

1.- DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Taller de Simulador de Negocios
Carrera:	Ingeniería en Gestión Empresarial
Clave de la asignatura:	CDG-1805
(Créditos) SATCA	3-3-6

2.- PRESENTACIÓN

Caracterización de la asignatura.

Esta asignatura aporta al ingeniero en gestión empresarial la capacidad de desarrollar habilidades en la toma de decisiones estratégicas financieras y de mercado con una aplicación en los ámbitos nacional e internacional, asimismo contribuye a la conformación de una actitud crítica, responsable y propositiva ante las implicaciones económicas, sociales y ecológicas del proceso de generación y aplicación del conocimiento científico y de las innovaciones tecnológicas aplicadas al desarrollo y uso de sistemas de información.

También promueve las habilidades para manipular adecuadamente el programa de simulador de negocios que le permita solucionar problemas reales de las empresas.

Intención didáctica.

El temario se encuentra organizado en cuatro unidades abordando los contenidos de la asignatura de manera secuencial.

En la primera unidad se define el concepto de simulador y los tipos de éstos. Asimismo las etapas y los beneficios de aplicación, con la finalidad de apoyar la toma de decisiones gerenciales.

En la segunda unidad se aborda el manejo específico del simulador (The Business Strategy Game), analizando el manual del estudiante y las estrategias corporativas a aplicar en la toma de decisiones gerenciales.

En la tercera unidad se analiza el entorno externo y la situación interna de la empresa, con la finalidad de formular e implementar estrategias en las áreas

sustantivas, simulando diferentes escenarios, con la finalidad de seleccionar las alternativas más rentables.

En la cuarta unidad se aplican las competencias desarrolladas con el uso del simulador de negocios en una empresa exportadora local o regional de su entorno para identificar áreas de oportunidad en beneficio de las mismas.

Se sugiere en cada unidad las actividades prácticas que fomenten el desarrollo de habilidades de análisis, investigación y trabajo en equipo. Asimismo que las actividades prácticas sean guiadas por el profesor para que los alumnos investiguen, identifiquen y seleccionen la información necesaria que apoye la toma de decisiones.

Es importante que los estudiantes valoren las actividades que llevan a cabo las cuales les permitirán en un futuro actuar de manera profesional, desarrollando la capacidad de interpretar resultados.

Es conveniente que en el desarrollo de las actividades programadas en cada unidad temática, el alumno sea consciente y valore que los conocimientos, habilidades y actitudes promovidas coadyuvan a su formación integral personal y profesional, para lo cual el profesor debe instrumentar un seguimiento formal del proceso instrumentado, y viva el mundo de la empresa en el aula con sus exigencias y responda con profesionalismo y responsabilidad.

3.- COMPETENCIAS A DESARROLLAR

Competencias específicas	Competencias genéricas
Analizar, aplicar e interpretar situaciones reales de negocios con un enfoque global para darle al estudiante una experiencia gerencial y adoptar una actitud empresarial y lógica para decidir sus acciones.	Competencias instrumentales Capacidad de análisis y síntesis. Capacidad de organizar y planificar Conocimientos básicos de la carrera Comunicación oral y escrita Habilidades básicas de manejo de la computadora Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas Solución de problemas

	<p>Toma de decisiones.</p> <p>Competencias interpersonales Capacidad crítica y autocrítica. Trabajo en equipo. Capacidad para trabajar en equipos interdisciplinarios. Capacidad para comunicarse con profesionales de otras áreas. Habilidad para insertarse y trabajar en un ambiente laboral. Compromiso ético.</p> <p>Competencias sistémicas Capacidad para aplicar los conocimientos en la práctica. Habilidades de investigación. Capacidad para aprender. Capacidad para generar procesos creativos. Habilidad para trabajar en forma autónoma. Iniciativa y espíritu emprendedor. Preocupación por la mejora continua. Liderazgo. Búsqueda de logro.</p>
--	--

4. HISTORIA DEL PROGRAMA

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones (cambios y justificación)
Instituto Tecnológico de Delicias, del 27 de junio al 06 de julio del 2011	Lic. José Luis Jáquez Paz Lic. Norma Isela García Pando.	Elaboración de módulo de especialidad de la carrera de Ingeniería en Gestión Empresarial.
Instituto Tecnológico de	Integrantes de la	Reunión para la revisión y

Delicias Junio 2014	Academia de Ciencias Económico - Administrativas	actualización del módulo de especialidad de la Carrera en Ingeniería en Gestión Empresarial del Sistema Nacional de Educación Superior Tecnológica.
Instituto Tecnológico de Delicias Noviembre de 2017	Representantes de la Academia de Ciencias Económico-Administrativas.	Análisis y elaboración de los programas de estudio para la carrera de Ingeniería en Gestión Empresarial.

5.- OBJETIVOS GENERALES DEL CURSO (competencia específica a desarrollar en el curso)

Desarrollar un aprendizaje experiencial del diseño, puesta en práctica y control de estrategias, enfocándose a las aplicaciones de conceptos, principios y métodos de negocios en un ambiente virtual con la finalidad de participar a través de un conjunto de decisiones en el proceso de dirección de una empresa o de un área específica de la misma o antes de emprender un proyecto de inversión.

6. COMPETENCIAS PREVIAS

- Conocimientos de gestión estratégica, específicamente del análisis del entorno e interno, selección, implementación y control de estrategias.
- Conocimiento del marco legal de las organizaciones
- Habilidades directivas
- Actitud proactiva.

7.- TEMARIO

Unidad	Temas	Subtemas
1	La simulación de negocios y perspectivas en la toma de decisiones empresariales.	1.1 Definición de simuladores de negocios 1.2 Tipos de simuladores 1.3 Etapas y beneficios de aplicación del simulador 1.4 Perspectivas en la toma de decisiones

2	The Business Strategy Game, una simulación de gestión.	1.5 Simuladores de negocios como herramienta para la toma de decisiones gerenciales 1.6 Identificación de habilidades a desarrollar con los simuladores de negocios 2.1 Introducción 2.2 Sistema de clasificación 2.3 Análisis del manual del estudiante 2.4 Establecimiento de estrategias corporativas 2.5 Toma de decisiones 2.6 Evaluación
3	Formulación e Implementación de estrategias para la empresa en sus áreas básicas.	3.1 Análisis del entorno externo de la empresa 3.2 Análisis de la situación interna de la empresa. 3.3 Formulación e implementación de la estrategias abarcando las áreas: 3.3.1 Financiera 3.3.2 Recursos Humanos 3.3.3 Producción 3.3.4 Mercadotecnia 3.3.5 A nivel de negocios 3.3.6 Competitivas de gerencia 3.3.7 De integración 3.3.8 Ofensivas 3.3.9 Defensivas 3.3.10 Internacionales 3.3.11 Asignación y control de recursos 3.3.12 Ventaja competitiva 3.3.13 auditoria del desempeño 3.3.14 Diversificación
4	Aplicación de las competencias desarrolladas en una empresa exportadora, local y/o regional	4.1 Identificación de la empresa y obtención de información: 4.1.1 Giro 4.1.2 Recursos humanos 4.1.3 Capacidad de producción 4.1.4 Mercado(s) internacional

		4.1.5 Estrategias ofensivas y defensivas de gerencia.
--	--	---

8.- SUGERENCIAS DIDÁCTICAS (desarrollo de competencias genéricas)

El profesor debe:

Estar capacitado en el proceso enseñanza aprendizaje en base a competencias y dominar la disciplina bajo su responsabilidad.

Desarrollar la capacidad de coordinar y trabajar en equipo buscando orientar el trabajo del estudiante y potenciar en él la autonomía, el trabajo cooperativo y la toma de decisiones. Mostrar flexibilidad en el seguimiento del proceso formativo y propiciar la interacción entre los estudiantes. Tomar en cuenta el conocimiento de los estudiantes como punto de partida para la construcción de los nuevos conocimientos.

- Que la materia sea eminentemente práctica y participativa.
- Llevar a cabo la simulación de escenarios globales de negocios para apoyar la toma de decisiones reales.
- Propiciar actividades de metacognición ante la ejecución de una actividad señalando e identificando el tipo de proceso intelectual que se realizó, para que el alumno haga conciencia de la forma en que aprende nuevos conocimientos y su aplicación.
- Promover el contacto directo con las empresas, al llevar a cabo actividades prácticas que contribuyan a la formación de competencias para el desarrollo profesional.
- Propiciar el uso de las nuevas tecnologías.

9.- SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

- Resultados de las decisiones tomadas con el uso del simulador.
- Análisis, interpretación y exposición de los resultados obtenidos.
- Investigación y documentación de situaciones reales que impacten las decisiones adoptadas.

10.- UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1: La simulación de negocios y perspectivas en la toma de decisiones empresariales.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de aprendizaje
Comprender el concepto de simulación, sus etapas, aplicación y beneficios, asimismo reforzar y aplicar las habilidades para la toma de decisiones tanto individual como de grupo.	<p>Investigar, revisar y seleccionar definiciones de simulación y los tipos de simuladores.</p> <p>Identificar las situaciones en las que el simulador es aplicable y sus beneficios, consultando diferentes fuentes de información.</p> <p>Conformación de equipos de trabajo, estableciendo las responsabilidades individuales y de grupo para apoyo de la toma de decisiones.</p>

Unidad 2. The Business Strategy Game, una simulación de gestión.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de aprendizaje
Analizar y conocer la metodología para la toma de decisiones y la terminología empleada.	<p>Explicar por parte del maestro el contenido del simulador de negocios.</p> <p>Utilizar equipo de cómputo para conocer y manipular el software del simulador con la finalidad de desarrollar habilidades de aplicación.</p> <p>Lectura e investigación de material para desarrollar estrategias corporativas y apoyo a los equipos para la primera Toma de decisiones.</p>

Unidad 3. Formulación e implementación de estrategias para la empresa en sus áreas básicas.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de aprendizaje
Desarrollar capacidad de análisis de la situación interna y externa de una organización para seleccionar e implementar estrategias viables.	A través del simulador analiza: Actividades competitivas en el mercado. Cotización de acciones e informes financieros. Crecimiento del mercado. Calificación de estilo y calidad del producto. Demanda del mercado del producto. Tipos de cambio e impacto en la empresa. Precio de venta. Capacidad de producción. Diversificación de productos. Actividades de mercadotecnia. Resultados financieros de sus decisiones.

Unidad 4. Aplicación de las competencias desarrolladas en una empresa exportadora, local y/o regional

Competencia específica a desarrollar	Actividades de aprendizaje
Mostrar las habilidades gerenciales obtenidas con aplicación en una situación real.	Análisis y selección de una empresa local con presencia internacional. Análisis de la situación interna y las variables de su entorno. Propone alternativas de mejora. Elabora y entrega reporte escrito

11.- FUENTES DE INFORMACIÓN.

Administración estratégica, teoría y casos. Arthur A. Thompson Jr. , A. J. Strickland III, Jhon E. Gamble. 15 Edición . Mc. Graw Hill

The Business Strategy Game. Mc. Graw Hill