

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Administración y Dirección de Empresas		
Ámbito	Ciencias sociales, trabajo social, relaciones laborales y recursos humanos, sociología, ciencia política y relaciones internacionales		
Facultad/Escuela:	Derecho, Empresa y Gobierno		
Asignatura:	Herramientas Básicas Digitales de la Empresa		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	3
Curso:	2	Código:	1025
Periodo docente:	Tercer semestre		
Materia:	Herramientas Digitales para la Toma de Decisiones		
Módulo:	Formación Disciplinar		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	75		
Equipo Docente		Correo Electrónico	
Alfonso Beltrán Pereira		alfonso.beltran@ufv.es	

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En un entorno empresarial cada vez más digitalizado, la comprensión y el manejo de herramientas tecnológicas se ha convertido en una competencia clave para cualquier profesional. Esta asignatura tiene como objetivo dotar al alumnado de una visión panorámica, práctica y estratégica de las principales herramientas digitales utilizadas en la gestión y operación de empresas, haciendo especial énfasis en aquellas basadas en inteligencia artificial (IA) y en sistemas de gestión empresarial como CRM (Customer Relationship Management) y ERP (Enterprise

Resource Planning).

OBJETIVO

Familiarizar al estudiante con el ecosistema digital actual en el ámbito empresarial
Introducir los conceptos básicos y las aplicaciones prácticas de herramientas de IA generativa y predictiva aplicadas a la empresa
Comprender el funcionamiento y los beneficios de sistemas ERP y CRM, así como su impacto en la eficiencia organizacional
Explorar las principales plataformas y software más utilizados en el mercado laboral (por ejemplo: Salesforce, HubSpot, SAP, Microsoft Dynamics, Notion, ChatGPT, Power BI, entre otros)
Desarrollar competencias digitales aplicables a diferentes áreas funcionales de la empresa: marketing, finanzas, operaciones, recursos humanos, etc.
Promover una actitud crítica y estratégica ante la adopción de herramientas tecnológicas en función de las necesidades del negocio

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Competencia digital básica

Manejo fluido de sistemas operativos (Windows/macOS): navegación de carpetas, instalación de programas básicos
Uso habitual de aplicaciones ofimáticas: procesadores de texto (Word), hojas de cálculo (Excel o Google Sheets), presentaciones (PowerPoint o similares)
Navegación web y uso de servicios en la nube (Google Drive, OneDrive, etc.)
Gestión básica del correo electrónico y de plataformas de comunicación digital (Teams, Zoom, Google Meet)

Conocimientos elementales de organización empresarial

Familiaridad con los conceptos básicos de una empresa: departamentos, procesos, objetivos
Conocimiento general sobre las funciones de las áreas de marketing, finanzas, operaciones y recursos humanos (aunque aún no desarrolladas en profundidad)

Capacidad de aprendizaje autónomo digital

Disposición a explorar nuevas herramientas digitales por sí mismos
Capacidad de seguir tutoriales, guías o vídeos explicativos en línea
Actitud proactiva hacia el uso de nuevas tecnologías, aunque no se haya tenido experiencia previa con ellas

Lógica y razonamiento básico

Aunque no es una asignatura técnica, será útil una mínima familiaridad con el pensamiento lógico y analítico, por ejemplo, para entender flujos de trabajo, procesos automatizados o interpretar dashboards sencillos.

CONTENIDOS

MODULO 1

Herramientas digitales vs competencias digitales

MODULO 2

Herramientas de Mejora de la productividad. Permiten trabajar de manera más eficiente y automatizar tareas repetitivas

MODULO 3

Herramientas de trabajo colaborativo. permiten a los equipos colaborar y comunicarse de manera eficiente, independientemente de su ubicación geográfica

MODULO 4

Herramientas de almacenamiento y organización de información: permiten almacenar y organizar información de manera segura y accesible

MODULO 5

Herramientas de gestión de los recursos clave: CRM, ERP, CDP.

MODULO 6

Nuevas herramientas basadas en Inteligencia Artificial Generativa

MODULO 7

PROYECTO TRANSVERSAL Gestión de un proyecto de emprendimiento cien por cien desarrollado con las herramientas trabajadas en clase.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Clases presenciales:

Exposición de contenidos y actividades por parte del profesor con participación de los estudiantes.

Se usará el modelo de exposición activa y participativa , fomentando el diálogo, el análisis crítico y la aplicación práctica de los contenidos. Las clases teóricas estarán orientadas a introducir conceptos clave de transformación digital, herramientas de IA, sistemas CRM, ERP y otras soluciones digitales de uso habitual en el entorno empresarial.

Las clases prácticas se desarrollarán mediante las siguientes actividades:

Resolución individual o en grupo de ejercicios aplicados al uso de herramientas digitales como ChatGPT, Trello, Notion, HubSpot o Power BI, entre otras.

Simulación de escenarios reales , en los que se aplicarán herramientas tecnológicas para resolver necesidades concretas de la empresa (como la gestión de clientes, el análisis de datos o la automatización de procesos).

Análisis y discusión de casos breves planteados en el aula, aplicando los conocimientos adquiridos desde un enfoque práctico y orientado a la toma de decisiones empresariales.

Además, el alumno contará con un espacio virtual en la plataforma Canvas , donde podrá trabajar tanto de forma individual como colaborativa con sus compañeros, mantener tutorías virtuales, participar en foros de discusión y acceder a recursos y actividades en línea. En caso necesario, se podrán impartir sesiones sincrónicas mediante videoconferencia.

Tutorías:

Individuales: con el objetivo de revisar y debatir los temas presentados en clase, aclarar dudas, orientar el trabajo individual del estudiante o reforzar aquellos contenidos donde haya dificultades.

Grupales: para el seguimiento del aprendizaje colaborativo y del trabajo en equipo. Se desarrollarán sesiones sincrónicas en fechas acordadas por el profesor y comunicadas con antelación a los grupos.

Trabajo en grupo:

Como actividad integradora del aprendizaje, los alumnos desarrollarán un proyecto en grupo en el que deberán diseñar una propuesta de transformación digital para una empresa ficticia o real . Este trabajo incluirá el diagnóstico de necesidades, la elección de herramientas digitales adecuadas (CRM, ERP, herramientas de IA o colaboración), y la justificación de su implementación en función de los objetivos empresariales.

Esta actividad tiene como objetivos:

Aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos durante el curso.

Desarrollar habilidades de trabajo colaborativo, análisis estratégico y uso de herramientas digitales reales.

Presentar y defender la propuesta ante el resto del grupo, fomentando la comunicación eficaz y el pensamiento crítico

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDADES FORMATIVAS DIRIGIDAS POR EL PROFESOR	TRABAJO AUTÓNOMO
30 Horas	45 Horas
- AF1 - Clases expositivas participativas 23 horas - AFA1 - Trabajo personal individual y estudio autónomo 7 horas 30h	- Estudio teórico e individual 15h - Trabajo proyecto RETO 30 45h

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Desarrollar procesos de innovación y crecimiento sostenible de la empresa, emprendimiento externo y corporativo, teniendo presente la importancia de las nuevas herramientas tecnológicas y el análisis de datos.

Tener una capacidad de lectura comprensiva y análisis de textos especializados.

Conocer y manejar los fundamentos de los lenguajes de interacción con los sistemas tecnológicos de la empresa.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPECÍFICOS

Identificar y comprender el uso de las principales herramientas digitales aplicadas a la gestión empresarial

Aplicar herramientas digitales concretas en la resolución de situaciones empresariales reales o simuladas, con especial atención al análisis de datos, la automatización de procesos y la gestión de relaciones con clientes.

Evaluar críticamente distintas soluciones tecnológicas disponibles en el mercado, valorando su idoneidad en función de los objetivos, recursos y necesidades de una organización.

Integrar soluciones digitales en un contexto empresarial, proponiendo estrategias de implantación básicas para mejorar la eficiencia, la comunicación y la toma de decisiones.

Trabajar de forma colaborativa en entornos digitales, utilizando plataformas de gestión de proyectos y espacios virtuales para organizar tareas, compartir información y construir conocimiento en equipo

Desarrollar autonomía en el aprendizaje digital, mostrando iniciativa para explorar nuevas herramientas, interpretar tutoriales y adaptarse a entornos tecnológicos cambiantes.

Comunicar de forma efectiva los resultados del uso de herramientas digitales en la empresa, tanto en formato escrito como oral, utilizando un lenguaje técnico básico y apropiado.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Existen dos sistemas de evaluación: continua y alternativa.

Evaluación continua : alumnos de 1ª matrícula con excepción de los que hayan obtenido dispensa académica y los alumnos que estén en estancia de intercambio, y alumnos en 2da matrícula y posteriores. El sistema de evaluación continua recoge los siguientes parámetros:

- 50% Examen escrito
- 30% Proyecto grupal (IMPORTANTE: el sistema de evaluación pormenorizado del proyecto grupal se podrá consultar dentro del CANVAS de la asignatura. Es responsabilidad del alumno conocer el sistema y la ponderación interna del mismo)
- 20% Actividades diarias, trabajos y ejercicios individuales y grupales

El sistema de evaluación continua se aplicará para aquellos alumnos que hayan asistido al menos al 80% de las sesiones. En caso contrario el alumno perderá el 20% correspondiente a la calificación de las actividades diarias, trabajos y ejercicios individuales y grupales.

Evaluación alternativa : alumnos con dispensa académica (*) aprobada y alumnos UFV en estancia de intercambio. Los alumnos en estancia de intercambio no tienen que solicitar dispensa. En cualquiera de los casos, es responsabilidad del alumno el seguimiento de la signatura, así como de los aspectos que componen su evaluación. El sistema de evaluación alternativa recoge los siguientes parámetros:

- Examen escrito 70%
- Proyecto individual 30%

Alumnos en segunda matrícula o sucesivas : estos alumnos podrán acogerse al sistema de evaluación continua, siempre y cuando cumpla con todos los requisitos, incluida la asistencia a clase. En caso contrario deberán seguir el sistema alternativo de evaluación.

Importante: En cualquiera de los sistemas de evaluación para superar la asignatura el alumno tendrá que tener una calificación de al menos 5,0 en todos los ítems que conforman su evaluación, excepto en las actividades diarias, trabajos y ejercicios con el peso del 20%. En caso de no obtener esta nota mínima en el resto la asignatura

quedará pendiente.

Convocatoria extraordinaria : El alumno debe trabajar la asignatura durante todo el cuatrimestre. Las diferentes actividades están concebidas para la evolución de los conocimientos y para facilitar que el alumno los adquiera de forma paulatina. En convocatoria extraordinaria el alumno deberá presentarse a todos los ítems en los que no haya alcanzado, al menos, la calificación de 5,0. En los ítems superados se guardará la calificación obtenida. En esta convocatoria la calificación máxima que se puede obtener es de 7,0.

IMPORTANTE : En ningún caso se guardarán calificaciones de un curso académico para el siguiente. Si el alumno no supera la asignatura en convocatoria extraordinaria, tendrá que presentarse el curso siguiente y superar todos los ítems que componen la evaluación.

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

Todas las pruebas susceptibles de evaluación estarán supeditadas a lo establecido en la Normativa de Evaluación de UFV. Los alumnos están obligados a observar las reglas elementales y básicas sobre autenticidad y originalidad en toda actividad formativa o prueba de evaluación. Cuando un alumno disponga o se valga de medios ilegítimos en la celebración de una prueba de evaluación, incurra en plagio, o se atribuya indebidamente la autoría de trabajos académicos requeridos para la evaluación será sancionado conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y Normativa de convivencia de la Universidad. (*) Un alumno podrá obtener dispensa académica por motivos de trabajo, incompatibilidad de horarios, enfermedad u otros que estime la Dirección de la Carrera, previa petición de la misma en Coordinación Académica aportando la documentación que se exija a tal efecto. Una vez concedida, se notificará oficialmente tanto al profesor afectado como al alumno que lo haya solicitado desde Coordinación Académica.

USO ÉTICO Y RESPONSABLE DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

1.- El régimen de uso de cualquier sistema o servicios de Inteligencia Artificial (IA) vendrá determinado por el criterio del profesor, pudiendo ser utilizada solo en la forma y supuestos en que así lo indique y, en todo caso, con sujeción a los siguientes principios:

a) El uso de sistemas o servicios de IA deberá acompañarse de una reflexión crítica por parte del alumno sobre su impacto y/o limitaciones en el desarrollo de la tarea o trabajo encomendado.

b) Se justificará la elección de los sistemas o servicios de IA utilizados, explicando sus ventajas respecto a otras herramientas o métodos de obtención de la información. Se describirá con el mayor detalle posible el modelo elegido y la versión de IA utilizada.

c) El uso de sistemas o servicios de IA debe ser citado adecuadamente por el alumno, especificando en qué partes del trabajo se ha utilizado, así como el proceso creativo desarrollado. Puedes consultar el formato de citas y ejemplos de uso en la web de la Biblioteca (https://www.ufv.es/gestion-de-la-informacion_biblioteca/).

d) Se contrastarán siempre los resultados obtenidos a través de sistemas o servicios de IA. Como autor, el alumno es responsable de su trabajo y de la legitimidad de las fuentes utilizadas en el mismo.

2.- En todo caso, el uso de sistemas o servicios de IA deberá respetar siempre y en todo momento los principios de uso responsable y ético que rigen en la universidad y que pueden consultarse en la [Guía de Buen Uso de la Inteligencia Artificial en los Estudios de la UFV](#). Además, el profesor podrá recabar del alumno otro tipo de compromisos individuales cuando así lo estime necesario.

3.- Sin perjuicio de lo anterior, en caso de duda sobre el uso ético y responsable de cualquier sistema o servicio de IA, el profesor podrá optar por la presentación oral de cualquier trabajo o entrega parcial solicitado al alumno, siendo esta la evaluación prevalente sobre cualquier otra prevista en la Guía Docente. En dicha defensa oral, el alumno deberá demostrar su conocimiento de la materia, justificando sus decisiones y el desarrollo de su trabajo.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. Digital Business and E-Commerce Management (8th ed.). Pearson. 2022

Laudon, K. C., & Laudon, J. P. Management Information Systems: Managing the Digital Firm 17

Snyder, H. The Digital Transformation Playbook: Rethink Your Business for the Digital Age 2020