



Preparación de México para el comercio digital

Dr. Jorge Méndez Astudillo

Instituto de Investigaciones Económicas

Universidad Nacional Autónoma de México

XII Conferencia REDLAS, Red Latinoamericana y del Caribe para la investigación en servicios

Agenda

- Conceptualización del proceso del comercio electrónico
- Limitantes al desarrollo del comercio electrónico
- Disponibilidad de habilidades digitales
- Disponibilidad de métodos de pago digitales (Bancarización)
- Propuestas

El comercio electrónico

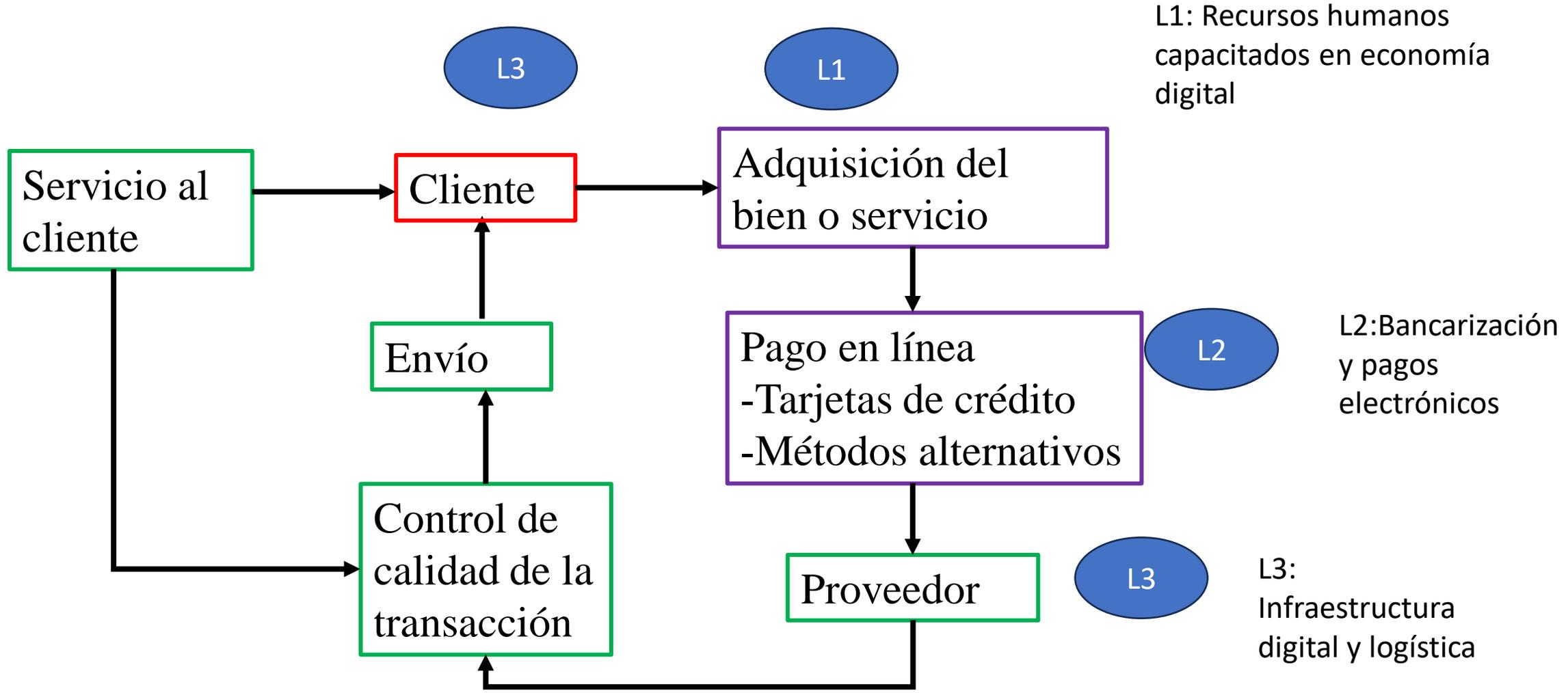
El e-commerce o comercio electrónico consiste en la distribución, venta, compra, marketing y suministro de información de productos o servicios a través de Internet.

Visa <https://www.visa.com.mx/dirija-su-negocio/pequenas-medianas-empresas/notas-y-recursos/tecnologia/que-es-ecommerce-o-comercio-electronico.htm>

El comercio electrónico tiene 7 características propias:

- Ubiquidad
- Alcance mundial
- Estandarización
- Variedad
- Interactividad
- Densidad de información
- Personalización.

Diagrama comercio electrónico



Habilidades digitales en Mexico

Índice de preparación para el trabajo. (Habilidades digitales) 2022 por Salesforce

Workplace Digital Skills Readiness

FILTER BY

Country: Mexico
Generation: (Todo)
Gender: (Todo)
Work Seniority: (Todo)

	Index Score	Percent Very Prepared with Workplace Digital Skills		Percent Very Equipped with Resources to Learn Digital Skills		Percent Very Actively Learning/Training on Digital Skills	
		Now	5 Years	Now	5 Years	Now	5 Years
Global	33	40%	34%	27%	24%	28%	26%
Mexico	47	52%	52%	29%	32%	46%	46%

Top Workplace Digital Skills

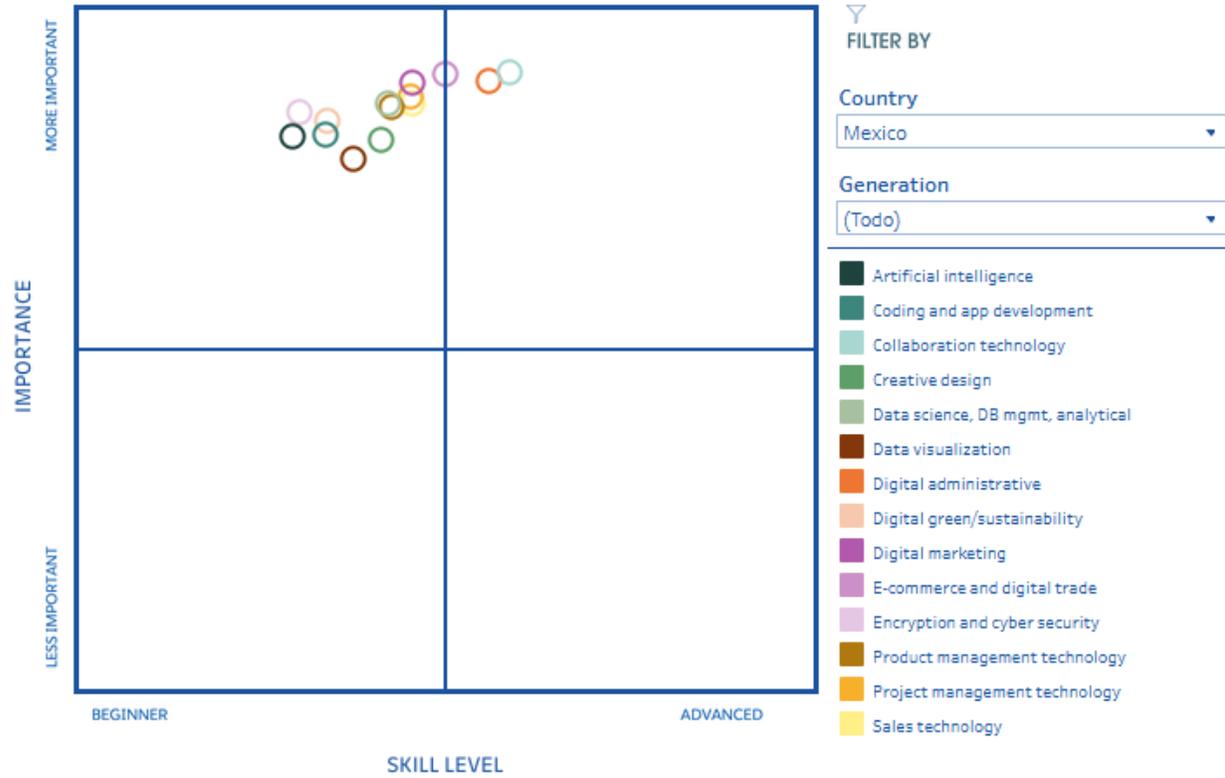
FILTER BY

Country: Mexico
Generation: (Todo)
Work Seniority: (Todo)

*Please only use 2 filters max at a time to maintain the integrity of the data

- #1 | E-commerce and digital trade
- #2 | Collaboration technology
- #3 | Digital marketing
- #4 | Digital administrative
- #5 | Project management technology

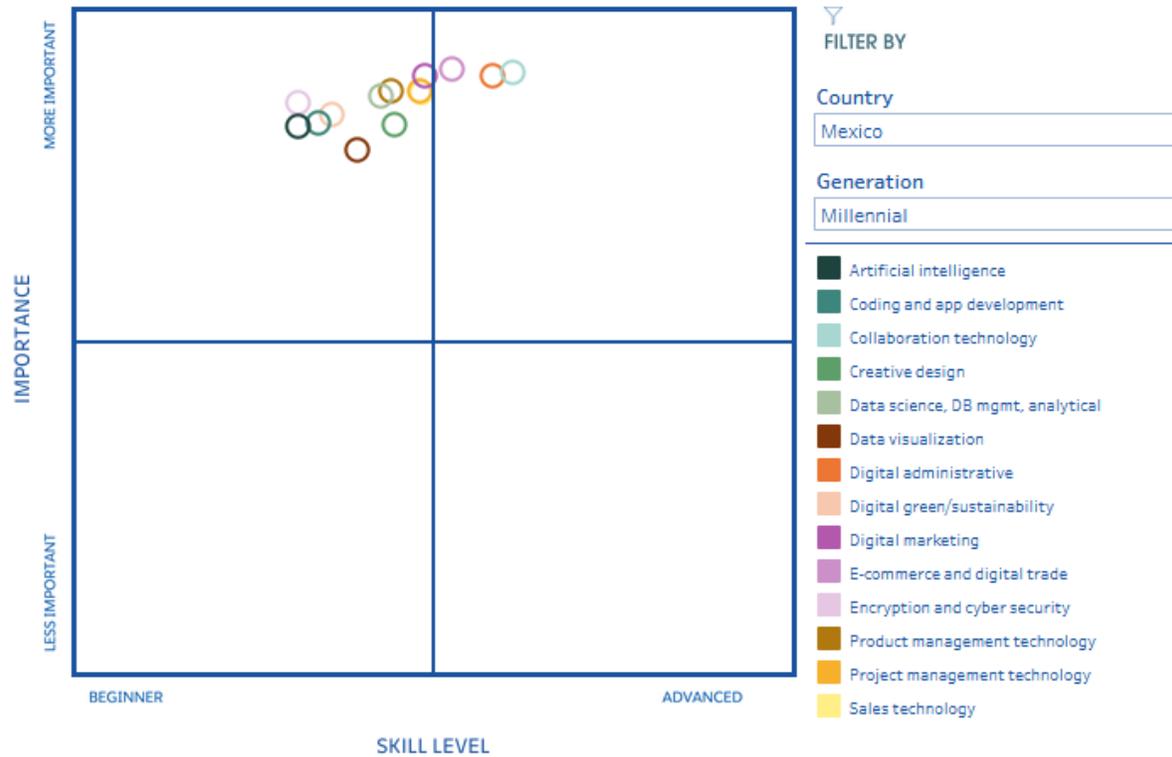
Workplace Digital Skills Matrix



Workplace Digital Skills Matrix



Workplace Digital Skills Matrix



Milenials

Tecnologías para la colaboración
Tecnologías digitales para la administración

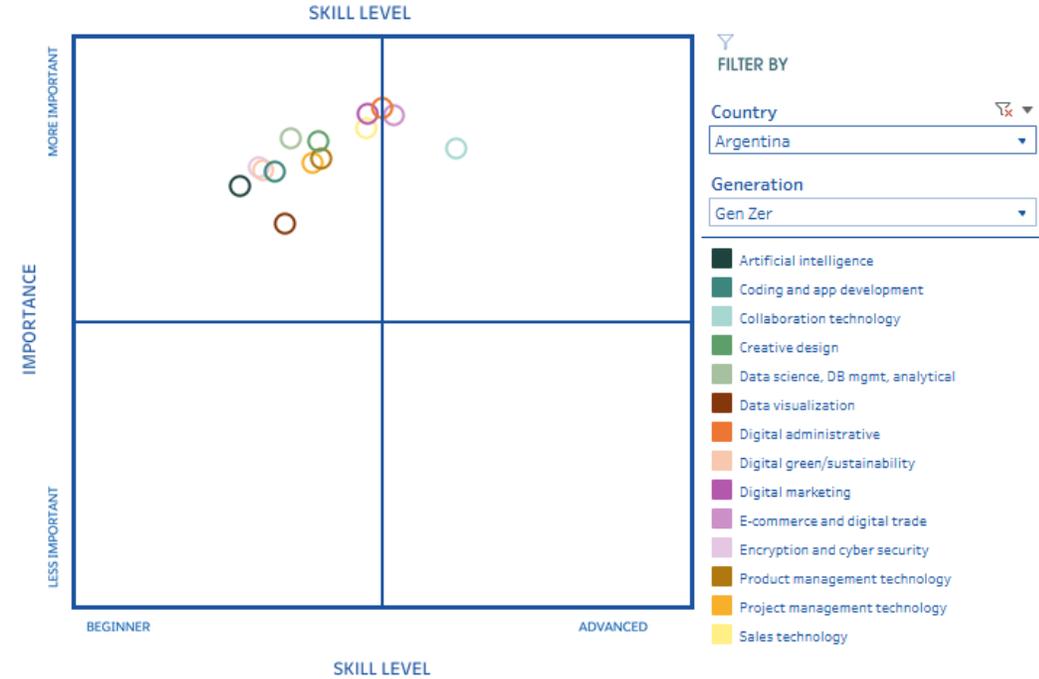
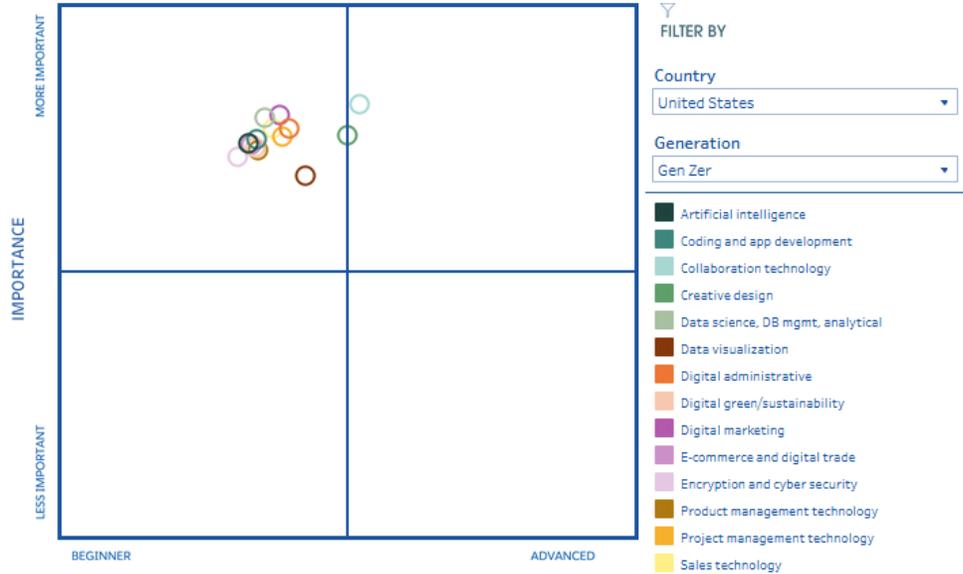
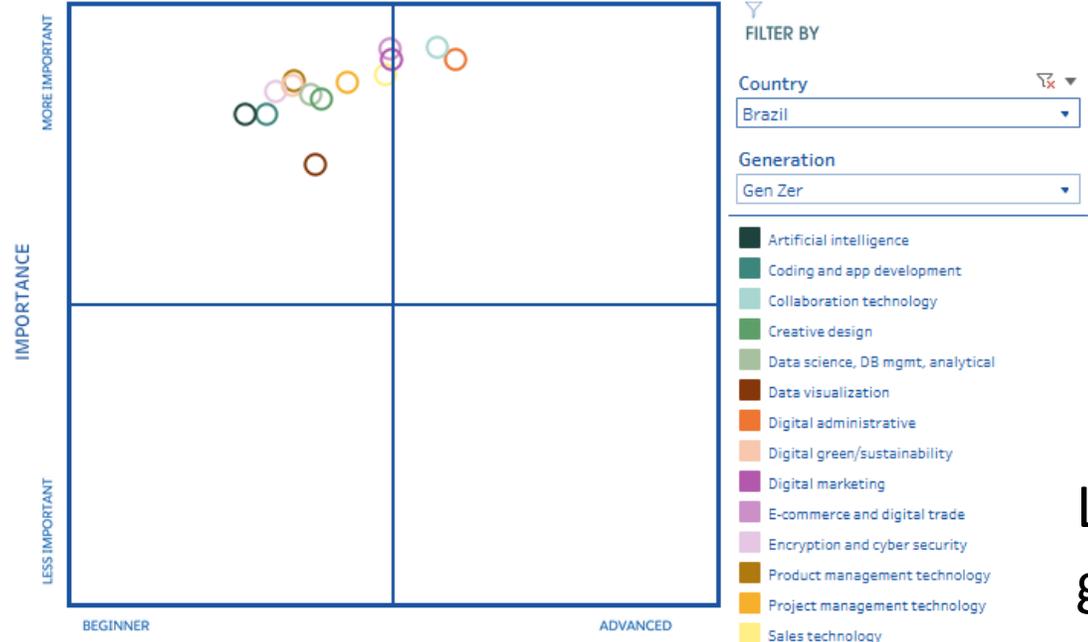
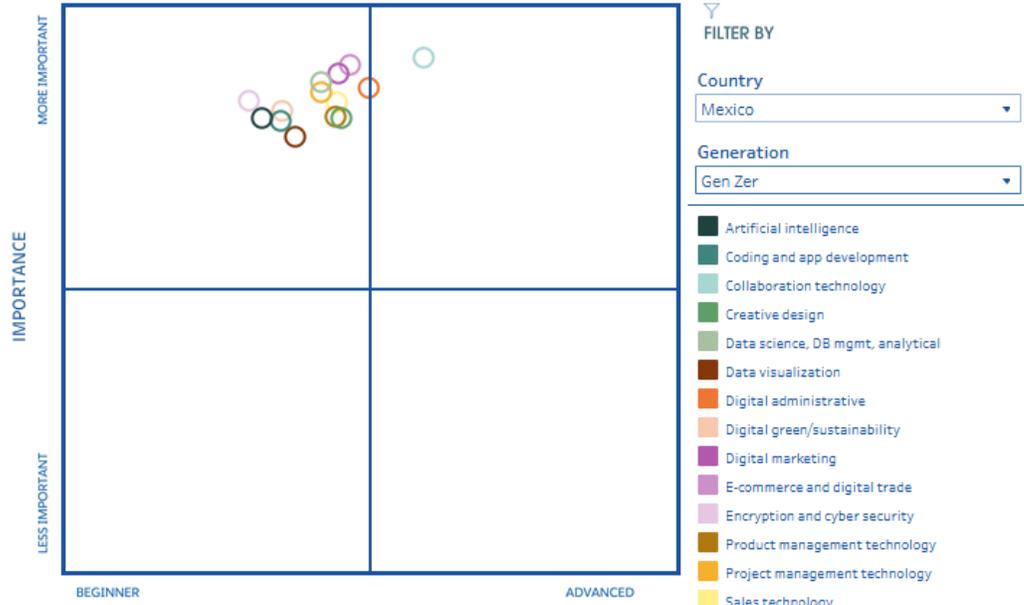
Workplace Digital Skills Matrix



Generación Z

Tecnologías para la colaboración
Tecnologías digitales para la administración

Workplace Digital Skills Matrix

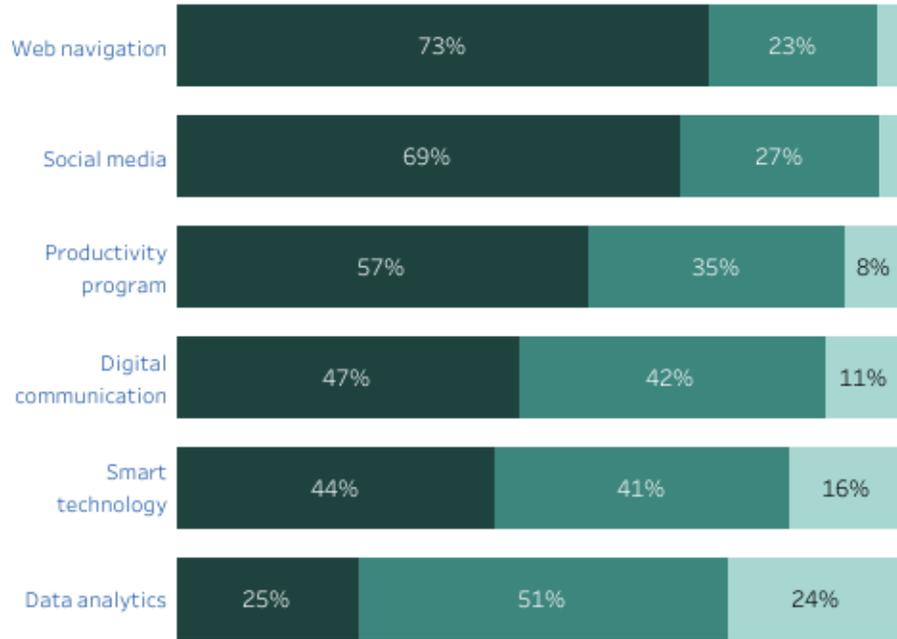


La generación más joven

Everyday Digital Skill Levels

Click →

[View Workplace Digital Skill Levels](#)



FILTER BY

Country



Mexico

Generation

(Todo)

Work Seniority

(Todo)

Advanced

Intermediate

Beginner

*Please only use 2 filters max at a time to maintain the integrity of the data



Future Career Plans



- I plan to learn new skills that will help me grow in my current career
- I plan to stay in my current career without adding new skills
- I plan to learn new skills that will lead to a different career path at my current company or organization
- I plan to learn new skills that will lead to a different career path outside of my current company or organization

L1: Recursos humanos

- El comercio electrónico requiere de recursos humanos calificados para la operación de la tecnología, diseño de la página web y procesamiento del pago.
- Se requiere de usuarios capaces de realizar compras y pedidos en línea.
- El estudio de Salesforce indica que existen esos recursos humanos dentro de las generaciones más jóvenes en el país.

L2: Bancarización en México

Datos de la encuesta de inclusión financiera del INEGI (ENIF 2021) muestran que en 2021 el 49.1% de los adultos (entre 18 y 79 años de edad) tenían una cuenta bancaria (de nómina, ahorro, cheques) de los cuales 42.6 % son mujeres y 56.4 % hombres.

Año	Millones de cuentas	Porcentaje de adultos	Mujeres (%)	Hombres (%)
2021	41.1	49.1	42.6	56.4
2018	37.3	47.1	45.9	48.5
2015	33.6	44.1	42	46.3

Bancarización en México

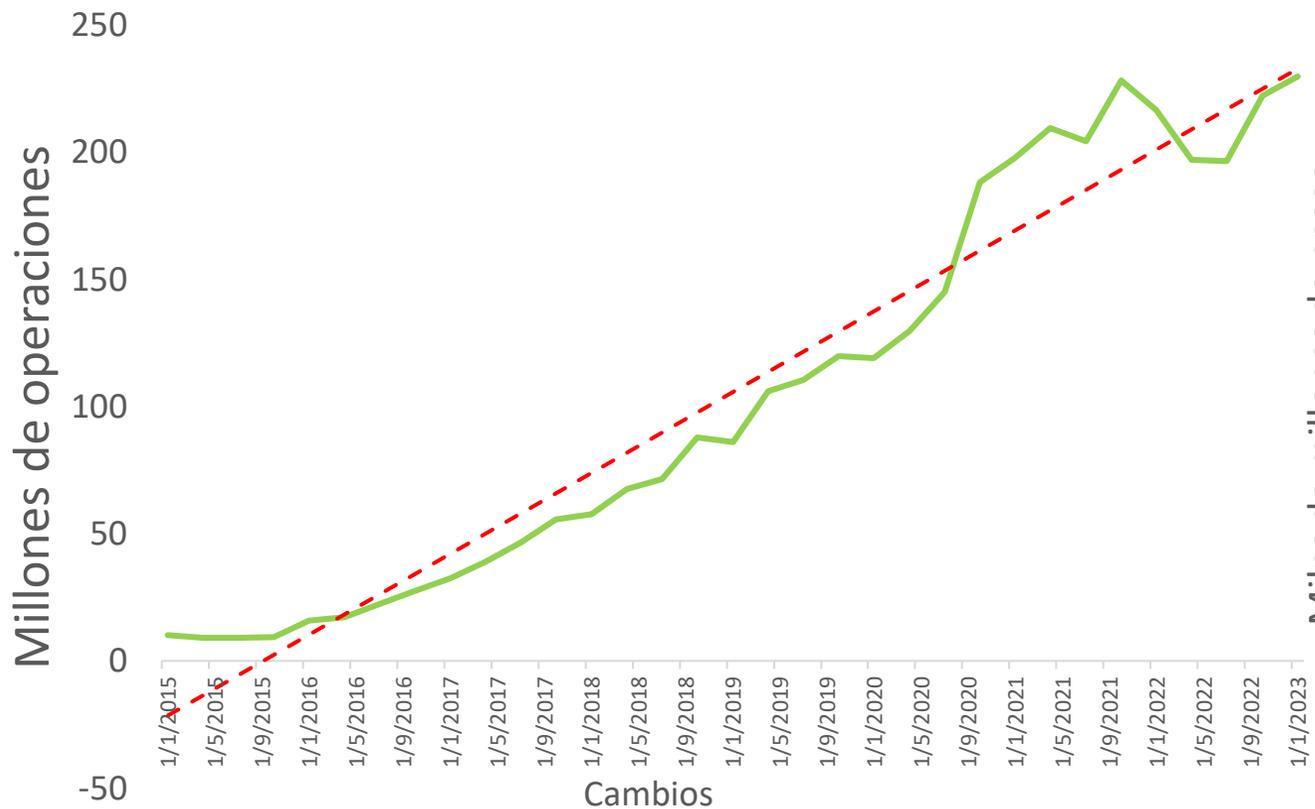
En el 2021, 32.7 % de los adultos (entre 18 y 79 años) tenía al menos una tarjeta de crédito (TDC). El 31.7 % de las mujeres adultas y el 33.8% de los hombres adultos tienen una TDC (ENIF 2021)

Año	Millones de TDC*	porcentaje de adultos	Mujeres (%)	Hombres(%)
2021	27.4	32.7	31.7	33.8
2018	24.6	31.1	29.2	33.3
2015	22.1	29.1	29	29.1

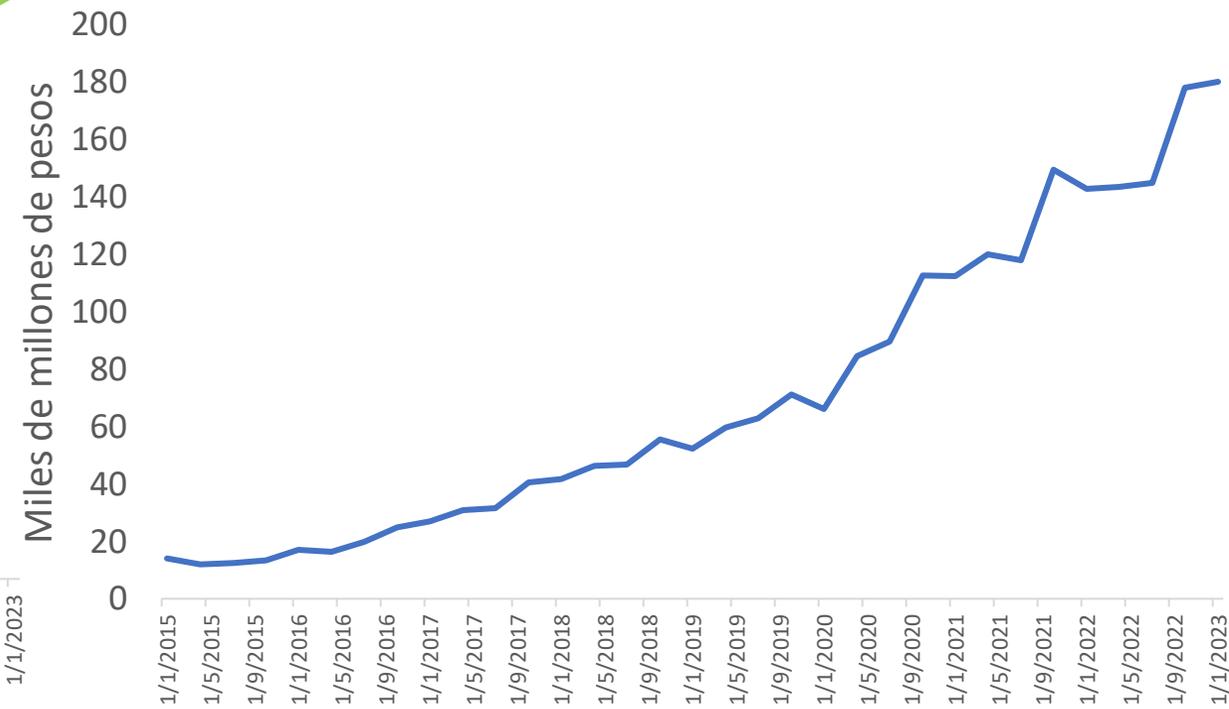
* TDC = Tarjeta de crédito

Comercio Electrónico

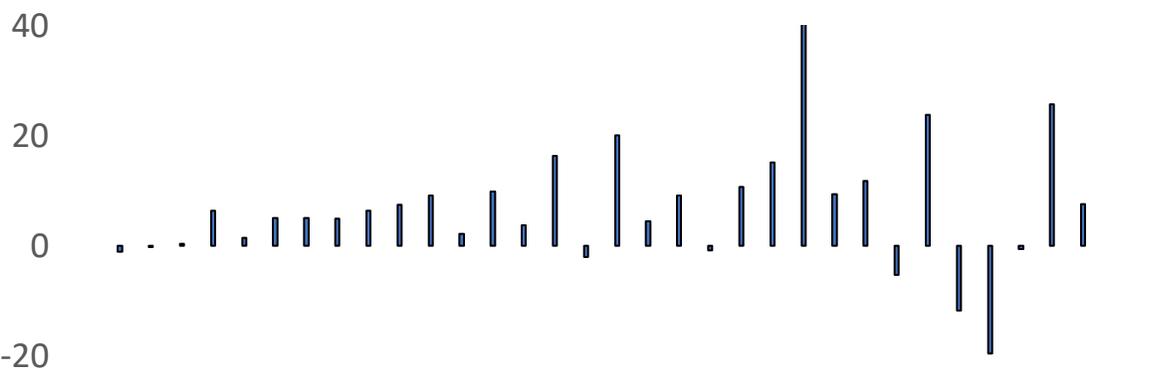
Número de operaciones



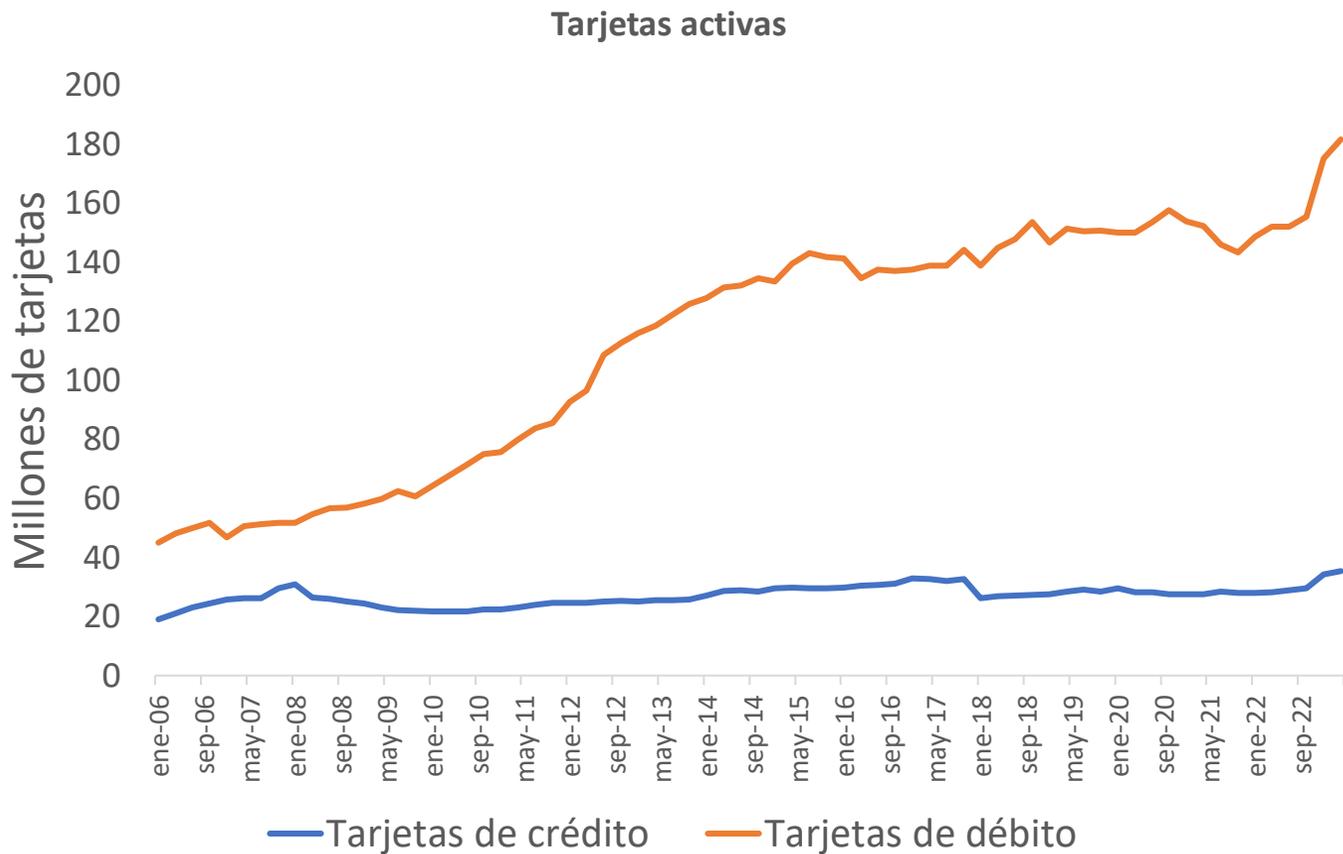
Monto (miles de millones de pesos)



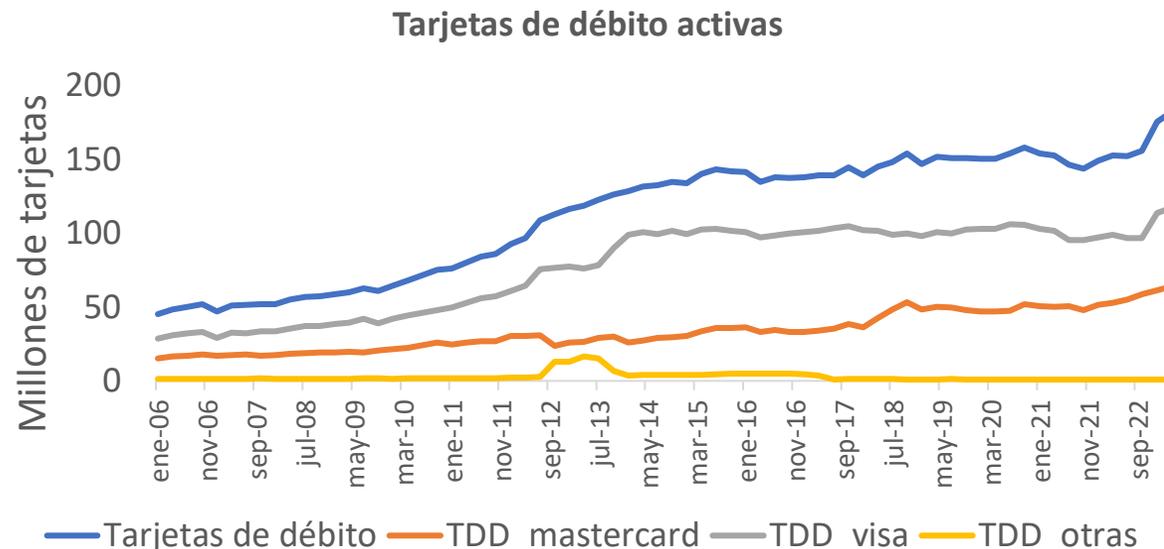
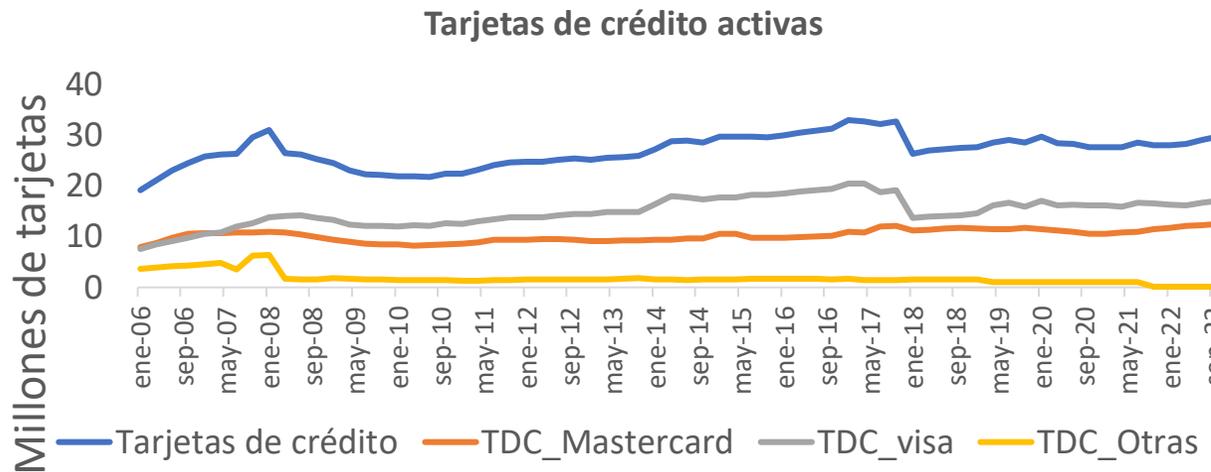
Millones



Elaboración propia con datos del Banco de México.
Sistema de Información Electrónica
<https://www.banxico.org.mx/SieInternet/>



Elaboración propia con datos del Banco de México



L2. Pagos electrónicos

- El comercio electrónico requiere de métodos de pagos seguros y eficientes.
- En México hay la opción de pagar con otros tipos de pago como PayPal, depósito o efectivo en tiendas de conveniencia.
- Las tarjetas de crédito y de débito son comúnmente utilizadas en transacciones electrónicas pero el número de tarjetas disponibles no cubre al 70 % de la población adulta.
- Prevalencia del uso de efectivo

L3. Infraestructura

- En 2020, había 80.6 millones de usuarios de internet equivalente al 70.1 % de la población adulta. (INEGI,2020)
- En 2020, había 86.5 millones de usuarios de teléfonos celulares. (INEGI, 2020)
- Solo el 12.5 % de la población tiene acceso a conexiones 5G. (Competitive Intelligence Unit,2023).
- En 2023, 78.28 % de los usuarios de celulares tenía acceso al internet (Statista, 2023).

Investigaciones a futuro

- Distribución especial de las habilidades digitales disponibles en el mercado laboral de México. ¿Hay igualdad de expertos en todos los estados del país?
- Razones por las cuales hay una gran cantidad de personas sin servicios bancarios. ¿Decisión propia? ¿Disponibilidad de la infraestructura financiera?

Discusión recursos humanos

- Es imperativo formar los recursos humanos especializados en análisis de datos, Big Data, marketing digital, ciberseguridad.
- La formación de recursos humanos implica la inclusión de materias de matemáticas, computación, y ciencias desde temprana edad
- Los recursos humanos deben estar disponibles para las PYMES.

Discusión Bancarización

- El impulso de la digitalización en el comercio (e-commerce) requiere de una mayor bancarización.
- Una limitante a la bancarización son las Cuotas de Intercambio (CI) que encarecen el pago electrónico.
- El uso de TDC puede generar CI de hasta el 1.91% del monto total del pago que se está realizando.
- El uso de TDD puede generar CI de hasta el 1.15% del monto total del pago que se está realizando, sin que el cobro por dicho concepto pueda exceder de \$13.50.
- En Europa la CI para TDC es máximo 0.3% del monto del pago y para TDD es de 0.2 %

Final de la presentación

Muchas gracias

¿ Dudas ?

Jmendez.astu@comunidad.unam.mx