



EMPRESA Y GESTIÓN
NIVEL MEDIO
PRUEBA 2

Miércoles 17 de mayo de 2006 (mañana)

1 hora 30 minutos

INSTRUCCIONES PARA LOS ALUMNOS

- No abra esta prueba hasta que se lo autoricen.
- Conteste tres preguntas.

1. El Burro

En 2004, Danae y Rocío Tefero establecieron un negocio, *El Burro*, en forma de sociedad, que ofrecía viajes en burro en Granada, España. Después de observar cómo los turistas ancianos sufrían para subir las empinadas cuestas de la región, se dieron cuenta de que los burros podían transportarlos fácilmente y aportar una experiencia singular al mismo tiempo. Las hermanas pidieron prestados €4500 (euros) para comprar seis burros a €750 cada uno. Los burros son una especie protegida en Granada y poca es la gente que aún los cría, ya que hoy en día no se utilizan para la agricultura. Sus monturas son caras, difíciles de obtener y se fabrican a petición.

La gente local ha expresado ciertas inquietudes acerca de que los burros transporten turistas. Las hermanas arguyen que los burros son más ecológicos como medio de transporte ya que no producen ruido ni polución que perjudiquen el área. Danae también ha asegurado a la gente que los animales son lo suficientemente fuertes, ya que se han criado para acarrear cargas pesadas. Danae y Rocío se han comprometido a apoyar a la comunidad local en la realización de un programa educacional, y como parte de éste, los niños pueden montar en los burros y aprender sobre su vida. Los burros son particularmente seguros para los niños discapacitados. Los viajes en burro se anuncian en las oficinas de turismo locales. El programa educacional ofrece paseos de 2 horas por €10.

	Beneficio neto por viaje	Número máximo de viajes al año
Adulto	€30	40
Niño	€10	60

- (a) Identifique **dos** características principales de una sociedad. [2 puntos]
- (b) Calcule el tiempo requerido para amortizar la inversión inicial de €4500, suponiendo que *El Burro* realice el número máximo de viajes al año. [3 puntos]
- (c) Examine **dos** formas por las que *El Burro* podría asegurar su supervivencia como negocio. [7 puntos]
- (d) Discuta cómo las hermanas podrían reducir al mínimo el posible conflicto entre ellas y la comunidad local. [8 puntos]

2. Teddybears Picnics SL

Teddybears Picnics SL fabrica ositos de peluche. Su información financiera incluye:

	2004 (\$)	2005 (\$)
Activos fijos	10 000	10 000
Ingresos por ventas	22 000	24 000
Efectivo	1 200	1 000
Existencias	4 800	5 200
Deudores	2 900	3 200
Costo de ventas	8 400	8 900
Acreedores	3 200	3 400
Beneficios retenidos	8 700	9 900
Costos generales	4 400	5 000
Pasivos a largo plazo	7 000	6 100

- (a) Defina los términos siguientes:
- (i) *activos fijos*
 - (ii) *activos circulantes*
 - (iii) *pasivos circulantes.* [6 puntos]
- (b) Construya unas cuentas de pérdidas y ganancias para *Teddybears Picnics SL* correspondientes a los ejercicios 2004 y 2005. [5 puntos]
- (c) Produzca balances para *Teddybears Picnics SL* correspondientes a los ejercicios 2004 y 2005. [6 puntos]
- (d) Identifique **tres** formas por las que *Teddybears Picnics SL* podría mejorar sus beneficios netos. [3 puntos]

3. Fairplay

Fairplay es una empresa de ropa de gran envergadura que promueve la responsabilidad ética para proteger su imagen corporativa. *Fairplay* está desarrollando una política ética y normas de seguridad en sus operaciones extranjeras. Insiste en que los proveedores cumplan las normas apropiadas; paguen jornales adecuados; y, traten a todos los empleados justamente. Dado que las comunicaciones son más rápidas, el comportamiento comercial no ético en otros países pronto se divulga globalmente.

La pobreza, los índices altos de desempleo, y la debilidad, inexistencia o no aplicación de las leyes laborales en muchos países facilitan el abuso de los empleados. En el pasado, *Fairplay* experimentó mala publicidad por trabajar con proveedores que empleaban mano de obra infantil y ofrecían malas condiciones de vida y laborales. Grupos con intereses externos exigen una respuesta ética y *Fairplay* debe responder. *Fairplay* está considerando la creación de un código de práctica para proteger su reputación y sus nombres de marca. Por ejemplo, en su fábrica de Honduras, proporciona comidas a los trabajadores y ofrece asistencia médica; como consecuencia, la productividad se ha duplicado.

Las políticas éticas de *Fairplay* también se aplican a sus proveedores, y el incumplimiento de dichas políticas significa que *Fairplay* dejará de trabajar con ellos. *Fairplay* visita fábricas sin previo aviso para comprobar las normas.

- (a) Defina con un ejemplo el término *grupo con intereses externo*. [2 puntos]
- (b) Explique los beneficios para *Fairplay* de establecer objetivos éticos. [4 puntos]
- (c) Recomiende **cuatro** políticas que *Fairplay* debería incluir en su código de práctica. [4 puntos]
- (d) Evalúe los costos y los beneficios para *Fairplay* de trabajar más estrechamente con sus proveedores para asegurarse de cumplir las normas estipuladas en su código de práctica. [10 puntos]

4. El mercado de los juegos de ordenador

Cada vez más, el mercado global de \$18,2 billones de los juegos de ordenador está dominado por unos pocos editores. El mercado de creación de juegos del Reino Unido tiene un valor de \$300 millones, y las exportaciones son mayores que las importaciones. Más y más los editores de juegos británicos están siendo absorbidos por sus rivales japoneses y estadounidenses. El mercado de los juegos de ordenadores la industria mediática de más rápido crecimiento en el mundo. Los riesgos involucrados en la creación de un juego original son significativos. No existe ninguna garantía de que un juego desarrollado por un creador de software vaya a ser comprado por un editor de juegos. Consolas (hardware) nuevas para juegos se crean constantemente a través de la industria, y a medida que aumentan los competidores, las habilidades de los empleados necesitan actualizarse. El número de juegos nuevos está disminuyendo, y los que se producen, están cada vez más vinculados a la industria cinematográfica.

Otra amenaza para la industria del Reino Unido es la subcontratación* del desarrollo a fuentes más baratas en Europa oriental y Vietnam. La reducción del mercado ha forzado a los creadores a diversificarse y a arriesgarse; por ejemplo, ahora hacen juegos para teléfonos móviles. El Reino Unido es el líder mundial dentro del mercado de rápido crecimiento de los juegos para teléfonos móviles.

* subcontratación: enviar trabajo a un proveedor externo para recortar los costos.

[Fuente: adaptado de *The Sunday Telegraph*, 6 de septiembre de 2004]

- (a) Explique cómo los negocios de juegos de ordenador pueden asegurar que las habilidades de sus empleados satisfagan las necesidades de una industria que cambia rápidamente. [4 puntos]
- (b) Describa la importancia de la innovación en un mercado de juegos de ordenador que cambia rápidamente. [4 puntos]
- (c) Discuta los problemas de financiar investigación y desarrollo en el mercado de alto riesgo de la creación de juegos de ordenador. [7 puntos]
- (d) Examine las implicaciones a largo plazo para la industria de juegos del Reino Unido de subcontratar el desarrollo a Europa oriental y Vietnam. [5 puntos]

5. Fotollaveros

Felipe García tiene un negocio llamado *Fotollaveros* que ofrece llaveros con fotografías de recuerdo para ocasiones especiales. Felipe se ha dirigido a un parque temático para proveer llaveros con fotografías de recuerdo para los clientes, como souvenir de su día de recreo. El requisito mínimo del contrato es de 1000 llaveros al año.

Para cubrir el contrato, Felipe tendrá que alquilar un local en el parque temático que costará \$1700 al año, pero no necesitará comprar ningún equipo para producir los llaveros. Necesitará comprar piezas de plástico para los llaveros que costarán \$0,16 por unidad; clips que costarán \$0,03 por unidad; y, papel fotográfico que costará \$0,06 por unidad. Felipe tiene intención de vender los llaveros a \$3,65 cada uno y estima que podrá producir 2500 llaveros al año.

- (a) Explique, con ejemplos apropiados, la diferencia entre costos fijos y variables. [4 puntos]

 - (b) Calcule
 - (i) el punto de equilibrio [4 puntos]
 - (ii) el margen de seguridad con 1000 llaveros [1 punto]
 - (iii) el beneficio con 1000 llaveros [2 puntos]
 - (iv) el beneficio con 2500 llaveros. [2 puntos]

(Muestre claramente sus cálculos.)

 - (c) Analice las limitaciones de utilizar un análisis del punto de equilibrio como herramienta de planificación. [7 puntos]
-