

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Economía Empresarial.
Clave de la asignatura:	LAD-1014
SATCA¹:	2 -3 - 5
Carrera:	Licenciatura en Administración.

2. Presentación

Caracterización de la asignatura

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

- Identifica las escuelas del pensamiento económico y su contribución a la administración moderna.
- Aplica los conocimientos de la Teoría del Consumidor y Teoría del Productor en la toma de decisiones de la empresa.
- Implementa las leyes de la oferta y la demanda a la práctica cotidiana de la empresa por medio de la investigación de campo y las herramientas estadísticas para la determinación de precio y cantidad.
- Identifica las estructuras del mercado en su entorno su funcionamiento y el diseño de estrategias según la teoría de Juegos y la Organización Industrial.

Para integrar esta asignatura se ha dispuesto realizar un análisis de la teoría microeconómica: la ley de la oferta y demanda, de la teoría del consumidor y del productor, la organización industrial, la teoría de juegos, para conocer como encuadrar a las organizaciones según su estructura de mercado y aplicar las herramientas estadísticas de aplicación econométrica en el tratamiento de la información que sea útil para la toma de decisiones de la empresa.

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 el primer tema el estudiante 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.

En el segundo 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,

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

algebraicos y principios econométricos que permitan al alumno comprender de forma gráfica la ley de oferta y demanda.

En el tercero se pretende que el estudiante conozca los factores y mecanismos que permitan conocer teoría del consumidor y teoría del productor. Este tema confrontará 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 el cuarto se consideran subtemas relevantes, en los que el discente obtiene conocimientos puntuales de la organización industrial y las estructuras de los mercados, analizando las características de cada una de ellas e identificando la interrelación que guardan con la realidad económica del país.

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

Para que la relación de actividades de aprendizaje sea integral, se sugieren que éstas apliquen a la realidad las teorías donde el aprendizaje sea significativo. Algunas de las sugerencias pueden hacerse como actividad extra clase e iniciar 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 entorno.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Evento
Instituto Tecnológico de Toluca del 18 al 22 de enero de 2010.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Acapulco, Apizaco, Boca del Río, Campeche, Cd. Juárez, Cerro Azul, Chihuahua, Comitán, Durango, El Llano de Aguascalientes, Ensenada, Mérida, Minatitlán, La Laguna, La Paz, Nuevo Laredo, Los Mochis, Parral, San Luis Potosí, Tijuana, Valle de Morelia, Veracruz, Zacatecas, Zacatepec.	Reunión de Información y Validación del Diseño Curricular por Competencias Profesionales de las carreras de Administración y Contaduría del SNEST
Instituto Tecnológico de Veracruz del 16 al 20 de agosto de 2010.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Acapulco, Agua Prieta, Aguascalientes, Bahía de	Reunión Nacional de Consolidación del Programa en Competencias Profesionales de la carrera de Licenciatura en Administración.

	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, Superior de Coacalco, Superior de Ixtapaluca, Superior de Jerez, Superior de Jilotepec, Superior de La Huerta, Superior de Los Ríos, Superior de Puerto Peñasco, Superior de Tequila, Superior de San Andrés Tuxtla y Superior de Zacatecas Occidente.	
Instituto Tecnológico de la Nueva León del 10 al 13 de septiembre de 2012.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Cd. Cuauhtémoc, Chetumal, Chihuahua II, Durango, La Laguna, Los Ríos, Minatitlán, Oaxaca, Tijuana, Valle de Morelia, Veracruz, Villahermosa y Zitácuaro.	Reunión Nacional de Seguimiento Curricular de los Programas en Competencias Profesionales de las Carreras de Ingeniería Gestión Empresarial, Ingeniería en Administración, Contador Público y Licenciatura en Administración.
Instituto Tecnológico de Toluca, del 10 al 13 de febrero de 2014.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Agua Prieta, Bahía de Banderas, Cd. Cuauhtémoc, Cerro Azul, Chetumal,	Reunión de Seguimiento Curricular de los Programas Educativos de Ingenierías, Licenciaturas y Asignaturas Comunes del SNIT.

	Chihuahua, Parral, San Luis Potosí, Valle de Morelia.	
--	---	--

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
Reconoce y utiliza las diversas teorías y herramientas de análisis microeconómico para dar tratamiento a la información de la empresa y contribuir en la toma de decisiones.

5. Competencias previas

- Resuelve problemas de modelos lineales aplicados en ingeniería para la toma de decisiones de acuerdo a la interpretación de resultados utilizando matrices y sistemas de ecuaciones. - Analiza las propiedades de los espacios vectoriales y las transformaciones lineales para vincularlos con otras ramas de las matemáticas y otras disciplinas. - Desarrolla y utiliza las herramientas de las nuevas tecnologías de la información, 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 las organizaciones.
--

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1.	Principios de Economía	1.1 Definición, campo, objeto, método y clasificación de la economía. 1.2 La Economía como ciencia. 1.3 Problemas fundamentales de la economía. 1.4 Factores productivos. 1.5 Flujo circular de la actividad económica a dos sectores: hogares y empresas. 1.6 Escuelas del pensamiento económico. 1.7 Modos de producción. 1.8 Sistemas económicos. 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.

7. Actividades de aprendizaje de los temas

1. Principios de Economía	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Identifica y analiza la evolución histórica de la economía y su relación con la administración para asimilar los procesos productivos y su participación en la actividad económica de las comunidades. Genéricas: Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas. Habilidades básicas de manejo de la computadora. Habilidades de investigación. Habilidad para trabajar en forma autónoma.	Investigar en fuentes bibliográficas el objeto, campo y método de la economía, elaborar un reporte de investigación. Realizar un mapa conceptual que identifique las diferentes ramas y/o subdivisiones de la economía. Redactar un ensayo sobre la relación de la economía con otras ciencias para saber su Importancia. Elaborar una línea del tiempo en donde se expongan los diferentes enfoques de las corrientes del pensamiento económico y los modos de producción.

2. Ley de la oferta y ley de la demanda.

Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Analiza la ley de la oferta y la demanda así como sus herramientas gráficas y algebraicas que le permitan determinar el punto de equilibrio y sus respectivos valores de precio (p) y cantidad (q). Genéricas: Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas. Capacidad de análisis y síntesis. Habilidades básicas de manejo de la computadora. Solución de problemas prácticos. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. Habilidades de investigación. Habilidad para trabajar en forma autónoma.	Investigar los conceptos oferta, demanda, ley de la oferta, ley de la demanda, elasticidad precio y elasticidad ingreso de la demanda y elaborar un reporte de investigación documental sobre los conceptos. Elaborar un cuadro comparativo sobre las diferencias entre los determinantes de la oferta y los determinantes de la demanda. Construir una función de la demanda y una función de la oferta a partir de datos de la realidad a través del método de Mínimos Cuadrados Ordinarios (MCO) con ayuda de Excel. Realizar ejercicios en pizarrón sobre la determinación del punto de equilibrio a través de ecuaciones simultáneas por los métodos de igualación y sustitución. Elaboración de un caso estudio.

3. Teoría del consumidor y teoría del productor

Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Diseña estrategias de reducción de costos a partir de las teorías de la producción y costos para impactar la productividad de la empresa. Genéricas: Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas. Capacidad de análisis y síntesis. Solución de problemas prácticos. Capacidad crítica y autocrítica. Capacidad de comunicación con profesionistas de otras áreas. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. Habilidades de	Investigar conceptos clave del tema: utilidad económica, utilidad contable, costo implícito, costo explícito, etc. Elaborar un reporte de investigación con referencias bibliográficas y/o documentales. Elaborar un cuadro comparativo sobre el corto plazo y el largo plazo desde el punto de vista de la economía. Realizar en pizarrón los problemas algebraicos referentes a la teoría de la producción en corto plazo (un insumo fijo) distingua las etapas de la producción. Elaborar reporte de ejercicios. Realizar en pizarrón los problemas algebraicos referentes a la teoría de la producción en largo plazo (todos los insumos variables) utilizando el

investigación. Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).	método del multiplicador de Lagrange. Elaborar reporte de ejercicios.
4. Estructuras de mercado.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Distingue las diversas estructuras del mercado y sus características relevantes para mejorar la toma de decisiones. Genéricas: Capacidad crítica y autocrítica. Capacidad de análisis y síntesis. Solución de problemas prácticos. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. Habilidades de investigación. Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas.	Elaborar un cuadro comparativo de las características de las estructuras de mercado: competencia perfecta, monopolio, monopsonio, oligopolio, competencia monopolística y duopolio, que refleje además las condiciones de maximización de la utilidad. Realizar ejercicios, tablas y gráficas, para identificar el comportamiento de las curvas en las estructuras de mercado. Elaborar ejercicios algebraicos de maximización de la utilidad en competencia perfecta y en monopolio.
5. Teoría de juegos	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Aplica la teoría de juegos para diseñar, formular y evaluar estrategias de negocios que generen ventaja competitiva en las empresas. Genéricas: Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad). Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas. Capacidad de análisis y síntesis. Habilidades básicas de manejo de la computadora. Solución de problemas prácticos. Capacidad crítica y autocrítica. Capacidad de comunicación con profesionistas de otras áreas.	Elaborar una línea del tiempo sobre el desarrollo histórico de la teoría de juegos. Investigación documental de los equilibrios de Nash, equilibrio de Cournot y los juegos de suma cero. Elaborar reporte de investigación. Efectuar dinámicas grupales en la resolución de juegos cooperativos y no cooperativos, con y sin transferencia de utilidad. Elaborar reporte de desarrollo y conclusiones. 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 referentes al tema.

8. Práctica(s)

- Realizar una investigación de campo que tenga como objetivo recabar datos de consumidores sobre sus compras de un producto en particular y construir una función de la demanda a partir de datos obtenidos de los consumidores a través del método de Mínimos Cuadrados Ordinarios (MCO) con ayuda de Excel.
- Realizar una investigación de campo que tenga como objetivo recabar datos de productores sobre sus ventas y cantidades vendidas de un producto en particular y construir una función de la demanda a partir de datos obtenidos de los consumidores a través del método de Mínimos Cuadrados Ordinarios (MCO) con ayuda de Excel.
- 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.
- Resolución de casos prácticos de tomas decisiones estratégicas aplicando la teoría de juegos.

9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que plantee el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

- **Fundamentación:** marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.
- **Planeación:** con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitario, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.
- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.
- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

10. Evaluación por competencias

Para evaluar las actividades de aprendizaje se recomienda solicitar:

INSTRUMENTOS:

- Reportes de las investigaciones.
- Mapas conceptuales
- Ensayos
- Líneas del tiempo.
- Cuadros comparativos.
- Ejercicios
- Estudio de caso.
- Exposiciones
- Proyecto de asignatura

HERRAMIENTAS:

- Lista de cotejo
- Rúbrica

11. Fuentes de información

1. Krugman, P., Wells, R. (2006), Introducción a la Economía: Microeconomía, Ed. Reverté.
2. Mankiw, G. (2012), Principios de Economía, 6ª. Edición, Ed. Cengage Learning. México.
3. Méndez, J. (2009), Fundamentos de Economía, 5ª. Edición, Ed. McGraw Hill.
4. Nicholson, W. (2006), Teoría Microeconómica: Principios Básicos y Ampliaciones, 4ª. Edición, Ed. Thompson, España.
5. Parkin, M., Loria, E. Microeconomía, versión para Latinoamérica, 9ª. Edición, Ed. Pearson.
6. Salvatore, D. (2008), Microeconomía, 4ª. Edición, Ed. McGraw Hill.
7. Samuelson, P., Nordhaus, W. (2010), Economía, 19ª. Edición, Ed. McGraw-Hill.
8. Taylor, John B. Economía. Ed. CECSA.
9. www.banxico.org.mx
10. www.inegi.org.mx
11. www.mide.org.mx
12. www.economia48.com
13. www.eumed.net
14. www.auladeeconomia.com