

UNIVERSIDAD VERACRUZANA
Maestría en Finanzas Empresariales

DATOS GENERALES
Nombre del Curso
Simuladores electrónicos de negocio
PRESENTACIÓN GENERAL
Justificación
<p>El uso de simuladores de negocios permite que el estudiante desarrolle habilidades directivas en un contexto virtual de simulación, a través de estos adquirirá conocimientos y habilidades que le permitirán gestionar una empresa u organización. Le permitirá adiestrarse y capacitarse en el proceso de toma de decisiones de forma virtual, antes de enfrentarse al mundo laboral. El uso de estas herramientas es un entrenamiento, por lo que es necesario que los estudiantes de este Posgrado se adiestren en el uso de los mismos.</p>

OBJETIVOS GENERALES DE CURSO
<p>Desarrollar y fomentar en el alumno la capacidad para la generación y evaluación de planes y estrategias de negocio, mediante el uso de simuladores de negocios como una herramienta para la capacitación y entrenamiento de los estudiantes, esto les permitirá desarrollar habilidades gerenciales y financieras en distintas áreas de la actividad empresarial, estableciendo un ambiente virtual e interactivo.</p>

UNIDADES, OBJETIVOS PARTICULARES Y TEMAS
UNIDAD 1
Simuladores Financieros
Objetivos Particulares
<p><input checked="" type="checkbox"/> Aplicará los conocimientos teóricos adquiridos a través de simuladores de negocios.</p>
Temas
<p>Simuladores Financieros</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Simuladores Bursátiles ▪ Simuladores en línea ▪ Elementos Administrativos a Considerar ▪ Estados de Resultados ▪ Razones Financieras ▪ Toma de Decisiones Financieras ▪ Capital y Utilidades.

UNIDADES, OBJETIVOS PARTICULARES Y TEMAS
UNIDAD 2
Simulador de Producción

Objetivos particulares
<input checked="" type="checkbox"/> Señalar las características de los simuladores de negocios como una herramienta de apoyo para generar producción en las empresas.
Temas
Características generales de los simuladores de negocios <ul style="list-style-type: none"> ▪ Introducción a los simuladores de negocios ▪ Características generales de los simuladores de negocios ▪ Planeación de la producción ▪ Parámetros a corto, mediano y largo plazo ▪ Requerimientos de producción ▪ Capacidad de producción ▪ Pronóstico de producción ▪ Control de Inventario ▪ Adquisiciones

UNIDAD 3
Simulador de mercadotecnia
Objetivos particulares
<input checked="" type="checkbox"/> Desarrollar habilidades para la toma de decisiones en Mercadotecnia
Temas
Decisiones en mercadotecnia <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mercadotecnia y consumidor ▪ Mercadotecnia y empresa ▪ Las decisiones en la empresa ▪ Investigación de mercado ▪ Segmentación de mercado ▪ Decisiones sobre la mercadotecnia

UNIDAD 4
Simulador de los recursos humanos
Objetivos particulares
<input checked="" type="checkbox"/> Desarrollar las habilidades para tomar decisiones en el manejo de los recursos humanos
Temas
Decisiones en recursos humanos <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementos de Recursos Humanos a considerar ▪ Proceso de Selección ▪ Reclutamiento ▪ Selección ▪ Inducción ▪ Contratación

UNIDAD 5
Simulador general de Negocios
Objetivos particulares
<input checked="" type="checkbox"/> Identificar y analizar los elementos que se deben considerar para el desarrollo de un simulador de negocios.

Temas

- Áreas funcionales
- Integración de las áreas funcionales
- Tamaño de la organización

TÉCNICAS DIDÁCTICAS Y ASPECTOS METODOLÓGICOS

Durante el curso se utilizarán varios métodos de aprendizaje:

- Estudio de libros de texto.
- Discusión en clase.
- Estudio y solución de algunos casos.
- Elaboración de reportes.
- Presentaciones orales.

EQUIPO NECESARIO

- Materiales multimedia
- Recursos audiovisuales
- Materiales de lectura
- Equipo de cómputo con acceso a Internet
- Marcadores para pizarrón blanco
- Acceso a las bibliotecas (física y virtual) de la Universidad

BIBLIOGRAFÍA

- Carracedo, A. (2010). *Decisiones financieras: influencias subjetivas: Una mirada distinta sobre situaciones que pueden afectar a todos*. Rosario, Provincia de Santa Fé, República Argentina: Fundación Ross.
- Dessler, G. (2015). *Administración de Recursos Humanos*. México: Pearson Educación.
- Ferrel, O. (2018). *Estrategia de Marketing*. México: Cengage Learning.
- Kotler, P. (2016). *Fundamentos de Marketing*. México: Pearson Educación.
- Olaz Capitan, Á. (2018). *Guía para el Análisis de Problemas y Toma de Decisiones*. Bilbao, España: Desclee de Brouwer.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS (Última fecha de acceso)

- Orellana Carrasco, Á. (2017). *El uso didáctico de los simuladores de negocios en la carrera de tecnología en administración de empresas*. La Habana, Cuba: Editorial Universitaria. Recuperado el 20 de septiembre de 2019, de <https://ebookcentral.proquest.com.ezproxy.cdigital.uv.mx:8443/lib/biblio-uvsp/reader.action?docID=5214199&query=simuladores%2Bde%2Bnegocios>

EVALUACIÓN

SUMATIVA			
Aspecto a Evaluar	Forma de evaluación	Evidencia	Porcentaje
Estudio de Casos.	Trabajo escrito	Reporte de caso resuelto y enriquecido con comentarios.	25%
	Exposición de caso	Exposición en plenaria sobre un caso asignado.	20%
Reporte de lectura	Trabajo Escrito	Reporte de lectura.	30%
Presentación y defensa del proyecto de fin de curso	Presentación Oral	Presentaciones realizadas ante el grupo, atendiendo las recomendaciones dadas por el docente.	25%
Total			100%