

## 1.- DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura : <b>Economía empresarial</b>
Carrera : <b>Licenciatura en Administración</b>
Clave de la asignatura : <b>ADE-0423</b>
Horas teoría-horas práctica-créditos <b>2-2-6</b> :

## 2. HISTORIA DEL PROGRAMA

<b>Lugar y fecha de elaboración o revisión</b>	<b>Participantes</b>	<b>Observaciones (cambios y justificación)</b>
Instituto Tecnológico de Apizaco, del 29 de septiembre al 03 de octubre de 2003.	Representante de las academias de Administración de los Institutos Tecnológicos.	Reunión Nacional de Evaluación Curricular de la Carrera de la carrera de Licenciatura en Administración
Instituto Tecnológico de Nogales, Parral, Piedras Negras de noviembre 2003 a febrero de 2004	Academia de ciencias económico-administrativas	Análisis y enriquecimiento de las propuestas de los programas diseñados en la reunión nacional de evaluación
Instituto Tecnológico de Nogales, del 29 de marzo al 02 de abril de 2004	Comité de Consolidación de la carrera de Licenciatura en Administración	Definición de los programas de estudio de la carrera de Licenciatura en Administración.

### 3.- UBICACIÓN DE LA ASIGNATURA

#### a) Relación con otras asignaturas del plan de estudio

Anteriores		Posteriores	
Asignaturas	Temas	Asignaturas	Temas
Fundamentos de economía  Matemáticas Administrativas	Teoría de la escasez ( El problema de la escasez de la economía ). Oferta, demanda y elasticidades (Teoría del mercado ).  Diferenciación y aplicación (derivadas parciales)	Entorno Macroeconómico de las Organizaciones       Economía Internacional       Formulación y evaluación de Proyectos   Administración Financiera I   Contabilidad de Costos	Oferta y demanda agregada (Modelo macroeconómico). Contabilidad nacional. Desarrollo Sustentable (Política económica). Oferta y demanda de dinero (mercado del dinero).   Aranceles (Teoría de los aranceles y barreras no arancelarias). Balanza de pagos y finanzas internacionales. Teorías del comercio internacional.   Estudio de mercado. Estudio técnico.  Planeación financiera (Control presupuestal)  Fundamentos del costo. Elementos del costo. Sistemas de costos históricos. Sistemas de costos predeterminados.

## b) Aportación de la asignatura al perfil del egresado

- Analiza y evalúa sistemas y modelos económicos facilitando la toma de decisiones, maximizando el valor de la empresa.
- Posee actitud crítica, analítica y proactiva ante diversos escenarios de contingencia e incertidumbre en el entorno económico y social.
- Diseña e implementa objetivos y estrategias organizacionales, a través de detectar oportunidades, que propicien el desarrollo económico sustentable, atendiendo las tendencias en el contexto nacional e internacional.
- Proporciona servicios de consultoría y es agente de cambio en la organización y en la sociedad.

## 4.- OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DEL CURSO

Proporcionará al estudiante los conocimientos, herramientas de análisis y diagnóstico necesarios que permitan la toma de decisiones estratégicas logrando la ventaja competitiva de la organización.

## 5.- TEMARIO

Unidad	Temas	Subtemas
1	Teoría del Consumidor	1.1 Utilidad total, promedio y marginal 1.2 Relaciones entre las curvas de utilidad total y marginal 1.3 Maximización de la utilidad, intercambio y bienestar. 1.4 Teoría de las preferencias del consumidor 1.4.1 Supuestos y características 1.5 Tabla, Curva y mapas de indiferencia 1.6 Tasa marginal de sustitución 1.7 Línea de restricción presupuestaria y equilibrio del consumidor 1.8 Curvas de ingreso-consumo, curva de Engel y elasticidad ingreso de la demanda 1.9 Curva de precio-consumo, curva de demanda individual y elasticidad precio de la demanda 1.10 Efectos ingreso y sustitución

Unidad	Temas	Subtemas
2	Teoría de la producción y costos	<ul style="list-style-type: none"> <li>2.1 Análisis de la teoría de la producción con un insumo variable <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1.1 Producto total, promedio y marginal para un insumo variable</li> <li>2.1.2 Producto total, promedio y marginal para el insumo constante</li> <li>2.1.3 Relaciones entre las curvas de producto total, promedio y marginal</li> <li>2.1.4 Tres etapas de la producción y elección del punto óptimo para la maximización de la producción</li> </ul> </li> <li>2.2 Teoría de la producción con dos insumos variables <ul style="list-style-type: none"> <li>2.2.1 Supuestos y características</li> <li>2.2.2 Tabla, curva y mapa de las isocuantas</li> <li>2.2.3 Tasa marginal de sustitución técnica</li> <li>2.2.4 Línea de isocosto y equilibrio del productor</li> <li>2.2.5 Trayecto o ruta de expansión</li> <li>2.2.6 Efecto sustitución de factores</li> <li>2.2.7 Aplicación de modelos matemáticos</li> </ul> </li> <li>2.3 Teoría de los costos <ul style="list-style-type: none"> <li>2.3.1 Costos implícitos y explícitos</li> <li>2.3.2 Costos alternativos y de oportunidad</li> <li>2.3.3 El Corto plazo <ul style="list-style-type: none"> <li>2.3.3.1 Enfoque total</li> <li>2.3.3.2 Costo fijo total</li> <li>2.3.3.3 Costo variable total</li> <li>2.3.3.4 Costo total</li> </ul> </li> <li>2.3.4 Enfoque Unitario <ul style="list-style-type: none"> <li>2.3.4.1 Costo fijo promedio, costo variable promedio, Costo promedio y costo marginal</li> <li>2.3.4.2 Relaciones de las curvas</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

Unidad	Temas	Subtemas
3	Entorno competitivo de las empresas	2.3.5 El Largo Plazo 2.3.5.1 Enfoque total 2.3.5.2 Enfoque unitario  3.1 Estructuras de mercados 3.1.1 Competencia Pura y Perfecta 3.1.2 Monopolio 3.1.3 Competencia monopolística y oligopolio 3.1.4 Monopsonio y oligopsonio 3.2 Maximización de beneficios en competencia perfecta e imperfecta 3.2.1 Enfoque total 3.2.2 Enfoque unitario
4	Teoría de juegos y herramientas del análisis estratégico en los negocios	4.1 Introducción a la teoría de juegos 4.1.1 Elementos esenciales de un juego 4.1.2 Reglas del juego (jugadores, acciones y resultados) 4.1.3 Información 4.1.4 Estrategias 4.1.5 Pagos 4.1.6 Equilibrios 4.2 El dilema del prisionero 4.3 Juegos cooperativos y no cooperativos 4.4 El juego de suma cero 4.5 El equilibrio de Nash
5	Mercado de recursos.	5.1 Mercado del trabajo 5.2 Mercado de capital 5.3 Mercado de insumos
6	Economía ambiental	6.1 Conceptos 6.2 Impacto del medio ambiente 6.3 Modelos de evaluación de costos de contaminación

## 6. APRENDIZAJES REQUERIDOS

- Matemáticas básicas, álgebra y cálculo diferencial.
- Teoría de la escasez.
- Oferta, demanda y elasticidades.

## 7. SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- Participación en trabajos de investigación .
- Visitas a empresas para obtener información sobre producción y costos.
- Simulación con el uso de software e Internet.
- Solución de casos prácticos.
- Fomentar la participación de los estudiantes en de dinámicas grupales (paneles, mesas redondas, foros, simposiums, dramatizaciones, entre otras)
- Realizar ejercicios acordes a los temas tratados
- Invitar a profesionistas externos, para apoyar algunos temas

## 8. SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

- Exámenes teóricos y prácticos
- Control de lecturas
- Exposición de resultados.
- La presentación del caso de investigación.
- La discusión de los casos de simulación en interne

## 9. UNIDADES DE APRENDIZAJE

### Unidad1: Teoría del Consumidor

<b>Objetivo Educativo</b>	<b>Actividades de Aprendizaje</b>	<b>Fuentes de información</b>
El estudiante, conocerá y analizará el comportamiento del consumidor estableciendo los determinantes de la demanda.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Investigar la vinculación de la teoría del consumidor con su comportamiento en el mercado.</li><li>• Presentar los resultados auxiliándose del uso de software</li><li>• Fomentar debates grupales y sacar conclusiones que permitan interpretar el comportamiento del consumidor ante las variaciones del precio y la relación con la satisfacción de sus necesidades.</li><li>• Ejercicios sobre equilibrio del consumidor y la maximización de su utilidad</li><li>• Simulación con casos prácticos</li></ul>	1, 2, 3, 4 y 6

**Unidad 2:** Teoría de la producción y costos.

<b>Objetivo Educativo</b>	<b>Actividades de Aprendizaje</b>	<b>Fuentes de Información</b>
Analizará, comprenderá y tomará decisiones que le permitan maximizar los beneficios de la organización optimizando el uso de los recursos.	<ul style="list-style-type: none"><li>• A través de visitas industriales, realizar investigación que permitan relacionar la teoría de la producción y de costos, para identificar los diferentes costos de producción en una empresa real.</li><li>• Presentar los resultados auxiliándose del uso de software</li><li>• Fomentar los debates en el grupo para sacar conclusiones de lo aprendido en las visitas</li><li>• Realizar ejercicios sobre equilibrio del productor. y la maximización de la producción.</li><li>• Simulación con casos prácticos</li></ul>	1, 2, 3, 4, y 6

**Unidad 3:** Entorno competitivo de las empresas.

<b>Objetivo Educativo</b>	<b>Actividades de Aprendizaje</b>	<b>Fuentes de Información</b>
Analizará el entorno competitivo de la empresa, determinando el equilibrio en competencia perfecta e imperfecta.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar actividades de investigación que permitan ubicar a la empresa en su entorno competitivo y ubicar una empresa en el mercado que le corresponde</li><li>• Presentar los resultados auxiliándose del uso de software</li><li>• Fomentar debates grupales identificando las diferentes estructuras de mercado con ejemplos de la realidad</li><li>• Ejercicios sobre equilibrio de la empresa ante diferentes estructuras de mercado</li><li>• Simulación con casos prácticos.</li></ul>	1, 2, 3, 4, 5 y 6

**Unidad 4:** Teoría de juegos y herramientas del análisis estratégico en los negocios.

<b>Objetivo Educativo</b>	<b>Actividades de Aprendizaje</b>	<b>Fuentes de Información</b>
El estudiante solucionará problemas empresariales, utilizando diferentes tipos de estrategias mediante la teoría de juegos.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar actividades de investigación que permitan vincular la teoría con la realidad ejemplificando casos reales para demostrar la utilidad de la teoría de juegos como estrategia para toma de decisiones.</li><li>• Presentar los resultados auxiliándose del uso de software.</li><li>• Fomentar debates grupales y sacar conclusiones que permitan demostrar la ventaja de analizar estas estrategias</li><li>• Solución de problemas prácticos</li><li>• Simulación con el uso de internet</li></ul>	1, 2, 3, 4 y 5

**Unidad 5:** Mercado de recursos.

<b>Objetivo Educativo</b>	<b>Actividades de Aprendizaje</b>	<b>Fuentes de Información</b>
Comprenderá y analizará los factores productivos para obtener mejor costo alternativo del mercado.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer el mercado de los recursos y el estudio de las diferentes alternativas de mercados.</li><li>• Presentar los resultados auxiliándose del uso de software.</li><li>• Propiciar la discusión en el grupo para obtener conclusiones que demuestren la necesidad de analizar el mercado de recursos</li><li>• Solución de problemas prácticos.</li><li>• Simulación con el uso de Internet</li></ul>	1, 2, 3, 4, 5 y 6



## Unidad 6: Economía ambiental.

<b>Objetivo Educativo</b>	<b>Actividades de Aprendizaje</b>	<b>Fuentes de Información</b>
Analizará y fortalecerá su compromiso con el cuidado del medio ambiente en general y del ecosistema en particular, evaluando su costo económico y social.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar actividades de investigación que permitan evaluar el impacto ambiental de las empresas.</li><li>• Presentar los resultados auxiliándose del uso de software.</li><li>• Analizar a través de una mesa redonda con invitados externos, la importancia del cuidado del medio ambiente tanto para beneficio de la empresa como para la sociedad..</li><li>• Solución de problemas prácticos sobre costos de contaminación</li><li>• Simulación con el uso de internet</li></ul>	7

## 10. FUENTES DE INFORMACION

1. Parkin, Michel. Microeconomía. Edición especial en Español Actualizada. Ed. Pearson Educación
2. Schotter, Andrew R. Microeconomía. Un enfoque moderno. Ed. CECOSA
3. Pashigian B. Peter. Teoría de los precios y Aplicaciones. Ed. Mc Graw Hill.
4. Landsburg, Steven L. Teoría de los precios con aplicaciones. Soluciones empresariales. Ed. Thomson, Learning
5. Rasmusen, Eric. Juegos e Información. Una Introducción a la teoría de juegos. Ed. Fondo de Cultura Económica.
6. Salvatore, Dominick. Microeconomía. Serie Shaum. Ed. Mc Graw Hill.
7. Varas, Juan. Economía del medio ambiente. Ed. Alfaomega  
<http://150.214.53.58/cursecon/ppp/index.htm>  
[www.bivitec.org.mx](http://www.bivitec.org.mx)  
<http://www.eumed.net/cursecon/ppp/index.htm>  
<http://www.lablaa.org/ayudadetareas/economia/econo0.htm>

## 11. PRÁCTICAS

### **Unidad I**

- Taller para la construcción de curvas de la teoría del consumidor y análisis de las mismas

### **Unidad II**

- Taller para la construcción de curvas de teoría de la producción, cálculo de costos y relación de las curvas.

### **Unidad III.**

- Taller sobre el análisis de las estructuras de mercado permitiéndole a la empresa determinar la estrategia de crecimiento.

### **Unidad IV**

- Taller sobre casos concretos para tomar decisiones estratégicas aplicando la teoría de juegos vinculando esta unidad con la anterior.

### **Unidad V**

- Taller sobre las diferentes situaciones del mercado de factores productivos que permitan obtener el recurso con los mínimos costos.

### **Unidad VI**

- Taller sobre la simulación de costos de medio ambiente, así como de la responsabilidad social de la empresa con la comunidad.