



UNIVERSIDADES PÚBLICAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID
PRUEBA DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD

Curso 2024-2025

MATERIA: EMPRESA Y DISEÑO DE MODELOS DE NEGOCIO

Modelo
orientativo

INSTRUCCIONES GENERALES Y CALIFICACIÓN

Después de leer atentamente el examen, responda a **cuatro preguntas** de la siguiente forma:

- Preguntas 1 y 3: responder el primer apartado (1 punto) y elegir una pregunta del segundo apartado (1 punto).
- Preguntas 2 y 4: responder los dos primeros apartados (1,5 puntos) y elegir una pregunta del tercer apartado (1,5 puntos).

TIEMPO Y CALIFICACIÓN: 90 minutos. Las preguntas 1 y 3 se calificarán con un máximo de 2 puntos. Las preguntas 2 y 4 se calificarán con un máximo de 3 puntos.

PREGUNTA 1 (2 puntos)

El Grupo Empresarial Fuertes es un holding empresarial español y familiar que se creó en 1935 con la fundación de la empresa El Pozo, que pertenece al sector agroalimentario. Actualmente, el Grupo está formado por más de veinte compañías en sectores como el inmobiliario, en la que destaca Profusa, el petroquímico, con Aemedsa y el de ocio, con Terra Natura, entre otras. En los últimos años, el Grupo ha lanzado una línea de negocio llamada El Pozo BienStar, basada en la comercialización de embutidos con menor aporte de sal y grasa y ricos en proteínas.

a) Responda el siguiente apartado:

Identifique y argumente las estrategias de especialización o diversificación del Grupo Empresarial Fuertes, concretando la modalidad (1 punto).

b) Responda **uno** de estos dos subapartados:

b.1.) Defina estrategia de integración vertical (0,5 puntos) y ponga un ejemplo de cómo una empresa que pertenece al sector del automóvil se puede integrar verticalmente hacia atrás (0,5 puntos).

b.2.) Diferencie entre una fusión de empresas y una absorción (1 punto).

PREGUNTA 2 (3 puntos)

La empresa "LOTTUS" tiene previsto fabricar y vender durante el año 2024 un total de 12.500 unidades de producto. Para su producción cuenta con tres alternativas:

- 1º. Contratar 5 empleados con una jornada completa por trabajador de 1.200 horas anuales.
- 2º. Contratar 4 empleados con una jornada completa por trabajador de 1.400 horas anuales.
- 3º. Contratar 4 empleados con una jornada completa por trabajador de 1.300 horas anuales, y además 2 empleados contratados a tiempo parcial, realizando sólo el 65% de dicha jornada completa.

Teniendo en cuenta la información anterior, se pide:

a) Calcule para cada alternativa la productividad por hora trabajada de cada trabajador (0,75 puntos) y determine cuál de ellas es la alternativa más productiva (0,25 puntos).

b) Calcule, en términos porcentuales, cuánto más productiva es la mejor alternativa respecto a la peor de las alternativas (0,5 puntos).

c) Responda a **uno** de estos dos subapartados:

c.1) Sabiendo que la empresa tiene previsto vender cada unidad de producto a un precio de venta de 15€, ha consumido 75.000€ en materias primas y el coste por hora trabajada de cada empleado es de 6 euros, calcule e interprete la productividad global de la empresa en la alternativa que ha seleccionado de mayor productividad (1 punto). Analice cómo se vería afectada la productividad global de la empresa en las siguientes situaciones (0,50 puntos): incorporación de nuevas tecnologías al proceso productivo y una avería en las máquinas de la empresa.

c.2) La motivación laboral es uno de los factores principales que influyen la productividad. Por eso, el departamento de recursos humanos utiliza un conjunto de herramientas que motivan al trabajador para alcanzar un buen desempeño laboral. Defina motivación laboral (0,50 puntos) y explique cuatro herramientas que pueden utilizar la empresa para motivar a sus empleados/as (1 punto).

PREGUNTA 3 (2 puntos)

Usted ha decidido realizar un proyecto de emprendimiento que consiste en un videojuego para móvil en el que se desafía a resolver una serie de enigmas y rompecabezas para *escapar* de una situación o lugar. Para ello, ha realizado un análisis DAFO.

a) Responda el siguiente apartado:

En las siguientes situaciones, indique con qué componente del DAFO se relaciona (1 punto):

- Es necesaria una inversión inicial muy elevada para desarrollar la aplicación.
- Los videojuegos para móviles están en auge.
- Ya existen otras aplicaciones de *escape room* en el mercado.
- Contamos con un equipo de desarrolladores de aplicaciones con mucha experiencia.

b) Después de desarrollar el videojuego, se ha incluido una tienda online de catálogo y complementos para el jugador. Responda a **uno** de los dos subapartados (1 punto):

b.1) Defina la estrategia de marketing a llevar a cabo para atender al segmento al que se dirige dicha empresa e impulsar sus ventas a los adolescentes relativa a **Promoción y comunicación**.

b.2) Defina la estrategia de marketing a llevar a cabo para atender al segmento al que se dirige dicha empresa e impulsar sus ventas a los adolescentes relativa a **Distribución**.

PREGUNTA 4 (3 puntos)

La empresa "CHIHIRO, S.A.", dedicada al desarrollo de animaciones 3D, presenta la siguiente situación patrimonial a 31 de diciembre de 2023: capital desembolsado por los accionistas, 25.000 €; préstamo con una entidad de crédito a devolver en 4 años, 8.500 €; deudas con una entidad de crédito a devolver en 6 meses, 1.800 €; facturas pendientes de pagar a los proveedores, 2.700 €; facturas pendientes de cobro a los clientes, 600 €; equipamiento informático, 52.000 €; cuentas corrientes en bancos, 1.400 €; aplicaciones informáticas, 7.500 €; amortización acumulada del inmovilizado intangible, 1.500 €; amortización acumulada del inmovilizado material, 10.000 €. Teniendo en cuenta la información anterior, se pide:

a) Calcule el resultado del ejercicio de esta empresa a 31 de diciembre de 2023 (0,5 puntos).

b) Elabore el balance de situación de la empresa a 31 de diciembre de 2023, indicando las principales masas patrimoniales (1 punto).

c) Responda a **uno** de estos dos subapartados:

c.1) Calcule los valores de las siguientes ratios de la empresa e interprete su resultado (0,5 puntos):

- Ratio de liquidez: activo corriente / pasivo corriente. Valor recomendado de referencia: entre 1,5 y 2.
- Ratio de endeudamiento: pasivo / (patrimonio neto + pasivo). Valor recomendado de referencia: entre 0,4 y 0,6.

La empresa está analizando dos decisiones y le encarga a usted que le explique cómo afectarán en este momento a la ratio de endeudamiento cada una de estas operaciones: negociación con su principal proveedor para pagar a 90 días en lugar de pagar al contado como hasta ahora (0,5 puntos); venta de una parte del mobiliario que actualmente no se está utilizando para disponer de más dinero en efectivo en las cuentas corrientes del banco (0,5 puntos).

c.2) Calcule el fondo de maniobra o de rotación e interprete su significado (0,5 puntos). La empresa está analizando dos decisiones y le encarga a usted que le explique cómo afectarán en este momento al fondo de maniobra cada una de estas operaciones: solicitud de un préstamo bancario a devolver dentro de 4 años para disponer de más dinero en efectivo en las cuentas corrientes del banco (0,5 puntos); adquisición de nuevos ordenadores financiando la compra mediante un préstamo a 3 meses (0,5 puntos).