

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Marketing		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias Jurídicas y Empresariales		
Asignatura:	Sistemas de Información		
Tipo:	Optativa	Créditos ECTS:	3
Curso:	3	Código:	7656
Periodo docente:	Sexto semestre		
Materia:	Empresa		
Módulo:	Herramientas de Gestión empresarial y desarrollo humano		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	75		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Francisco Solá Menéndez	f.sola.prof@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El objetivo general de esta asignatura es que el alumno conozca los sistemas de información que pueden existir en una empresa y como influyen en el aporte de información para el desarrollo de su trabajo, así como las herramientas que deben usar las empresas para garantizarse la integridad de la información en la empresa.

OBJETIVO

Se pretende que, al finalizar la asignatura de Sistemas de Información, los alumnos hayan alcanzado la capacidad, los conocimientos y las competencias suficientes para iniciarse en los procesos de las Tecnologías de la Información y Comunicación, así como, en conocer y aplicar los Sistemas de Información Empresarial (ERP, CRM, SCM...), que les permita tomar decisiones adecuadas teniendo en cuenta tanto los aspectos económicos, sociales como los éticos implicados en las mismas.
Comprender el significado del papel de los Sistemas de Información y de su aplicación en la empresa.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los correspondientes al Grado de Marketing

CONTENIDOS

Bloque I.- Los sistemas informáticos de gestión empresarial

Tema 1. Introducción a las tecnologías de la información y comunicación en la empresa.

Tema 2. Los sistemas de planificación de recursos empresariales:

-Definición

-Implantación

Tema 3. Sistemas de gestión empresarial: ERP, SCM y CRM.

Tema 4. Business Intelligence

Bloque II.- La gestión electrónica de la empresa

Tema 4. Los modelos de negocios en Internet. e-Business.

Tema 5: La creación de valor con el negocio electrónico.

Tema 6: La empresa electrónica.

Bloque III.- La gestión del conocimiento.

Tema 7: Introducción a la Gestión del conocimiento

Tema 8: Herramientas informáticas de la gestión del conocimiento.

Bloque IV- Herramientas Informáticas de Sistemas de Información Empresarial

Tema 9, Casos prácticos

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Básicamente, la metodología utilizada consistirá en una combinación de 3 tipos de clase:

- Lección magistral por parte del profesor en aquellos temas en los que sea preciso.

- Flipped Classroom, en las que los alumnos deberán elaborar diferentes temas del programa.

- Aprendizaje basado en Proyectos: los alumnos deberán realizar en grupo y a lo largo de las clases diversos casos prácticos planteados por el profesor.

No obstante, las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas
Clases expositivas. Estudios de casos Tutorías Evaluación 30h	Estudio teórico práctico Preparación de casos para su discusión en clase Trabajo virtual en red 45h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

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

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

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

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

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

Competencias generales

Tener iniciativa, creatividad y espíritu emprendedor.

Capacidad para el cumplimiento de objetivos y resolución de problemas, sabiendo adaptarse y tomar decisiones en todo tipo de situaciones de gestión empresarial.

Capacidad de organización y planificación para el marketing y la gestión de empresas.

Competencias específicas

Ser capaz de aplicar los conocimientos a la práctica.

Ser capaz de diseñar y gestionar proyectos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Realiza y analiza los Sistemas de Información, aplicando modelos de gestión empresarial mediante el uso de herramientas.

Planifica de forma rigurosa las acciones necesarias para conseguir los objetivos marcados.

Revisa, analiza y valida los resultados prácticos obtenidos con las herramientas.

Genera una actitud de inquietud intelectual de búsqueda de la verdad en todos los ámbitos de la vida acrecentándola gracias al uso de las herramientas del trabajo universitario.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Se establecen los siguientes criterios de evaluación:

Alumnos que asisten con normalidad a clase:

Sistema de Evaluación Continua, tanto en Convocatoria Ordinaria como en la Extraordinaria.

- Realización de Exámenes, Parcial y Final, 50%.

-- Elaboración de trabajos y actividades concretas solicitadas por el profesor: 30%

- Asistencia y participación en clase: 20%.

Para aprobar la asignatura es necesario que las notas obtenidas en el Examen sea superior a 5.

Alumnos con dispensa académica que no puedan acudir a clase de forma justificada y alumnos UFV en estancia de intercambio, tanto en Convocatoria Ordinaria como en la Extraordinaria.

- Mismo sistema, pero el 20% de Asistencia y Participación en clase se añadirá al examen final.

- En el caso de alumnos en estancia de intercambio, será su responsabilidad informarse sobre el procedimiento de evaluación.

Alumnos en posteriores convocatorias.

- Su evaluación se realizará siguiendo los mismo parámetros que los alumnos con dispensa académica.

Los exámenes se realizarán de manera presencial siempre y cuando la situación sanitaria lo permita, pudiendo ser modificados con el objetivo de cumplir las indicaciones dadas por las autoridades sanitarias.

Para asegurar el aprendizaje significativo por parte del alumno, se respetarán escrupulosamente las fechas de entrega de las actividades propuestas, trabajos individuales y grupales.

Se requiere una asistencia mínima del 80% de las clases para poder acogerse a Evaluación Continua.

Todos los alumnos del grado estarán sometidos a la normativa de convivencia de la Universidad, con especial atención a las infracciones por plagio y/o copia en examen que serán consideradas como grave de acuerdo al artículo 7 de dicha normativa.

Todas las pruebas susceptibles de evaluación estarán supeditadas a lo establecidos en la Normativa de Evaluación de UFV.

En el caso de que las recomendaciones de las autoridades sanitarias obliguen a un sistema de docencia en remoto, el procedimiento de evaluación y peso de los distintos factores se mantendrá.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Dr. D. Temiño Aguirre, Ignacio, Dr. D. Puebla Sánchez Inmaculada, D. Solá Menéndez Francisco, "El Plan de Empresa. La creación de Empresas y el Emprendimiento". Editorial UFV. Año 2014.

SISTEMAS DE INFORMACION: HERRAMIENTAS PRACTICAS PARA LA GESTION E MPRESARIAL (4ª ED). Autor: GOMEZ VIEITES. Editorial RA-MA.

LA GESTION INFORMATICA DE LA EMPRESA: NUEVOS MODELOS DE NEGOCIO. Autora: JIMENEZ PARTEARROYO, MONTSERRAT. Editorial RA-MA.

I.Puebla, "Gamification as a Systemic Tool". II International Congress América-Europa, Europa-América.

Villanueva de los Infantes June 28th – July 2nd, 2017.

I. Puebla, A. Torres, JM Pelaéz, R. Ayestarán. "GAMIFICATION AS A COMPREHENSIVE TRAINING TOOL: "SERIOUS GAME UFV" ENTREPRENEURIAL EXPERIENCE, Barcelona, EDULEARN17 July 2nd-5th, 2017.

A. Torres, I. Puebla, JM Pelaéz, R. Ayestarán. "La Gamificación como herramienta transversal de formación integral. Una experiencia de Emprendimiento. Badajoz, X Jornadas de Docencia en Economía. 31 mayo - 1 de Junio 2018.

Complementaria

Paginas web de simuladores empresariales y del Centro de Simulación
Empresarial:[tps://www.ufvbusinessu.es/cse](https://www.ufvbusinessu.es/cse)

Herramientas de gestión empresarial punteras en el mercado: CRM, ERP, RRHH, Finanzas....