

EN JUNIOR APRENDO FUTURO

Programa Áulico de Secundaria (Simulación)

Bancos en Acción

Público Destinatario: Alumnos de 16 a 19 años de Colegios Públicos.

Duración: Modalidad Competencia

Objetivo: *El objetivo del programa Bancos en Acción es ejercitar e introducir a los estudiantes en los principios de la banca y el crédito, tomando decisiones bancarias en un mercado competitivo mediante un juego de simulación por computadora.*

¿QUÉ ES BANCOS EN ACCIÓN?

Bancos en Acción es un certamen de simulación financiera por computadora, que da a los participantes la oportunidad de dirigir un banco vía Internet, compitiendo contra equipos de distintas instituciones educativas.

Los estudiantes serán directores de un banco virtual, en el cual deberán tomar decisiones para captar depósitos, dar préstamos y hacer que el banco tenga la mayor rentabilidad posible. En cada período recibirán dos reportes, el del banco y el de la industria, los cuales, deberán tomar en cuenta para cada toma de decisiones.

OBJETIVOS

Objetivo general del programa

Consiste en introducir a los estudiantes en los principios de la banca y el crédito. Para lograr el objetivo se decidió diseñar un software que simula el funcionamiento de los bancos en un mercado competitivo. Los estudiantes tienen que tomar decisiones bancarias que son procesadas por el software, arrojando los resultados de las mismas. De esta manera, logran visualizar las consecuencias que tiene para un banco tomar buenas o malas decisiones, y cómo las fluctuaciones económicas afectan al negocio bancario según los depósitos aumenten o disminuyan en relación con la demanda de créditos.

Objetivos específicos

- Ofrecer la oportunidad de vincular el mundo de la educación formal con la empresa y la tecnología.
- Permitir la interacción de instituciones educativas de varias ciudades del país.
- Ampliar la participación de jóvenes en la comunidad virtual generada por el certamen, para apoyar el conocimiento mutuo de los participantes y fomentar el entendimiento de las diversas naciones.
- Ofrecer a los alumnos la oportunidad de aprender jugando, motivados por una competencia.

¿Cómo funciona la Competencia?

Al comienzo de la simulación, cada equipo "funda" un banco y recibe los primeros reportes del mercado. Todos los equipos comienzan con los mismos números, en igualdad de condiciones. Los reportes que reciben son dos:

- 1) El reporte de situación financiera de su banco, que contiene un Estado de Resultados y un Balance.

EN JUNIOR APRENDO FUTURO

- 2) El reporte de situación del mercado, que detalla los volúmenes de movimientos en el mercado e informa acerca de la situación general de todos los bancos.

A partir de ese momento, los participantes deberán tomar las decisiones que consideren más convenientes para cada período; éstas serán procesadas por el software cada semana, generando nuevos reportes.

Las decisiones que se toman para cada período son:

- 1) Tasa de interés para créditos de sobregiro.
- 2) Tasa de interés para depósitos en caja de ahorro.
- 3) Tasa de interés para créditos a un año.
- 4) Tasa de interés para depósitos a plazo fijo.
- 5) Gasto en mercadotecnia.
- 6) Gasto en investigación y desarrollo.

Cada una de las decisiones afecta significativamente el resultado y las ganancias del banco, por lo que deben ser tomadas en función de una estrategia.

Estos reportes son enviados a los respectivos bancos, a fin de que se tomen nuevas decisiones. El medio utilizado para el envío de las decisiones y la devolución de los reportes con los resultados será la red INTERNET, a través del sitio oficial de la competencia.

Cada banco puede seleccionar un asesor para que los guíe en el análisis de los reportes y de las variantes que se van presentando a medida que avanza la competencia. Los asesores de los equipos son ejecutivos y directivos de Citigroup con experiencia en el ámbito de los negocios. Además, todos los equipos cuentan con el asesoramiento constante de Impulsa, a donde podrán transmitir sus dudas vía correo electrónico, teléfono o fax.