



# Guía Didáctica - MASTER

## **ASIGNATURA: Business Intelligence para la toma de decisiones**

Título: Máster Universitario en Ingeniería Informática

Materia: Dirección y Gestión

Créditos: Ejemplo: 3 ECTS

# Índice

|   |   |
|---|---|
| 1. Organización general.....                        | 3 |
| 1.1. Datos de la asignatura.....                    | 3 |
| 1.2. Introducción a la asignatura.....              | 4 |
| 1.3. Competencias y resultados de aprendizaje ..... | 4 |
| 2. Contenidos/temario .....                         | 6 |
| 3. Actividades formativas .....                     | 6 |
| 4. Metodologías Docentes .....                      | 7 |

# 1. Organización general

## 1.1. Datos de la asignatura

|   |  |
|---|--|
| <b>MATERIA</b>                                    | Dirección y Gestión  |
| <b>ASIGNATURA</b>                                 | Business Intelligence para la toma de decisiones<br>3 ECTS |
| <b>Carácter</b>                                   | Obligatorio  |
| <b>Curso</b>                                      | Segundo  |
| <b>Cuatrimestre</b>                               | Tercero  |
| <b>Idioma en que se imparte</b>                   | Castellano   |
| <b>Requisitos previos</b>                         | No existen   |
| <b>Dedicación al estudio recomendada por ECTS</b> | 25 horas   |

## 1.2. Introducción a la asignatura

## 1.3. Competencias y resultados de aprendizaje

### COMPETENCIAS GENERALES Y BÁSICAS

*CG03. Capacidad para dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares.*

*CG01. Capacidad para proyectar, calcular y diseñar productos, procesos e instalaciones en todos los ámbitos de la ingeniería informática.*

*CG02. Capacidad para la dirección de obras e instalaciones de sistemas informáticos, cumpliendo la normativa vigente y asegurando la calidad del servicio.*

*CG05. Capacidad para la elaboración, planificación estratégica, dirección, coordinación y gestión técnica y económica de proyectos en todos los ámbitos de la Ingeniería en Informática siguiendo criterios de calidad y medioambientales.*

*CG06. Capacidad para la dirección general, dirección técnica y dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, en el ámbito de la Ingeniería Informática.*

*CG07. Capacidad para la puesta en marcha, dirección y gestión de procesos de fabricación de equipos informáticos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.*

*CG08. Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinares, siendo capaces de integrar estos conocimientos.*

*CG09. Capacidad para comprender y aplicar la responsabilidad ética, la legislación y la deontología profesional de la actividad de la profesión de Ingeniero en Informática.*

*CG10. Capacidad para aplicar los principios de la economía y de la gestión de recursos humanos y proyectos, así como la legislación, regulación y normalización de la informática.*

**CB6.** *Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.*

**CB7.** *Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.*

**CB8.** *Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.*

**CB9.** *Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.*

**CB10.** *Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.*

## **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA**

**CE01.** Capacidad para la integración de tecnologías, aplicaciones, servicios y sistemas propios de la Ingeniería Informática, con carácter generalista, y en contextos más amplios y multidisciplinares.

**CE02.** Capacidad para la planificación estratégica, elaboración, dirección, coordinación, y gestión técnica y económica en los ámbitos de la ingeniería informática relacionados, entre otros, con: sistemas, aplicaciones, servicios, redes, infraestructuras o instalaciones informáticas y centros o factorías de desarrollo de software, respetando el adecuado cumplimiento de los criterios de calidad y medioambientales y en entornos de trabajo multidisciplinares.

**CE03.** Capacidad para la dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.

## 2. Contenidos/temario

- La información como base para la toma de decisiones estratégicas. Análisis del entorno competitivo. La inteligencia competitiva y el benchmarking.
- Diseño e Implantación de Dashboard. Diseño de indicadores, informes y cuadros de mandos. Generación de KPIs (Key Performance Indicators).
- Monitorización empresarial. Customer Relationship Management (CRM). Business Process Management (BPM).
- Elaboración de informes empresariales basados en análisis de datos. Creación de presentaciones y exposición de resultados.

## 3. Actividades Formativas

| <b>Actividades formativas</b>   |
|---|
| Clases expositivas  |
| Sesiones con expertos en el aula  |
| Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales   |
| Estudio y seguimiento de material interactivo   |
| Clases prácticas: estudio de casos, resolución de problemas, simulación de casos de intervención y/o diseño de proyectos. |
| Clases prácticas: laboratorio informático virtual   |
| Prácticas observacionales   |
| Actividades de seguimiento de la asignatura   |
| Tutorías  |
| Lectura, análisis y estudio del manual de la asignatura   |
| Lectura, análisis y estudio de material complementario  |
| Desarrollo de actividades del portafolio  |
| Trabajo cooperativo   |
| Prueba objetiva final   |

## 4. Metodologías Docentes

| <b>Metodologías docentes</b>               |
|--|
| Lección magistral                          |
| Lección magistral participativa            |
| Debate crítico                             |
| Laboratorio informático virtual            |
| Estudio de casos                           |
| Resolución de problemas                    |
| Simulación                                 |
| Diseño de proyectos                        |
| Observación                                |
| Seguimiento                                |
| Trabajo cooperativo                        |
| Exposición de trabajos                     |
| Monitorización de actividades del alumnado |
| Cuaderno reflexivo de la asignatura        |
| Revisión bibliográfica                     |