

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

2º BACHILLERATO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA - FUNDAMENTOS DE ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN (OPTATIVA)

Fundamentos de Administración y Gestión (Optativa) - 2º Bachillerato de Ciencias y Tecnología

I.E.S. Práxedes Mateo Sagasta (26001560) 2024/2025

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 11-09-2024

Finalización aproximada: 23-05-2025

Jefe del departamento responsable de la programación

Alberto Abad Benito

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Alberto Abad Benito
- Javier Fudio Marín
- Isabel Ausejo García

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La adopción de medidas de atención a la diversidad se enmarcarán dentro del Plan de Atención a la Diversidad del Centro y se consultará su idoneidad con el departamento de orientación. Como medidas generales, se organizarán los saberes básicos de la materia en ámbitos de conocimiento más integradores, se realizarán adaptaciones de los materiales, se fomentará la utilización de metodologías que se ajusten a las características específicas de los alumnos, se tomarán medidas de refuerzo educativo, entre otras. Para aquellos alumnos con necesidades especiales de apoyo educativo, se considerarán medidas específicas tales como:

- Adaptación de los saberes básicos al ritmo de aprendizaje de los alumnos con capacidades especiales, reforzando o ampliando según cada situación.
- Realización de pruebas de recuperación si fuera necesario.
- Adaptar el formato de los procedimientos de evaluación a las necesidades especiales del alumno.
- Flexibilidad en la forma de presentar los contenidos a los alumnos (texto, gráficas, vídeo, etc.)
- Recomendaciones para el trabajo personal que realizan dentro y fuera de aula.

ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

No existe este caso en la materia.

LIBROS O MATERIALES VAN A SER UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

Nombre	ISBN
Otros materiales proporcionados por el profesor	
Diapositivas, webs, artículos sobre casos reales ...	
Material Startinnova	
Consensuado con los alumnos , en las competencias relacionadas con el emprendimiento usaremos tanto los materiales de Econosublime como las actividades propuestas por el concurso Startinnova https://larioja.startinnova.com/participantes.php?idioma=es	
Libro On-Line Javier Martínez Argudo	
web Econosublime.com. Los alumnos pueden descargarse los documentos en https://www.econosublime.com/p/fundamentos-administracion-gestion-fag.html	

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

Nombre	Inicio	Fin
Participación en concurso StartInnova 2024	28/10/2024	10/02/2025

Nombre	Inicio	Fin
Incluye actividades complementarias on-line y presenciales como ponencias, exposiciones de proyectos ... dependiendo de la organización y del desempeño de los alumnos en la actividad.		

OBSERVACIONES GENERALES DE LA PROGRAMACIÓN

La materia se impartirá en la medida de lo posible con un enfoque eminentemente práctico.

En la primera evaluación se formarán grupos de trabajo y cada uno de ellos a través de las metodologías propuestas en el temario elegirán una idea de negocio que servirá de vertebradora del trabajo del resto del curso.

Además en esta primera evaluación también se introducirá al alumnado en los fundamentos del proceso contable de manera que a lo largo del resto del curso se puedan ir aplicando las particularidades concretas de la documentación y contabilidad de cada una de las áreas funcionales que se van tratando.

La metodología utilizada en clase se inspira en procesos de enseñanza-aprendizaje donde el profesorado actúa como un guía y el alumno es el protagonista de su aprendizaje, para ello es fundamental su participación, interacción, investigar y reflexionar sobre los saberes y contenidos planteados. Además, el alumnado tiene que ser consciente de que en bachillerato deben de realizar un trabajo autónomo a la hora de estudiar y preparar la asignatura siguiendo las pautas y consejos del profesor.

Se utilizarán las clases magistrales apoyadas en materiales visuales para explicar los conceptos más teóricos y complejos, las preguntas en voz alta para generar pequeños debates, la realización de actividades de lluvia de ideas, pequeñas dinámicas y preguntas de respuesta abierta que supongan la interacción entre los estudiantes y el profesorado fomentando el diálogo y las habilidades sociales. Se propondrá trabajar de manera cooperativa en pequeñas investigaciones y presentaciones. Si es posible se hará aprendizaje por descubrimiento visitando mercados o unidades de producción de la región.

Entre las actividades se harán actividades introductorias a los temas a tratar, actividades de consolidación, de profundización y repaso. En algunas actividades el objetivo será relacionar varios de los temas estudiados lo que supone

un reto para el estudiante a la hora de entender la realidad de la empresa a partir de los ejemplos del mundo real.

Por otro lado, se recomendarán lecturas, películas, documentales relacionados con la materia y que sirvan de ampliación y enriquecimientos para aquellos estudiantes que presenten un mayor interés por alguno de los contenidos. Se impulsará el estudio y síntesis de las ideas más importantes mediante la creación de tablas-resumen, esquemas, mapas conceptuales y el aprendizaje basado en conceptos con ejemplos.

La superación de la materia incluye la adquisición de una serie de competencias específicas. Éstas se van a considerar superadas con las calificaciones obtenidas en los procesos de evaluación (trabajos prácticos, examen tradicional y observación sistemática). Estos procesos están vinculados a criterios de evaluación y competencias específicas. Si la media de las competencias es 5 se considera la asignatura por superada. En caso contrario, el alumno irá a la convocatoria extraordinaria donde se le hará un examen global de la materia con un nivel de dificultad similar a las pruebas escritas realizadas en todo el curso.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de competencias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Observación sistemática:	10,00%
Presentación de un producto:	40,00%
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial:	50,00%

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Fundamentos de Administración y Gestión (Optativa) de 2º Bachillerato de Ciencias y Tecnología). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así como el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
09-09-2024	1.- Contabilidad y proceso contable	9
10-09-2024	2.- El emprendedor y la innovación	9
15-10-2024	3.- A por la idea	9
20-11-2024	4.- El entorno y el modelo de negocio	9

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
12-12-2024	5.- Aprovisionamiento y producción	9
13-01-2025	6.- El marketing	9
05-02-2025	7.- Los recursos humanos	9
26-02-2025	8.- Inversión y financiación	9
26-03-2025	9.- Organización y trabajo en equipo	9
22-04-2025	10.- Mi proyecto sostenible	9

1.- CONTABILIDAD Y PROCESO CONTABLE (9 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

CONTABILIDAD Y PROCESO CONTABLE.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

La Situación de aprendizaje tratará de, a partir los Saberes básicos propuestos, contextualizarlos de tal manera que el alumnado pueda tener una visión más cercana y práctica del funcionamiento de una empresa.

Esta situación se impartirá en esta evaluación durante 2 días a la semana y a lo largo del curso de completará como apoyo a cada una de las áreas funcionales de la empresa que se revisen.

SABERES BASICOS:

D.- Fiscalidad y contabilidad en el proyecto emprendedor.

- Gestión de la contabilidad de la empresa.
- Análisis de un balance y una cuenta de resultados abreviados.

C.- Organización interna de la empresa.

- Área de contabilidad: obligaciones contables, fiscales y documentales de la empresa. Balance social (ética empresarial).

D.- Fiscalidad y contabilidad en el proyecto emprendedor.

- Elementos básicos de los impuestos, lenguaje fiscal.
- Impuestos relacionados con las actividades empresarial.
- La economía sumergida y sus efectos sobre la economía española y riojana.
- Educación fiscal y responsabilidad ciudadana.

Metodologías:

- Metodologías expositivas.
- Aprendizaje colaborativo.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje basado en el pensamiento.
- Metodologías de indagación.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Balance de situación del proyecto de negocio y registros contables en el libro diario sencillos.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Identificar y aplicar las principales normas básicas en cuanto a fiscalidad y contabilidad empresarial, analizando y realizando supuestos básicos de contabilidad e impuestos, así como valorar la importancia de la educación y responsabilidad fiscal en el entorno empresarial.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Actividades de introducción, consolidación y profundización.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	4.1.- Conocer e identificar los conceptos básicos de los principales impuestos en la economía española. (1) 4.2.- Valorar la importancia de la responsabilidad fiscal, así como de una apropiada educación fiscal. (1) 4.3.- Analizar el impacto y repercusión de la tributación empresarial en la economía de su entorno. (1) 4.4.- Realizar el ciclo contable de supuestos prácticos sencillos y analizar las cuentas anuales para valorar la situación patrimonial, económica y financiera de la empresa. (1)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 2	4.1.- Conocer e identificar los conceptos básicos de los principales impuestos en la economía española. (5) 4.2.- Valorar la importancia de la responsabilidad fiscal, así como de una apropiada educación fiscal. (5) 4.3.- Analizar el impacto y repercusión de la tributación empresarial en la economía de su entorno. (5) 4.4.- Realizar el ciclo contable de supuestos prácticos sencillos y analizar las cuentas anuales para valorar la situación patrimonial, económica y financiera de la empresa. (5)
Presentación de un producto	Procedimiento 3	4.1.- Conocer e identificar los conceptos básicos de los principales impuestos en la economía española. (4) 4.2.- Valorar la importancia de la responsabilidad fiscal, así como de una apropiada educación fiscal. (4) 4.3.- Analizar el impacto y repercusión de la tributación empresarial en la economía de su entorno. (4) 4.4.- Realizar el ciclo contable de supuestos prácticos sencillos y analizar las cuentas anuales para valorar la situación patrimonial, económica y financiera de la empresa. (4)

2.- EL EMPRENDEDOR Y LA INNOVACIÓN (9 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

EL EMPRENDEDOR Y LA INNOVACIÓN.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

La Situación de aprendizaje tratará de, a partir los Saberes básicos propuestos, contextualizarlos de tal manera que el alumnado pueda tener una visión más cercana y práctica del funcionamiento de una empresa.

SABERES BASICOS:

A.- La innovación e idea de negocio. El proyecto de empresa.

- La innovación como fuente de desarrollo económico y generación de empleo. Importancia de la innovación. Factores determinantes de la innovación. Tipos de innovación. Riesgos de la innovación.

- La cultura de la innovación desde la perspectiva de la ciudadanía global.

- La innovación como motor del emprendimiento en la sociedad actual.

- El proceso emprendedor. Autodiagnóstico de actitudes emprendedoras (herramienta de análisis ipyme.org). El emprendedor: características y tipos. La cultura emprendedora. Creatividad y generación de ideas: brainstorming, Philips 66,

6 sombreros para pensar, etc. La idea de negocio, detección y evaluación de oportunidades de negocio. Aplicación de varios modelos de negocio: larga cola, canvas, etc.

- Herramientas para el análisis del entorno: .DAFO..

Metodologías:

- Metodologías expositivas.

- Aprendizaje colaborativo.

- Aprendizaje basado en problemas.

- Aprendizaje basado en el pensamiento.

- Metodologías de indagación.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Autodiagnóstico DAFO personal.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Identificar los principales aspectos de la innovación, elemento necesario para garantizar el desarrollo sostenible de un país y la competitividad de sus empresas, destacando el papel fundamental que desempeña el proceso emprendedor en el complejo proceso de la innovación.

2.- Identificar y ser consciente de las principales decisiones que debe tomar el promotor de un proyecto empresarial a la hora de decidir si lo emprende o no.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Actividades de introducción, consolidación y profundización.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	1.1.- Relacionar distintos aspectos de la innovación con el desarrollo sostenible y la calidad de vida. (1) 1.4.- Identificar proyectos innovadores de emprendimiento social. (1) 2.1.- Valorar las capacidades innatas y adquiridas del promotor del proyecto: creatividad, liderazgo, habilidades sociales, emprendimiento, tolerancia a la frustración y a los fracasos, resiliencia, ambición, ... (1)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 2	1.1.- Relacionar distintos aspectos de la innovación con el desarrollo sostenible y la calidad de vida. (5) 1.4.- Identificar proyectos innovadores de emprendimiento social. (5) 2.1.- Valorar las capacidades innatas y adquiridas del promotor del proyecto: creatividad, liderazgo, habilidades sociales, emprendimiento, tolerancia a la frustración y a los fracasos, resiliencia, ambición, ... (5)
Presentación de un producto	Procedimiento 3	1.1.- Relacionar distintos aspectos de la innovación con el desarrollo sostenible y la calidad de vida. (4) 1.4.- Identificar proyectos innovadores de emprendimiento social. (4) 2.1.- Valorar las capacidades innatas y adquiridas del promotor del proyecto: creatividad, liderazgo, habilidades sociales, emprendimiento, tolerancia a la frustración y a los fracasos, resiliencia, ambición, ... (4)

3.- A POR LA IDEA (9 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

A POR LA IDEA.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

La Situación de aprendizaje tratará de, a partir los Saberes básicos propuestos, contextualizarlos de tal manera que el alumnado pueda tener una visión más cercana y práctica del funcionamiento de una empresa.

SABERES BASICOS:

A.- La innovación e idea de negocio. El proyecto de empresa.

- Creatividad y generación de ideas: brainstorming, Philips 66, 6 sombreros para pensar, etc. La idea de negocio, detección y evaluación de oportunidades de negocio. Aplicación de varios modelos de negocio: larga cola, canvas, etc.
- Muestreo e investigación de mercados (análisis de mercado).
- Aplicaciones informáticas para el estudio del mercado: cuestionarios google form y similares.
- Identificar las necesidades y percepciones de los clientes potenciales, el mapa de empatía.
- La experiencia de usuario en el lanzamiento de productos.
- Emprendimiento social.

Metodologías:

- Metodologías expositivas.
- Aprendizaje colaborativo.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje basado en el pensamiento.
- Metodologías de indagación.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Presentación de boceto de idea de negocio que posteriormente se desarrollará en las unidades siguientes.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Identificar los principales aspectos de la innovación, elemento necesario para garantizar el desarrollo sostenible de un país y la competitividad de sus empresas, destacando el papel fundamental que desempeña el proceso emprendedor en el complejo proceso de la innovación.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Actividades de introducción, consolidación y profundización.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	1.3.- Seleccionar una idea de negocio, valorando y argumentando de forma técnica la elección. (1)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 2	1.3.- Seleccionar una idea de negocio, valorando y argumentando de forma técnica la elección. (5)
Presentación de un producto	Procedimiento 3	1.3.- Seleccionar una idea de negocio, valorando y argumentando de forma técnica la elección. (4)

4.- EL ENTORNO Y EL MODELO DE NEGOCIO (9 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

EL ENTORNO Y EL MODELO DE NEGOCIO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

La Situación de aprendizaje tratará de, a partir los Saberes básicos propuestos, contextualizarlos de tal manera que el alumnado pueda tener una visión más cercana y práctica del funcionamiento de una empresa.

SABERES BASICOS:

A.- La innovación e idea de negocio. El proyecto de empresa.

-Herramientas para el análisis del entorno: entorno general o macroentorno (PEST), entorno específico (5 fuerzas competitivas de Porter). DAFO..

B.- Decisiones para iniciar un proyecto emprendedor.

- La forma jurídica y los principales trámites para iniciar un negocio.

- Los organismos de asesoramiento y ayuda para iniciar el proyecto emprendedor. Asesoramiento emprendedor a través de un PAE.

- Documentación necesaria para el establecimiento de nuevos negocios. Tramitación online de esta documentación.

F.- Aportaciones del proyecto empresarial al proceso de innovación y desarrollo local.

- La empresa global en el contexto local.

- Contribución del negocio a la economía circular de La Rioja.

- Contribución del negocio a la economía colaborativa ciudadana. Proyecto de inteligencia colaborativa.

- Transferencia de conocimiento de mi proyecto y calidad diferenciada.

- Retorno en la economía local. Consumo/producción responsable y consumo local y sostenible. La huella de carbono de mi proceso productivo.

E.- La información y comunicación empresarial. Exposición del proyecto de empresa.

- Habilidades básicas de comunicación escrita, verbal y no verbal.

Metodologías:

-Metodologías expositivas.

-Aprendizaje colaborativo.

-Aprendizaje basado en problemas.

-Aprendizaje basado en el pensamiento.

-Metodologías de indagación.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Presentación del boceto de negocio ayudándose de modelo CANVAS

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Identificar los principales aspectos de la innovación, elemento necesario para garantizar el desarrollo sostenible de un país y la competitividad de sus empresas, destacando el papel fundamental que desempeña el proceso emprendedor en el complejo proceso de la innovación.

5.- Reconocer y desarrollar las habilidades básicas que debe tener un individuo en un proceso de comunicación escrita y oral, haciendo uso de ellas para realizar presentaciones eficaces y de alto impacto de sus propios proyectos de empresa.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Actividades de introducción, consolidación y profundización.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	1.2.- Analizar la información económica del sector de actividad empresarial en el que se situará la empresa. (1) 5.1.- Identificar las partes del proceso de comunicación escrita y oral, reconociendo elementos de la comunicación no verbal que aporten información al proceso. (1) 5.2.- Desarrollar habilidades básicas para realizar simulaciones de procesos de comunicación efectiva en una empresa. (1)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 2	1.2.- Analizar la información económica del sector de actividad empresarial en el que se situará la empresa. (5) 5.1.- Identificar las partes del proceso de comunicación escrita y oral, reconociendo elementos de la comunicación no verbal que aporten información al proceso. (5) 5.2.- Desarrollar habilidades básicas para realizar simulaciones de procesos de comunicación efectiva en una empresa. (5)
Presentación de un producto	Procedimiento 3	1.2.- Analizar la información económica del sector de actividad empresarial en el que se situará la empresa. (4) 5.1.- Identificar las partes del proceso de comunicación escrita y oral, reconociendo elementos de la comunicación no verbal que aporten información al proceso. (4) 5.2.- Desarrollar habilidades básicas para realizar simulaciones de procesos de comunicación efectiva en una empresa. (4)

5.- APROVISIONAMIENTO Y PRODUCCIÓN (9 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

APROVISIONAMIENTO Y PRODUCCIÓN

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

La Situación de aprendizaje tratará de, a partir los Saberes básicos propuestos, contextualizarlos de tal manera que el alumnado pueda tener una visión más cercana y práctica del funcionamiento de una empresa.

SABERES BASICOS:

C.- Organización interna de la empresa.

- Área de aprovisionamiento: plan de empresa y control de stocks. El pedido, albarán y factura. La hoja de cálculo como método de control de existencias.

- Área de fabricación. El prototipo. Técnicas de prototipado (lego serious play, origami, impresión 3d, aplicaciones web, storyboards, ...). El producto y el servicio.

Metodologías:

-Metodologías expositivas.

-Aprendizaje colaborativo.

-Aprendizaje basado en problemas.

-Aprendizaje basado en el pensamiento.

-Metodologías de indagación.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Documentos relacionados con aprovisionamiento (facturas) y producción.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

3.- Reconocer e identificar las principales áreas funcionales del proyecto empresarial dentro de la función de dirección de empresa. El alumnado analizará la organización interna de la empresa, la forma jurídica, los recursos necesarios, los principales departamentos, así como el funcionamiento de los mismos: aprovisionamiento, comercial, producción, recursos humanos, financiación e inversión y contabilidad.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Actividades de introducción, consolidación y profundización.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	3.2.- Implementar diferentes técnicas de prototipado en el producto y/o servicio a ofrecer en el proyecto empresarial. (1) 3.3.- Analizar diferentes herramientas de valoración de existencias, aprovisionamiento, estudios de mercado, comunicación empresarial, gestión de recursos humanos, contabilidad, etc. (1)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 2	3.2.- Implementar diferentes técnicas de prototipado en el producto y/o servicio a ofrecer en el proyecto empresarial. (5) 3.3.- Analizar diferentes herramientas de valoración de existencias, aprovisionamiento, estudios de mercado, comunicación empresarial, gestión de recursos humanos, contabilidad, etc. (5)
Presentación de un producto	Procedimiento 3	3.2.- Implementar diferentes técnicas de prototipado en el producto y/o servicio a ofrecer en el proyecto empresarial. (4) 3.3.- Analizar diferentes herramientas de valoración de existencias, aprovisionamiento, estudios de mercado, comunicación empresarial, gestión de recursos humanos, contabilidad, etc. (4)

6.- EL MARKETING (9 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

EL MARKETING

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

La Situación de aprendizaje tratará de, a partir los Saberes básicos propuestos, contextualizarlos de tal manera que el alumnado pueda tener una visión más cercana y práctica del funcionamiento de una empresa.

SABERES BASICOS:

B.- Decisiones para iniciar un proyecto emprendedor.

- Branding and naming de nuestra idea de negocio.
- Decisión de localización y diseño de nuestro punto de venta.

C.- Organización interna de la empresa.

- Área comercial y de marketing. Técnicas y aplicación de estudios de mercado. Comunicación comercial y atención al cliente. Responsabilidad en las acciones publicitarias. Análisis de anuncios publicitarios (plan de medios, publicidad en internet y redes sociales).

Metodologías:

- Metodologías expositivas.
- Aprendizaje colaborativo.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje basado en el pensamiento.
- Metodologías de indagación.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Plan de marketing

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

2.- Identificar y ser consciente de las principales decisiones que debe tomar el promotor de un proyecto empresarial a la hora de decidir si lo emprende o no.

3.- Reconocer e identificar las principales áreas funcionales del proyecto empresarial dentro de la función de dirección de empresa. El alumnado analizará la organización interna de la empresa, la forma jurídica, los recursos necesarios, los principales departamentos, así como el funcionamiento de los mismos: aprovisionamiento, comercial, producción, recursos humanos, financiación e inversión y contabilidad.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Actividades de introducción, consolidación y profundización.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	2.3.- Decidir la ubicación y la dimensión ideal de la empresa. (1) 3.3.- Analizar diferentes herramientas de valoración de existencias, aprovisionamiento, estudios de mercado, comunicación empresarial, gestión de recursos humanos, contabilidad, etc. (1)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 2	2.3.- Decidir la ubicación y la dimensión ideal de la empresa. (5) 3.3.- Analizar diferentes herramientas de valoración de existencias, aprovisionamiento, estudios de mercado, comunicación empresarial, gestión de recursos humanos, contabilidad, etc. (5)
Presentación de un producto	Procedimiento 3	2.3.- Decidir la ubicación y la dimensión ideal de la empresa. (4) 3.3.- Analizar diferentes herramientas de valoración de existencias, aprovisionamiento, estudios de mercado, comunicación empresarial, gestión de recursos humanos, contabilidad, etc. (4)

7.- LOS RECURSOS HUMANOS (9 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

LOS RECURSOS HUMANOS

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

La Situación de aprendizaje tratará de, a partir los Saberes básicos propuestos, contextualizarlos de tal manera que el alumnado pueda tener una visión más cercana y práctica del funcionamiento de una empresa.

SABERES BASICOS:

C.- Organización interna de la empresa.

- Área de recursos humano: búsqueda y selección de personal, contratación laboral, riesgos laborales, análisis de nóminas, el videocurrículum, nuevas habilidades demandadas por las empresas, etc.

Metodologías:

-Metodologías expositivas.

-Aprendizaje colaborativo.

-Aprendizaje basado en problemas.

-Aprendizaje basado en el pensamiento.

-Metodologías de indagación.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Curriculum Vitae

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

3.- Reconocer e identificar las principales áreas funcionales del proyecto empresarial dentro de la función de dirección de empresa. El alumnado analizará la organización interna de la empresa, la forma jurídica, los recursos necesarios, los principales departamentos, así como el funcionamiento de los mismos: aprovisionamiento, comercial, producción, recursos humanos, financiación e inversión y contabilidad.

5.- Reconocer y desarrollar las habilidades básicas que debe tener un individuo en un proceso de comunicación escrita y oral, haciendo uso de ellas para realizar presentaciones eficaces y de alto impacto de sus propios proyectos de empresa.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Actividades de introducción, consolidación y profundización.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	3.1.- Identificar las diferentes áreas funcionales del proyecto empresarial para desarrollar la idea de negocio y valorar la importancia de cada una de ellas dentro de la empresa. (1) 5.1.- Identificar las partes del proceso de comunicación escrita y oral, reconociendo elementos de la comunicación no verbal que aporten información al proceso. (1)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 2	3.1.- Identificar las diferentes áreas funcionales del proyecto empresarial para desarrollar la idea de negocio y valorar la importancia de cada una de ellas dentro de la empresa. (5) 5.1.- Identificar las partes del proceso de comunicación escrita y oral, reconociendo elementos de la comunicación no verbal que aporten información al proceso. (5)
Presentación de un producto	Procedimiento 3	3.1.- Identificar las diferentes áreas funcionales del proyecto empresarial para desarrollar la idea de negocio y valorar la importancia de cada una de ellas dentro de la empresa. (4) 5.1.- Identificar las partes del proceso de comunicación escrita y oral, reconociendo elementos de la comunicación no verbal que aporten información al proceso. (4)

8.- INVERSIÓN Y FINANCIACIÓN (9 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

INVERSIÓN Y FINANCIACIÓN.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

La Situación de aprendizaje tratará de, a partir los Saberes básicos propuestos, contextualizarlos de tal manera que el alumnado pueda tener una visión más cercana y práctica del funcionamiento de una empresa.

SABERES BASICOS:

C.- Organización interna de la empresa.

- Área de inversiones y financiación: evaluación de las diferentes inversiones que se pueden plantear. Selección de las fuentes de financiación más apropiadas. Finanzas sostenibles.

Metodologías:

-Metodologías expositivas.

-Aprendizaje colaborativo.

-Aprendizaje basado en problemas.

-Aprendizaje basado en el pensamiento.

-Metodologías de indagación.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Plan de financiación del proyecto

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

2.- Identificar y ser consciente de las principales decisiones que debe tomar el promotor de un proyecto empresarial a la hora de decidir si lo emprende o no.

3.- Reconocer e identificar las principales áreas funcionales del proyecto empresarial dentro de la función de dirección de empresa. El alumnado analizará la organización interna de la empresa, la forma jurídica, los recursos necesarios, los principales departamentos, así como el funcionamiento de los mismos: aprovisionamiento, comercial, producción, recursos humanos, financiación e inversión y contabilidad.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Actividades de introducción, consolidación y profundización.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	2.2.- Analizar la viabilidad económica del proyecto: capacidad de financiación frente a inversiones necesarias, planificación del plan de tesorería (ingresos y gastos). (1) 3.4.- Recabar información sobre diferentes fuentes de financiación, así como sus ventajas e inconvenientes. (1)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 2	2.2.- Analizar la viabilidad económica del proyecto: capacidad de financiación frente a inversiones necesarias, planificación del plan de tesorería (ingresos y gastos). (5) 3.4.- Recabar información sobre diferentes fuentes de financiación, así como sus ventajas e inconvenientes. (5)
Presentación de un producto	Procedimiento 3	2.2.- Analizar la viabilidad económica del proyecto: capacidad de financiación frente a inversiones necesarias, planificación del plan de tesorería (ingresos y gastos). (4) 3.4.- Recabar información sobre diferentes fuentes de financiación, así como sus ventajas e inconvenientes. (4)

9.- ORGANIZACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO (9 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

ORGANIZACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

La Situación de aprendizaje tratará de, a partir los Saberes básicos propuestos, contextualizarlos de tal manera que el alumnado pueda tener una visión más cercana y práctica del funcionamiento de una empresa.

SABERES BASICOS:

C.- Organización interna de la empresa.

E.- La información y comunicación empresarial. Exposición del proyecto de empresa.

- La comunicación externa e interna.

Metodologías:

-Metodologías expositivas.

-Aprendizaje colaborativo.

-Aprendizaje basado en problemas.

-Aprendizaje basado en el pensamiento.

-Metodologías de indagación.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Organigrama de la empresa

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

3.- Reconocer e identificar las principales áreas funcionales del proyecto empresarial dentro de la función de dirección de empresa. El alumnado analizará la organización interna de la empresa, la forma jurídica, los recursos necesarios, los principales departamentos, así como el funcionamiento de los mismos: aprovisionamiento, comercial, producción, recursos humanos, financiación e inversión y contabilidad.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Actividades de introducción, consolidación y profundización.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	3.1.- Identificar las diferentes áreas funcionales del proyecto empresarial para desarrollar la idea de negocio y valorar la importancia de cada una de ellas dentro de la empresa. (1)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 2	3.1.- Identificar las diferentes áreas funcionales del proyecto empresarial para desarrollar la idea de negocio y valorar la importancia de cada una de ellas dentro de la empresa. (5)
Presentación de un producto	Procedimiento 3	3.1.- Identificar las diferentes áreas funcionales del proyecto empresarial para desarrollar la idea de negocio y valorar la importancia de cada una de ellas dentro de la empresa. (4)

10.- MI PROYECTO SOSTENIBLE (9 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

MI PROYECTO SOSTENIBLE

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

La Situación de aprendizaje tratará de, a partir los Saberes básicos propuestos, contextualizarlos de tal manera que el alumnado pueda tener una visión más cercana y práctica del funcionamiento de una empresa.

SABERES BASICOS:

E.- La información y comunicación empresarial. Exposición del proyecto de empresa.

- Diseño de la narrativa del proyecto emprendedor. Storytelling aplicado a potenciar la imagen de marca.
- Neotelling, el arte de comunicar y seducir con tecnología a un equipo de trabajo en remoto.
- Presentación del proyecto empresarial utilizando diferentes herramientas de comunicación y exposición: genially, prezi, powtoon, Elevator pitch, discursos didácticos, ...
- Redes sociales como medio de comunicación empresarial.

B.- Decisiones para iniciar un proyecto emprendedor.

- Elementos intangibles del proyecto emprendedor. El lienzo Misión - Visión - Valores.

D.- Fiscalidad y contabilidad en el proyecto emprendedor

- Fiscalidad verde en España y en La Rioja.

Metodologías:

- Metodologías expositivas.
- Aprendizaje colaborativo.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje basado en el pensamiento.
- Metodologías de indagación.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Presentación final de proyecto

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

2.- Identificar y ser consciente de las principales decisiones que debe tomar el promotor de un proyecto empresarial a la hora de decidir si lo emprende o no.

5.- Reconocer y desarrollar las habilidades básicas que debe tener un individuo en un proceso de comunicación escrita y oral, haciendo uso de ellas para realizar presentaciones eficaces y de alto impacto de sus propios proyectos de empresa.

6.- Reflexionar sobre el sentido, alcance, diferenciación y efectos externos del proyecto emprendedor desarrollado en interacción directa con un entorno determinado. Para ello el alumno/a debe concretar las formas de contribuir al contexto global con acciones locales concretas de economía colaborativa y economía circular que retengan el conocimiento generado mediante instrumentos de calidad diferenciada como denominaciones de origen locales o indicadores de calidad.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Actividades de introducción, consolidación y profundización.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	2.4.- Ser conscientes de la responsabilidad social, laboral y medioambiental de la empresa en la toma de decisiones. (1) 5.3.- Reconocer los elementos para el desarrollo de storytelling aplicando a potenciar la imagen de marca en una empresa. (1) 5.4.- Realizar presentaciones efectivas de una idea de negocio utilizando herramientas TIC como Prezi, Powtoon o Canva siguiendo un esquema de elevator pitch para ello. (1) 6.1.- Analizar, de forma crítica y constructiva el contexto local de una propuesta emprendedora, analizando los efectos de la transformación económica y social con su entorno más cercano y fomentando iniciativas socialmente responsables. (1) 6.2.- Proponer alternativas y nuevas soluciones a retos que respondan al interés colectivo, reconociendo la importancia de la economía circular, aplicando las destrezas propias que caracterizan a una persona emprendedora. (1) 6.3.- Generar actitudes sensibles y comportamientos responsables que establezcan correspondencias entre la economía local y la huella ecológica, contribuyendo a dar respuestas. (1) 6.4.- Comprender y aplicar formas de calidad diferenciada desarrolladas por la administración pública, útiles para poner en valor iniciativas emprendedoras singulares y sostenibles unidas a un contexto local. (1)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 2	2.4.- Ser conscientes de la responsabilidad social, laboral y medioambiental de la empresa en la toma de decisiones. (5) 5.3.- Reconocer los elementos para el desarrollo de storytelling aplicando a potenciar la imagen de marca en una empresa. (5) 5.4.- Realizar presentaciones efectivas de una idea de negocio utilizando herramientas TIC como Prezi, Powtoon o Canva siguiendo un esquema de elevator pitch para ello. (5) 6.1.- Analizar, de forma crítica y constructiva el contexto local de una propuesta emprendedora, analizando los efectos de la transformación económica y social con su entorno más cercano y fomentando iniciativas socialmente responsables. (5) 6.2.- Proponer alternativas y nuevas soluciones a retos que respondan al interés colectivo, reconociendo la importancia de la economía circular, aplicando las destrezas propias que caracterizan a una persona emprendedora. (5) 6.3.- Generar actitudes sensibles y comportamientos responsables que establezcan correspondencias entre la economía local y la huella ecológica, contribuyendo a dar respuestas. (5) 6.4.- Comprender y aplicar formas de calidad diferenciada desarrolladas por la administración pública, útiles para poner en valor iniciativas emprendedoras singulares y sostenibles unidas a un contexto local. (5)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 3	2.4.- Ser conscientes de la responsabilidad social, laboral y medioambiental de la empresa en la toma de decisiones. (4) 5.3.- Reconocer los elementos para el desarrollo de storytelling aplicando a potenciar la imagen de marca en una empresa. (4) 5.4.- Realizar presentaciones efectivas de una idea de negocio utilizando herramientas TIC como Prezi, Powtoon o Canva siguiendo un esquema de elevator pitch para ello. (4) 6.1.- Analizar, de forma crítica y constructiva el contexto local de una propuesta emprendedora, analizando los efectos de la transformación económica y social con su entorno más cercano y fomentando iniciativas socialmente responsables. (4) 6.2.- Proponer alternativas y nuevas soluciones a retos que respondan al interés colectivo, reconociendo la importancia de la economía circular, aplicando las destrezas propias que caracterizan a una persona emprendedora. (4) 6.3.- Generar actitudes sensibles y comportamientos responsables que establezcan correspondencias entre la economía local y la huella ecológica, contribuyendo a dar respuestas. (4) 6.4.- Comprender y aplicar formas de calidad diferenciada desarrolladas por la administración pública, útiles para poner en valor iniciativas emprendedoras singulares y sostenibles unidas a un contexto local. (4)

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La superación de Fundamentos de Administración y Gestión (Optativa) implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Cada una de estas competencias específicas contribuirá en parte a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

No obstante, es posible que su departamento considere que una competencia específica tenga más importancia que otras en la calificación final. Esta importancia la puede fijar introduciendo un "peso" a cada competencia específica; este peso se representa por un número asociado a dicha competencia. Cuanto mayor es el peso (el número asignado) mayor es la importancia de la competencia.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media ponderada de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Fundamentos de Administración y Gestión (Optativa).

Competencias específicas	Peso
Fundamentos de Administración y Gestión (Optativa)	
1.- Identificar los principales aspectos de la innovación, elemento necesario para garantizar el desarrollo sostenible de un país y la competitividad de sus empresas, destacando el papel fundamental que desempeña el proceso emprendedor en el complejo proceso de la innovación.	1
2.- Identificar y ser consciente de las principales decisiones que debe tomar el promotor de un proyecto empresarial a la hora de decidir si lo emprende o no.	1
3.- Reconocer e identificar las principales áreas funcionales del proyecto empresarial dentro de la función de dirección de empresa. El alumnado analizará la organización interna de la empresa, la forma jurídica, los recursos necesarios, los principales departamentos, así como el funcionamiento de los mismos: aprovisionamiento, comercial, producción, recursos humanos, financiación e inversión y contabilidad.	1
4.- Identificar y aplicar las principales normas básicas en cuanto a fiscalidad y contabilidad empresarial, analizando y realizando supuestos básicos de contabilidad e impuestos, así como valorar la importancia de la educación y responsabilidad fiscal en el entorno empresarial.	1
5.- Reconocer y desarrollar las habilidades básicas que debe tener un individuo en un proceso de comunicación escrita y oral, haciendo uso de ellas para realizar presentaciones eficaces y de alto impacto de sus propios proyectos de empresa.	1
6.- Reflexionar sobre el sentido, alcance, diferenciación y efectos externos del proyecto emprendedor desarrollado en interacción directa con un entorno determinado. Para ello el alumno/a debe concretar las formas de contribuir al contexto global con acciones locales concretas de economía colaborativa y economía circular que retengan el conocimiento generado mediante instrumentos de calidad diferenciada como denominaciones de origen locales o indicadores de calidad.	1

La calificación de Fundamentos de Administración y Gestión (Optativa) se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación Fundamentos de Administración y Gestión (Optativa) =

$$\frac{CE1 \times 1 + CE2 \times 1 + CE3 \times 1 + CE4 \times 1 + CE5 \times 1 + CE6 \times 1}{1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,

En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,

...

CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados		Peso
1.- Identificar los principales aspectos de la innovación, elemento necesario para garantizar el desarrollo sostenible de un país y la competitividad de sus empresas, destacando el papel fundamental que desempeña el proceso emprendedor en el complejo proceso de la innovación.		
1.1.- Relacionar distintos aspectos de la innovación con el desarrollo sostenible y la calidad de vida.		1
1.2.- Analizar la información económica del sector de actividad empresarial en el que se situará la empresa.		1
1.3.- Seleccionar una idea de negocio, valorando y argumentando de forma técnica la elección.		1
1.4.- Identificar proyectos innovadores de emprendimiento social.		1
2.- Identificar y ser consciente de las principales decisiones que debe tomar el promotor de un proyecto empresarial a la hora de decidir si lo emprende o no.		
2.1.- Valorar las capacidades innatas y adquiridas del promotor del proyecto: creatividad, liderazgo, habilidades sociales, emprendimiento, tolerancia a la frustración y a los fracasos, resiliencia, ambición, ...		1
2.2.- Analizar la viabilidad económica del proyecto: capacidad de financiación frente a inversiones necesarias, planificación del plan de tesorería (ingresos y gastos).		1
2.3.- Decidir la ubicación y la dimensión ideal de la empresa.		1
2.4.- Ser conscientes de la responsabilidad social, laboral y medioambiental de la empresa en la toma de decisiones.		1
3.- Reconocer e identificar las principales áreas funcionales del proyecto empresarial dentro de la función de dirección de empresa. El alumnado analizará la organización interna de la empresa, la forma jurídica, los recursos necesarios, los principales departamentos, así como el funcionamiento de los mismos: aprovisionamiento, comercial, producción, recursos humanos, financiación e inversión y contabilidad.		
3.1.- Identificar las diferentes áreas funcionales del proyecto empresarial para desarrollar la idea de negocio y valorar la importancia de cada una de ellas dentro de la empresa.		1
3.2.- Implementar diferentes técnicas de prototipado en el producto y/o servicio a ofrecer en el proyecto empresarial.		1
3.3.- Analizar diferentes herramientas de valoración de existencias, aprovisionamiento, estudios de mercado, comunicación empresarial, gestión de recursos humanos, contabilidad, etc.		1
3.4.- Recabar información sobre diferentes fuentes de financiación, así como sus ventajas e inconvenientes.		1
4.- Identificar y aplicar las principales normas básicas en cuanto a fiscalidad y contabilidad empresarial, analizando y realizando supuestos básicos de contabilidad e impuestos, así como valorar la importancia de la educación y responsabilidad fiscal en el entorno empresarial.		
4.1.- Conocer e identificar los conceptos básicos de los principales impuestos en la economía española.		1
4.2.- Valorar la importancia de la responsabilidad fiscal, así como de una apropiada educación fiscal.		1
4.3.- Analizar el impacto y repercusión de la tributación empresarial en la economía de su entorno.		1
4.4.- Realizar el ciclo contable de supuestos prácticos sencillos y analizar las cuentas anuales para valorar la situación patrimonial, económica y financiera de la empresa.		1
5.- Reconocer y desarrollar las habilidades básicas que debe tener un individuo en un proceso de comunicación escrita y oral, haciendo uso de ellas para realizar presentaciones eficaces y de alto impacto de sus propios proyectos de empresa.		
5.1.- Identificar las partes del proceso de comunicación escrita y oral, reconociendo elementos de la comunicación no verbal que aporten información al proceso.		1
5.2.- Desarrollar habilidades básicas para realizar simulaciones de procesos de comunicación efectiva en una empresa.		1
5.3.- Reconocer los elementos para el desarrollo de storytelling aplicando a potenciar la imagen de marca en una empresa.		1
5.4.- Realizar presentaciones efectivas de una idea de negocio utilizando herramientas TIC como Prezi, Powtoon o Canva siguiendo un esquema de elevator pitch para ello.		1

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados		Peso
6.- Reflexionar sobre el sentido, alcance, diferenciación y efectos externos del proyecto emprendedor desarrollado en interacción directa con un entorno determinado. Para ello el alumno/a debe concretar las formas de contribuir al contexto global con acciones locales concretas de economía colaborativa y economía circular que retengan el conocimiento generado mediante instrumentos de calidad diferenciada como denominaciones de origen locales o indicadores de calidad.		
6.1.- Analizar, de forma crítica y constructiva el contexto local de una propuesta emprendedora, analizando los efectos de la transformación económica y social con su entorno más cercano y fomentando iniciativas socialmente responsables.		1
6.2.- Proponer alternativas y nuevas soluciones a retos que respondan al interés colectivo, reconociendo la importancia de la economía circular, aplicando las destrezas propias que caracterizan a una persona emprendedora.		1
6.3.- Generar actitudes sensibles y comportamientos responsables que establezcan correspondencias entre la economía local y la huella ecológica, contribuyendo a dar respuestas.		1
6.4.- Comprender y aplicar formas de calidad diferenciada desarrolladas por la administración pública, útiles para poner en valor iniciativas emprendedoras singulares y sostenibles unidas a un contexto local.		1

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 6 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación CE6 =

$$\frac{CEV6.1 \times 1 + CEV6.2 \times 1 + CEV6.3 \times 1 + CEV6.4 \times 1}{1 + 1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CEV6.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 6.1, en general, CEV6.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".