

Contenido

Prefacio xi
Introducción xiii

- 1. Inicio del juego empresarial: Principio de la historia 1**
Instrucciones para el juego empresarial en PC 7

- 2. Contabilizando los hechos: Los resultados finales 11**
El ambiente de negocios 11
Los resultados finales 12
Balance general 13
Estado de pérdidas y ganancias 18
Balance general vs. Estado de pérdidas y ganancias
o de resultados 24
Toma de decisiones financieras 26
Contabilizando los hechos 32
Resumen y conclusiones 33
Instrucciones del juego en PC 34

- 3. Planeación estratégica: El alma de la empresa 37**
¿Qué es un plan estratégico? 38
¿Quién necesita la planeación estratégica? 38
Requerimientos organizacionales 40
Pronóstico 40
Preparación de un plan estratégico 43
Financiamiento de su plan 55

Planeación de contingencias	57
Cómo seguir la trayectoria de su plan	58
Resumen y conclusiones	62
Tareas e instrucciones del juego en la PC	62

4. Administración de la economía: Las leyes de la oferta y la demanda **65**

Microeconomía	66
Demanda del mercado	68
Asignación de la demanda	71
Elasticidad de precios de la demanda	72
Curvas de la oferta	74
Elasticidad del precio de la oferta	78
Equilibrio del mercado	78
El juego del monopolio	81
Macroeconomía	82
Recopilación	84
Resumen y conclusiones	87
Tareas e instrucciones del juego	88

5. El ingreso al mercado: ¿Alguién quiere hacerlo? **89**

Planes del mercado	89
Entrar sorpresivamente en el mercado	101
Planificación estratégica del mercado	102
Resumen y conclusiones	104
Tareas e instrucciones del juego	106

6. El juego de las ventas: Ahí es donde se hace camino **109**

El costo de exagerar	109
La economía y el plan de ventas	110
La mercadotecnia y el plan de ventas	112
Análisis histórico	115
El análisis de venta final	115
El proceso de ventas	119
La falta de visión de la producción masiva	120
La historia de Ford	121
Lo obsoleto de los productos	121
El mito del crecimiento de la industria	122
La organización de ventas del futuro	123
Explotación de los productos	123
Patrones históricos de producto	123
Planificación del ciclo de vida	127

Resumen y conclusiones	128
Tareas e instrucciones del juego	130
Pedido de recursos de manufactura	130
Tutorial	131
Fabricación de autos	132
Venta de autos	134
Reporte de investigación del mercado	134
Recomendación final	135

7. Control del proceso de producción: Cómo proteger sus activos **137**

Objetivos del control de la producción	138
Costos de producción	139
El punto de equilibrio	144
Contribución al margen	145
Control de producción y utilidades	145
Cambios en los costos variables	147
Cambios en los costos fijos	150
Incremento al máximo de las utilidades	153
Plan de producción estratégico	154
Resumen y conclusiones	156
Tareas e instrucciones del juego	157

8. Fabricación justo a tiempo: Sólo lo suficiente para tener éxito **161**

Un enfoque integrado	162
Conceptos erróneos acerca de JAT	163
Las ventajas de costo	163
Cómo funciona JAT	166
Liderazgo JAT	172
Puesta en práctica del sistema del JAT	173
Desarrollo de un modelo JAT	177
Programación de la puesta en práctica	178
Resumen y conclusiones	178
Tareas e instrucciones del juego	179

9. La perfección no basta: Cómo armonizar los activos humanos **181**

El activo humano	182
La deslustrada fuerza laboral estadounidense	182
¿Por dónde empezará?	183
¿Qué es una visión?	185
La visión de Chrysler	185

Crear una visión	187
Misiones y metas	189
Declaraciones de la misión	189
Declaraciones de metas	189
Objetivos	190
Malos entendidos acerca de la delegación de la autoridad	192
El proceso de delegar la autoridad	193
Síntomas de la delegación de la autoridad	196
Obstáculos para el equipo	196
Selección de las personas adecuadas	197
Resumen y conclusiones	198
Instrucciones y el juego en la PC	198

10. El juego de la calidad total: En la carrera de la calidad, no existe una meta **201**

La calidad es obvia	202
La historia del CCT	202
Información y análisis	208
Comparación de los datos y medidas de desempeño	209
Análisis de la información de la calidad	210
Planificación estratégica del CCT	211
Administración de los recursos humanos	213
Seguridad de la calidad del producto	214
Planes de control de calidad	214
Proceso de mejoramiento continuo	215
La calidad de los proveedores	216
Resultados de calidad	217
Satisfacción del consumidor	218
Relaciones con los clientes	220
Su junta con Tom	222
Resumen y conclusiones	224
Tareas e instrucciones del juego en la PC	224

11. El poder de la información: Balas para las armas de la empresa **227**

La tecnología de la información	227
El viejo estilo	228
¿En qué nos beneficia?	229
Cómo ganar el juego	230
El peligro de la ignorancia	232
Procesamiento de los conocimientos	232
La nueva clase de información	233
¿Qué está sucediendo?	234

Procesamiento de la inteligencia	235
El proceso de la toma de decisiones	236
La búsqueda de información	236
Formulación del problema	241
Evaluación de las alternativas	242
Resumen y conclusiones	247
Instrucciones y recomendaciones del juego en la PC	247

12. Cómo cambiar el área corporativa en Estados Unidos: Aprendiendo a amar el cambio **249**

Cómo cambiar el área corporativa en Estados Unidos	250
Aprendiendo a amar el cambio	250
Las realidades de la década de 1990	251
La luz al final del túnel	252
Los cambios mínimos	253
Una mirada a la excelencia	253
La productividad no es gratis	255
Una estrategia para el cambio	256
Otra vez en el juego	256
Destruya los obstáculos	258
El budín de frutas	258
Puesta en práctica de los cambios	259
Resumen y conclusiones	260
Tareas e instrucciones del juego en la PC	262

13. Cómo jugar el juego empresarial: ¿Tiene usted lo que se necesita para ganar? **265**

¿Cómo se gana el juego?	266
Configuración de hardware	266
Acerca de su disco del juego	267
Inicio del juego	268
Paneles del juego	268
Cómo jugar en el mes 1	272
Cómo jugar en el mes 2	279
Cómo jugar en el mes 3	283
Cómo jugar en el mes 4	283
Cómo jugar en el mes 5	286
Tutorial del juego	288
Fabricación del producto	289
Venta de autos	290
Cómo jugar en los meses 6 al 12	290