

**Guía docente de la asignatura**

Asignatura	FUNDAMENTOS DE ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS		
Materia	FUNDAMENTOS BÁSICOS DE EMPRESA		
Módulo	FUNDAMENTOS BÁSICOS		
Titulación	GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA PROGRAMA CONJUNTO DE GRADO EN ESTADÍSTICA + GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA		
Plan	545 / 551	Código	46900
Periodo de impartición	1er CUATRIMESTRE	Tipo/Carácter	FORMACIÓN BÁSICA
Nivel/Ciclo	GRADO	Curso	1º
Créditos ECTS	6		
Lengua en que se imparte	ESPAÑOL		
Profesor/es responsable/s	PABLO SÁNCHEZ MAYORAL JOSÉ MANUEL GONZÁLEZ VARONA		
Datos de contacto (E-mail, teléfono...)	mayoral@uva.es josemanuel.gonzalez.varona@uva.es		
Departamento	ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS Y C.I.M.		



1. Situación / Sentido de la Asignatura

1.1 Contextualización

El RD 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, en su art. 12.5 establece que *el plan de estudios deberá contener un mínimo de 60 créditos de formación básica, de los que, al menos, 36 estarán vinculados a algunas de las materias que figuran en el anexo II de este real decreto para la rama de conocimiento a la que se pretenda adscribir el título. Estas materias deberán concretarse en asignaturas con un mínimo de 6 créditos cada una y serán ofertadas en la primera mitad del plan de estudios. Para el caso de la rama de conocimiento de Ingeniería y Arquitectura, una de las materias básicas que contiene la relación del mencionado anexo II es la de EMPRESA.*

La Resolución de 8 de junio de 2009, de la Secretaría General de Universidades del Ministerio de Educación, por la que se da publicidad al Acuerdo del Consejo de Universidades, por el que se establecen recomendaciones para la propuesta por las universidades de memorias de solicitud de títulos oficiales en los ámbitos de la Ingeniería Informática, Ingeniería Técnica Informática e Ingeniería Química (la ficha), en su anexo II apdo.5 establece que el plan de estudios de Grado de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática deberá incluir un módulo de formación básica de 60 créditos, entre cuyas competencias a alcanzar está la de *Conocimiento adecuado del concepto de empresa, marco institucional y jurídico de la empresa. Organización y gestión de empresas.*

Esta asignatura viene a satisfacer las demandas anteriores. En el alumno, como futuro ingeniero, la empresa u organización constituirá su ámbito de trabajo. En ellas desempeñará su carrera profesional y en ellas, antes o después, desarrollará tareas y responsabilidades directivas. La asignatura está concebida con la finalidad de dar al alumno una visión global e integradora de la empresa y de las organizaciones en general.

1.2 Relación con otras materias

Está relacionada con las siguientes asignaturas optativas del módulo Complementos de Formación, materia Sistemas de Información:

- Sistemas de Información y Dirección de Organizaciones (en las menciones de Tecnologías de la Información y de Computación), 6 ects, semestre 7º: profundiza en los fundamentos de la Dirección y en el conocimiento de los sistemas de información que sirven de apoyo al proceso directivo y de toma de decisiones.
- Economía del Cambio Tecnológico (en las menciones de Ingeniería del Software y de Computación), 6 ects, semestre 6º y 8º respectivamente: analiza el entorno tecnológico en organizaciones de todo tipo.
- Principios de Análisis Económico Financiero (en la mención de Ingeniería del Software), 6 ects, semestre 8º: profundiza en el conocimiento del subsistema financiero de la empresa.
- Valoración de Inversiones TIC (en la mención de Ingeniería del Software), 6 ects, semestre 8º: trata de la valoración económico-financiera de las inversiones relativas al desarrollo e implantación de sistemas de información.

1.3 Prerrequisitos



2. Competencias

2.1 Generales

Código	Descripción
CG02	Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en las competencias de formación especificadas a continuación en esta sección de la memoria.
CG08	Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
CG09	Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.
CG12	Conocimiento y aplicación de 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, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en las competencias de formación especificadas a continuación en esta sección de la memoria.

2.2 Específicas

Código	Descripción
FB6	Conocimiento adecuado del concepto de empresa, marco institucional y jurídico de la empresa. Organización y gestión de empresas.
FB7	Capacidad de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

3. Objetivos

Código	Descripción
FB6.1	Identificar, desde una visión integradora, las variables básicas de los subsistemas funcionales de la empresa, comprender sus interrelaciones y su comportamiento dinámico.
FB6.2	Diferenciar y comprender los principales componentes del proceso directivo (planificar, organizar, dirigir y controlar).
FB6.3	Conocer y aplicar los fundamentos de las funciones productiva, comercial y financiera de la empresa.
FB6.4	Diagnosticar y diseñar organizaciones desde el punto de vista de su viabilidad, con especial énfasis en sus canales de comunicación.
FB6.5	Aplicar una perspectiva sistémica al análisis de la realidad.
FB6.6	Razonar de manera crítica ante realidades complejas y multidisciplinares.



4. Contenidos y/o bloques temáticos

Bloque 1: FUNDAMENTOS DE ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS

Carga de trabajo en créditos ECTS:

a. Contextualización y justificación

Un ingeniero informático, como futuro directivo, debe comprender los aspectos que caracterizan la complejidad a la que se enfrentan las organizaciones y, en particular, el carácter sistémico de las decisiones. De la consideración de las múltiples interrelaciones entre los diferentes subsistemas (comercial, productivo y financiero, principalmente) y de ellos con el entorno, se deriva una perspectiva global de la problemática, que debe servir de base para una mejor toma de decisiones.

Otro aspecto importante que un futuro directivo debe conocer es el económico. La comprensión económica de la empresa es indispensable, pues de ella se deriva el cumplimiento de su principal fin: la rentabilidad y consecuentemente su supervivencia.

Y con esa premisa de subsistencia, el directivo debe diseñar la organización. Para ello se le va a proporcionar al alumno un marco de referencia que contiene los elementos esenciales para un adecuado diseño organizativo que contribuya a la viabilidad de cualquier organización en su entorno.

Finalmente, como ingenieros que serán, se considera esencial la disciplina de dirección de proyectos, ámbito en el que desarrollarán en gran medida su carrera profesional. Al alumno se le proporcionará los fundamentos para la dirección y gestión de proyectos de manera organizada y sistemática, de forma que éstos tengan una mayor probabilidad de culminar con éxito para todas las partes interesadas. Dada la importancia de esta materia, será objeto de profundización, ya para el proyecto informático, en otras asignaturas del título.

b. Objetivos de aprendizaje

Código	Descripción
FB6.1	Identificar, desde una visión integradora, las variables básicas de los subsistemas funcionales de la empresa, comprender sus interrelaciones y su comportamiento dinámico.
FB6.2	Diferenciar y comprender los principales componentes del proceso directivo (planificar, organizar, dirigir y controlar).
FB6.3	Conocer y aplicar los fundamentos de las funciones productiva, comercial y financiera de la empresa.
FB6.4	Diagnosticar y diseñar organizaciones desde el punto de vista de su viabilidad, con especial énfasis en sus canales de comunicación.
FB6.5	Aplicar una perspectiva sistémica al análisis de la realidad.
FB6.6	Razonar de manera crítica ante realidades complejas y multidisciplinarias.

c. Contenidos

1. La empresa como sistema.
 2. Fundamentos económicos de la empresa.
 3. Fundamentos para el diseño de organizaciones.
 4. Fundamentos de dirección y gestión de proyectos.
- Práctica 1: simulación de empresa.
Práctica 2: simulación de empresa.
Práctica 3: diseño organizativo.
Práctica 4: planificación de proyecto.

d. Métodos docentes



Actividades presenciales:

- En el AULA se realizarán sesiones magistrales **participativas** de presentación y explicación de los contenidos teóricos del programa. Los alumnos contarán con las presentaciones utilizadas en clase, previamente a su celebración.
- En los LABORATORIOS los alumnos pondrán en práctica los conceptos teóricos asimilados a través de las diferentes **prácticas**, realizadas **en equipo**. Ello incluye la elaboración y entrega de las correspondientes memorias y/o documentos. Los alumnos contarán con el material necesario y el apoyo docente. En estas prácticas se realizarán simulaciones, proyectos y trabajo en equipo.

Actividades no presenciales:

- Los alumnos deberán **preparar** las actividades presenciales a través de la visualización de los contenidos asociados (presentaciones, lecturas, noticias, vídeos...) que tendrán a su disposición a través del Campus Virtual UVa.
- Podrían tener que completar las diferentes **prácticas**.
- Por último, deberán **estudiar**-repasar para el examen de la asignatura.

Tutorías

- Se realizarán en el **horario** establecido y con las condiciones de seguridad que establezcan las autoridades, si bien se potenciará su realización a través de sistemas online (email, videoconferencia, foro...)
- Foro de dudas:** cuando el alumno pretenda resolver una duda o problema que pueda ser **de interés general**, se recomienda usar el foro que, a tal efecto, se establezca. Es un procedimiento muy eficiente, que además fomenta el aprendizaje colaborativo. Pasado un tiempo sin respuesta satisfactoria por parte de algún compañero, el profesor intervendrá. Si la cuestión planteada requiere de una respuesta urgente, no se esperará dicho plazo.

e. Plan de trabajo

La docencia se desarrollará a lo largo de las 15 semanas que dura el cuatrimestre. Las sesiones de teoría y práctica tendrán lugar siguiendo el horario publicado por la Escuela.

Todas las prácticas se realizarán EN GRUPO. El grupo estará formado por **4 alumnos** que asistan al mismo laboratorio. Los grupos se formarán en la primera semana de clase siguiendo las instrucciones que se indiquen. El grupo se mantendrá para todas las prácticas de la asignatura.

Las entregas de trabajos prácticos se irán realizando en las fechas que se indiquen a lo largo del cuatrimestre, y a través de la plataforma Campus Virtual.

f. Evaluación

- Evaluación continua a través de los entregables de las actividades prácticas propuestas. Las entregas se irán realizando en las fechas que se indiquen a lo largo del cuatrimestre, a través de la plataforma Campus Virtual.
- Examen final.

g Material docente

g.1 Bibliografía básica

- Pérez Ríos, J.M., *Diseño y diagnóstico de organizaciones viables. Un enfoque sistémico*, Iberfora 2000, 2008.
- Project Management Institute, Inc., *Guía de los Fundamentos para la Dirección de Proyectos. PMBOK*, Sexta edición, 2017.



- Senge, P.M., *La quinta Disciplina*, Granica, 2010.

g.2 Bibliografía complementaria

- Pérez Ríos, J.M., *Dirección estratégica y pensamiento sistémico*, Universidad de Valladolid, 1992.

g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), ...)

A lo largo del periodo lectivo se comunicará a los alumnos distintos recursos telemáticos que servirán de apoyo a su aprendizaje.

h. Recursos necesarios

- Material docente y demás recursos disponibles en Campus Virtual.
- Equipo informático con acceso a Internet, correo electrónico y sistema de videoconferencia para clase y/o trabajo colaborativo.
- Software para prácticas (se proporciona instalación en la Escuela).

i. Temporalización

CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO
6	Semanas 1 a 15

5. Métodos docentes y principios metodológicos

Con el propósito de lograr que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje y el desarrollo de las competencias establecidas, a lo largo del curso se seguirán diferentes métodos docentes, tal y como viene recogido en el apartado 4.

6. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura

ACTIVIDADES PRESENCIALES O PRESENCIALES A DISTANCIA	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Clases teóricas (T)	30	Estudio y trabajo individual	60
Clases prácticas de aula (A)		Estudio y trabajo grupal	30
Laboratorios (L)	30		
Seminarios (S)			
Total presencial	60	Total no presencial	90
TOTAL presencial + no presencial			150

7. Sistema y características de la evaluación

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
Examen	40%	Podría tener diferenciadas <u>la parte de cada profesor</u> de la asignatura. En ese caso, la calificación será la media ponderada de cada parte. La prueba será presencial o no conforme a las instrucciones que establezca la Universidad de Valladolid.
Entregable 1ª Simulación	10%	
Entregable 2ª Simulación	25%	Deberá realizarse en las fechas programadas por el profesor, <u>y sólo en ellas</u> (no es recuperable).
Entregable Diseño Organizativo	5%	
Entregable Plan de Proyecto	20%	

Normas sobre ENTREGAS:

- Se deben realizar en CAMPUS VIRTUAL.
- La deben realizar **TODOS** los alumnos que han participado en la realización del trabajo.
- Se debe entregar en el **plazo** establecido en cada caso. De lo contrario, la calificación de la actividad será cero.
- En el documento entregado deberán aparecer los **nombres y apellidos** de TODOS los alumnos que hubieran participado activamente en su realización.
- Para cada práctica será obligatoria la incorporación, al final del documento, de una **DECLARACIÓN DE AUTORÍA** escaneada (según modelo), con firma **manuscrita o digital**, de TODOS los alumnos que hubieran participado en su realización.
- El alumno debe **aceptar** la activación del plugin *Turnitin Plagiarism* al realizar entregas en Campus Virtual si desea que esa actividad sea evaluada.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- **Convocatoria ordinaria:**
 - Todos los instrumentos de evaluación se calificarán sobre 10.
 - La nota final se establecerá según la tabla precedente.
 - Para considerar las prácticas en la evaluación son **CONDICIONES** indispensables obtener **en el examen al menos un 5/10 y en cada una de las partes en que se pueda dividir al menos un 3/10**. De no ser así, la calificación final de la asignatura será exclusivamente la obtenida en el examen.
- **Convocatoria extraordinaria:**
 - Los mismos.

Por lo que respecta a la realización fraudulenta de un examen y al plagio, se remite al alumno a lo contemplado en el art. 38 apdo.2 y art. 44, respectivamente, del Reglamento de Ordenación Académica de la UVA.

8. Consideraciones finales

8.1 Presencialidad



De acuerdo con las recomendaciones de la UVa, la docencia y los exámenes serán presenciales, respetando las capacidades de los espacios asignados por el centro. Si la actualización de las condiciones sanitarias lo impidiesen, algunas actividades podrían trasladarse al formato online, en los horarios establecidos. En esos casos, se hará uso de los recursos tecnológicos que la Escuela tenga disponibles para su seguimiento.

8.2 Tutorías

Las tutorías físicas se realizarán en las condiciones de seguridad que establezca la UVa, si bien se promoverá su realización a través de sistemas online (email, foro, videoconferencia, ...).

