

CONTENIDOS MÍNIMOS

DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

CARRERA: LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN

Asignatura: Matemática Financiera

Regímenes financieros de interés simple y compuesto. Rentas; temporales y perpetuas, constantes y variables (de progresión aritmética y geométrica), inmediatas y diferidas, vencidas y adelantadas, enteras y fraccionadas. Sistemas de Préstamos; amortizables mediante pago único, pago único con pago periódico de intereses. Sistema Francés, Alemán y Americano. Tasa efectiva prestamista y Costo Financiero Total (tasas fijas y variables). Valuación de bonos y obligaciones. Valuación de proyectos de inversión; Payback, Tasa Contable de Ganancia, Plazo de recupero ajustado, VAN, TIR, TIRM, Índice de rentabilidad.

Asignatura: Comercialización

La comercialización en las organizaciones, los negocios y la sociedad. Valor. Calidad de Servicio al Cliente. Ética. Marketing y Sociedad. Marketing no empresarial. Organización, Planeamiento y Estrategias Competitivas. Conducta de compra del consumidor. Marketing de negocio a negocio. Segmentación, Diferenciación, Posicionamiento. Inteligencia Comercial e Investigación de mercado. Producto. Servicio. Logística y Canales de distribución. Comunicaciones integradas. Publicidad y RRPP. Promoción – Marketing Directo y Ventas Personales. Precios. El mercado global. El Marketing en la era digital.

CARRERAS: TECNICATURA UNIVERSITARIA EN COMERCIO ELECTRÓNICO Y TECNICATURA UNIVERSITARIA EN GOBIERNO ELECTRÓNICO

Asignatura: Gestión del conocimiento

Producción y manejo de la información y el conocimiento en la sociedad pos-industrial. Vínculos con las esferas económica y legal. Economía del conocimiento (rasgos económicos del conocimiento y sus distintas variedades). Historia de las disputas por la apropiación de los saberes. Conocimientos cerrados y abiertos. "Propiedad intelectual" (Derechos de autor, copyright, patentes, marcas).

Conocimientos abiertos o libres (GPL, Creative Commons, Dominio Público, Hardware libre). Modelos de negocios relativos a los conocimientos cerrados y a los conocimientos abiertos.

Asignatura: Gestión de Proyectos

Concepto, etapas, formulación y gestión de proyectos. Diferencia entre la evaluación social y económica de proyectos. Diagnóstico y construcción de indicadores. Evaluación de proyectos: estudios de pre-factibilidad, de mercado, técnico, jurídico, de organización, económico-financiero, riesgo e incertidumbre, y de impacto ambiental. Evaluación social: análisis de sensibilidad. Análisis de eficiencia y equidad. Función de bienestar social. Especificidades de la gestión de proyectos en el sector público. Gerenciamiento de proyectos: Project Management. Estructura, procesos, las nueve áreas de conocimiento de proyectos, diagramas de Flujo de Procesos. Gestión y supervisión en el PM: alcance, costos, tiempos, calidad, riesgos, adquisiciones. Gestión de los recursos humanos. Gestión de las comunicaciones del proyecto. Trabajo sobre análisis de casos.

CARRERA: TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN PRODUCCIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES

Asignatura: Teorías de la Comunicación y de la Imagen

La representación como problema. Sujetos de la comunicación. Emisor, receptor, intermediarios. El mensaje y su interpretación. Teorías del significado: de Saussure a la escuela de Frankfurt. Nuevas tecnologías y nuevos escenarios de la comunicación. Hipertexto, virtualidad e interactividad. Semiología y semiótica. Lenguaje y lengua. Habla y escritura. Los enfoques lingüísticos. Los conceptos de significado y significante, sincronía u diacronía, denotación y connotación. Las teorías lingüísticas.

Asignatura: Legislación Cultural, Laboral y de Propiedad Intelectual

Conceptos de propiedad Intelectual. Registros demarcas. Registro de propiedad intelectual. Organismos de registro. Derechos de autor y "creación de la mente". Sindicatos, legislación laboral y sociedades de gestión de derechos. Ley N° 26.522 de Servicios de Comunicación Audiovisual. Ley N° 17.741 de Fomento de la Actividad Cinematográfica Nacional.

Asignatura: Taller de Realización Audiovisual II

Integración de imagen y sonido. Edición y posproducción. Conceptualización, rodaje y producción de una película de cortometraje. Elaboración del guión (literario y técnico), preproducción, casting, localización, rodaje y posproducción.

CARRERA: TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Asignatura: Recursos y Liderazgos Estratégicos

Definición y categorización de recursos. Técnicas de relevamiento. Selección y distribución de recursos. Técnicas colectivas de financiamiento. Formatos de cooperativa. Modelos de asociación y vinculaciones. Gestión de recursos. Optimización vinculada al desarrollo. Formatos de gestión por línea de tiempo y formatos circulares. Concepto de Liderazgo. Clasificación de estilos de liderazgo. Teorías de contingencia del liderazgo. El modelo de contingencia de Fiedler. Ruta-meta – Robert House. Participación del líder – Vroom - Yetton. Teorías contemporáneas del liderazgo. El modelo de la atribución del liderazgo. Líder carismático. Líder transaccional y transformador. Líder visionario. Líder de equipo. Líder estratégico. Comportamientos de liderazgo. Árbol de decisiones. Creación de una cultura de confianza y credibilidad. Formación de equipos de desarrollo. Gestión de equipos coordinados de desarrollo. Dinámicas de equipo. Diseño colectivo.