

ESCOLA UNIVERSITÀRIA D'INFORMÀTICA

DEPARTAMENT D'ECONOMIA DE L'EMPRESA

Asignatura: Economía de la Empresa I (Pla Antic) (curso académico 2004-05)

Profesor: José Luis González Núñez

1. PROGRAMA

Parte 1. Marco conceptual de la empresa.

La empresa: origen, clases de empresas y función empresarial. Incidencia del sistema económico y del tipo de mercado en la actividad y en el ámbito comercial de la empresa e incidencia de ésta en el entorno. El concepto de tamaño empresarial y su relación con la eficiencia y los objetivos empresariales.

Tema 1. La empresa: origen y clases de empresas. Criterios jurídicos y socioeconómicos de clasificación. La función empresarial en la teoría económica y en la teoría empírica de la empresa.

Tema 2. La empresa y su entorno: incidencia del sistema económico y del tipo de mercado. El ámbito comercial de la empresa y los principales instrumentos de política comercial. Incidencia de la empresa en su entorno y responsabilidad social.

Tema 3. La empresa y su tamaño: concepto de tamaño y su relación con la eficiencia de la empresa. Tamaño óptimo, factores generadores de economías de escala y objetivos de la empresa.

Parte 2. El subsistema de producción en la empresa: el enfoque neoclásico y el enfoque de gestión.

El alumno debe conocer los mecanismos de comportamiento de la empresa respecto a la maximización de beneficios en un mercado de competencia perfecta y en un mercado monopolístico. Conocimiento y comprensión de las técnicas de análisis marginal y programación lineal con el fin de plantear y resolver los problemas de gestión que puedan aparecer en el ámbito del subsistema productivo de la empresa.

Tema 4. Las funciones de producción, ingresos y costes en la empresa: análisis a corto plazo. Óptimo económico, óptimo técnico y mínimo técnico (competencia perfecta y monopolio). Condiciones de optimalidad al variar los precios. Extensiones del modelo: máximo restringido y empresa multiproductora.

Tema 5. La programación lineal en la empresa. Función objetivo y restricciones. Casos de máximo y mínimo. El método gráfico y el algoritmo *simplex*. Introducción a la programación lineal entera.