

## 27456 - Gobierno electrónico y decisiones públicas

### Información del Plan Docente

**Año académico:** 2022/23

**Asignatura:** 27456 - Gobierno electrónico y decisiones públicas

**Centro académico:** 109 - Facultad de Economía y Empresa

**Titulación:** 417 - Graduado en Economía

**Créditos:** 3.0

**Curso:** 4

**Periodo de impartición:** Segundo semestre

**Clase de asignatura:** Optativa

**Materia:**

## 1. Información Básica

### 1.1. Objetivos de la asignatura

La asignatura está orientada a la Ayuda a la Decisión y contribuye, conforme a los paradigmas evolucionistas, en tres aspectos claves de la formación del alumno (3Ps): (i) ayuda a tomar una decisión (*producto*); (ii) ayuda a un mejor conocimiento del proceso decisional (*proceso*) y, fundamentalmente, (iii) ayuda a la formación integral de los individuos (*personas*), y también a la mejora de los sistemas en los que están inmersos, dotándolos de una serie de aptitudes, actitudes y destrezas para abordar la resolución científica de cualquier problema, aunque no se plantee en el contexto económico.

Por su localización en el último año de la carrera tiene una contribución profesional. Presenta diferentes aplicaciones en el contexto del gobierno electrónico de la sociedad (nuevos modelos de democracia y participación ciudadana en las decisiones públicas), de los métodos, modelos y técnicas más empleados en la resolución científica de problemas económicos, y aplica los sistemas informáticos utilizados como ayuda a la decisión. En síntesis, busca dotar de rigor científico todas las etapas del proceso de toma de decisiones seguido en el diseño de políticas públicas.

Estos planteamientos y objetivos están alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la agenda 2030 de las Naciones Unidas, de tal manera que la adquisición de los resultados de aprendizaje de la asignatura proporciona capacitación y competencia para contribuir en cierta medida a su logro; en concreto para el de los ODS 1: reducir la pobreza (ignorancia), ODS 4: educación inclusiva y equitativa; ODS 8: promover el desarrollo económico; ODS 9: fomentar la innovación; ODS 11: comunidades sostenibles; ODS 12: producción sostenible; ODS 17: revitalizar la alianza mundial para el desarrollo sostenible.

### 1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Por su ubicación (4º) y contenido, la orientación dada a la materia es eminentemente práctica. Su impartición, en la que se combinan lo formativo con lo informativo, y lo racional con lo emocional, se realizará en el aula de informática, disponiendo cada alumno de su propio equipo. Se evitará el esfuerzo memorístico y calculista, potenciando el trabajo en equipo, la creatividad, el empleo del ordenador y la aplicación a situaciones reales de las técnicas desarrolladas en clase.

La asignatura Gobierno Electrónico y Decisiones Públicas permite, mediante la aplicación de las nuevas herramientas decisionales y la utilización de las tecnologías de la información y de la comunicación, la co-decisión y la co-creación (ciudadanos y representantes) en la resolución científica de los problemas planteados en la Nueva Administración Pública y la Nueva Gobernanza Pública.

### 1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

Esta asignatura, centrada en la resolución científica de los problemas complejos planteados en el ámbito económico, tiene una orientación eminentemente participativa y práctica, sin ninguna exigencia memorística. En la misma, se pretende aplicar diferentes herramientas decisionales (analíticas e informáticas) a la resolución científica de un caso/problema lo más real posible (plantado en el ámbito de las decisiones públicas), seleccionado por el alumno. No se requieren conocimientos especiales al margen de los adquiridos a lo largo de la carrera, y para su mejor aprovechamiento sería conveniente, aunque no imprescindible, haber cursado la asignatura del primer cuatrimestre *Sistemas informáticos de Ayuda a la Decisión*.

## 2. Competencias y resultados de aprendizaje

### 2.1. Competencias

**Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...**

### **Competencias específicas**

E14. Identificar las fuentes de información económica relevante y explotar su contenido para intervenir en la realidad económica.

E16. Derivar de los datos información económica relevante.

E17. Utilizar el razonamiento deductivo en conjunción con modelos para explicar los fenómenos económicos.

E18. Representar formalmente los procesos de decisión económica.

E19. Usar las tecnologías de la información y la comunicación en su desempeño profesional.

### **Competencias genéricas**

G1. Capacidad de análisis y síntesis.

G2. Capacidad para la resolución de problemas.

G3. Capacidad de razonamiento autónomo.

G5. Capacidad para aplicar el razonamiento económico a la toma de decisiones.

G6. Dominio de las herramientas informáticas y el lenguaje matemático y estadístico.

## **2.2. Resultados de aprendizaje**

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

- Conocer las diferentes aproximaciones científicas seguidas a lo largo de la historia para abordar la resolución científica de los problemas económicos.

- Saber cuáles son los nuevos retos y necesidades que plantea la toma científica de las decisiones en la conocida como sociedad del conocimiento.

- Manejar herramientas decisionales tradicionales con una orientación cognitiva acorde con la visión holística de la realidad.

- Estar al corriente de las nuevas aproximaciones científicas (multicriterio) seguidas en la resolución de los problemas complejos caracterizados por la existencia de múltiples escenarios, actores y criterios (tanto tangibles como intangibles).

- Ser capaz de integrar en los procesos decisionales lo objetivo, racional y tangible asociado a la ciencia tradicional con lo subjetivo, emocional e intangible asociado al factor humano.

- En síntesis, debe estar capacitado para dotar de rigor científico la resolución de cualquier tipo de problema decisional.

## **2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje**

La orientación cognitiva dada a la explotación de los modelos matemáticos utilizados en la materia contribuye, como ya se ha dicho, en las 3Ps (Producto, Proceso y Persona), esto es, ayuda a: (i) tomar una decisión puntual; (ii) conocer mejor los procesos decisionales y (iii) formar a las personas en uno de los aspectos claves de las mismas en la sociedad del conocimiento: la toma de decisiones. Esta formación no se limita a las aptitudes (métodos, modelos y técnicas) sino que se centra en las actitudes (habilidades, hábitos y cualidades) a la hora de abordar la toma de decisiones públicas en situaciones complejas. El adiestramiento en este tipo de aspectos intangibles y emocionales es clave desde el punto de vista profesional y humano, aspecto este último esencial en la sociedad del conocimiento.

# **3. Evaluación**

## **3.1. Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba**

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

- **Evaluación global**, en las dos convocatorias, consistente en la presentación y defensa de un trabajo práctico individual, lo más real posible, en el que se apliquen los conocimientos teóricos y las herramientas informáticas vistas en clase, a la resolución de un problema planteado en el contexto de las decisiones públicas asociadas al gobierno electrónico de la sociedad. El trabajo será seleccionado por los alumnos. Para aprovechar las sinergias del trabajo en equipo, se favorecerá que los trabajos individuales formen parte de un ?trabajo en grupo? de mayor envergadura.
- Para superar la asignatura será necesario obtener 50 o más puntos de los 100 contemplados para la prueba. Los criterios de valoración tendrán en cuenta los siguientes apartados: (i) Actualidad y relevancia del tema seleccionado (hasta 15 puntos); (ii) Modelización (hasta 15 puntos); (iii) Resolución (hasta 15 puntos); (iv) Utilización de herramientas informáticas (hasta 15 puntos); (v) Explotación y Aprendizaje (hasta 20 puntos) y (vi) Aspectos formales y defensa (hasta 20 formales).
- Aquellos alumnos que no presenten el trabajo práctico individual y quieran presentarse a la evaluación global tendrán un examen en el que se les planteará una situación ficticia (caso) que deberán modelizar (hasta 40 puntos) y resolver utilizando las herramientas informáticas vistas en clase (hasta 60 puntos). Para superar la asignatura

será necesario obtener 50 o más puntos.

## **Criterios de valoración**

Para superar la asignatura deberá obtener al menos una calificación de 5 sobre 10 (o un 50 sobre 100).

Está previsto que estas pruebas se realicen de manera presencial pero si las circunstancias sanitarias lo requieren, se realizarán de manera semipresencial u online. En el caso de evaluación online, es importante destacar que, en cualquier prueba, el estudiante podrá ser grabado, pudiendo este ejercer sus derechos por el procedimiento indicado en: [https://protecciondatos.unizar.es/sites/protecciondatos.unizar.es/files/users/lopd/gdocencia\\_reducida.pdf](https://protecciondatos.unizar.es/sites/protecciondatos.unizar.es/files/users/lopd/gdocencia_reducida.pdf)

Se utilizará el software necesario para comprobar la originalidad de las actividades realizadas. La detección de plagio o de copia en una actividad implicará la calificación de 0 puntos en la misma.

## **4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos**

### **4.1. Presentación metodológica general**

Al tener la asignatura una orientación eminentemente práctica, la presentación de los contenidos de la materia se efectuará en el aula informática con una orientación profesional. En paralelo, la explotación con fines cognitivos de las herramientas decisionales vistas en clase se realizará de forma expositiva utilizando procedimientos no estructurados (pensamiento lateral, discusión en grupos?) para potenciar la creatividad y las habilidades emocionales. Dentro de lo posible, se intentará agrupar los trabajos individuales para realizarlos en un contexto de múltiples actores, para adiestrar en la toma de decisiones en grupo (co-decisión y co-creación).

### **4.2. Actividades de aprendizaje**

Al margen de las presentaciones regladas llevadas a cabo en el aula de informática (herramientas decisionales), la formación del alumno se complementará con conferencias y seminarios que se irán organizando en paralelo y comunicando en su momento. Asimismo, se habilitará una herramienta colaborativa para la discusión y debate de los problemas económico-empresariales de más actualidad o relevancia.

*La metodología docente está previsto que sea presencial. No obstante, si fuese necesario por razones sanitarias, las clases presenciales podrán impartirse online.*

### **4.3. Programa**

#### **Tema 1: Fundamentos de la Toma de Decisiones**

- 1.1 Presentación de la materia (objetivos, programa y evaluación)
- 1.2 Problema y procesos decisionales.
- 1.3 Conceptos básicos. Técnicas Estructuradas y No Estructuradas.

#### **Tema 2: Modelos y Técnicas Unicriterio**

- 2.1 Modelos de programación matemática.
- 2.2 Optimización lineal.
- 2.3 Software y aplicaciones.

#### **Tema 3: Análisis Estadístico de las Decisiones**

- 3.1 Planteamiento. Criterios determinísticos y estocásticos.
- 3.2 Incorporación de información adicional.
- 3.3 Software y aplicaciones.

#### **Tema 4: Análisis Multicriterio de las Decisiones. Multiobjetivo**

- 4.1 Decisión Multicriterio Continua. Aproximaciones.
- 4.2 Programación por compromiso y por metas.
- 4.3 Software y aplicaciones.

#### **Tema 5: Análisis Multicriterio de las Decisiones. Multiatributo**

- 5.1 Decisión Multicriterio Discreta. Aproximaciones. MAUT y Superación
- 5.2 Proceso analítico jerárquico (AHP) y sistémico (ANP).
- 5.3 Software y aplicaciones.

#### **Tema 6: Gobierno Electrónico. E-Administración**

- 6.1 Concepto y ámbitos. TIC y Administraciones Públicas
- 6.2 La Administración Pública en la Sociedad del Conocimiento
- 6.3 Transparencia, Participación y Control

#### **Tema 7: Gobierno Electrónico. E-Gobernaza**

- 7.1 Modelos de democracia
- 7.2 De la e-democracia a la e-cognocracia
- 7.3 Diseño y evaluación de políticas públicas

#### **Tema 8: Gobierno Electrónico. Redes Sociales**

- 8.1 Técnicas de análisis de redes sociales
- 8.2 Fuentes de datos
- 8.3 Estudio de casos

### **4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave**

#### **Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos**

Semana 1: Fundamentos de la toma de decisiones públicas

[2 hs]

Semana 2: Modelos y técnicas de optimización unicriterio

[4 hs]

Semana 3: Análisis estadístico de las decisiones

[2 hs]

Semana 4: Análisis multicriterio de las decisiones. Multiobjetivo

[2 hs]

Semanas 5 a 7: Análisis multicriterio de las decisiones. Multiatributo

[6 hs]

Semanas 8 y 9: Gobierno electrónico. E-Administración y e-Gobernanza

[4 hs]

Semanas 10 y 11: Gobierno electrónico. Redes Sociales

[4 hs]

Semanas 12 y 13: Trabajos prácticos

[4 hs]

Las actividades y fechas clave se comunican a través de los medios oportunos al comenzar el periodo lectivo de la asignatura. Las fechas de los exámenes finales se pueden consultar en la página Web de la Facultad de Economía y Empresa.