



Universidad
Internacional
de Valencia

Guía didáctica

ASIGNATURA: *Informática aplicada al Marketing*

Título: *Grado en Marketing*

Materia: *Informática*

Créditos: 6 ECTS

Código: 8GMAR

Índice

| | |
|---|---|
| 1. Organización general..... | 3 |
| 1.1. Datos de la asignatura..... | 3 |
| 1.2. Equipo docente | 3 |
| 1.3. Introducción a la asignatura..... | 3 |
| 1.4. Competencias y resultados de aprendizaje | 4 |
| 2. Contenidos/temario | 5 |
| 3. Metodología | 5 |
| 4. Actividades formativas | 6 |
| 5. Evaluación..... | 7 |
| 5.1. Sistema de evaluación..... | 7 |
| 5.2. Sistema de calificación | 8 |
| 6. Bibliografía..... | 9 |
| 6.1. Bibliografía de referencia | 9 |
| 6.2. Bibliografía complementaria..... | 9 |

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

| | |
|---------------------------------------|---|
| MÓDULO | <i>Formación Obligatoria</i> |
| MATERIA | Informática |
| ASIGNATURA | <i>Informática aplicada al Marketing</i> 6 ECTS |
| Carácter | Obligatorio |
| Curso | Primero |
| Cuatrimestre | Segundo |
| Idioma en que se imparte | Castellano |
| Requisitos previos | No existen |
| Dedicación al estudio por ECTS | 25 horas |

1.2. Equipo docente

| | |
|-----------------|--|
| Profesor | Dr. / Dña. María Virginia Candal Pazos <i>Doctorado en Ciencias de los Materiales e Ingeniería Metalúrgica</i> mariavirginia.candal@campusviu.es |
|-----------------|--|

1.3. Introducción a la asignatura

La asignatura de Informática aplicada al Marketing tiene como objetivo proveer a los estudiantes de conocimientos fundamentales de Informática. Así los estudiantes podrán usar las herramientas aprendidas para poder generar informes y reportes que los ayuden a analizar e interpretar fácilmente las necesidades del público y tomar buenas decisiones que satisfagan las necesidades de estos.

1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS GENERALES Y BÁSICAS

C.B.1. - 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

C.B.2. - 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

C.B.3. - 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

C.B.4. - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

C.B.5. - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

C.E.8. - Seleccionar aplicaciones informáticas para el diagnóstico y análisis la realidad empresarial

C.E.18. - Identificar las fuentes de información referidas al comercio digital.

2. Contenidos/temario

Tema 1. Introducción a la Informática

- 1.1. Definiciones y conceptos básicos
- 1.2. Hardware
- 1.3. Software
- 1.4. Sistemas operativos

Tema 2. Sistemas Operativos y navegación WWW

- 2.1. Windows y Mac OS
- 2.2. Internet
- 2.3. Buscador Google

Tema 3. Procesamiento de textos

- 3.1. Microsoft Word

Tema 4. Hojas de cálculo

- 4.1. Microsoft Excel

Tema 5. Diseño de presentaciones profesionales

- 5.1. Microsoft PowerPoint
- 5.2. Prezi

Tema 6. Gestión de base de datos

- 6.1. Microsoft Access

3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

1. Actividades de carácter teórico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual, SCORM y material complementario). Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- a. Clases expositivas
- b. Sesiones con expertos en el aula
- c. Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales
- d. Estudio y seguimiento de material interactivo

2. Actividades de carácter práctico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

3. Tutorías

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

4. Trabajo autónomo

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

5. Prueba objetiva final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

| Sistema de Evaluación | Ponderación |
|---|-------------|
| Portafolio* | 60 % |
| <p><i>Las actividades, serán de tipo práctico. Ayudarán al estudiante a practicar y profundizar lo aprendido en clase. Se han desarrollado 4 actividades, cada una para un software específico:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Word • Microsoft Excel • Microsoft PowerPoint • Microsoft Access | |
| Sistema de Evaluación | Ponderación |
| Prueba final* | 40 % |
| <p><i>La prueba final será de tipo test, un total de 40 preguntas. La modalidad será online. La máxima calificación será de 10. Pregunta respondida correctamente valdrá (+0.25) y pregunta respondida incorrectamente valdrá (-0.0825).</i></p> | |

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

| Nivel de aprendizaje | Calificación numérica | Calificación cualitativa |
|----------------------|-----------------------|--------------------------|
| Muy competente | 9,0 - 10 | Sobresaliente |
| Competente | 7,0 - 8,9 | Notable |
| Aceptable | 5,0 -6,9 | Aprobado |
| Aún no competente | 0,0 -4,9 | Suspenso |

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje.**

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

6.1. Bibliografía de referencia

- Prieto Espinosa, A. (2013). **Introducción a la informática** (4a. ed.). Madrid, Spain: McGraw-Hill España. Recuperado de <https://elibro-net.universidadviu.idm.oclc.org/es/ereader/universidadviu/50210?page=23>.
- Rondón Tolosana, L. F. y Rondón Tolosana, L. F. (2017). **Iniciación Informática Windows**. Madrid, Spain: Ministerio de Educación y Formación Profesional de España. Recuperado de <https://elibro-net.universidadviu.idm.oclc.org/es/ereader/universidadviu/49442?page=3>.
- Gómez Palomo, S. R. Chaos García, D. y Gómez Palomo, S. R. (2017). **Introducción a la Informática básica**. Madrid, Spain: UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. Recuperado de <https://elibro-net.universidadviu.idm.oclc.org/es/ereader/universidadviu/48923?page=1>.
- Pascual, F. (2014). **Domine Microsoft Office 2013**. Madrid, RA-MA Editorial. Recuperado de <https://elibro-net.universidadviu.idm.oclc.org/es/ereader/universidadviu/106439?page=26>.

6.2. Bibliografía complementaria

- Kolluri, B., Panik, M. J., & Singamsetti, R. N. (2016). **Introduction to quantitative methods in business : With applications using microsoft office excel**. John Wiley & Sons, Incorporated.
- Bruce, P. C., Shmueli, G., & Patel, N. R. (2016). **Data mining for business analytics: Concepts, techniques, and applications with xlminer**. John Wiley & Sons, Incorporated.
- Weverka, P. (2013). **Microsoft office home and student edition 2013 all-in-one for dummies**. John Wiley & Sons, Incorporated.