

1.- DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura :	Economía Empresarial
Carrera :	Licenciatura en Administración
Clave de la asignatura :	LAD-1015
Horas teoría-horas práctica-créditos :	2 – 3 - 5

2.- PRESENTACIÓN

Caracterización de la asignatura.

Esta asignatura aporta al perfil de Licenciatura en Administración, la capacidad para explicar fenómenos propios de la actividad microeconómica, tales como:

- Aplicar los conocimientos modernos de la gestión de negocios a las fases del proceso administrativo para la optimización de recursos y el manejo de los cambios organizacionales.
- Crear organizaciones que contribuyan a la transformación económica y social, identificando las oportunidades de negocios en un contexto global.

Para integrar esta asignatura se ha dispuesto realizar un análisis de la Teoría y la política Económica mediante el conocimiento de los problemas fundamentales de la economía, de la ley de la oferta y demanda, de la teoría del consumidor y del productor básicamente para conocer a profundidad las estructuras del mercado, identificando los temas de trascendencia nacional e internacional, que tienen una mayor aplicación en el campo profesional por competencias.

Intención didáctica.

Se abordan los conceptos básicos para esta asignatura con la intención de tener una secuencia lógica de aprendizaje, por ello se alude que los fundamentos de la teoría económica sean afrontados al principio del curso.

En la primera unidad el alumno recibe una visión general de la economía enfocada al aspecto doméstico mediante el desarrollo histórico, abarcando desde la satisfacción de necesidades, la producción, la relación con el estado y la sociedad.

La segunda unidad se relaciona con los temas relevantes que explican los postulados de ley de la oferta y la demanda mediante la representación teórica,

matemática y gráfica del punto de equilibrio de los consumidores y los productores, simulando situaciones hipotéticas. Así también se hace hincapié en la relación directa que tienen los precios, el ingreso, productos sustitutos y complementarios, con la adquisición y enajenación de bienes y/o servicios.

Se propone aplicar procesos aritméticos, algebraicos y principios econométricos que permitan al alumno comprender de forma gráfica la ley de oferta y demanda.

En la tercera unidad se pretende que el alumno conozca los factores y mecanismos que permitan conocer teoría del consumidor y teoría del productor. Esta unidad será confrontada la parte teórica con la práctica para diferenciar los factores de equilibrio del consumidor. Posteriormente se analizan los costos de producción a corto y largo plazo.

En la cuarta unidad se consideran temas relevantes, en la que el alumno obtendrá conocimientos puntuales de las composiciones y estructuras de los mercados, analizando las características de cada una de ellas e identificar la interrelación que guardan con la realidad económica del país.

En la quinta unidad el educando obtendrá conocimientos precisos de la teoría de juegos como herramienta para formular estrategias empresariales frente al nuevo mundo competitivo y globalizado.

El papel que se debe desempeñar para el desarrollo de esta asignatura es; en primer lugar, la puntualidad, la formalidad, utilizar diversos métodos didácticos-pedagógicos para el aprendizaje de los contenidos de los temas; en segundo lugar la aplicación de la ética profesional; el tercero dar cumplimiento puntual a la planeación e instrumentación didáctica por competencias.

Para que la relación de actividades de aprendizaje sea integral, se sugieren sobre todo actividades que demuestren validez de las teorías para que la enseñanza sea significativa. Algunas de las actividades sugeridas pueden hacerse como actividad extra clase y comenzar el tratamiento en clase a partir de la discusión de los resultados de las observaciones. Se busca partir de experiencias concretas, cotidianas, para que el estudiante se acostumbre a reconocer los fenómenos identificados en economía empresarial y su alrededor.

3.- COMPETENCIAS A DESARROLLAR

Competencias específicas	Competencias genéricas
• Manejar herramientas de análisis económico para contribuir a la toma de decisiones de las organizaciones.	Competencias instrumentales • Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas. • Capacidad de análisis y síntesis. • Capacidad de organizar y planificar. • Habilidades básicas de manejo de la computadora. • Solución de problemas prácticos. • Toma de decisiones. Competencias interpersonales • Capacidad crítica y autocrítica. • Trabajo en equipo. • Habilidades interpersonales. • Capacidad de comunicación con profesionistas de otras áreas. • Compromiso ético. Competencias sistémicas • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Habilidades de investigación. • Preocupación por la calidad • Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad). • Habilidad para trabajar en forma autónoma. • Búsqueda del logro.

4.- HISTORIA DEL PROGRAMA

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones (cambios y justificación)
Instituto Tecnológico de San Luis Potosí, del 7 al 11 de junio de 2010,	Representantes de los Tecnológicos de Acapulco, Agua Prieta, Altamira, Bahía de Banderas, Boca del Río, Campeche, Cancún, Cd. Altamirano, Cd. Juárez, Celaya, Cerro Azul, Chetumal, Chihuahua, Colima, Comitán, Costa Grande, Durango, El Llano, Ensenada, Jiquilpan, La Laguna, La Paz, Lázaro Cárdenas, Los Mochis, Matamoros, Mérida, Minatitlán, Parral, Puebla, Reynosa, Saltillo, San Luis Potosí, Tepic, Tijuana, Tizimín, Tlaxiaco, Tuxtepec, Valle de Morelia, Veracruz, Villahermosa, Zacatecas, Zacatepec, Zitácuaro, Institutos Tecnológicos Superiores de Coacalco, Ixtapaluca, Jerez, Jilotepec, La Huerta, Puerto Peñasco.	Reunión Nacional de Diseño e Innovación Curricular para la Formación y Desarrollo de Competencias Profesionales de la Carrera de Licenciatura en Administración del SNEST.
Instituto Tecnológico de Ensenada, Comitán, Jerez y Colima 14 de Junio al 13 de agosto de 2010.	Representantes de la Academia de Ciencias Económico Administrativas	Elaboración del programa de estudio propuesto en la Reunión Nacional de Diseño Curricular de la carrera de Licenciatura en Administración
Instituto Tecnológico de Veracruz, del 16 al 20 de Agosto de 2010	Representantes de los Tecnológicos de Acapulco, Agua Prieta, Aguascalientes, Bahía de Banderas, Boca del Río, Campeche, Cancún, Cd. Cuauhtémoc, Celaya, Cerro Azul, Chetumal, Chihuahua, Colima, Comitán, Costa Grande, Durango, El Llano, Ensenada, Jiquilpan, La Laguna, La Paz, Lázaro Cárdenas, Los Mochis, Matamoros, Mérida, Minatitlán, Pachuca, Parral, Puebla, Reynosa, Saltillo, San Luis Potosí, Tepic, Tijuana, Tizimín, Tlaxiaco, Tuxtepec, Valle de Morelia, Veracruz, Villahermosa, Zacatecas, Zacatepec, Zitácuaro, Institutos Tecnológicos Superiores de Coacalco, Ixtapaluca, Jerez, Jilotepec, La Huerta, Los Ríos, Puerto Peñasco, San Andrés Tuxtla, Tequila, Zacatecas Occidente.	Reunión Nacional de Consolidación de la Carrera de Licenciatura en Administración del SNEST.

5.- OBJETIVO GENERAL DEL CURSO (competencia específica a desarrollar en el curso)

- Manejar herramientas de análisis económico para contribuir a la toma de decisiones de las organizaciones.

6.- COMPETENCIAS PREVIAS

- Aplicar las herramientas de las nuevas tecnologías de la información en las organizaciones, usando las aplicaciones de Internet, de procesadores de textos, de hoja de cálculo electrónica, creación de presentaciones, creación y manejo de base de datos y diseños multimedia, que le permitan optimizar los procesos de comunicación y desarrollo en la organización.
- Analizar y aplicar los criterios matemáticos como funciones lineales, sistemas de ecuaciones, matrices, cálculo diferencial e integral para mejorar el análisis de las técnicas cuantitativas aplicadas a modelos económicos administrativos.
- Identificar y aplicar el sistema de costos de producción para una adecuada toma de decisiones en relación al control y análisis de las operaciones productivas de la organización.
- Describir y analizar los fundamentos y la importancia del sistema de información contable.
- Identificar y analizar las técnicas y herramientas de carácter contable de la información financiera de la organización.
- Identificar y aplicar las técnicas y herramientas administrativas, que a partir de la información contable y financiera de la organización, apoyan las funciones de planeación, control y toma de decisiones.
- Conocer, comprender, analizar e interpretar la estadística descriptiva en las organizaciones.

7.- TEMARIO

Unidad	Temas	Subtemas
1	Principios de economía	1.1 Definición, campo, objeto y clasificación de la economía 1.2 Método de la economía 1.3 Factores productivos 1.4 Sistemas económicos 1.5 Problemas fundamentales de la economía 1.6 Flujo circular de la actividad económica 1.7 Corrientes del pensamiento económico 1.8 Modos de producción 1.9 Relación de la Economía, el Estado y la sociedad

2	Ley de la oferta y ley de la demanda.	2.1 Función de la oferta y función de la demanda. 2.2 Curvas de la oferta y curvas de la demanda. 2.3 Desplazamiento en las curvas de la oferta y de la demanda. 2.4 Elasticidad de la oferta y elasticidad de la demanda 2.5 Técnicas de regresión para el cálculo de la oferta y de la demanda. 2.6 Punto de equilibrio entre la oferta y la demanda.
3	Teoría del consumidor y teoría del productor	3.1 Utilidad del consumidor y maximización de la utilidad. Curva de la demanda por medio de la utilidad. 3.2 Curvas y mapas de indiferencia. 3.3 Curva de precio-consumo, curva de ingreso-consumo y curva de Engel. 3.4 Producción con un insumo fijo y uno variable. Etapas de la producción. 3.5 Producción con dos insumos variables. Isocuantas e isocostos 3.6 Costos de producción a corto plazo y largo plazo.
4	Estructuras de mercado	4.1 Competencia perfecta, monopolio, competencia monopolística y oligopolio. 4.2 Equilibrio a corto y largo plazo en competencia perfecta e imperfecta. 4.3 Monopsonio y Oligopsonio.
5	Teoría de juegos	5.1 Principios de la teoría de juegos. 5.2 Elementos esenciales del juego. 5.3 Reglas del juego. 5.4 Juegos cooperativos y no cooperativos. 5.5 Teoría de juegos aplicada a las empresas.

8.- SUGERENCIAS DIDÁCTICAS (desarrollo de competencias genéricas)

- Propiciar actividades de búsqueda, selección y análisis de variables en distintas fuentes de información como libros, internet, artículos, entrevistas, encuestas.
- Integrar equipos de trabajo que relacionen la teoría con la práctica.
- Realizar estudios de mercado en cuanto a la determinación del precio bajo distintos niveles de ingreso.
- Analizar y discutir los conceptos de los temas en problemas reales y aplicarlos al contexto de la economía empresarial.

- Organizar talleres de resolución de problemas coyunturales.
- Exponer temas relacionados con la materia.
- Resolver ejercicios planteados en clase.

9.- SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

La evaluación debe ser un proceso continuo, dinámico y flexible enfocado a la generación de conocimientos sobre el aprendizaje, la práctica docente y el programa en sí mismo.

- Examen diagnóstico.
- Reportes de ejercicios extraclase
- Materiales de exposición.
- Mapas mentales, cuadros sinópticos, resúmenes, etc. de las actividades de investigación.
- Materiales de exposición de temas relacionados con la materia.
- Informe de los temas tratados en talleres y conferencias.
- Entrega de ensayo de investigación de campo realizada.
- Resolución de problemas prácticos en dinámicas grupales.
- Compilación de apuntes por unidades.
- Realizar prácticas.
- Exámenes parciales.

10.- UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1: Principios de economía.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Identificar y analizar la evolución histórica de la economía y su relación con el entorno.	- Investigar en fuentes bibliográficas el objeto, campo y método de la teoría económica. - Exponer los resultados de las investigaciones y realizar conclusiones con la participación de maestro-alumnos. - Investigar la relación de la economía con otras ciencias para saber su importancia. - Realizar mesa redonda en donde se expongan los diferentes enfoques de las corrientes del pensamiento económico y modos de producción.

Unidad 2: Ley de la oferta y la demanda.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Aplicar y determinar puntos de equilibrio a través de la ley de la oferta y la demanda en la determinación del precio.	- Investigar los factores que determinan la oferta y la demanda y realizar lluvia de ideas de variables encontradas - Presentar el punto de equilibrio de mercado usando software.

Unidad 3: Teoría del consumidor y teoría del productor

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
- Aplicar las teorías de la utilidad y de las curvas de indiferencia para obtener la curva de demanda y los determinantes de los planes de compra. - Proponer estrategias en la reducción de los costos a partir de las teorías de la producción y costos.	- Investigar elementos clave para encontrar diferencia entre la teoría del consumidor y el productor en la determinación de los respectivos puntos de equilibrio auxiliándose del uso de software. - Comparar la diferencia existente entre los costos de corto y largo plazo y discutir los resultados en plenaria. - Simulación de problemas en el análisis

	de los costos de producción a través del uso de software.
--	---

Unidad 4: Estructura de mercado.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Conocer, analizar y comprender las estructuras del mercado, para mejorar la toma de decisiones.	- Investigar sobre la estructura del mercado que prevalece en México y presentar resultados. - Determinar el impacto de las estructuras de mercado a través de un debate. - Realizar ejercicios, tablas y gráficas, para identificar el comportamiento de las curvas en los diferentes tipos de mercado.

Unidad 5: Teoría de juegos.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Analizar y comprender la teoría de juegos para, diseñar, formular, y evaluar estrategias que generen ventaja competitiva en las empresas.	- Investigar sobre la aportación que genera la teoría de juegos en el entorno empresarial. - Dinámicas grupales en la resolución de juegos cooperativos y no cooperativos, con y sin transferencia de utilidad. - Exposición de casos prácticos y ejercicios en donde se utiliza la teoría de juegos para el diseño de estrategias. - Realizar reportes de lectura con base a videos y documentales.

11.- FUENTES DE INFORMACIÓN

1. Méndez, José Silvestre. Fundamentos de Economía. Ed. McGraw Hill
2. Salvatore, Dominick. Microeconomía. Ed. McGraw Hill
3. Wonnacott/Wonnacott. Economía. Ed. Mc Graw Hill
4. Taylor, John B. Economía. Ed. CECSA
5. Informe Anual del Banco de México
6. Publicaciones de Nacional Financiera
7. Parkin, Michael. Microeconomía. Ed. Pearson.
8. Samuelson Paul. Economía. McGraw-Hill

[1] www.admonhoy.com

[2] www.eumed.net

[3] www.lablaa.org/ayudadetareas/economia/econo0.htm

[4] www.bing.com/search?FORM=IEFM1&q=mide+museo+interactivo+de+economia&src=IE-SearchBox

12.- PRÁCTICAS PROPUESTAS

- Realizar investigaciones documentales y de campo de ámbitos económicos empresariales.
- Construcción de gráficas de oferta y demanda.
- Taller para la construcción de curvas de la teoría del consumidor y análisis de las mismas.
- Taller para la construcción de curvas de teoría de la producción, cálculo de costos y relación de las curvas.
- Taller para la elaboración de hojas de cálculo para la determinación de los costos de producción y su proyección a futuro.
- Taller sobre el análisis de las estructuras de mercado permitiéndole a la empresa determinar la estrategia de crecimiento.
- Taller sobre casos concretos para tomar decisiones estratégicas aplicando la teoría de juegos.
- Mesas redondas de discusión sobre temas relacionados con las decisiones empresariales apoyadas del análisis económico.