

PROGRAMA DE FORMACIÓN GREMIAL EN COMPETENCIA ECONÓMICA

OBJETIVO DEL PROGRAMA

Concientizar a todo el personal de la banca sobre la importancia de conocer y entender el concepto de competencia económica, sus implicaciones para las operaciones diarias de la institución y cuáles son las sanas prácticas de mercado que deben considerarse para cumplir con las disposiciones legales y regulatorias a fin de competir limpiamente.

¡Lo que se vale y no se vale hacer entre competidores para lograr la preferencia del cliente!

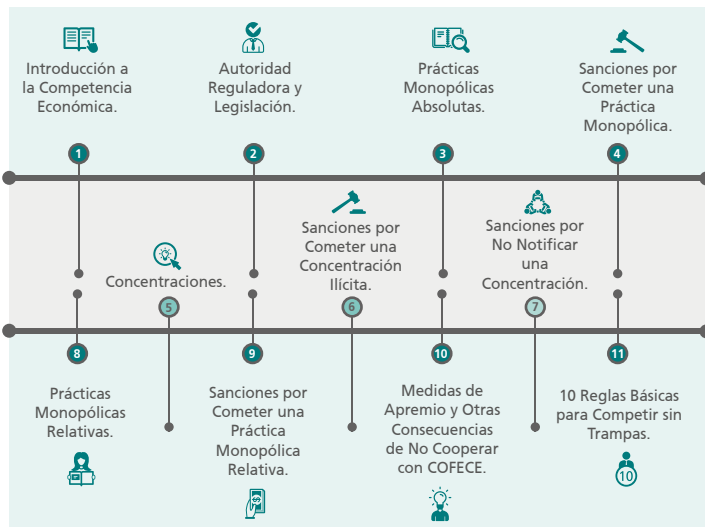
Su contenido fue desarrollado por un despacho especializado en Competencia Económica y cuenta con la aprobación del Comité de Conducta y Cumplimiento de la ABM.



CURSO COMPETENCIA ECONÓMICA BÁSICO

Objetivo: Dotar de herramientas a los empleados y funcionarios bancarios para que conozcan de manera general los principios de competencia económica, las sanas prácticas en el mercado e identificar que conductas pueden afectar la cultura de la competencia.

Su contenido es:



Dirigido a: Todos los empleados de los bancos y se recomienda capacitar primero a los empleados de nuevo ingreso y a los que desempeñan funciones dentro de las áreas que, conforme a la matriz de riesgos del Banco, resultan más peligrosas.

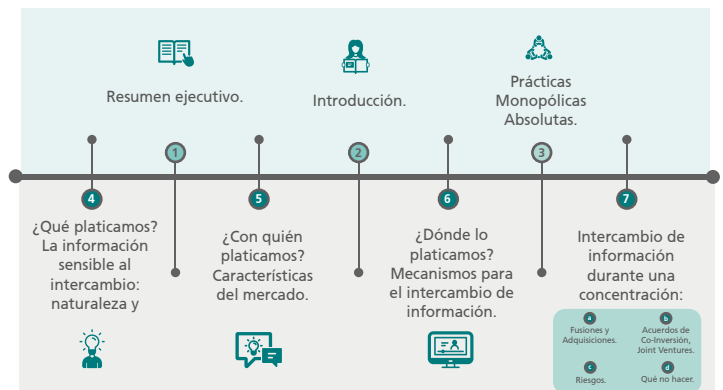
Duración: 1 hora 30 min.



CURSO COMPETENCIA ECONÓMICA ALTA DIRECCIÓN Y CONSEJEROS

Objetivo: Fortalecer que el manejo de la información sensible y la toma de decisiones de mercado, se apegue al cumplimiento de la Ley Federal de Competencia Económica.

Su contenido es:



Dirigido a: Los consejeros, así como altos directivos y funcionarios que se encuentren en áreas de mayor contacto con competidores o que tomen decisiones relevantes o de alto impacto en el banco.

Duración: 40 min.

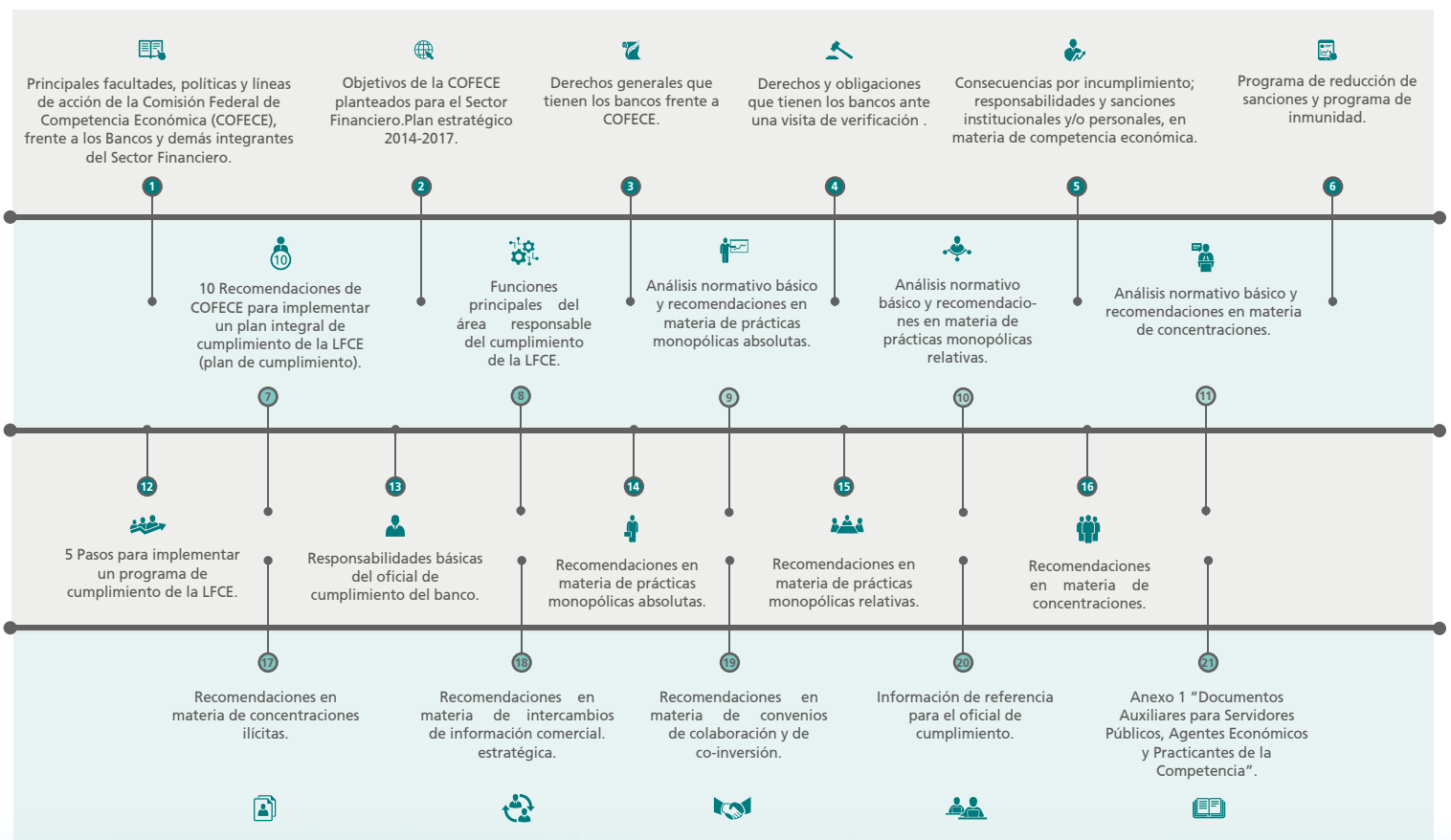
PROGRAMA DE FORMACIÓN GREMIAL EN COMPETENCIA ECONÓMICA



CURSO COMPETENCIA ECONÓMICA AVANZADO

Objetivo: Interpretar los elementos avanzados en materia de competencia económica, así como la aplicación de la Ley Federal de Competencia Económica para alcanzar los estándares esperados promoviendo la cultura de la competencia.

Su contenido es:







Dirigido a: Todos los empleados de las áreas normativas (Jurídica, de cumplimiento, control interno).

Duración: 4 horas.







PORTAFOLIO DE SERVICIOS

-  **Gestión administrativa:** registro de participantes, notificación de usuarios y contraseña, seguimiento de avances y resultados por participante, reportes, etc.
-  **Emisión y administración de constancias electrónicas de acreditación de los participantes.**
-  **Minería de información.**
-  **Asesoría y seguimiento a través del Centro de Atención a Usuarios (CAU) de lunes a viernes de 9:00 a 18:00 horas.**



BENEFICIOS

-  **Promover una competencia sana cumpliendo con la Ley Federal de Competencia Económica.**
-  **Impulsar a través de la competencia limpia entre instituciones la inversión, la productividad y la innovación.**
-  **Establecer un estándar mínimo de capacitación y conocimiento.**
-  **Contribuir a la profesionalización del sector financiero.**



PROGRAMA DE FORMACIÓN GREMIAL EN COMPETENCIA ECONÓMICA



NUEVO MODELO DE APRENDIZAJE



RAPID LEARNING

Por el cual se adquiere el conocimiento a través de herramientas y métodos fáciles, eficaces, atractivos y con un enfoque concreto en el tratamiento de la información.



STORYTELLING

Implica narrar el contenido con la intención de lograr una asociación de los temas a situaciones comunes, con el fin de conectar con el colaborador que accede al contenido.



ENGAGEMENT LEARNING

Conocer a los colaboradores e involucrarlos en el aprendizaje haciendo uso de la tecnología adecuada.



VISUAL THINKING

Proceso por el cual el colaborador se apropia del contenido mediante 4 momentos:

- Mirar: captar la información.
- Ver: seleccionar la información.
- Imaginar: interpretar la información.
- Mostrar: comprender la información.



GAMIFICACIÓN

Etapas que motiva a los participantes, haciendo uso de juegos interactivos que otorgan puntajes, con el cual podrán reforzar el conocimiento adquirido.