



EDMN 2BACH · 2.º BACHILLERATO

Programación *didáctica*

Empresa y Diseño de Modelos de Negocio

EDITORIAL

profedeconomia.es

MARCO

Real Decreto 243/2022

GENERADO

21 de mayo de 2026

Resumen de referencia

Vista rápida de la programación para planificar el curso de un vistazo. El desarrollo completo de cada apartado está más abajo.

Datos básicos

ELEMENTO	DETALLE
Etapa y curso	2.º de Bachillerato (modalidad Humanidades y Ciencias Sociales)
Materia	Empresa y Diseño de Modelos de Negocio (EDMN)
Marco normativo	Real Decreto 243/2022 (currículo básico estatal) + concreción de cada CCAA
Carga lectiva de referencia	4 sesiones semanales · 3 evaluaciones
Materiales	Libro, diapositivas, actividades, tests y recursos interactivos de profedeeconomia.es

Temporalización por evaluaciones (12 unidades)

EVALUACIÓN	UNIDADES	HILO CONDUCTOR
1. ^a	U1 La persona emprendedora · U2 Tipos de empresas · U3 Entorno y estrategias · U4 Modelos de negocio	Empresa, entorno y la idea de negocio (Bloques A y C)
2. ^a	U5 Diseño creativo de modelos · U6 Función comercial · U7 Función productiva · U8 Recursos humanos	Diseño del modelo y áreas funcionales (Bloques B y C)
3. ^a	U9 Función financiera · U10 Información contable · U11 Análisis de estados financieros · U12 Comunicación y plan de empresa	Finanzas, análisis y proyecto final (Bloques B, C y D)

Evaluación de un vistazo

INSTRUMENTO	PESO ORIENTATIVO
Pruebas escritas (por evaluación)	50 %
Proyecto capstone (plan de empresa) y actividades aplicadas	35 %
Tests de autoevaluación, participación y trabajo de aula	15 %

Este resumen y el desarrollo que sigue son la misma programación: el resumen sirve para planificar; los apartados siguientes, para fundamentar y presentar.

Contexto y marco normativo

Esta programación desarrolla la materia **Empresa y Diseño de Modelos de Negocio** de 2.º de Bachillerato, materia de la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales, conforme al **Real Decreto 243/2022**, de 5 de abril, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (LOMLOE).

Es un documento **de referencia, estatal y genérico**: cada comunidad autónoma fija su propia concreción curricular (competencias específicas numeradas, criterios de evaluación y saberes básicos pueden variar en su redacción). Antes de presentar esta programación en un centro conviene **ajustarla a la concreción autonómica** correspondiente y al Proyecto Educativo de Centro.

EDMN parte de los aprendizajes de Economía de 1.º de Bachillerato y los orienta hacia la empresa real: del análisis económico al **diseño y la puesta en marcha de modelos de negocio**, con una mirada práctica y orientada a proyecto.

Objetivos y competencias

La materia contribuye a las competencias clave del perfil de salida del Bachillerato (especialmente competencia emprendedora, competencia personal, social y de aprender a aprender, competencia ciudadana, competencia matemática y competencia digital).

Las **competencias específicas** de EDMN giran en torno a estas capacidades:

- Comprender la **empresa como agente económico y social** y el papel de la persona emprendedora.
- Analizar el **entorno** de la empresa y su influencia en las decisiones y la estrategia.
- **Diseñar y validar modelos de negocio** sostenibles y viables a partir de necesidades reales.
- Gestionar las **áreas funcionales** de la empresa (comercial, productiva, recursos humanos y financiera).
- Interpretar la **información contable** y los estados financieros para tomar decisiones.
- **Comunicar y defender** un proyecto empresarial con rigor y creatividad.

Saberes básicos

Los saberes se organizan en bloques, que en este material se distribuyen así:

- **Bloque A — La empresa y la persona emprendedora:** espíritu emprendedor, tipos y formas jurídicas de empresa, organización, entorno y estrategia (U1-U3).

- **Bloque B — Las áreas funcionales:** función comercial y marketing, función productiva, recursos humanos, función financiera y contabilidad (U6-U10).
- **Bloque C — Diseño de modelos de negocio:** concepto y evolución de los modelos de negocio, diseño creativo, prototipado y comunicación (U4, U5, U12).
- **Bloque D — Análisis y viabilidad:** análisis e interpretación de estados financieros y viabilidad del proyecto (U11, U12).

Temporalización detallada

Distribución orientativa para un curso de ~4 sesiones semanales. Cada unidad incluye exposición, actividades aplicadas, un test de autoevaluación y trabajo sobre el proyecto capstone.

1.ª evaluación — Empresa, entorno e idea de negocio

UNIDAD	SESIONES APROX.
U1 · La persona emprendedora y el espíritu empresarial	8
U2 · Tipos de empresas y su organización	8
U3 · El entorno empresarial y las estrategias	8
U4 · Modelos de negocio: concepto y evolución	8

2.ª evaluación — Diseño del modelo y áreas funcionales

UNIDAD	SESIONES APROX.
U5 · Diseño creativo de modelos de negocio	8
U6 · La función comercial y el marketing	8
U7 · La función productiva	7
U8 · La gestión de los recursos humanos	7

3.ª evaluación — Finanzas, análisis y proyecto

UNIDAD	SESIONES APROX.
U9 · La función financiera	8
U10 · La información contable en la empresa	8
U11 · Análisis e interpretación de los estados financieros	8
U12 · Comunicación, prototipado y plan de empresa	8

El **proyecto capstone** (plan de empresa) recorre todo el curso: se inicia con la idea y el modelo de negocio (1.ª y 2.ª evaluación) y culmina con el plan económico-financiero y su defensa (3.ª evaluación).

Metodología

- **Aprendizaje basado en proyectos (ABP):** el plan de empresa vertebrará el curso; cada área funcional aporta una pieza al proyecto.
- **Estudio de casos reales** de empresas españolas e internacionales para conectar la teoría con la realidad.
- **Aula activa:** trabajo individual y en equipo, exposición dialogada, debates y uso de las calculadoras y simuladores del material (punto muerto, VAN/TIR, ratios, DCF).
- **Evaluación formativa continua** mediante los tests de autoevaluación y la retroalimentación sobre el proyecto.
- **Atención a la competencia digital:** identidad digital, herramientas ofimáticas y de presentación para el pitch final.

Evaluación

Criterios de evaluación: los de la concreción autonómica vigente, asociados a las competencias específicas. Se evalúa el grado de desarrollo de cada competencia a través de instrumentos variados.

Instrumentos y ponderación orientativa

INSTRUMENTO	PESO	QUÉ MIDE
Pruebas escritas	50 %	Comprensión de conceptos y resolución de problemas (puntos muerto, ratios, estados financieros)
Proyecto capstone + actividades	35 %	Aplicación, diseño del modelo, trabajo en equipo y producto final
Tests, participación y trabajo de aula	15 %	Seguimiento continuo y autorregulación del aprendizaje

Recuperación: cada evaluación es recuperable mediante prueba específica y/o reentrega del proyecto. La calificación final pondera las tres evaluaciones; el proyecto capstone es requisito para superar la materia.

Calificación: de 1 a 10. Se considera superada la materia con una calificación final igual o superior a 5, siempre que el proyecto capstone se haya entregado y defendido.

Atención a la diversidad

- **Actividades graduadas:** las actividades del material ofrecen distintos niveles de exigencia (caso, ejercicio, debate, dinámica, proyecto).

- **Refuerzo y ampliación:** los apartados “Para profundizar” de cada unidad permiten ampliar; los ejercicios resueltos sirven de andamiaje para el alumnado que lo necesite.
- **Trabajo cooperativo** con roles dentro del proyecto para favorecer la inclusión.
- **Adaptaciones no significativas** (tiempos, formatos, apoyos visuales) según el informe del DO y las medidas del centro.

Situaciones de aprendizaje

El material incluye **situaciones de aprendizaje** listas para usar en la sección de actividades, entre ellas:

- Diseñar el Business Model Canvas de cuatro empresas reales (U4-U5).
- Calcular el punto muerto y el apalancamiento operativo de un restaurante (U7).
- Construir el balance y la cuenta de resultados de una empresa (U10) y analizar sus ratios (U11).
- Elaborar y defender el **elevator pitch** del proyecto capstone (U12).

Materiales y recursos

Toda la programación se apoya en los materiales abiertos de profedeconomia.es para esta asignatura: el **libro** (12 unidades), las **diapositivas** derivadas, las **actividades** y **tests** por unidad, y los **recursos interactivos** (calculadoras de punto muerto, VAN/TIR, ratios con benchmarks y descuento de flujos de caja). Todo el contenido es adaptable y se publica bajo licencia Creative Commons BY-NC-SA.