

DS 2k9

6. Importante

- 6.1. Revisar Guia Práctico (en el software)
- 6.2. Usar "ayuda del juego"

1. El Juego

- 1.1. SIMULACIÓN
 - evaluada por un modelo de
 - se usa para reflejar
 - 1.1.1. características de la industria

2. Mercado

- 2.1. Consumidor
 - 2.1.1. está comprando todo el tiempo
 - 2.1.2. sensible a la estacionalidad
 - 2.1.3. calidad
 - 2.1.3.2. diseño
 - 2.1.3.3. acabado
 - Notan diferencia entre el offering de cada empresa
- 2.2. Demanda
 - 2.2.1. afectada por Suma de:
 - 2.2.1.1. Factores Económicos Generales
 - 2.2.1.1.1. inflación
 - 2.2.1.1.2. ciclos económicos
 - 2.2.1.1.3. estacionalidades
 - 2.2.1.2. Patrones de Precio de la Industria
 - 2.2.1.3. Marketing Total de la Industria
 - 2.2.2. MarketShare
 - 2.2.2.1. dependiente de
 - 2.2.2.1.1. Precio
 - Efecto inmediato (corto plazo)
 - Efecto residual decreciente (largo plazo)
 - 2.2.2.1.2. Marketing
 - 2.2.2.1.3. I&D
 - Efecto en largo plazo duradero
 - 2.2.3. Estacionalidad
 - 2.2.3.1. varía entre
 - 2.2.3.1.1 + 30% , + 50%

3. Producto

- 3.1. Líneas
 - 3.1.1. Movimiento
 - 3.1.1.1. alta demanda
 - 3.1.2. Sueño rosado
 - 3.1.2.1. demanda media
 - 3.1.2.2. hace falta invertir
 - 3.1.3. Tableros
 - 3.1.3.1. márgenes altos
 - 3.1.3.2. Mercado externo

5. Las Decisiones

4. Desempeño

- Decisiones propias + Decisiones de Competidores + Mercado + Variables dummy
- 4.1. Variables dummy
 - 4.1.1. Mercado
 - 4.1.1.1. marketshare cantidad
 - 4.1.1.1.1. cantidad de unidades vendidas **peso 2**
 - 4.1.1.2. marketshare ingresos
 - 4.1.1.2.1. ventas en unidades monetarias **peso 3**
 - 4.1.2. financiero
 - 4.1.2.1. ganancias/pérdidas
 - 4.1.2.1.1. monto de ganancias o pérdidas generadas **peso 3 / -3**
 - 4.1.2.2. Distribución de ganancias
 - 4.1.2.2.1. monto de lucro distribuido **peso 1**
 - 4.1.2.3. Rentabilidad
 - 4.1.2.3.1. ganancia neta / patrimonio neto **peso 1 / -1**
 - 4.1.3. operacional
 - 4.1.3.1. nivel de existencia mínimo
 - 4.1.3.1.1. costo total de existencias / ventas **peso 1**
 - 4.1.3.2. operar en plena capacidad
 - 4.1.3.2.1. sin horas extras
 - 4.1.3.2.2. costo total mano de obra / unidades producidas **peso 1**
 - 4.1.3.3. Marketing
 - 4.1.3.3.1. gasto adecuado en publicidad, I&D, promoción, mantenimiento
 - 4.1.3.3.2. suma de gastos / ventas **peso 1**
 - 4.1.3.4. producción
 - 4.1.3.4.1. comparación de costos unitarios de producción **peso 1**
 - 4.1.3.5. ventas
 - 4.1.3.5.1. mercado potencial generado / ventas **peso 1**

5.3. Fabricación

5.2. Largo Plazo

5.2.1. RRHH

5.2.2. Inversiones

5.1. Marketing

- 5.1.1. Mix Promocional
 - 5.1.1.1. mejoran participación de mercado
 - 5.1.2. Responsabilidad Social
 - 5.1.3.1. existe precio máximo
 - 5.1.3.2. altaz abruptas
 - 5.1.3.3. podría haber precio mínimo
 - 5.1.3. Precio
 - 5.1.4. Plazo
 - 5.1.4.1. mayor incentivo de compra
 - 5.1.4.1.1. mayor plazo
- 5.2.1. RRHH
 - 5.2.1.1. contrataciones
 - 5.2.1.2. entrenamiento
 - 5.2.1.3. aumento salarial
 - 5.2.1.3.1. de acuerdo a la inflación
 - 5.2.2. Capacidad de producción
 - 5.2.2.1. 2.5% trimestral
 - 5.2.2.1.1. depreciación física de unidad de producción
 - 5.2.2.2. cuando ocurre
 - 5.2.2.2.1. "gastos de instalación" se paga
 - 5.2.3. Automación
 - 5.2.3.1. aumenta productividad
 - 5.2.3.2. depreciación de equipo de automatización
 - 5.2.3.2.1. 5% trim
 - 5.2.4. Entrenamiento + I&D
 - 5.2.4.1. reduce costo de producción
 - 5.2.4.2. mejora calidad
 - 5.2.5. Mantenimiento
 - 5.2.5.1. reduce costo de producción
 - 5.2.6. Distribución de Ganancias
 - 5.2.6.1. solo si
 - 5.2.6.1.1. Endeudamiento (cuentas por pagar + préstamos - cuentas por recibir) < 50% de Patrimonio neto
 - 5.2.6.1.2. Patrimonio neto > 0
- 5.3.1. Insumos
 - 5.3.1.1. de Producción
 - 5.3.1.1.1. disponibles después de 1 período posterior al comprado
 - 5.3.1.1.2. se pagan en el período de compra
 - 5.3.1.1.3. Existe un costo de pedido
 - 5.3.1.1.4. los costos se ajustan con la inflación
 - 5.3.1.2. definen competitividad
 - 5.3.1.2.1. no generan costo por almacenamiento
 - 5.3.1.2.2. pintura
 - 5.3.1.2.3. clasificación
 - empaquados
 - tipos
 - componentes
 - 5.3.1.2.4. de Acabado
 - proveedor A: costo alto, alta calidad
 - proveedor B: costo medio
 - proveedor C: bajo costo, baja calidad
 - 5.3.2. Producción
 - 5.3.2.1. horas extras
 - 5.3.2.1.1. 50% más caro
 - 5.3.2.1.2. 40% más producción
 - 5.3.2.2. costo de apertura de nuevo turno
 - 5.3.2.3. costo almacenamiento
 - 5.3.2.3.1. \$1.00
 - 5.3.2.3.2. variará
- 5.3.2.3. costo almacenamiento
- 5.4. Investigación de Mercado y Consultorías
- 5.5. Demás expensas y gastos
 - 5.5.1. intereses
 - 5.5.1.1. se otorgan por 1 año
 - 5.5.1.2. renovable
 - 5.5.1.2.1. depende de la salud de la empresa
 - 5.5.1.3. cobro
 - 5.5.1.3.1. 4 veces iguales + intereses
 - 5.5.1.3.2. trimestre siguiente al endeudamiento comienza
 - 5.5.1.3. largo plazo
 - 5.5.1.3.1. se debe pedir
 - 5.5.1.3.2. no es automático
 - 5.5.1.3.3. INCLUIDO en presupuesto
 - 5.5.1.3. corto plazo
 - 5.5.1.3.1. 5.5.3.2.1 caro
 - 5.5.1.3.2. 5.5.3.2.2 válido por 1 trimestre
 - 5.5.1.3.3. restringir préstamos de largo plazo
 - 5.5.1.3.4. 5.5.3.2.3 puede
 - 5.5.1.3.5. 5.5.3.2.4 descuento de "duplicatas"