

Universidad de Colima

Facultad de Telemática

Ingeniería Financiera

Osegueda Rodríguez Rubí

Escenarios Económicos y financieros de influencia

Integrantes

Valdez Gutierrez Aldo Eduardo Becerra Alonso Jesús David García Castellón Rodolfo Montes de Oca Muñoz Fernando

Colima, Col; a 7 de febrero de 2024

El Impacto Económico Del Software en México

Internacional

Efectos o Impactos de manera estadística

Para Mexico el software aporta valor añadido (directo, indirecto e inducido) por un total de 1,4 billones de pesos, el 6,5% del PIB en el País. El software crea 2,5 millones de empleos (directos, indirectos e inducidos), el 5,1% del empleo total de México, La media de los sueldos en la industria del software en México es un 52% más alta que la media de los sueldos en México y un 154% mayor que la media de sueldos de los trabajadores del sector servicios.

Desafíos éticos

- La protección de la propiedad intelectual, el combate a la piratería y el uso ilegal del software.
- La formación y capacitación de los profesionales del software y el fomento de la cultura de la innovación y el emprendimiento.
- La colaboración y cooperación entre los actores del ecosistema del software, como el gobierno, la academia, la industria y la sociedad civil.
- La responsabilidad social y ambiental de las empresas de software y de los desarrolladores de software.

El impacto de la industria de software en la economía de la Unión Europea

Internacional

Efectos o Impactos de manera estadística

- La industria de software aporta un valor añadido total de 910,000 millones de euros a la Unión Europea, representando más del 7% del PIB.
- Se proporciona directamente 3,1 millones de empleos de software, un 1,4% del empleo total de la región.
- Considerando impactos indirectos e inducidos, el total de empleos generados asciende a 11,6 millones (un 5,3% del empleo total)
- La remuneración total pagada por esta industria alcanza los 139,200 millones de euros anuales, con un gasto de 12,700 millones de euros en 2013.

Desafíos éticos:

- Es importante garantizar la misma oportunidad de empleo en este sector.
- Se debe garantizar la privacidad y seguridad de los datos al crear y mantener software.
- Los productos tecnológicos deben ser accesibles para el mayor público posible.

Trading de Alta Frecuencia - High Frequency Trading (HFT) : Globalmente

Internacional (Estados Unidos/Europa)

Efectos o Impactos de manera estadística

- Aumento de Liquidez: Según un estudio de Brogaard et al. (2014), el High-Frequency Trading aumentó la liquidez del mercado de acciones de Estados Unidos en un 17% durante el período de uso que fue un año en ese momento.
- **Eficiencia del Precio:** Se mostró que el High-Frequency Trading ayudó a reducir el tiempo necesario para que los precios de los activos reflejan información nueva, mejorando así la eficiencia del precio en los mercados financieros.

Desafíos Éticos

- Desigualdades de Acceso: se plantea que debido a la tecnología necesaria para usar este trading es muy alta lo que puede causar desigualdad para acceder a este tipo de trading que es más eficiente y útil.
- Manipulación del mercado: debido a las altas velocidades del trading de alta frecuencia y como no se puede llegar a ver esto plantea preocupaciones acerca de cómo podrían usar estos algoritmos para modificar el mercado con muchas compras a mucha velocidad.

Opinión

La industria del software y la tecnología ha tenido una transición fundamental dentro del sector económico y financiero, aunque en la actualidad se crea que no es muy notorio, en el futuro se espera que haya aportaciones como lo son la nube o "cloud", big data e inteligencia artificial según la firma IDC (International Data Corporation). Tras la pandemia la inclusión del software al ámbito financiero ha logrado una de las mayores evoluciones en este mismo ámbito, catalogada como la "economía digital" según la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico); la economía digital y la adaptación del

software en general han logrado que se haga una mayor inversión en el desarrollo de las tecnologías de la información gracias a las ventajas que se han brindado (como un aumento en la velocidad del servicio y en la conectividad entre las conexiones), siendo esta inversión de alrededor de un 56% en las áreas de Tecnologías de la información según una investigación de Deloitte.

Creemos que de los escenarios que vimos el que más se apega al objetivo sería el que habla sobre el impacto de la industria de Software en la Union Europea, ya que abarca abiertamente sobre como estos avances han logrado generar grandes inversiones al ámbito del software, les han generado más empleo a los habitantes Europeos y los números reflejan como el software incluido en los problemas económicos y financieros puede hacer un gran cambio.

Bibliografías

Europea, U. (s/f). EL IMPACTO ECONÓMICO DEL SOFTWARE. Bsa.org. Recuperado el 7 de febrero de 2024, de https://softwareimpact.bsa.org/eu/pdf/factsheets/EU_Spain_Software_Economic_Impact_FACTSHEET_es.pdf

Bardalez Chota, C. J., & Ynga Villalva, M. P. Análisis de las ventajas y desventajas de los sistemas de trading de alta frecuencia frente a los sistemas tradicionales de trading.

Kaya, O., Schildbach, J., & Ag, D. B. (2016). High-frequency trading. Reaching the limits, Automated trader magazine, 41, 23-27.

Uresty, V. (2023b, septiembre 12). Industria del software, clave en la economía digital. Capital. Recuperado 7 de febrero de 2024, de https://wortev.capital/tecnologias-de-la-informacion/industria-del-software-clave-en-la-economia-digital/

Software: a €910 billion catalyst for the EU economy. (n.d.). Software: A €910 Billion Catalyst for the EU Economy. https://softwareimpact.bsa.org/eu/

Morgan, S., & Boué, T. (2016, November 22). EU can harness the full potential of software. www.euractiv.com. https://www.euractiv.com/section/digital/opinion/eu-can-harness-the-full-potential-of-software/

Keane, J. (2022, February 11). Software is a €910 billion catalyst for the EU economy, says new report. Tech.eu. https://tech.eu/2016/11/22/software-e910-billion-catalyst