



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

UNIVERSIDAD DE SONORA

UNIDAD REGIONAL CENTRO
División de Ciencias Económicas y Administrativas
Departamento de Administración
Licenciatura en Administración



SIMULACIÓN DE NEGOCIOS POR COMPUTADORA

UNIDAD: Regional Centro	EJE DE FORMACIÓN: Especializante
DIVISIÓN: De Ciencias Económicas y Administrativas	HORAS: 64
DEPARTAMENTO: De Administración	REQUISITO (S): 261 CRÉDITOS
MATERIA: SIMULACION DE NEGOCIOS POR COMPUTADORA	ESPACIO EDUCATIVO: Optativa Acentuación Mercadotecnia
CLAVE: 8711	MODALIDAD: Taller
CRÉDITOS: 5	HORAS CLASE POR SEMANA: 4
PROGRAMA: Licenciatura en Administración	TEORÍA: 1 PRÁCTICA: 3
	Depto. Que Ofrece el Servicio: Administración

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Integrar los Conocimientos necesarios para el desarrollo de habilidades gerenciales a través del uso de modelos de simulación aplicables a las empresas.

OBJETIVO ESPECÍFICOS

1. Reconocerá el tipo de problemática a abordar, a través de simuladores de casos empresariales.
2. Seleccionará las herramientas y procedimientos adecuados a cada caso.
3. Solucionará la problemática planteada recibiendo retroalimentación del simulador.



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

UNIVERSIDAD DE SONORA

UNIDAD REGIONAL CENTRO

División de Ciencias Económicas y Administrativas

Departamento de Administración

Licenciatura en Administración



CONTENIDO SINTÉTICO

1. Aspectos Generales
2. Condiciones Necesarias para la Simulación en la Empresa
3. Manejo de software de simulación de negocios: Instrumentos y características básica
4. Construcción de los indicadores de desempeño para los siguientes cinco años
5. La empresa, el mercado y el entorno competitivo. Su crecimiento y desarrollo planificado. Canales de distribución y clientes.
6. Creación de escenarios
7. Herramientas de rivalidad y competitividad en la empresa
8. El juego de los escenarios.
9. Análisis de Simulación

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

1. Exposiciones sobre aspectos fundamentales de cada tema del programa
2. Explicación de ejemplos reales
3. Aclaración de dudas sobre ejemplos, conceptos y definiciones
4. Fijación de prácticas individuales o de grupo
5. Dirección del juego de negocios

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

1. Aprende procedimientos
2. Resolución de problemas
3. Exposición sobre sus puntos de vista
4. Discusión de ejemplos reales con el profesor
5. Discusión sobre las características de los fenómenos y como controlarlos
6. Toma de acciones en ciertas situaciones



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

UNIVERSIDAD DE SONORA

UNIDAD REGIONAL CENTRO

División de Ciencias Económicas y Administrativas

Departamento de Administración

Licenciatura en Administración



METODOLOGIA A SEGUIR POR EL MAESTRO

De acuerdo al objetivo de este taller, de integrar en la práctica los conocimientos adquiridos en las diferentes áreas que se manejan en las empresas, se requiere que las academias relacionadas con los contenidos de la simulación, se organicen y definan al maestro que dirigirá y supervisará la simulación en el área respectiva.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Porcentualmente la calificación se obtendrá de la siguiente manera:

La suma de las calificaciones de 3 exámenes parciales (15% c/u).....	45%
Presentación de trabajos	40%
Participación en discusiones grupales	15%
Total	100%

PERFIL ACADÉMICO DEL DOCENTE

- Licenciado en Administración o Contador Público, con experiencia en manejo de Software para juego de negocios.
- Experiencia en Mercados, Finanzas, Costos, Fiscal.
- Experiencia preferentemente en posiciones directivas en las empresas
- Mostrar interés por la enseñanza
- Experiencia mínima en docencia de tres años.
- Manejo de los nuevos sistemas de administración y tecnología de vanguardia

BIBLIOGRAFIA BASICA

1. Thompson, Arthur a., Dirección y Administración Estratégica, Mc.Graw Hill,1998
2. Thompson,j, Krigel & G.J. Stappenderck, Manual del Jugador de la Simulación de Estrategia Global, Mc.Graw Hill, 1997
3. Kenneth N. Berk, Análisis de Datos con Microsoft Excel, Thomson
4. Berenson I. Mark, Estadística para Administración, Pearson, 2ª. Edición