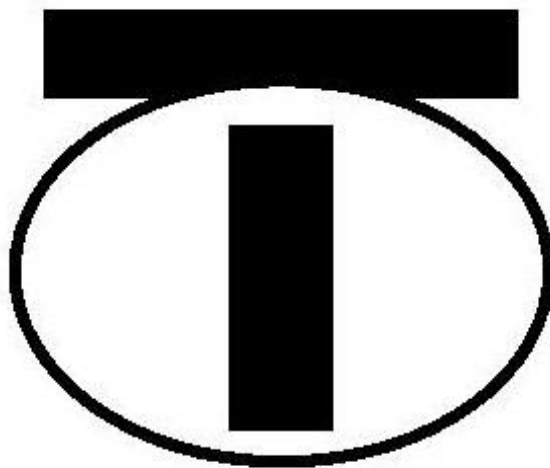




UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE OPCIONES TÉCNICAS



Programa de la Opción Técnica
Juego empresarial-Jóvenes emprendedores



TÉCNICO EN JUEGO EMPRESARIAL-JÓVENES EMPRENDEDORES

PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA

El Colegio de Ciencias y Humanidades de la Universidad Nacional Autónoma de México, mediante su plan curricular y su modelo pedagógico ofrece a sus alumnos una formación integradora de aquellos conocimientos, habilidades y actitudes que le confieran una cultura básica con la cual respondan a las exigencias de la cultura de su tiempo y construya las bases que les permitan lograr los aprendizajes y la apropiación del conocimiento a lo largo de su vida profesional y personal.

La formación para el trabajo es un elemento importante que se considera una finalidad del plan de estudios del bachillerato del colegio que se pretende forme parte del perfil del alumno egresado del CCH. Por esta razón el presente programa académico tiene la finalidad de formar **“Técnicos en Juego Empresarial”** es decir Jóvenes Emprendedores que se preparan en los principios técnico - científicos con los cuales sea posible llevar a cabo la promoción, gestión y administración de micro y pequeñas empresas, tanto en apoyo de los profesionales que impulsan la generación de proyectos de microempresas desde entidades gubernamentales, paraestatales y sociales, o bien, como un recurso para estimular la iniciativa personal para el autoempleo a través de la conformación del propio proyecto de inversión, motivo por el cual el programa tiene un enfoque que se orienta a fomentar la actitud emprendedora y la solución de problemas individuales, colectivos económicos y sociales, mediante el diseño y la participación en proyectos productivos.

El programa académico de la opción técnica ha sido concebido bajo una modalidad pedagógico - didáctica teórico – práctica, en la cual los conocimientos y habilidades que se van adquiriendo en las sesiones del aula – taller, se reafirman con el desarrollo de ejercicios y actividades de aprendizaje en campo, por ello se estableció una adecuada secuencia de los contenidos y objetivos del programa académico, se evaluó el proceso de enseñanza - aprendizaje, se actualizó el material de apoyo y los ámbitos temáticos, se ubicó el programa de acuerdo a tiempos estimados, en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la realidad de la micro y pequeña empresa.

La selección de los contenidos temáticos mantiene una estrecha relación con el enfoque emprendedor referido anteriormente, de esta manera el programa está organizado en tres unidades, en la primera unidad: “Crea tu empresa” se abordan todos aquellos principios técnico - científicos de la administración de la micro y pequeña empresa, aplicación de técnicas de investigación para la solución de problemas y la toma de decisiones, así como lo relativo a aspectos de motivación, ética y relaciones humanas, para que el alumno planeé su proyecto de empresa.

En la segunda unidad: “Vive tu empresa”, realizará la definición y justificación del proyecto de empresa, a partir del análisis de la información que se aporte de la investigación documental, de campo y en línea que se efectúe para fundamentar el proyecto emprendedor.

La tercera unidad: “Evalúa tu empresa” se destinará a establecer y ejecutar el marco de evaluación de los resultados obtenidos y la elaboración del informe de cierre de la empresa que será el último elemento de evaluación del alumno con el que se complete el esquema de evaluación, para que el alumno apruebe su curso.

La evaluación del aprendizaje de la opción técnica, se ha diseñado con base a los ámbitos temáticos y las actividades del curso.

Algunos criterios para la aplicación del programa son:

- En cada grupo escolar se integrarán un máximo de cuatro empresas juveniles.
- Se formarán empresas considerando posiblemente el taller cursado en la educación secundaria.
- Se formarán empresas de acuerdo a los conocimientos y habilidades que se hayan adquirido al cursar otra opción técnica.
- Se formarán empresas a partir de grupos naturales, con deseo de superación y posibilidades de capitalización.
- Cada empresa quedará constituida por un mínimo de cinco alumnos y un máximo de 10 alumnos.
- Cada empresa deberá elaborar algún producto u ofertar un servicio, o darle valor agregado y comercializarlo.

- No podrán crearse empresas dedicadas, exclusivamente a la comercialización (compra - venta) de productos, deberá incorporársele algún valor agregado al producto.
- El profesor llevará a cabo un inventario de conocimientos y habilidades, características familiares, recursos materiales y financieros de todo el grupo, para integrar equipos a partir de los antecedentes y características identificadas.

Por las características del curso se trabajará, principalmente, con la información que obtenga el alumno bajo la dirección del profesor, apoyándose, desde luego, en la investigación documental y reuniendo los criterios de los requerimientos que se deben ir cubriendo y definiendo para establecer las condiciones en las que se podrá desarrollar el proyecto de microempresa avalado por el profesor.

El programa de la Opción Técnica se cursa a lo largo de dos semestres lectivos de 90 horas cada uno, en los que se imparten, preferentemente, dos sesiones por semana de tres horas cada una, para concluir la formación del Técnico en Juego Empresarial, para ello es necesario haber aprobado la primera y segunda fases del curso y haber presentado el “Trabajo práctico final” (Carpeta del proyecto emprendido) y recibido una calificación aprobatoria en éste, con lo cual el alumno estará en condiciones de realizar sus trámites para recibir el correspondiente diploma que lo acredita como técnico a nivel bachillerato.

DEFINICIÓN DEL TÉCNICO

El egresado de la Opción Técnica de “**Juego empresarial-Jóvenes emprendedores**” es la persona capacitada para aplicar los principios científicos, técnicos y administrativos, con los cuales llevará acabo la promoción: investigación, gestión, organización, operación, control y evaluación de una microempresa de producción de bienes y/o prestación de servicios de acuerdo con el marco legal vigente correspondiente.

COMPETENCIAS

De esta definición se desprende el desarrollo de las siguientes competencias en el estudiante que concluye su formación en la Opción Técnica de “Juego Empresarial” considerando el proceso administrativo:

- Diseñar y organizar una microempresa.
- Promover la integración y operación de una microempresa.
- Dar seguimiento al proceso administrativo.
- Supervisar el proceso de producción.
- Muestreo de mercados para la colocación de productos.
- Aplicar técnicas financieras.
- Manejar técnicas de ventas.
- Observar el cumplimiento de las obligaciones fiscales, administrativas y laborales.
- Promover el establecimiento de criterios de calidad para el desarrollo de todas las actividades.
- Establecer los mecanismos de control y evaluación necesarios.
- Elaborar informes de avance y cierre de operaciones.
- Fomentar acciones de comunicación eficiente.
- Optimizar el empleo de los recursos humanos, materiales y financieros.
- Desarrollar habilidades de negociación.
- Desarrollar habilidades para comprar.

UNIDAD I Crea tu empresa.

Introducción:

La presente unidad pretende que el alumno conozca los aspectos generales, características y tipos de la economía, la empresa, la administración, el proceso administrativo y la producción así como los aspectos normativos básicos. Con el fin de que comprenda la importancia de participar activamente en el desarrollo de la futura microempresa.

Objetivo:

El alumno comprenderá el entorno social, económico y político de la producción nacional. La empresa, la administración y el proceso administrativo.

CONTENIDO TEMÁTICO

1. Sectores económicos de la producción nacional.
2. La empresa.
3. Tipos de empresa.
4. Sistema, empresa y funciones.
5. La administración:
 - 5.1 Conceptos.
 - 5.2 Tipos.
 - 5.3 Disciplinas auxiliares.
6. El proceso administrativo en relación a los sistemas de producción y servicios
7. Previsión:
 - 7.1 Investigación.
 - 7.2 Objetivos.
 - 7.3 Alternativas.
8. Planeación:
 - 8.1 Políticas.
 - 8.2 Procedimientos.
 - 8.3 Programas.
 - 8.4 Pronósticos.
 - 8.5 Presupuestos.
9. Organización:

- 9.1 Funciones.
- 9.2 Jerarquías.
- 9.3 Obligaciones.
- 9.4 Sistemas de Organización.
- 10. Integración:
 - 10.1 De personas.
 - 10.2 De cosas.
- 11. Dirección:
 - 11.1 Autoridad.
 - 11.2 Comunicación.
 - 11.3 Supervisión.
- 12. Control:
 - 12.1 Establecimiento.
 - 12.2 Operación.
 - 12.3 Interpretación.
 - 12.4 Retroalimentación.
- 13. Teoría de la calidad. Aspectos

Tiempo estimado: 42 horas.

Actividades de aprendizaje sugeridas:

- Realizar visitas guiadas a microempresas, instancias gubernamentales y ventanillas donde se lleven a cabo trámites legales.
- Hacer una investigación documental y en línea de empresas en el sector económico.
- Exposición de temas por equipo.
- Resolución de cuestionarios.
- Lecturas y comprensión de textos.
- Realizar tareas y casos prácticos.
- Entrevistar a empresarios y/o emprendedores.

UNIDAD II Vive tu empresa.

Introducción:

El propósito de esta unidad es que el alumno conozca y realice el proceso para establecer una empresa seleccionando el objeto a producir, considerando las necesidades a satisfacer así como los productos similares existentes en el mercado. Establecer la cantidad a producir, analizando los gustos, preferencias, deseos y necesidades del consumidor, así como la competencia y la base para el diseño y elaboración del pronóstico de ventas. Además de analizar el aspecto en el sistema de producción de la microempresa, contando con los recursos financieros, técnicos y materiales, el sistema de distribución y ventas de los productos, para que pueda establecer con éxito una microempresa.

Objetivo:

El alumno aplicará el proceso administrativo en las funciones de producción, ventas y finanzas de la empresa.

CONTENIDO TEMÁTICO

1. Investigación de mercados.
 - 1.1. Aspectos del mercado:
 - 1.1.1.1. Definición del problema y objetivos de la investigación.
 - 1.1.1.2. Desarrollo del plan de investigación.
 - 1.1.1.3. Recopilación y análisis de datos.
 - 1.1.1.4. Interpretación de la información.
2. Análisis y proyecciones.
 - 2.1 Inventarios.
 - 2.2 Sistema de inventarios
3. Toma de decisiones.
4. Establecimiento de objetivos.
5. Plan y programas.
6. Estructura o funciones.
7. Asignación y obtención de recursos.
8. Coordinación de operaciones.
9. Reportes, informes y correcciones.
10. Cierre de la microempresa.

Tiempo estimado: 120 horas.

Actividades de aprendizaje sugeridas:

- Aplicar software “plan de negocios”.
- Realizar inventarios físicos.
- Realizar trabajos de investigación documental y en línea.
- Efectuar ejercicios de cuestionario, muestra, análisis informativo, alternativas y decisiones, mercado meta, nicho de mercado, perfil del consumidor.
- Llevar a cabo encuestas y sondeos de opinión.
- Realizar ejercicios de punto de equilibrio, presupuesto y programa, diagramas de flujo y proceso.
- Exposición de modelo de toma de decisiones.
- Integración de los recursos necesarios para iniciar operaciones.
- Operación del proyecto de acuerdo a un plan.
- Realizar ejercicios de técnica de ventas.
- Elaborar reportes e informes.
- Ejecutar el proceso de cierre de la empresa.
- Operación y simulación de acuerdo con el plan de negocios.

UNIDAD III Evalúa tu empresa.

Introducción:

Esta última unidad tiene como finalidad que el alumno valore el desempeño y desarrollo de la empresa que estableció, los instrumentos y técnicas que utilizó, mediante las experiencias que se lograron durante el curso para detectar aciertos y errores para que así se dé una idea del nivel alcanzado por la microempresa, el aprovechamiento adquirido y su papel como emprendedor.

Objetivo:

El alumno evaluará el desarrollo de su empresa y su actuación en la misma.

CONTENIDO TEMÁTICO

1. Evaluación de la empresa.
2. Evaluación de los alumnos en su papel emprendedor.

Tiempo estimado: 18 horas.

Actividades de aprendizaje sugeridas:

- Proponer la autoevaluación de la actuación emprendida por el alumno.
- Hacer reparto de utilidades.
- Realizar tablas de evaluación.
- Retroalimentación al proyecto.

EVALUACIÓN

Criterios.

1er. Semestre:

- Examen de conocimientos 33%
 - Diseño y aplicación de la investigación de mercados 33%
 - Presentación del anteproyecto de empresa 34%
- 100%

2º. Semestre:

- Demostración del producto y/o servicio 20%
 - Presentación del proyecto final de su empresa 60%
 - Simulación de participación de asesoría y/o gerencia 20%
- 100%

ACTIVIDADES PRÁCTICAS

Para la obtención del diploma de técnico en **Juego Empresarial-Jóvenes Emprendedores**, es necesario aprobar ambas fases del curso, contar con un promedio, mayor de 70% y presentar la carpeta del plan de negocios, *reporte final del cierre de la microempresa*, el cual es equivalente académico de las Actividades Prácticas.

BIBLIOGRAFÍA

- Alcaráz, Rafael. Software de apoyo al emprendedor. 3ª. Ed. MC. Graw-Hill, México, 2006.
- Anzola Rojas, Sérvulo. La actitud emprendedora: Espíritu que enfrenta los retos del futuro, Ed. MC Graw-Hill,, México, 1996.
- Aramburu Porras, José Luis. Material didáctico para: Proceso administrativo en la micro y mediana empresa. Colegio de Ciencias y Humanidades. UNAM, 1997.
- Arias Galicia Fernando. Administración de recursos humanos. Ed. Trillas, México.
- Brigham, E.F. y Pappos. J.L. Economía y administración, Ed. Interamericana, México.
- Burst, Arola y Schlesinger; Leonar A. El juego empresarial de la excelencia, Ed. Lasser Press, México.
- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.
- Dessier, Gary. Administración de recursos humanos. Ed. Trillas, México.
- Diversos tratados. Publicaciones de El Colegio de México.
- E. Kast, Fromont y E. Rosenzweig. James. Administración de las organizaciones. Enfoque de sistemas y contingencias, Ed. MC Graw-Hill, México.
- Klein, Alfred. W. y Grabinsky, Nathan. El análisis factorial, guía para estudios de economía industrial, Ed. Banco de México, Dirección de Investigación Económica, México, 1990.
- Kotler Phillip. Mercadotecnia, Ed. Prentice Hall, México.
- Lara Casillas, Fco. Javier. Administración integral, Ed. CECOSA. México.
- Lara Flores, Elías. Contabilidad (primer y segundo cursos), Ed. Trillas.
- Lerner, Joel J. Introducción a la administración y organización de empresas. Serie Scchaum, Ed. MC Graw Hill, México.
- Ley del ISSSTE.
- Ley del Seguro Social.
- Ley Federal del Trabajo.

- Leyes y Reglamentos correspondientes (Apertura y Cierre de Empresas; Cuotas al IMSS, ISSSTE, SAR, AFORE; Consumidor, Cámaras de Comercio; Ecología, Cámaras de la Industria; Impuestos, Derechos, Productos y Aprovechamientos).
- Periódicos (Excélsior, El Universal, Reforma).
- Prieto Sierra, Carlos y Suárez Obregón, Carlos. Introducción a los negocios: el entorno de la empresa, Ed. Banca y Comercio, México, 1999.
- Prieto Sierra, Carlos y Suárez Obregón, Carlos. Introducción a los negocios: operación de la empresa, Ed. Banca y Comercio, México, 2000.
- R. Torry George. Principios de administración, Ed. CECSA. México.
- Revistas (El Economista, El Financiero, Emprendedores, Expansión, La Jornada, Proceso, Uno más Uno).
- Reyes Ponce, Agustín. Administración de empresas, Ed. Limusa, México, 1989.
- Saleme Aguilar, Ma. Magdalena. Manual de emprendedor: taller de simulación empresarial.
- Schroeder, Roger G. Administración de operaciones. Ed. MC Graw-Hill. México.
- Staton William, J. Fundamentos de marketing: ejercicios en Internet, Ed. MC Graw-Hill, México, 2000.
- Staton William, J. y Etzel Michel, J. Fundamentos de marketing. Ed. MC Graw-Hill, México, 1999.
- Stevenson, Richard. Fundamentos de finanzas. Ed. MC Graw-Hill, México, 1993.
- Van Horne, James. C. Fundamentos de administración financiera, Ed. Prentice Hall.
- Velásquez Mastretta, Gustavo. Administración de la producción, Ed. Limusa, México.
- Weston, F.J. y Brigman. E.F. Fundamentos de administración financiera. Ed. MC Graw-Hill, México.