

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 screenshot displays the Markstrat business simulator interface. At the top, there is a dark blue navigation bar with several tabs: 'RESULTADOS EMPRESA', 'ANALIZAR' (which is currently selected and highlighted in a lighter blue), 'INVESTIGACIÓN DE MERCADO', 'HERRAMIENTAS', 'DECIDIR', and 'SELECCIONE'. Below the 'SELECCIONE' tab, there is a dropdown menu showing 'Periodo 2'. Below the navigation bar, the main content area is titled 'Inicio' and features three large, dark grey rectangular buttons with white icons and text. The first button, 'INFORME INDUSTRIA', contains icons of a donut chart, a line graph, and a bar chart. The second button, 'INFORMACIÓN DE LA INDUSTRIA', contains an icon of a newspaper or document with a line graph. The third button, 'INFORME DE MERCADO', contains an icon of three smartphones. A small blue square with a white 'S' is located in the top right corner of the 'INFORME DE MERCADO' button.

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

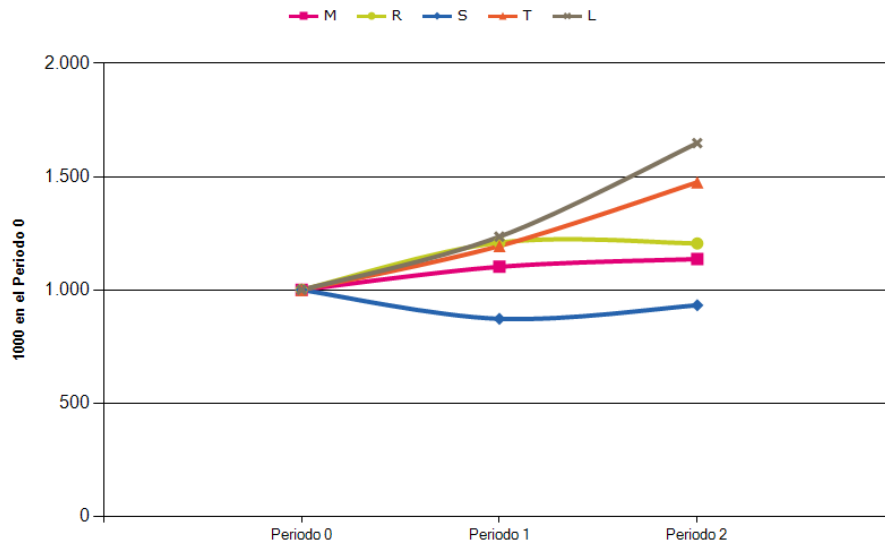
Contenido:

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**). The main content area is titled **Inicio** and contains several report tiles: **INFORME EMPRESA** (with a bar and line chart), **INFORME FINANCIERO** (with a calendar icon), **INFORME DE PRODUCCIÓN** (with a 3D box icon), **INFORME I+D** (with a flask icon), **REVISIÓN DE DECISIONES** (with a flask and price tag icon), and **FEEDBACK DE SU INSTRUCTOR** (with a person and checklist icon). On the left side, there is a sidebar with the markStrat logo, course information (CURSO: A67907, INDUSTRIA: Argentina, EQUIPO: Titanes, OMAR SALINAS), navigation icons (SALIR, EQUIPO, EXCEL, MANUAL, FAQ, IMPRIMIR), session information (SESIÓN DE DECISIÓN: 3), and status indicators (VER ERRORES, VER ADVERT., VER PRESUP.).

Unidad III: Investigación y Desarrollo

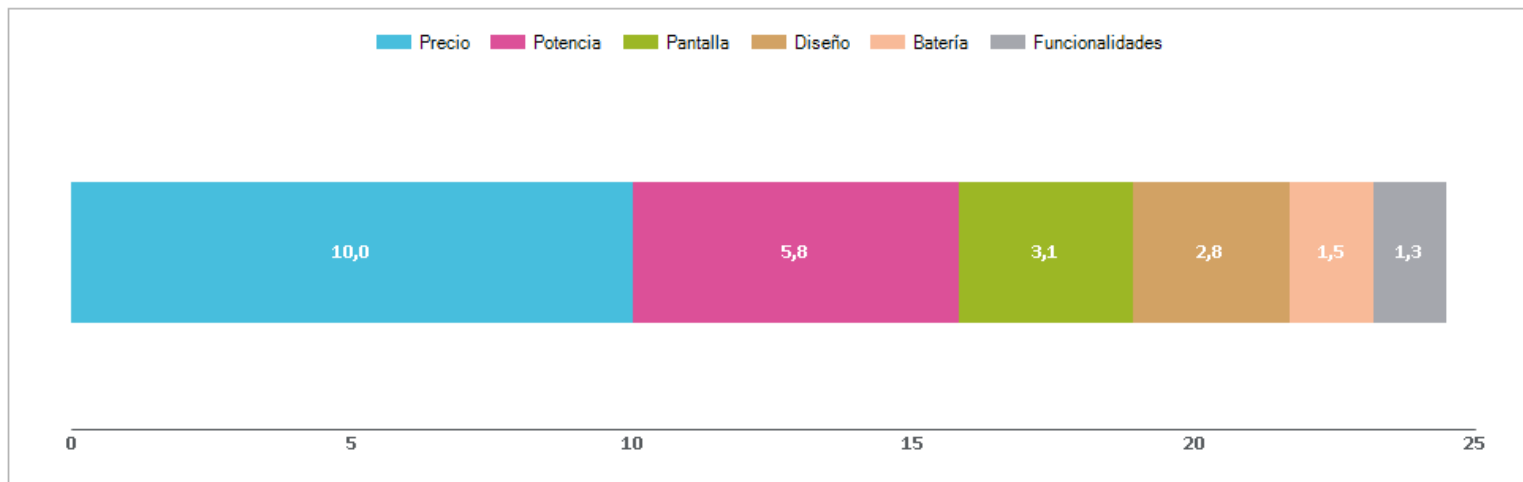
Contenido:

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.

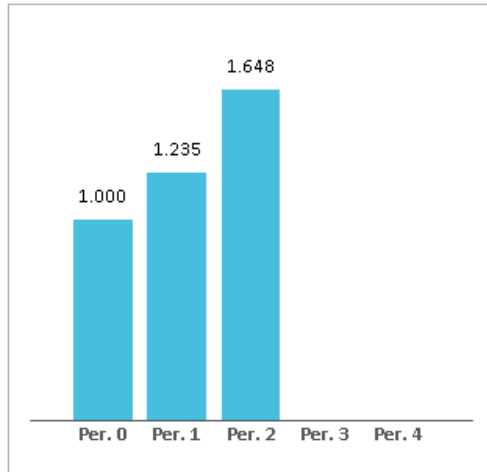
Tema 2: Resultados del plan de marketing.

Tema 3: Análisis de resultados.

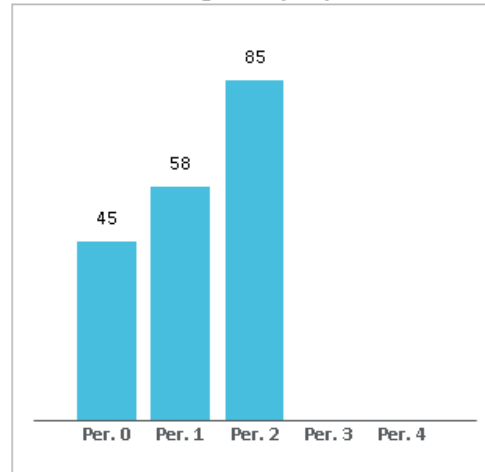
Tema 4: Retroalimentación del proceso de toma de decisiones.

Tablero de control de Empresa – Empresa LIONS – Periodo 2

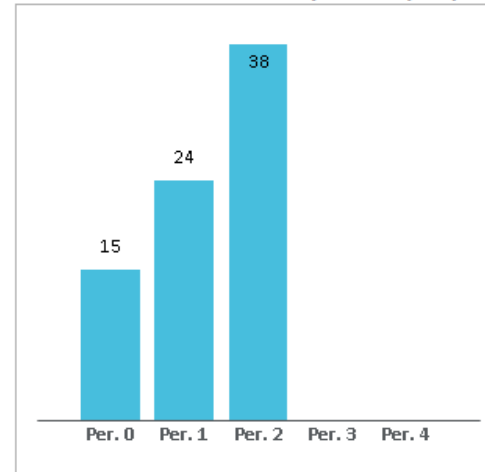
SPI



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

