## Sector

Tecnología

# **Nivel**

5

# **Temáticas**

Estrategia de mercado

Marketing de producto

Gestión y control de costes

Modalidad
Competitivo

Tiempo

16 a 32 horas



**TechCompany** reproduce el escenario competitivo de diversas compañías de hardware y software que deben competir entre sí. El simulador requiere de los participantes que asuman una visión estratégica de la función marketing/ventas de la compañía.

Las compañías producen y comercializan tres líneas de producto:

- Consolas de juego
- Software de entretenimiento
- Tablets.

Inicialmente, todas las compañías venden sus productos en un mercado, pero podrán entrar en nuevos mercados en el desarrollo de la simulación. Igualmente, las compañía podrán solicitar una ampliación de la capacidad de producción. La planificación realizada al inicio de la simulación será clave para conseguir que las decisiones sean coherentes.

El simulador considera cinco segmentos de demanda (Innovadores, Especialistas, Prestaciones, Precio y Clásico) y tres canales de comercialización (Internet, Tienda especializada y Gran distribución). Los diferentes equipos tienen un presupuesto máximo a distribuir en diferentes áreas de decisión.

La previsión de ventas por mercado y producto es una función clave para la consecución de los objetivos de la compañía.



### CAPACITACIÓN / ORGANIZACIÓN

#### Los participantes deberán tomar decisiones sobre:

#### **Mercados**

Entrada en nuevos mercados.

#### Previsión de ventas

Estimación de las unidades a vender por producto y mercado.

#### **Precios**

Precios por producto y mercado.

#### Comercialización

Promoción del producto en punto de venta y descuentos por canal de comercialización.

#### Investigación de mercado

Compra de investigaciones.

#### Producción

Ampliación de la capacidad de producción. Presupuesto en la mejora de la tecnología industrial.

#### Producto - Innovación

Mejora del nivel de innovación del producto. Calidad del empaquetado de los productos.

#### Marca

Gasto en promoción de marca por producto y mercado. Contratación de celebridades.

#### Capacitación

Desarrollo de las capacidades de la organización.

