



MEMORIA DE LAS ACCIONES DESARROLLADAS  
PROYECTOS DE MEJORA DE LA CALIDAD DOCENTE  
VICERRECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y CALIDAD  
IX CONVOCATORIA (2007-2008)



❖ **DATOS IDENTIFICATIVOS:**

**Título del Proyecto**

Aplicación Informática docente para la creación y mejora de la actividad empresarial

**Resumen del desarrollo del Proyecto**

El proyecto que se presenta ha consistido en la elaboración de una aplicación web donde se han incorporado la mayoría de los contenidos de las asignaturas de empresa de la titulación de I.T. Informática de Gestión, posibilitando una síntesis de aquellos que revierten directamente en la práctica a través de la creación de un plan de empresa. Dicha aplicación posibilita la visualización como texto o gráfico de los resultados obtenidos funcionando a modo de concurso respecto a las personas y/o grupos que la utilizan.

Incluye glosario de términos y explicaciones oportunas de los principales conceptos siendo afín a la filosofía de créditos ECTS.

	<b>Nombre y apellidos</b>	<b>Código del Grupo Docente</b>
<b>Coordinador/a:</b>	María Amalia Trillo Holgado	069
<b>Otros participantes:</b>	Arturo Gallego Segador Enrique Castillo Reyes	069 Alumno

**Asignaturas afectadas**

<b>Nombre de la asignatura</b>	<b>Área de Conocimiento</b>	<b>Titulación/es</b>
Economía de la Empresa	Organización de Empresas	I.T. en Informáticas de Gestión
Administración de Empresas	Organización de Empresas	I.T. en Informáticas de Gestión

# MEMORIA DE LA ACCIÓN

## Especificaciones

*Utilice estas páginas para la redacción de la Memoria de la acción desarrollada. La Memoria debe contener un mínimo de cinco y un máximo de diez páginas, incluidas tablas y figuras, en el formato indicado (tipo y tamaño de fuente: Times New Roman, 12; interlineado: sencillo) e incorporar todos los apartados señalados (excepcionalmente podrá excluirse alguno). En el caso de que durante el desarrollo de la acción se hubieran producido documentos o material gráfico dignos de reseñar (CD, páginas web, revistas, vídeos, etc.) se incluirá como anexo una copia de buena calidad.*

## Apartados

### **1. Introducción** (justificación del trabajo, contexto, experiencias previas etc.)

La homogeneización europea en lo que a la educación superior se refiere, nos propone una serie de retos difíciles de afrontar dado el elevado número de alumnos en las aulas de las Universidades españolas y la escasez de profesorado. En este contexto, las herramientas informáticas facilitan la labor docente del profesor, que puede diseñar actividades cercanas a realidad práctica, dotando un sistema informático con procedimientos de retroalimentación que permitan al alumno el aprendizaje continuo y cercano al mundo laboral.

El proyecto cuya memoria se presenta ha permitido crear de una herramienta informática para posibilitar a los estudiantes de Ingeniería en Informática de Gestión (asignatura de Economía de la Empresa y Administración de Empresas) el desarrollo práctico de actividades de creación de empresas o mejora de la actividad de las mismas, pudiendo disponer de retroalimentación automática, no sólo de los resultados que ellos mismos vayan obteniendo, sino también información comparativa y competitiva sobre el trabajo realizado por los demás compañeros.

### **2. Objetivos** (concretar qué se pretendió con la experiencia)

El objetivo del proyecto que corresponde a esta memoria se describió como la creación de una aplicación que dotara al profesorado de una herramienta informática que le permitiera gestionar la parte práctica de la asignatura correspondiente de acuerdo a la filosofía de créditos ECTS y llevar a cabo pruebas de evaluación a sus alumnos para comprobar su nivel de conocimiento, así como la rápida asimilación del aprendizaje de cada uno de ellos, reduciendo su dificultad y aproximándolo a la realidad empresarial.

A su vez se perseguían los siguientes objetivos:

- El desarrollo de una herramienta cómoda e intuitiva, así como de fácil manejo para la creación virtual de una empresa de acuerdo a ciertos parámetros proporcionados por el profesor.
- La realización de un portal Web para la aplicación, funcional, interactivo y seguro, intentando maximizar el rendimiento minimizando el mantenimiento
- Posibilitar al profesor la elaboración de ficheros de boletines de resultados de los ejercicios de sus alumnos.
- Permitir al profesor la realización de pruebas de evaluación y valoración del nivel de conocimiento de sus alumnos.
- Hacer que los alumnos accedan a la evolución de la empresa virtual creada por ellos mismos y comprobar sus resultados con los obtenidos por los compañeros, introduciendo de esta forma la idea de competitividad empresarial.
- Hacer más atractiva y cercana a la realidad la asignatura.
- Permitir una más fácil asimilación de la asignatura por parte del alumno posibilitado la comparativa de su rendimiento con el resto de los alumnos.

- Que los datos presentados por la aplicación sean obtenidos a partir de datos introducidos por el usuario.

Se puede señalar que los objetivos propuestos se han conseguido en un 100%, habiendo desarrollado una aplicación que se ha instalado en un servidor propio y que va a utilizarse a modo de experiencia piloto por primera vez en la asignatura de Economía de la Empresa que se acaba de empezar a impartir en la titulación de I.T. en Informática de Gestión.

### **3. Descripción de la experiencia** (exponer con suficiente detalle lo realizado en la experiencia)

La aplicación desarrollada ha seguido las siguientes fases de realización:

- a) Se han sintetizado en variables claves los contenidos de las asignaturas objeto de la experiencia, básicamente los que conciernen al programa de la asignatura de Economía de la Empresa.
- b) Se han diseñado bloques o pestañas para la introducción de estas variables claves por parte del alumno en relación a un proyecto de creación de empresas que éste mismo elabore.
- c) Se ha permitido a los alumnos la visualización de los resultados obtenidos por sus proyectos en forma de texto y gráficamente.
- d) Se han seleccionado unos criterios que tienen que ver con la viabilidad económica de los proyectos elaborados por los alumnos.
- e) La aplicación permite la asignación automática de puntuaciones según los criterios acordados y con la finalidad de que entre los grupos de alumnos haya una competencia que aliente el aprendizaje.

### **4. Materiales y métodos** (describir la metodología seguida y, en su caso, el material utilizado)

La metodología seguida ha sido:

- Estudio de las herramientas informáticas a utilizar.
- Síntesis de los contenidos claves sobre los que trabajar.
- Diseño de la aplicación.
- Pruebas de la misma.

A través de un ordenador utilizando distintos sistemas operativos y herramientas de programación, tales como:

▶ **Sistemas operativos:**

- Microsoft Windows XP Professional Service Pack 2002 Edition.

▶ **Herramientas de programación:**

- NetBeans 5.5.
- J2SE Development Kit 5.0.

▶ **Herramientas para la documentación:**

- Procesador de textos Microsoft Word 2007.
- Herramienta de creación de flujos de Datos: Microsoft Visio 2003.

▶ **Otras herramientas:**

- Microsoft Internet Explorer 6.0.

### **5. Resultados obtenidos y disponibilidad de uso** (concretar y discutir los resultados obtenidos y aquéllos no logrados, incluyendo el material elaborado y su grado de disponibilidad)

El resultado ha sido una aplicación competitiva sobre creación de empresas que sintetiza perfectamente los contenidos de la asignatura de Economía de la Empresa y resulta aplicable a cualquier titulación en que se imparta.

La aplicación estará disponible siempre que el profesor lo decida a través de una contraseña de acceso.

En dicha aplicación se incluye un glosario de términos, así como explicaciones oportunas de los conceptos a utilizar.

No se han incluido los contenidos detallados de la asignatura de Administración de Empresas, tal como se dijo en un principio, ya que los de la materia de Economía han resultado muy extensos como para aplicar más detalles. No se descarta, sin embargo, hacer sucesivas versiones más avanzadas de la herramienta.

Una de las pantallas de la aplicación se visualiza tal como sigue:



## 6. Utilidad (comentar para qué ha servido la experiencia y a quienes o en qué contextos podría ser útil)

La experiencia es una herramienta docente totalmente adaptada a la filosofía de créditos ECTS, que resulta interesante para cualquier asignatura de economía de empresa o creación de empresas, ya sea en Master o grados, e independientemente de la Universidad o Institución de la que se trate.

De igual modo, resultaría interesante en cualquier organismo que autorice proyectos de creación de empresas.

## 7. Observaciones y comentarios (comentar aspectos no incluidos en los demás apartados)

Esta experiencia ha contribuido a un interesante proceso de reflexión de la asignatura desde un punto de vista eminentemente práctico sintetizando sus contenidos básicos en un plan de empresa.

## 8. Autoevaluación de la experiencia (señalar la metodología utilizada y los resultados de la evaluación de la experiencia)

## 9. Bibliografía

- Dueñas, M. y Sagarra, R. (2004). *Creación de empresas. Teoría y práctica*, Madrid: McGraw-Hill.
- Dubois, P. (2003), *MySQL*. Indiana: Sams Developer's Library.
- Bueno, E. (2006), *Curso básico de economía de la empresa, un enfoque de organización*, Madrid: Pirámide.

- Bueno, E., Cruz, I. y Durán, J. (2002), *Economía de la empresa. Análisis de las decisiones empresariales*, Madrid: Pirámide.
- García de Jalón J. et al. (2000), *Aprenda Java como si estuviera en primero*, Escuela Superior de Ingenieros Industriales de la Universidad del País Vasco (UPV), San Sebastián.
- Kofler, M. (2003), *The Definitive Guide to MySQL*, Apress.
- Luque Ruiz, I. y Gómez-Nieto, M. A. (1999), *Ingeniería del Software: fundamentos para el desarrollo de sistemas informáticos*, Córdoba: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Córdoba.
- Piattini M. G., Calvo-Manzano J. A. y col. (1996), *Análisis y diseño detallado de Aplicaciones Informáticas de Gestión*, 1ª Edición Madrid: Ra-Ma.
- Sæther Bakken, S; Aulbach, A; Schmid, E; Winstead, J; Torben Wilson; L. Lerdorf, R; Suraski, Z; Zmievski, A y Ahto, J. (2001), *Manual de PHP* editado por Martínez R.
- Tutorial de Netbeans: <http://www.netbeans.org/kb/articles/spanish-tutorials.html>.

### **Lugar y fecha de la redacción de esta memoria**

En Córdoba, a 10 de Octubre de 2008.