



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTE

FACULTAD CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA

CARRERA DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA



I. IDENTIFICACIÓN

Denominación	:	CARGA HORARIA (Horas reloj)	
Asignatura	: Introducción a la economía	Carga Horaria Total	50
Curso	: Segundo	Clases teóricas	25
Semestre	: Cuarto	Clases prácticas / Laboratorio	25
Código	: I0408	Hora de Trabajo Autónomo	
Area	: Complementarias	Créditos Académicos	
Tipo	: Obligatorio	Otro (especificar)	

II. FUNDAMENTACIÓN

En este curso de Introducción a la Economía se pretende que el estudiante se familiarice con el lenguaje, los conceptos, las herramientas y la lógica de la economía como forma de conocimiento. Se estudiarán algunos de los principios que fundamentan las decisiones económicas y los modelos que nos ayudan a explicar el funcionamiento de los distintos mercados. Se introducirán las principales variables que se utilizan para medir la salud de una economía y se analizará el comportamiento cíclico mediante el estudio de las fases de expansión y recesión que caracterizan la evolución económica de los países. Los contenidos que deben facilitar esta tarea se han organizado en seis temas, en los que se realiza un análisis de aspectos muy básicos que constituyen el objeto de la economía, se estudia el funcionamiento de mercados de bienes y servicios en competencia perfecta, así como otros asuntos tan útiles para una adecuada comprensión de nuestro entorno económico, como el desempleo, la inflación, las maneras de contabilizar el producto total de una economía y el crecimiento, todo ello dentro de una visión de conjunto de la realidad económica.

III. COMPETENCIAS GENERALES:

- Manifestar actitud emprendedora, creativa e innovadora en las actividades inherentes a la profesión.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
- Formula, evalúa, gestiona y administra proyectos de inversión.
- Analiza e interpreta el entorno económico social.

IV. CONTENIDO PROGRAMÁTICO

UNIDAD I - LA ECONOMÍA

- Definición
- Desarrollo histórico de la Ciencia Económica
- Relaciones con las demás ciencias
- Política Económica, la teoría y la práctica
- La economía y las grandes leyes económicas



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTE

FACULTAD CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA

CARRERA DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA



- Micro y Macro economía

UNIDAD II - TEORÍA DE LAS NECESIDADES

- Necesidades fisiológicas, Necesidades culturales
- Los medios satisfactorios y la utilidad
- Bienes y servicios
- Los bienes y su clasificación
- Servicios definición
- Bienes libres y económicos
- La utilidad, La teoría del valor
- La teoría objetiva y subjetiva
- Criticas a las dos teorías
- Valor social, mercado, cambio

UNIDAD III - LA PRODUCCIÓN Y LA PRODUCTIVIDAD DE LOS FACTORES COOPERANTES

- Definición, Factores fundamentales de la producción
- La tierra, clasificación
- El trabajo, Clases, características y División del trabajo
- El capital, Definición, Clasificación de los bienes capital
- La tecnología en la producción
- Definición de productividad
- Característica e importancia de la productividad
- Tipos de productividad, laboral o por horas trabajada, total de los factores
- Desarrollo de la productividad, estudio de los ciclos y cargas de trabajo, Fusión, productividad y calidad; estudio de los materiales y obra en curso, asesoramiento y participación
- Rendimiento de escala de productividad, constante, creciente y decreciente
- Mejoras de la productividad, tecnología, organización, recursos humanos relaciones laborales, condiciones de trabajo y calidad
- Clases de productividad, producto total, medio y marginal
- La productividad, ley de proporción de los factores
- Ejercicios, luego graficar
- Costo físico y monetario de los factores, total, fijo y variable
- Ejercicios

UNIDAD IV - EL MERCADO

- Definición gramatical y definición económica
- Clasificación del mercado
- Oferta definición
- Elasticidad de la oferta
- La oferta en un mercado imperfecto de monopolio
- La demanda, definición, características
- Ley fundamental de la oferta y la demanda
- Que debe entenderse por elasticidad de la demanda
- Punto de equilibrio definición
- Representación gráfica de curva de la oferta, demanda y punto de equilibrio



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTE

FACULTAD CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA

CARRERA DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA



UNIDAD V - LA TEORÍA DE LOS PRECIOS

- Definición
- Como se fijan el precio en el mercado
- Como las variables modifican en el precio
- Los precios en el mercado, precios y costo de producción, precio e ingreso marginal, precio y sistema de venta,
- Los precios en el mercado de monopolio, monopolio puro, competencia monopolista
- El precio de monopolio en la esfera del estado
- La existencia de los monopolios, Clasificación
- El precio de los factores productivos
- Independencia de los precios

UNIDAD VI – CRECIMIENTO ECONÓMICO

- Definición y tendencias
- Mecanismo del crecimiento, recurso humano, naturales y capital
- Tecnología e iniciativa empresarial
- Tasa anual media de crecimiento
- Instituciones, incentivos e innovación
- La fuente del crecimiento económica
- Los crecimientos económicos en los países pobres.

UNIDAD VII - EL BENEFICIO

- Concepto, La teoría clásica del beneficio
- Teoría marginal de los beneficios
- Clasificación del beneficio
- Beneficio ordinario, del negocio, económico
- Beneficio puro o innecesario
- Concepto de empresa
- Clasificación según su organización y funcionamiento
- Empresas o sociedades colectivas
- Empresas individuales
- Empresas colectivas, o de responsabilidad colectiva
- Sociedad de responsabilidad limitada
- Sociedad comanditaria, de capital por acciones
- Clasificación de las empresas según la propiedad y sus fines
- Definición de Franquicia, acciones, bolsa de valores

V. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA FORMACIÓN

1. **Clases Magistrales Interactivas:** Utilización de presentaciones y discusiones en clase, incentivando la participación activa de los estudiantes a través de preguntas y debates.
2. **Estudios de Caso:** aplicar teorías y conceptos a situaciones reales o simuladas. Análisis y discusión del contexto, los problemas, las soluciones aplicadas y resultados obtenidos.
3. **Trabajo Colaborativo:** Promoción del trabajo en equipo para resolver problemas, potenciando el aprendizaje cooperativo y el intercambio de conocimientos entre pares.
4. **Simulaciones y Modelado:** para facilitar la comprensión de la cátedra a través de la experimentación.



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTE

FACULTAD CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA

CARRERA DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA



5. **Laboratorios de Programación:** Desarrollar habilidades prácticas, resolución de problemas prácticos; familiarización con las herramientas y entornos de desarrollo que utilizarán en la carrera profesional.
6. **Seminarios y Talleres:** Organización de encuentros con expertos, donde se discuten las últimas tendencias, retos y avances en el campo.
7. **Investigación Dirigida:** Asignación de temas de investigación relacionados con los contenidos del módulo, donde los estudiantes deben buscar y sintetizar información actualizada y relevante.
8. **Análisis Crítico de Publicaciones:** Revisión y discusión crítica de artículos académicos y papers para desarrollar habilidades de análisis crítico y comprensión profunda de la literatura especializada.
9. **Proyectos de Investigación Aplicada:** Desarrollo de proyectos que requieren la aplicación de conocimientos teóricos en contextos prácticos, fomentando la capacidad de los estudiantes para conducir investigaciones independientes.
10. **Presentaciones y Debates:** Los estudiantes presentarán los resultados de sus investigaciones ante la clase, promoviendo la habilidad de comunicar efectivamente hallazgos complejos y someterlos a la crítica de sus compañeros.
11. **Uso de Repositorios de Datos:** Proporciona al estudiante habilidades prácticas necesarias para diversas aplicaciones tecnológicas y analíticas.

VI. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

1. Evaluaciones Teóricas:

- **Exámenes Escritos:** Puede incluir pruebas de opción múltiple, preguntas cortas y ensayos.
- **Quizzes:** Pruebas cortas y frecuentes para asegurar la comprensión continua de los temas tratados en clase.

2. Evaluaciones Prácticas:

- **Laboratorios de Programación:**
- **Proyectos Prácticos:**

3. Investigación:

- **Informe de Investigación:**
- **Presentación Oral:**

4. Participación y Extensión:

- **Participación en Clase:** Evaluación de la participación activa en discusiones, debates y actividades en clase.
- **Actividades de Extensión:** Participación en seminarios, conferencias o talleres relacionados con la cátedra, reflejando el compromiso del estudiante con su formación profesional continua y de su comunidad.



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTE
FACULTAD CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA
CARRERA DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA



Se registrá de acuerdo al Reglamento Interno vigente de la Facultad. Con evaluación/es según la planificación docente de carácter acumulativo, más una (1) evaluación final.

Tipo	Puntaje
Evaluación Acumulativa	40 Puntos
Evaluación Final	60 Puntos
Total	100 Puntos

VII. BIBLIOGRAFÍA:

Fuentes Bibliográficas Básicas:

Curso de Economía, Samuelson / Aguilar

Economía Política: Elementos Básicos, Otero / Jiménez / Reyes