

Presentación de la asignatura Taller de Juego de Negocios Omar Salinas Fernández



www.continental.edu.pe



Importancia de asignatura

Con la aplicación del simulador de negocios Markstrat, se logrará un alto nivel de aprendizaje en el estudiante, porque de aplicará la metodología de “aprender – haciendo”. Los estudiantes aprenderán a gestionar una empresa, analizando información, tomando decisiones y evaluando los resultados.

The image shows the Markstrat business simulator interface. At the top, there is a dark blue navigation bar with several tabs: 'RESULTADOS EMPRESA', 'ANALIZAR' (highlighted in blue), 'INVESTIGACIÓN DE MERCADO', 'HERRAMIENTAS', 'DECIDIR', and 'SELECCIONE'. Below 'SELECCIONE' is a dropdown menu showing 'Periodo 2'. The main content area is light gray and contains three large, dark gray rectangular buttons. The first button, labeled 'INFORME INDUSTRIA', features a donut chart, a line graph, and a bar chart. The second button, labeled 'INFORMACIÓN DE LA INDUSTRIA', features a newspaper icon with a line graph. The third button, labeled 'INFORME DE MERCADO', features three smartphones with different colored screens (blue, pink, yellow) and a small blue square with a white 'S' in the top right corner. The word 'Inicio' is written in the top left corner of the main content area.

Competencia de asignatura

Analiza la empresa, la industria, los estudios de investigación de mercados; para realizar planes y toma decisiones de marketing de: segmentación, posicionamiento, portafolio de marcas, marketing mix, equipo de ventas. Al final también se evalúan los resultados para mejorar el proceso de aprendizaje.

Esta competencia se realiza en un escenario natural que es el simulador de Marketing Markstrat.



Unidades Didácticas

Unidad I	Unidad II	Unidad III	Unidad IV
“Introducción I al Taller de Juego de Negocios Markstrat”	“Introducción II al Taller de Juego de Negocios”	“Investigación y Desarrollo”	“Herramienta Plan de Marketing”
1ª y 2ª semana 16 horas	3ª y 4ª semana 16 horas	5ª y 6ª semana 16 horas	7ª y 8ª semana 16 horas

Unidad I: Introducción I al Taller de Juego de Negocios

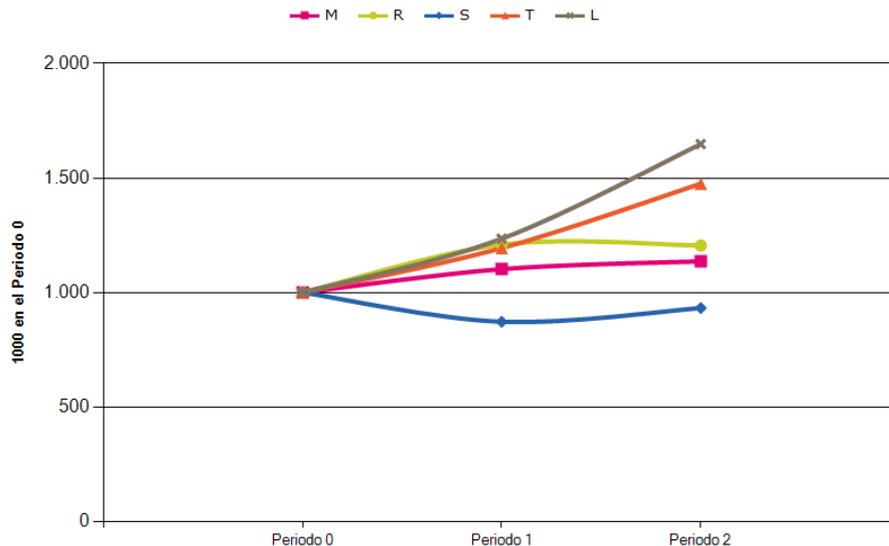
Contenido:

Tema 1: Introducción al reto Markstrat.

Tema 2: Descripción del mundo Markstrat.

Tema 3: Gestionando su empresa.

Tema 4: Entendiendo su informe anual.



Unidad II: Introducción II al Taller de Juego de Negocios

Contenido:

Tema 1: Guía de usuarios del software.

Tema 2: Posicionamiento e investigación y desarrollo.

The screenshot displays the markStrat software interface. At the top, there is a navigation bar with the following sections: RESULTADOS EMPRESA, ANALIZAR (subdivided into MERCADO & NOTICIAS DE LA COMPETENCIA, INVESTIGACIÓN DE MERCADO, and HERRAMIENTAS), DECIDIR, and SELECCIONE (with a dropdown menu showing 'Periodo 2').

On the left side, there is a sidebar with the following information:
CURSO: A67907
INDUSTRIA: Argentina
EQUIPO: Titanes
OMAR SALINAS

Below the sidebar, there are several navigation icons: SALIR (back arrow), EQUIPO (two people), EXCEL (spreadsheet), MANUAL (document), FAQ (question mark), and IMPRIMIR (printer).

The main dashboard area is titled 'Inicio' and contains several report tiles:
- INFORME EMPRESA: Features a donut chart and a line graph.
- INFORME FINANCIERO: Features a calendar grid with labels P0, P1, and P2.
- INFORME DE PRODUCCIÓN: Features a 3D box icon.
- INFORME I+D: Features an icon of three flasks with colored liquids.
- REVISIÓN DE DECISIONES: Features an icon of a flask, a price tag for \$150, and two people.
- FEEDBACK DE SU INSTRUCTOR: Features an icon of a person and a list of items.

At the bottom left of the sidebar, there is a section for 'SESIÓN DE DECISIÓN: 3' with three options: VER ERRORES (with a red X icon), VER ADVERT. (with a yellow triangle icon), and VER PRESUP. (with a dollar sign icon).

Unidad III: Investigación y Desarrollo

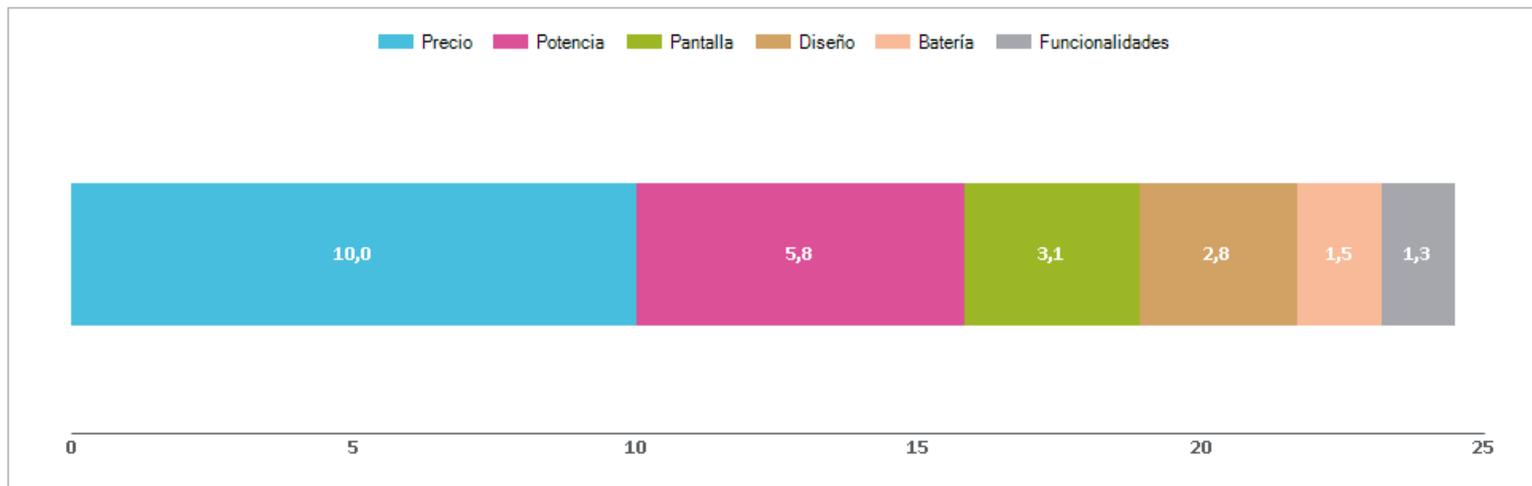
Contenido:

Tema 1: Desarrollo de proyectos de investigación y desarrollo.

Tema 2: Reposicionamiento e investigación y desarrollo.

Tema 3: Escalas semánticas.

Tema 4: Escalas multidimensionales.



Mapa de Marca

Unidad IV: Herramienta Plan de Marketing

Contenido:

Tema 1: Estimaciones y objetivos.

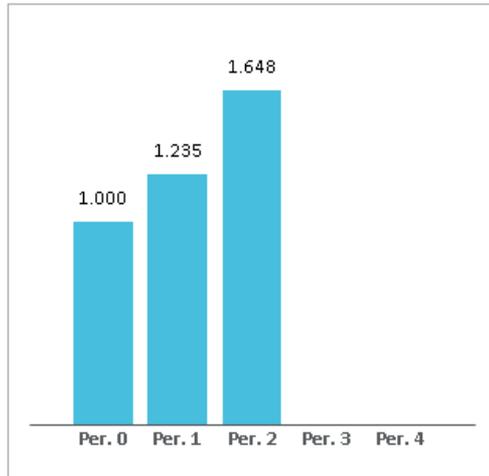
Tema 2: Resultados del plan de marketing.

Tema 3: Análisis de resultados.

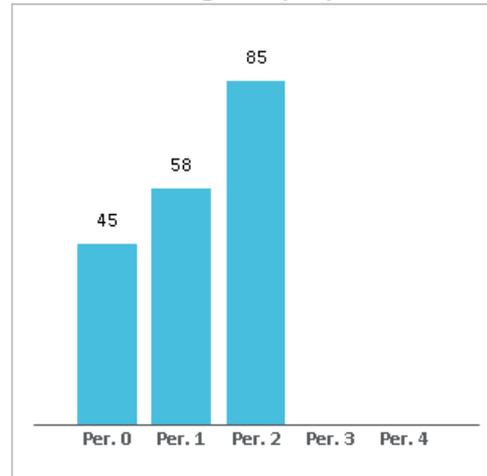
Tema 4: Retroalimentación del proceso de toma de decisiones.

Tablero de control de Empresa – Empresa LIONS – Periodo 2

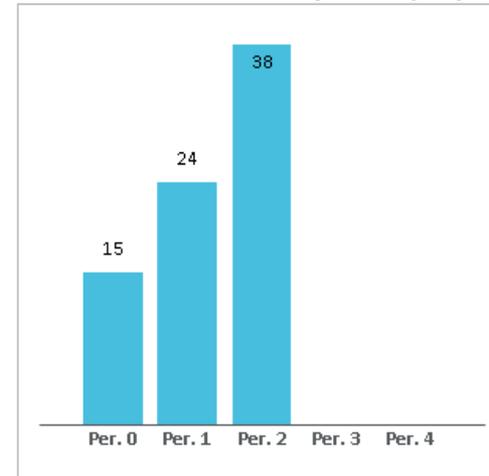
SPI



Ingresos (M\$)



Beneficios antes de Impuestos (M\$)



Recursos educativos virtual

- Manual del participante Markstrat.
- Software del simulador de marketing Marsktrat.
- Videoclases.
- Foros.
- Diapositivas interactivas.
- Enlaces a información de importancia.



MANUAL DEL PARTICIPANTE

MARKETING ESTRATÉGICO – PRODUCTOS NO PERECEDEROS

Evaluación

Rubro	Instrumento	Peso
Consolidado 1	Producto Académico 1	20%
Consolidado 2	Producto Académico 2	20%
Examen Parcial	Evaluación virtual de Unidad I y II	20%
Examen Final	Prueba de desarrollo	40%



¡ Muchas Gracias !



www.continental.edu.pe

