G., & Armario, E. M. (1996). *Introducción a la Economía de la Empresa*. Pirámide.

Suárez Suárez, A. S. (1992). *Curso de Economía de la Empresa*. Pirámide, Madrid, 9.

Kotter, J. P. (1998). *El liderazgo de Matsushita: Lecciones del empresario más destacado del siglo XX*. Ediciones Granica SA.

Gates, B., Myhrvold, N., Rinearson, P., & Chaparro, F. O. (1995). *Camino al futuro*. Santafé de Bogotá: McGraw-Hill.

Gómez, L. M. H. (2003). *Servicios & beneficios*. Grupo Planeta (GBS).

Barroso Castro, C. (1996). *Casos y cuestiones de economía de la empresa*. Pirámide, Madrid.

García del Junco, J., CASANUEVA, C., GANAZA, J., SÁNCHEZ VIRUÉS, R., & ALONSO, M. (1998). *Casos prácticos de economía de la empresa*. Madrid: Ediciones Pirámide.

mide, 1998.

DÍAZ DE CASTRO, E., Redondo, C., Barreiro, B., & LÓPEZ, M. (2002). Administración de empresas. Dirigir en la Sociedad del Conocimiento.  
Martín, L. Á. G., López, J. E. N., & Sáez, P. L. (2007). *La dirección estratégica de la empresa: teoría y aplicaciones*. Thomson.