

## 1. Datos Generales de la asignatura

<b>Nombre de la asignatura:</b>	Economía Empresarial
<b>Clave de la asignatura:</b>	AEF-1071
<b>SATCA<sup>1</sup>:</b>	3-2-5
<b>Carrera:</b>	Ingeniería en Gestión Empresarial y Gastronomía

## 2. Presentación

### Caracterización de la asignatura

Esta asignatura aporta al perfil del Ingeniero en Gestión Empresarial y al Gastrónomo la capacidad para explicar fenómenos involucrados en los procesos económicos y con impacto en las empresas, así como capacitar en una sensibilidad y conocimientos que le permitan a él y a la organización ubicarse en el entorno económico y de mercado. Para integrarla, se ha hecho una secuencia de asignaturas del área económica, identificando los temas de mayor trascendencia y recurrentes en esta área y que permiten dar habilidades al Ingeniero en Gestión Empresarial y Gastrónomo. De manera particular, lo trabajado en esta asignatura se aplica en el estudio de los temas: teoría del consumidor, teoría de la producción y los precios, el mercado y su equilibrio.

### Intención didáctica

Se organiza el temario agrupando los contenidos conceptuales de la asignatura en el primer tema; luego se abordan los temas secuenciales, es decir, desde el estudio básico del mercado, pasando por el consumidor y el productor, hasta llegar a la teoría de juegos.

Así también se abordan las leyes de la economía en su área de la microeconomía al comienzo del curso, buscando una visión de conjunto de este campo de estudio. Al estudiar cada ley, se incluyen los conceptos involucrados con ellas, para hacer un tratamiento más significativo, oportuno e integrado de los mismos.

En el segundo tema, se empieza con la teoría microeconómica del comportamiento del mercado, explicada ésta a través de la teoría de la demanda y de la oferta, así como de las elasticidades precio-demanda, ingreso-demanda, cruzada de la demanda y precio-oferta así como sus relaciones; que se particularizan en el estudio de formas de consumo, formas de producción y equilibrios en los mercados. La idea es abordar reiteradamente los conceptos fundamentales hasta conseguir su comprensión. Se propone abordar los procesos económicos desde un punto de vista conceptual, partiendo de la identificación de cada uno de dichos procesos en el entorno cotidiano o del desempeño profesional. En el tema de casos prácticos, deben considerarse con aplicaciones empresariales y con trabajo de campo, éstas como actividades integradoras al aprendizaje y desarrollo de habilidades en esta área.

En el tercer tema, se aborda el tema del consumidor, explicado éste como la intención de compra determinada por decisiones económicas, para optimizar sus ingresos y satisfacer sus necesidades. Para esto, se revisan las teorías de la utilidad, de las curvas de indiferencia y el efecto sustitución. Como en la unidad dos, también se sugieren la elaboración y revisión de casos prácticos como actividades

<sup>1</sup> Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

integradoras.

En el cuarto tema trata del fenómeno de la producción, explicado éste como la toma de decisiones por parte del productor, para maximizar su función de producción. Aquí se revisan las teorías de la Ley de Rendimientos Decrecientes, economías de escala, de los costos y el equilibrio del productor. Al igual que en anteriores unidades de sugiere la actividad integradora.

El quinto tema trata de la estructura de mercado, explicada como la forma en que actúan y se compensan las diferentes fuerzas de mercado, además de la tipología del mismo; revisándose teorías como: competencia perfecta, monopolio, oligopolio, competencia monopolística y mercados irregulares.

El enfoque sugerido para la asignatura requiere que las actividades prácticas promuevan el desarrollo de habilidades para la experimentación, tales como: identificación, manejo y control de variables y datos relevantes; planteamiento de hipótesis; trabajo en equipo. Así mismo, propicien procesos intelectuales como inducción-deducción y análisis-síntesis con la intención de generar una actividad intelectual compleja, por esta razón varias de las actividades prácticas se han descrito como actividades previas al tratamiento teórico de los temas, de manera que no sean una mera corroboración de lo visto previamente en clase, sino una oportunidad para conceptualizar a partir de lo observado. En las actividades prácticas sugeridas, es conveniente que el docente busque sólo guiar a sus alumnos para que ellos hagan la elección de las variables a controlar y registrar.

La lista de actividades de aprendizaje no es exhaustiva, se sugieren sobre todo las necesarias para hacer más significativo y efectivo el aprendizaje. 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.

En las actividades de aprendizaje sugeridas, generalmente se propone la formalización de los conceptos a partir de experiencias concretas; se busca que el estudiante tenga el primer contacto con el concepto en forma concreta y sea a través de la observación, la reflexión y la discusión que se dé la formalización; la resolución de problemas se hará después de este proceso. Esta resolución de problemas no se especifica en la descripción de actividades, por ser más familiar en el desarrollo del curso. Pero se sugiere que se diseñen problemas con datos faltantes o sobrantes de manera que el alumno se ejercite en la identificación de datos relevantes y elaboración de supuestos.

En el transcurso de las actividades programadas es muy importante que el estudiante aprenda a valorar las actividades que lleva a cabo y entienda que está construyendo su hacer futuro y en consecuencia actúe de una manera profesional; de igual manera, aprecie la importancia del conocimiento y los hábitos de trabajo; desarrolle la precisión y la curiosidad, la puntualidad, el entusiasmo y el interés, la tenacidad, la flexibilidad y la autonomía. Es necesario que el profesor ponga atención y cuidado en estos aspectos.

### 3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Evento
<p>Instituto Tecnológico de Aguascalientes del 15 al 18 de junio de 2010.</p>	<p>Representantes de los Institutos Tecnológicos de:            Centro Interdisciplinario de Investigación y Docencia en Educación Técnica, Acapulco, Aguascalientes, Apizaco, Boca Río, Celaya, Chetumal, Chihuahua, Chilpancingo, Chiná, Cd. Cuauhtémoc, Cd. Juárez, Cd. Madero, Cd. Victoria, Colima, Comitán, Cautla, Durango, El Llano de Aguascalientes, Huixquilucan, Valle Bravo, Guaymas, Huatabampo, Huejutla, Iguala, La Laguna, La Paz, La Zona Maya, León, Lerma, Linares, Los Mochis, Matamoros, Mazatlán, Mérida, Mexicali, Minatitlán, Nuevo Laredo, Orizaba, Pachuca, Puebla, Querétaro, Reynosa, Roque, Salina Cruz, Saltillo, San Luis Potosí, Tehuacán, Tepic, Tijuana, Tlaxiaco, Toluca, Torreón, Tuxtepec, Valle de Oaxaca, Veracruz, Villahermosa, Zacatecas, Zacatepec, Altiplano de Tlaxcala, Coatzacoalcos, Cuautitlán Izcalli, Fresnillo, Irapuato, La Sierra Norte Puebla, Macuspana, Naranjos, Pátzcuaro, Poza Rica, Progreso, Puerto Vallarta, Tacámbaro, Tamazula Gordiano, Tlaxco, Venustiano Carranza, Zacapoaxtla, Zongólica y Oriente del Estado Hidalgo.</p>	<p>Elaboración del programa de estudio equivalente en la Reunión Nacional de Implementación Curricular y Fortalecimiento Curricular de las asignaturas comunes por área de conocimiento para los planes de estudio actualizados del SNEST.</p>
<p>Instituto Tecnológico de Morelia del 10 al 13 de septiembre de 2013.</p>	<p>Representantes de los Institutos Tecnológicos de:            Aguascalientes, Apizaco, Boca del Río, Celaya, CRODE</p>	<p>Reunión Nacional de Seguimiento Curricular de las Asignaturas Equivalentes del SNIT.</p>

	<p>Celaya, Cerro Azul, Chihuahua, Cd. Cuauhtémoc, Cd. Hidalgo, Cd. Juárez, Cd. Madero, Cd. Valles, Coacalco, Colima, Iguala, La Laguna, Lerdo, Los Cabos, Matamoros, Mérida, Morelia, Motúl, Múzquiz, Nuevo Laredo, Nuevo León, Oriente del Estado de México, Orizaba, Pachuca, Progreso, Purhepecha, Salvatierra, San Juan del Río, Santiago Papasquiario, Tantoyuca, Tepic, Tlatlauquitpec, Valle de Morelia, Venustiano Carranza, Veracruz, Villahermosa, Zacatecas y Zacatepec.</p>	
--	---	--

#### 4. Competencia(s) a desarrollar

<b>Competencia(s) específica(s) de la asignatura</b>
<p>Aplica herramientas de análisis y diagnóstico económico empresarial que le permiten la toma de decisiones estratégicas logrando la ventaja competitiva de la organización.</p>

#### 5. Competencias previas

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantea y resuelve funciones matemáticas: lineales y exponenciales.</li> <li>• Manejo de tablas y gráficas.</li> <li>• Aplica e interpreta derivadas parciales e integrales definidas.</li> <li>• Utiliza hoja de cálculo, procesadores de texto y paquetes de presentación</li> </ul>
---

#### 6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1.	Conceptos básicos de la economía	1.1 Objeto de estudio. 1.2 Campo de estudio. 1.3 Método de estudio. 1.4 El problema de la escasez. 1.5 Pensamiento económico. 1.6 División de la economía. 1.7 Solución de casos prácticos
2	Teoría del mercado	2.1 Demanda. 2.2 Elasticidades; precio, ingreso y cruzada. 2.3 Oferta. 2.4 Elasticidad de la oferta. 2.5 Equilibrio del mercado. 2.6 Solución de casos prácticos
3.	Teoría del consumidor	3.1 Utilidad total y marginal.

		<p>3.2 Métodos de las curvas de indiferencia. 3.3 La curva de Engel. 3.4 Efecto sustitución y efecto ingreso. 3.5 Solución de casos prácticos. 3.6 Aspectos de la Superación personal</p>
4.	Teoría de la producción y costos	<p>4.1 Producción con un insumo variable. 4.2 Producción con dos insumos variables. 4.3 Rendimientos a escala; constantes, crecientes y decrecientes. 4.4 Análisis y rendimiento de los costos. 4.5 Equilibrio de la empresa. 4.6 Solución de casos prácticos</p>
5.	Estructura de mercado	<p>5.1 Competencia perfecta. 5.2 Monopolio. 5.3 Oligopolio. 5.4 Competencia monopolística. 5.5 Mercados especiales e irregulares. 5.6 Teoría de juegos. 5.6.1 Equilibrio de Nash. 5.6.2 Juegos competitivos. 5.6.3 Juegos de coordinación. 5.6.4 Dilema de los prisioneros. 5.6.5 Criterios de decisión basados exclusivamente en las concentraciones económicas. 5.6.6 Solución de casos prácticos.</p>

## 7. Actividades de aprendizaje de los temas

Conceptos básicos de la economía	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p><b>Específica(s):</b> Conoce y comprende los diferentes conceptos de la economía dentro de las empresas.</p> <p><b>Genéricas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de análisis y síntesis.</li> <li>• Capacidad de organizar y planificar.</li> <li>• Comunicación oral y escrita.</li> <li>• Habilidades básicas de manejo de la computadora.</li> <li>• Capacidad crítica y autocrítica.</li> <li>• Trabajo en equipo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigar antecedentes, conceptos, métodos y el pensamiento de la economía.</li> <li>• Investigar la aplicación de la economía empresarial.</li> <li>• Debatir en clase la aplicación de la economía empresarial en las organizaciones.</li> <li>• Analizar en clase la responsabilidad social de la economía empresarial.</li> </ul>

Teoría del mercado	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p><b>Específica(s):</b> Analiza los diferentes elementos de la oferta, demanda y precio de los bienes y servicios para ver los efectos en el mercado a través de gráficas y métodos numéricos en la toma de decisiones.</p> <p><b>Genéricas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de análisis y síntesis.</li> <li>• Comunicación oral y escrita.</li> <li>• Habilidades básicas de manejo de la computadora.</li> <li>• Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas.</li> <li>• Solución de problemas.</li> <li>• Toma de decisiones.</li> <li>• Trabajo en equipo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigar y explicar los conceptos y determinantes de las leyes de la oferta y la demanda.</li> <li>• Obtener y trazar curvas de demanda y oferta a partir de las tablas de valores numéricos correspondientes.</li> <li>• Distinguir entre la variación de la demanda y la variación de la cantidad demandada.</li> <li>• Distinguir entre la variación de la oferta y la cantidad ofertada.</li> <li>• Definir los equilibrios estable, inestable y meta estable del mercado.</li> <li>• Explicar el comportamiento del mercado ante algunas interferencias a su funcionamiento, partiendo de las curvas de demanda y oferta individuales respectivas.</li> </ul>
Teoría del consumidor	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p><b>Específica(s):</b> Analiza el comportamiento del consumidor para obtener el punto de equilibrio y maximizar las utilidades en las diferentes empresas.</p> <p><b>Genéricas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades básicas de manejo de la computadora.</li> <li>• Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas.</li> <li>• Solución de problemas.</li> <li>• Toma de decisiones.</li> <li>• Trabajo en equipo.</li> <li>• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir y explicar las curvas de indiferencia.</li> <li>• Definir el concepto de la tasa marginal de sustitución.</li> <li>• Utilizar las curvas de indiferencia de un consumidor y su restricción presupuestal para encontrar su equilibrio.</li> <li>• Obtener geoméricamente la curva de Engel, a partir de la curva de ingreso consumo.</li> <li>• Obtener geoméricamente la curva de demanda, a partir de la curva de precio-consumo.</li> <li>• Distinguir el efecto sustitución del efecto ingreso, cuando varía el precio de un bien.</li> <li>• Utilizar la teoría de la demanda del consumidor con cálculo para la solución de casos prácticos.</li> </ul>
Teoría de la producción y costos	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p><b>Específica(s):</b> Explica el punto de equilibrio del productor mediante una gráfica y cálculo diferencial aplicando la teoría de costos en las empresas de</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir y explicar las tres etapas de la producción.</li> <li>• Analizar y comprender la tasa marginal técnica de sustitución.</li> </ul>

<p>bienes y servicios.</p> <p><b>Genéricas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de análisis y síntesis.</li> <li>• Comunicación oral y escrita.</li> <li>• Habilidades básicas de manejo de la computadora.</li> <li>• Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas.</li> <li>• Solución de problemas.</li> <li>• Toma de decisiones.</li> <li>• Capacidad de aprender.</li> <li>• Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).</li> <li>• Habilidad para trabajar en forma autónoma.</li> <li>• Búsqueda del logro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trazar un conjunto de isocuantas y la línea del isocosto para obtener el equilibrio del productor.</li> <li>• Realizar un mapa conceptual acerca del concepto de sustitución de factores.</li> <li>• Explicar los rendimientos a escala.</li> <li>• Aplicar la teoría de la producción con cálculo a la solución de casos prácticos.</li> </ul>
<p>Estructura de mercado</p>	
<p><b>Competencias</b></p>	<p><b>Actividades de aprendizaje</b></p>
<p><b>Específica(s):</b> Determina el equilibrio en la competencia monopolística, así como en las diversas modalidades del oligopolio que se presentan en las diferentes organizaciones empresariales.</p> <p><b>Genéricas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de análisis y síntesis.</li> <li>• Comunicación oral y escrita.</li> <li>• Habilidades básicas de manejo de la computadora.</li> <li>• Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas.</li> <li>• Solución de problemas.</li> <li>• Toma de decisiones.</li> <li>• Capacidad de aprender.</li> <li>• Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).</li> <li>• Habilidad para trabajar en forma autónoma. Búsqueda del logro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir el mercado en competencia perfecta, monopolio, oligopolio y competencia monopolística.</li> <li>• Explicar la obtención del equilibrio de corto plazo en competencia perfecta, según el enfoque total y el marginal.</li> <li>• Explicar cómo se logra el equilibrio de largo plazo de la empresa que opera en competencia perfecta.</li> <li>• Resolver matemáticamente problemas de determinación de equilibrio de mercado</li> <li>• Explicar la relación entre la curva de ingreso marginal del monopolista y la elasticidad de su demanda.</li> <li>• Explicar la teoría de discriminación de precios.</li> <li>• Utilizar el cálculo para solucionar problemas de precio y producción en el monopolio puro.</li> <li>• Obtener el equilibrio de Nash y analizar la importancia del dilema de los prisioneros.</li> <li>• Aplicar la teoría de juegos en el análisis de las estructuras del mercado.</li> <li>• Utilizar software de simulación en casos prácticos.</li> </ul>

## 8. Práctica(s)

Elaborar un caso práctico de una microempresa donde se determine:

- Elaboración del punto de equilibrio en forma gráfica y algebraicamente.
- Elaboración practica de curva de la demanda a partir de los datos de ventas.
- Cálculo práctico de la elasticidad precio de la demanda.
- Cálculo práctico de la elasticidad precio de la oferta.
- Determinación de la elasticidad cruzada de la oferta y la demanda.
- Mediante el software de simulación determinar el equilibrio en la competencia monopolística y oligopolio de las diferentes organizaciones empresariales.

## 9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé 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:

- Reporte de investigaciones.
- Mapas conceptuales
- Reportes de debates
- Gráficas
- Materiales utilizados en exposiciones.
- Análisis de los casos
- Resolución de casos prácticos.
- Resolución de problemas utilizando simuladores
- Exámenes
- Proyecto integrador

Herramientas:

- Rubrica
- Lista de cotejo

## 11. Fuentes de información

1. Dominick Salvatore. (1996). *Macroeconomía*. Mc Graw Hill. 3ª Edición.
2. Barajas Manzano Javier. (1993). *Microeconomía intuitiva*; Trillas. 1ª Edición.
3. E.F. Brigham / J.L. Pappas. *Economía y Administración*. 3ª Edición 1995.
4. Robert L. H Heilbroner / Lester C. Thurow. (1998). *Economía*; Prentice Hall. 5ª Edición.
5. Maté Jorge Julio, Pérez Domínguez Carlos. (2007). *Microeconomía avanzada cuestiones y ejercicios prácticos*. Pearson Printece Hall. 1ª Edición, 1ª impresión.
6. Parkin Michel. (2010). *Microeconomía*. Edición especial en español. ED. Pearson Educación. 8va.
7. Schotter Andrew. (1996). *Microeconomía*. Edición especial en español, Ed. Pearson Educación.
8. Pashigran B. (2001). *Teoría de los precios y aplicaciones*. Ed. Mc. Graw Hill.
9. Schotter Andrew (1996). *Microeconomía un enfoque moderno*. Ed. CECSA.
10. Rasmusen Eric. (1996). *Juegos e Información Una introducción a la teoría de juegos*. 2ª Edición.
11. Varas Juan (1996). *Economía del medio ambiente*. Ed. Alfa omega, 2ª Edición.
12. [www.Bivitec.org.mx](http://www.Bivitec.org.mx)
13. <http://150.214.53.58/courseecon>
14. [www.eumed.net](http://www.eumed.net)
15. [www.labaa.org/ayudastareas/](http://www.labaa.org/ayudastareas/).