INVESTIGACIONES: ANALISIS E IMPLEMENTACION DE PAQUETES DE SOFTWARE EN LAS AREAS DE FINANZAS, PRODUCCION Y MERCADEO.

OTTO E. BARRERA REY

La Facultad de Administración de Empresas de la UNAB, ha desarrollado un taller de investigación cuyo objetivo fundamental era diseñar y desarrollar paquetes programas de sistemas (software), que permitieran hacer simulaciones sobre aspectos importantes de la Administración en lo tocante a la toma de Decisiones, buscando que a través de estos juegos gerenciales pudieran desarrollarse habilidades, no solo en el manejo y análisis de la información, sino en el uso del computador como moderna e importante herramienta de la administración moderna.

El taller fue dirigido por el Ingeniero de Sistemas, Dr. Benjamín Pico Merchán, y desarrollado como trabajo de investigación acreditable como proyecto para grado por los egresados: Teresa Alfonso, Carlos E. Barrera, Elsa Carreño, Olga L. Gómez, Edgar Jaimes, Gerlynde Knapp, Guillermo Mejía, Alvaro Ordóñez, Jorge A. Salazar y Jorge Sánchez, y se dividió en tres paquetes funcionales independientes para las áreas de Finanzas, Producción y Mercadeo.

El cuerpo docente de la UNAB dispone pues, gracias a este Taller de Investigación, de una nueva herramienta a ser utilizada en la formación de los futuros Administradores de Empresas, y todos a su vez podrán "jugar" con situaciones simuladas en las cuales, dependiendo de las decisiones adoptadas durante el desarrollo de todo el evento, obtendrá cada equipo de estudiantes resultados diferentes. La filosofía de estos "Juegos Gerenciales" no es que existan ganadores y perdedores sino que facilite evaluar las incidencias que puede tener en los resultados de una empresa cada decisión y todas las alternativas, consideraciones e información que debe tomarse en cuenta, para lograr que la decisión sea el fruto del análisis y la planeación y no de la improvisación.

Es justo resaltar la importancia de la investigación llevada a cabo por los mencionados estudiantes, hoy profesionales de la Administración de Empresas. Es cierto que en el país existen algunos juegos gerenciales similares al que se ha desarrollado, pero han sido comprados a universidades del exterior y además se habían limitado al sector financiero. Los paquetes diseñados en la investigación, son los primeros que se conciben diseñan y producen completamente en el país, y ha correspondido ese honor a un grupo de estudiantes de nuestra Facultad.

PROGRAMA DE FINANZAS:

Exige del estudiante la claridad de los conceptos contables y la correcta concepción de la clasificación de los estados financieros. Las decisiones que tomará tendrán que ver con fuentes y condiciones de financiación, inversiones, niveles de producción, distribución de utilidades, políticas de crédito otorgados.

Todos estos aspectos van haciendo que la posición financiera de la empresa vaya cambiando en forma positiva o negativa, dependiendo del acierto en la decisión.

PROGRAMA DE PRODUCCION:

Parte de una demanda simulada y exige que el estudiante, para atenderla, tome decisiones sobre los recursos de producción, adquisición de equipo adicional o programación de horas extras, establecimiento de turnos adicionales, niveles de inventarios de materias primas, productos en proceso y terminados. Todas estas decisiones influirán, lógicamente, en los costos unitarios de fabricación en sus diversos aspectos, lo cual permite evaluar la bondad del análisis hecho por el estudiante y las determinaciones que haya tomado.

PROGRAMA DE MERCADEO:

Sitúa a cada equipo de estudiantes en un ambiente de competencia, para lograr obtener participación dentro del mercado mediante la utilización de estrategias adecuadas y, lógicamente, que la empresa derive utilidades. Contempla el programa comercialización en bienes de consumo masivo, de capital, intangibles y suntuarios. Inicialmente se determina el número de participantes en el juego, el número de rondas que lo compondrá y el presupuesto asignado a cada jugador y que deberá administrar racional y productivamente.

Permite el programa el manejo de las variables incidentes en la estrategia comercial.

Es obvio que los programas tienen una finalidad eminentemente académica y que busca mejorar el proceso analítico en el estudiante, pero no se pretende jamás lograr una medición real del acierto de una decisión y mucho menos, delegar en la máquina el fundamental proceso administrativo, cual es la toma de decisiones no repetitivas.

Felicitaciones para el grupo investigador por el logro obtenido y al cual la Universidad tuvo a bien otorgar la distinción de "Tesis Distinguida". Es un ejemplo y un reto para las siguientes promociones.

UNAB HEMEROTECA