

Sim Economy

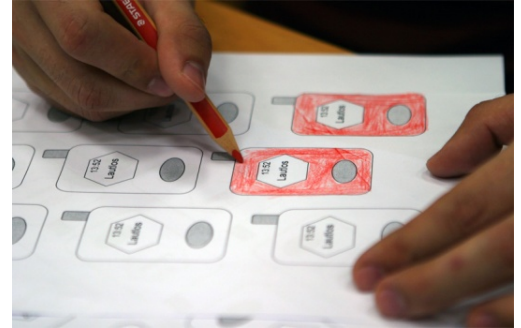
La Idea

La importancia en las economías financieras aumenta, sin embargo la educación en economía financiera juega un papel pequeño en las escuelas hoy. La economía Financiera no es parte del diario vivir, pero es muy importante en la mayoría de las profesiones. Debido a esto, es aún peor que jóvenes no conozcan y se desarrollen con relación a la economía en las escuelas.

El negocio simulador 'SimEconomy' tiene la habilidad de cambiar esa práctica: los estudiantes obtienen de primera mano la idea y perspectiva de las economías y sus vertientes de forma interactiva. A



través de este método de enseñanza, se motiva al estudiante a aprender rápida y efectivamente. Durante la simulación empresarial, los estudiantes actúan en roles variados. El pensar y el actuar sobre economías será la base para el éxito en la simulación. Los estudiantes encaran todos los días problemas concernientes a producción, negociaciones y competencias que los retan a resolver las situaciones por ellos mismos. En la simulación los jugadores reaccionarán de distintas maneras a nuevas situaciones – igual que en la vida real.



El Juego



El mercado meta para los participantes de SimEconomy son estudiantes entre las edades de 16 a 18 años. Se requiere al menos 18 estudiantes para lograr una buena ejecución en la simulación; el tope es ilimitado. La ejecución de tres periodos de simulación requiere 2 horas aproximadamente. Los únicos materiales que los estudiantes deberán traer para la simulación son tijeras, calculadoras y crayolas.

Cada estudiante actúa en uno de los siguientes roles:

Los trabajadores serán asignados a un dueño de fábrica y tendrán que producir celulares como parte de su producción. Para “producir” celulares, los trabajadores recortan el papel con el diseño de celular y los colorean. En primera instancia, ellos gastan su remuneración en los costos normales de vida. Si sobra dinero, pueden gastarlo en lujos.

Los dueños de la fábrica tienen que supervisar e instruir a sus trabajadores para que se logre la meta de producción. A través de negociaciones con los intermediarios ellos obtienen la información necesaria para calcular las cantidades y precios. Luego tienen que asegurarse que los costos como nómina y alquileres sean cubiertos. Los dueños de la fábrica tendrán que monitorear la calidad de los celulares producidos.

Los intermediarios compran los celulares a la fábrica, los importan a su país y subsiguientemente los venden a los detallistas y pequeños comerciantes. Su tarea primordial recae en las negociaciones, las cuales ayudan a recopilar información sobre precios y cantidades. Esta información influye sus cálculos. Al igual que los dueños de fábrica, los intermediarios también tienen que cubrir costos por sus compras y costos de transportación.

Los detallistas compran de los intermediarios la cantidad de celulares que ellos creen pueden venderle a sus clientes. Son ellos las primeras personas que reaccionan ante las variaciones del Mercado como lo es la fluctuación en el ciclo empresarial. Ellos también tienen que negociar precios para cubrir sus gastos. En adelante, los detallistas tratan de competir con las compañías por la alta calidad, precios bajos o su publicidad. El profesor representará al cliente. Por lo que tendrá una influencia con relación a las cantidades vendidas y sobre la simulación completa.

La Realidad



En el año 2007, se vendieron más de 1000 millones de celulares a través del mundo. Esto indica la importancia de la industria de los celulares, la cual estamos replicando en esta simulación empresarial. Para imitar la realidad, la producción se realiza en diferentes países. Diferentes condiciones de producción entre países con el salario mínimo como China y salarios altos como en Europa se tornan obvias. En China, la producción es más costo-eficiente debido a los salarios bajos. Sin embargo, esto representa un riesgo alto con respecto a la calidad del producto. Por otro lado, los estudiantes tendrán una diferencia fundamental en sus condiciones de vida. Mientras el costo de vida en China es más bajo, ya que una bicicleta es un lujo para los trabajadores mientras que los europeos utilizan sus ahorros para comprar un auto nuevo.

La producción tendrá un impacto en los intermediarios al estar en distintas localidades a través del mundo. Al importar de China, tendrán que pagar costos más altos de transportación y aranceles. Mientras que en Europa los intermediarios no tienen que pagar por los costos de transportación siempre y cuando sea dentro de la Nación Europea. Eventualmente, los detallistas no distinguen entre productos de China o Europa; su decisión es simplemente basada en precio y calidad.

Los Objetivos



El objetivo principal de la simulación es ofrecer una idea de economía coercitiva así como conceptos básicos como demanda y oferta, aprendizaje de las curvas y sus efectos en la gama de producción y negociación.

Basado en estas negociaciones, tendrán que calcular las cantidades y los precios de los bienes y reaccionar con respecto a las fluctuaciones en la demanda. De ese modo, entenderán los diferentes tipos de competencias como por ejemplo – cómo beneficiarse de los ajustes en los precios y la calidad.

Además, los efectos de subcontratar se ponen en perspectiva. Así, las ventajas y desventajas sobre los salarios, deberes y monedas se tornan claras. De igual forma, la simulación contiene un componente sobre la ética. Los dueños de la factoría tienen que asegurarse que los trabajadores están bien remunerados, de lo contrario se desmotivarán y ocurrirán huelgas. Se simulará más allá las condiciones de vida entre Europa y países con salarios bajos. Debido a la falta de restricciones al principio del juego, los estudiantes pueden llegar a acuerdos ilegales o anti-competitivos para mantener los precios en un nivel alto. El profesor – el último cliente – puede canalizar la simulación en direcciones predefinidas. Hay múltiples diseños a ser escogidos – diversidad de ciclos empresariales, cuotas de importación y subsidios se muestran como ejemplo. Por lo tanto, es posible que se realicen varias simulaciones empresariales con la misma clase ya que tendrán nuevos conocimientos en cada oportunidad.

Los Equipos

Los equipos-SIFE Muenster & UNE consisten predominantemente de estudiantes de la facultad de economía en Westphalian Wilhelms-University of Muenster y Universidad del Este en Carolina, Puerto Rico. SIFE significa 'Estudiantes en la libre empresa'. Y es una sociedad estudiantil internacional dirigida a transferir los conocimientos en economía de sus miembros a través de la práctica en los proyectos.



Con respecto a SimEconomy, el equipo SIFE Muenster logró por segunda ocasión el premio/beca HSBC Competencia Financiera. Esta beca es otorgada a proyectos en el cual se le transfiere a los estudiantes el conocimiento financiero de una forma extraordinaria.



Si tiene alguna duda o pregunta, comuníquese con nosotros!

www.pr.SimEconomy.org

puerto.rico@simeconomy.org

Phone: (787) 649-7299