

## RETORNOS DE LABSAG

### BENEFICIOS PARA ALUMNOS

1. **DIEZ AÑOS DE EXPERIENCIA:** Los simuladores de Labsag permiten que los participantes manejen empresas a lo largo de un plan de estudios acumulando el equivalente de 10 años de experiencia decisional. El alumno usuario de simuladores LABSAG sale así al mercado de trabajo listo para participar y comprender en la práctica el mundo empresarial puesto que ha vivido las consecuencias de sus propias decisiones, **antes**. Diez años de adelanto de aprendizaje práctico tienen un valor estimado de \$ 15,000 por alumno a razón de \$ 1,500 por alumno por año, es decir, lo que se le pagaría a un practicante por un año, una estimación subvaluada dado que el practicante en la realidad no toma decisiones importantes. Cada mil alumnos entonces, el valor aportado por Labsag es de \$ 15,000 x 1000, menos el costo pro-rata de Labsag. Otros costos no hay, porque al operar Labsag por Internet no se requiere comprar más PC's o impresoras.

2. **66 % DE INCREMENTO EN EFICIENCIA EDUCACIONAL:** Jude Lee\* en su "meta-analysis" ubicó 19 estudios en donde se medía la efectividad de las simulaciones, todos ellos publicados después 1976 y 1992. En una de dos variables de resultados, logro académico, Lee encontró que el 66 % de los alumnos que usaron simuladores mostraron significativamente mayores logros académicos ("academic achievement") reflejado en puntajes de exámenes post simulación, que el promedio de los alumnos en grupos de control donde no se usaron simuladores. Una de las conclusiones del estudio fue que si los alumnos reciben alguna guía y asesoramiento durante la simulación, ello los ayudará a obtener mejores logros académicos

3. **MAS BARATO RELATIVAMENTE:** Si en vez de contratar Labsag, en un solo pago, la universidad decide alquilar simuladores a \$ 160 por simulador por alumno, como es el promedio en el mercado mundial (en inglés), el costo total por un solo simulador para 1,000 alumnos sería de \$ 160,000 y para 10 simuladores \$ 1'600,000 en un solo año. Labsag es así significativamente más barato que alquilar licencias por alumno por simulador anualmente.

4. **RECUPERACION VIA COBRO A EJECUTIVOS:** La universidad puede cobrar a los ejecutivos de empresas en su área geográfica licenciada, en cursos para ejecutivos, \$ 80 por persona por simulador (la mitad del mercado mundial), logrando en dos años reclutar a 500 ejecutivos.  $500 \times 80 = \$ 40,000$ .- En este método de evaluación conocido como "payout" en inglés, el simulador es pagado enteramente por cursos a ejecutivos en menos de dos años.

5. **RECUPERACION VIA COBRO DIRECTO:** Usado por universidades privadas en México, se les cobra a los alumnos \$ 15 dólares por el uso de

cada simulador. Si se tratara de 1,000 alumnos por 10 simuladores el ingreso estimado sería de \$ 150,000, arrojando una utilidad significativamente superior al costo original de Labsag.

6. Si se combinan 3 y 4, Labsag es sumamente rentable.

### **BENEFICIOS PARA PROFESORES**

1. **MENOS TIEMPO INUTIL:** porque se ahorra tiempo de corrección de exámenes de profesores puesto que los simuladores son en efecto, un examen continuo. Esto permite reducir el número de casos y eliminar varios exámenes, concentrando el peso de la actividad práctica en asesoría de equipos de alumnos.

2. **MEJOR EVALUACION DE PROFESORES:** El alumno interioriza la transferencia de teoría a práctica al final del curso, calificando al profesor significativamente mejor que sin el uso de simulaciones, mejorando la evaluación profesional del que impartió la clase.

3. **MEJORES PROFESORES:** después de dos o tres usos de simuladores el profesor interiorizará las diversas soluciones al problema central de cada simulador, mejorando su experiencia, en mucho más que el alumno.

4. **UPGRADE DEL CURSO:** cada simulador requiere que se cubra teóricamente en clase los temas que llevan a la excelencia empresarial en la práctica gerencial contemporánea. Este requerimiento provocará gradualmente la revisión y actualización de cada curso.

\*Jude Lee "Effectiveness of Computer-based Instructional Simulation: A Meta Analysis" International Journal of Instructional Media, Vol. 26, March 1999