

EAE105A

Introducción a la Economía

I. Introducción

Pinjas Albagli

Instituto de Economía
Pontificia Universidad Católica de Chile

Primer Semestre de 2018

¿Qué es la economía?

Los **economistas** estudian cómo las personas y las sociedades toman decisiones.

- **Elección** se aborda desde las preferencias y las alternativas disponibles.

Conceptos generales

Definición

Microeconomía: *Estudio de cómo las familias y las empresas toman decisiones e interactúan en los mercados*

Algunos temas de interés:

- Educación
- Salud
- Comportamiento organizacional
- Organización industrial
- Ambiente

Conceptos generales

Definición

Macroeconomía: *Estudio de fenómenos de toda la economía en forma agregada*

Algunos temas de interés:

- Desempleo
- Inflación
- Crecimiento económico
- Ciclo económico

Conceptos generales

Definición

Afirmaciones positivas: *Enunciados que buscan describir la realidad como es. (Descripción).*

Definición

Afirmaciones normativas: *Enunciados que buscan describir la realidad como debería ser. (Prescripción).*

Conceptos generales

No nos referimos sólo a costos explícitos...

Definición

Costo de oportunidad: *Lo que se sacrifica con objeto de obtener algo. (Valor de la mejor alternativa).*

Definición

Costo hundido: *Costo en el que se ha incurrido y no se puede recuperar.*

Los costos hundidos se realizarán independientemente de la elección

Conceptos generales

Definición

Eficiencia: *Extraer lo más posible de los recursos escasos.*
(“Tamaño de la torta”).

Definición

Equidad: *Distribuir la riqueza económica de modo igualitario/justo entre los miembros de la sociedad.* (“Cómo se reparte la torta”).

La economía como ciencia

- **Causalidad inversa:**

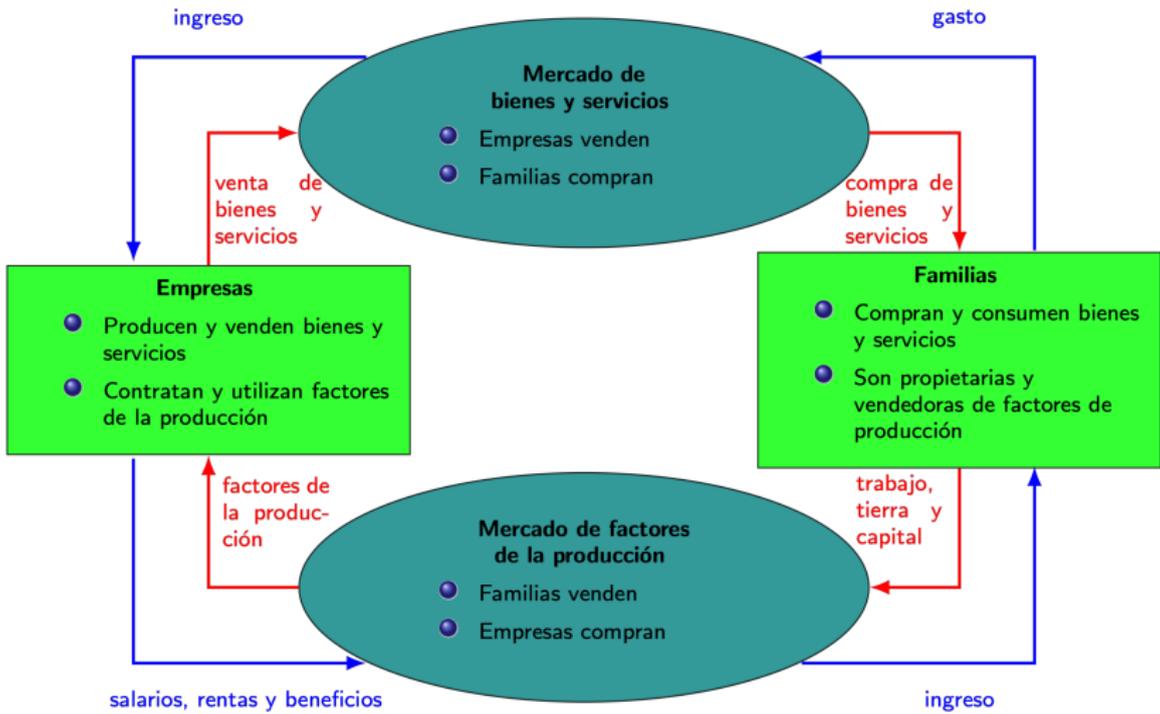
$$B \rightarrow A$$

o

$$A \leftrightarrow B$$

Ejemplo: A = presencia policial, B = delincuencia

Aplicación 1: Diagrama de flujo circular



Aplicación 2: FPP

Definición

Frontera de posibilidades de producción (FPP): *curva que describe las combinaciones de producción que una economía puede alcanzar, dados los factores de la producción y la tecnología de que dispone.*

Aplicación 2: FPP

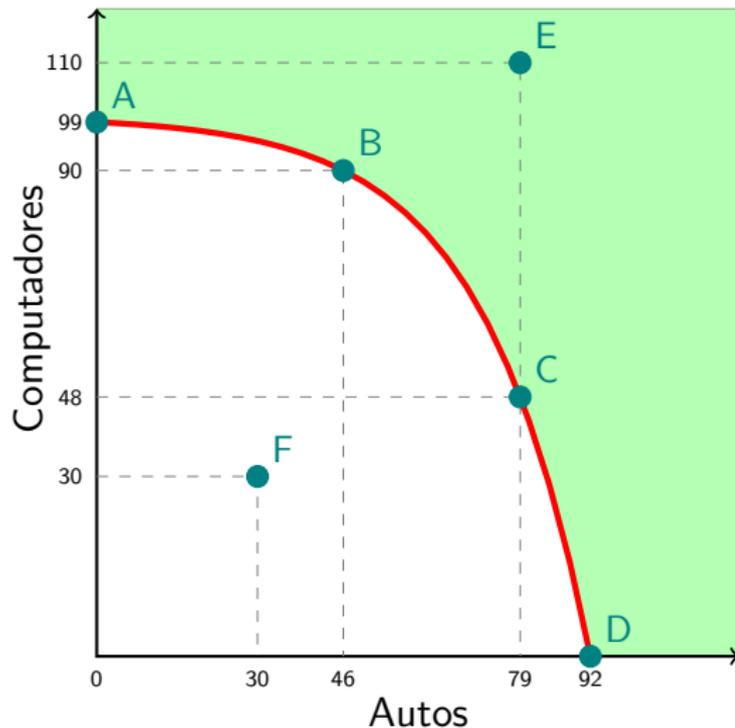
Ejemplo:

- Economía produce sólo 2 bienes: automóviles y computadores.
- Factores de producción se usan en la producción de automóviles o computadores.
- Tecnología de producción y dotación de factores están fijas.

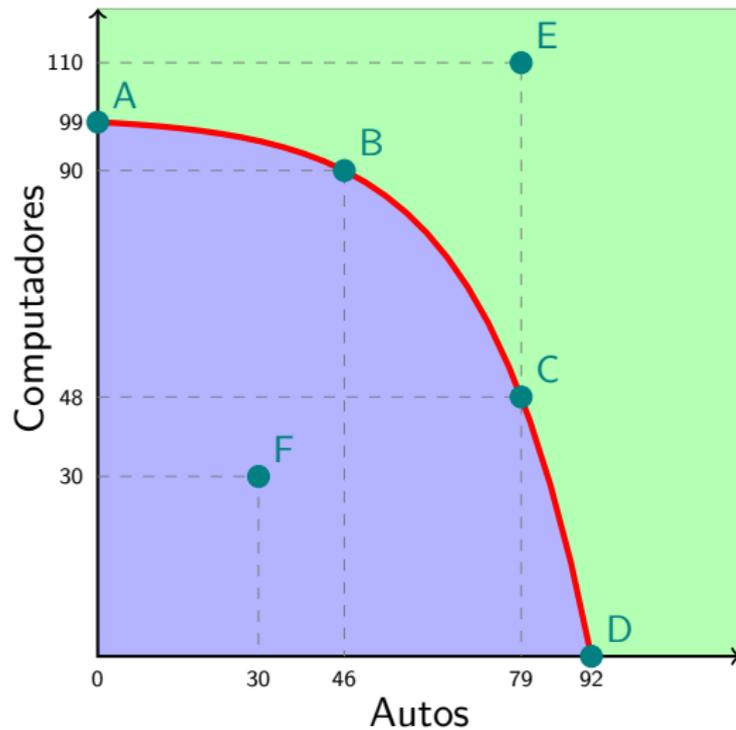
Aplicación 2: FPP

Autos	Computadores
0	99
46	90
79	48
92	0

Aplicación 2: FPP



Aplicación 2: FPP



Aplicación 2: FPP

Definición

Asignación eficiente: *Una asignación es eficiente si la economía obtiene el mayor provecho posible de los recursos disponibles.*

\Leftrightarrow *No existe otra asignación factible que permita aumentar la producción de un bien sin disminuir la del otro.*

\Leftrightarrow *Para producir más de un bien hay que producir menos del otro.*

\Leftrightarrow *La asignación está en la FPP.*

Aplicación 2: FPP

Definición

Asignación ineficiente: *Una asignación es ineficiente si la economía produce menos de lo que podría producir si usara todos los recursos disponibles de la mejor manera posible.*

\Leftrightarrow *Existen asignaciones factibles que permiten aumentar la producción de un bien sin disminuir la del otro.*

\Leftrightarrow *La asignación está dentro de la FPP.*

Aplicación 2: FPP

Definición

Tasa marginal de transformación (TMT): *Tasa a la que la economía puede transformar un bien en el otro. Mide el costo de oportunidad de un bien en términos de las unidades sacrificadas del otro. Es la pendiente de la FPP.*

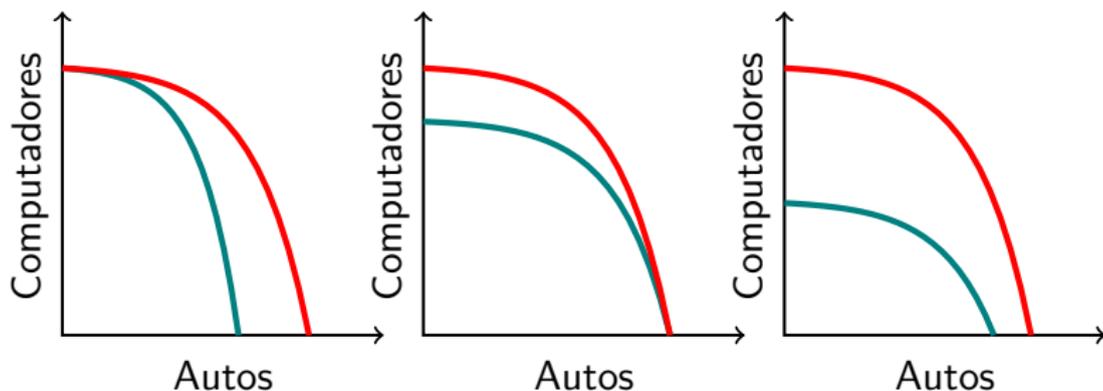
Aplicación 2: FPP

- Si la FPP es cóncava, la TMT es negativa y de magnitud creciente. La producción de un automóvil adicional requiere cada vez más recursos y la reducción de la producción de computadores libera cada vez menos recursos. El costo de oportunidad de un auto es creciente.
- Si la FPP fuera lineal, la TMT sería negativa y constante. El costo de oportunidad de un automóvil sería constante.

Aplicación 2: FPP

Definición

Mejora tecnológica: *es posible producir más bienes con la misma cantidad de recursos. Alternativamente, se requieren menos recursos para producir la misma cantidad de bienes.*



Aplicación 2: FPP

En resumen, el ejemplo de la FPP refleja

- Escasez (hay asignaciones que no son factibles)
- Eficiencia (asignaciones en la frontera son eficientes)
- Costo de oportunidad (pendiente o TMT)
- Transformación difícil (curva cóncava, costo de oportunidad creciente)
- Crecimiento económico (la frontera se expande con mejoras tecnológicas)

Aplicación 3: Intercambio

- El comercio puede mejorar el bienestar de todos
- Las personas comercian porque obtienen algo a cambio, no necesariamente por generosidad

Aplicación 3: Intercambio

Definición

- **Ventaja absoluta (VA):** *Habilidad para producir un bien usando menos insumos que otro productor.*
- **Ventaja comparativa (VC):** *Habilidad para producir un bien a un costo de oportunidad más bajo que otro productor.*

Aplicación 3: Intercambio

Modelo:

- Economía compuesta por 2 agentes: Robinson y Viernes
- Consumen 2 bienes: peces y manzanas
- Jornada de trabajo de 8 horas
- Bienes divisibles
- Rendimientos constantes en la producción

Aplicación 3: Intercambio

Unidades por hora:

	Peces	Manzanas
Robinson	6 <i>p/hr</i>	4 <i>m/hr</i>
Viernes	1 <i>p/hr</i>	2 <i>m/hr</i>

Aplicación 3: Intercambio

Minutos por unidad:

	Peces	Manzanas
Robinson	10 <i>min/p</i>	15 <i>min/m</i>
Viernes	60 <i>min/p</i>	30 <i>min/m</i>

Aplicación 3: Intercambio

- Robinson tiene VA en ambos bienes.
- Pero, ¿qué pasa con las VC?

Aplicación 3: Intercambio

Costos de oportunidad:

① Costo de una manzana para Robinson

- Si dedica 1 hr a producir manzanas, deja de usarla en la producción de peces, sacrificando 6 peces para obtener 4 manzanas.

$$C_m^R = \frac{6_{p/hr}}{4_{m/hr}} = \frac{3}{2} p/m$$

- Alternativamente, para producir una manzana usa 15 minutos en los que habría producido 1.5 peces.

$$C_m^R = \frac{15_{min/m}}{10_{min/p}} = \frac{3}{2} p/m$$

Aplicación 3: Intercambio

② Costo de un pez para Robinson

- Si dedica 1 hr a producir peces, deja de usarla en la producción de manzanas, sacrificando 4 manzanas para obtener 6 peces.

$$C_P^R = \frac{4_{m/hr}}{6_{p/hr}} = \frac{2}{3} m/p$$

- Alternativamente, para producir un pez usa 10 minutos en los que habría producido $\frac{2}{3}$ de una manzana.

$$C_P^R = \frac{10_{min/p}}{15_{min/m}} = \frac{2}{3} m/p$$

Aplicación 3: Intercambio

3 Costo de una manzana para Viernes

- Si dedica 1 hr a producir manzanas, deja de usarla en la producción de peces, sacrificando 1 pez para obtener 2 manzanas.

$$C_m^V = \frac{1_{p/hr}}{2_{m/hr}} = 0,5_{p/m}$$

- Alternativamente, para producir una manzana usa 30 minutos en los que habría producido medio pez.

$$C_m^V = \frac{30_{min/m}}{60_{min/p}} = \frac{1}{2}_{p/m}$$

Aplicación 3: Intercambio

④ Costo de un pez para Viernes

- Si dedica 1 hr a producir peces, deja de usarla en la producción de manzanas, sacrificando 2 manzanas para obtener 1 pez.

$$C_p^V = \frac{2_{m/hr}}{1_{p/hr}} = 2_{m/p}$$

- Alternativamente, para producir un pez usa 60 minutos en los que habría producido 2 manzanas.

$$C_p^V = \frac{60_{min/p}}{30_{min/m}} = 2_{m/p}$$

Aplicación 3: Intercambio

Costo de oportunidad:

	1 Pez	1 Manzana
Robinson	$2/3$ manzanas	$3/2$ peces
Viernes	2 manzanas	$1/2$ peces

Robinson tiene VC en peces y Viernes en manzanas

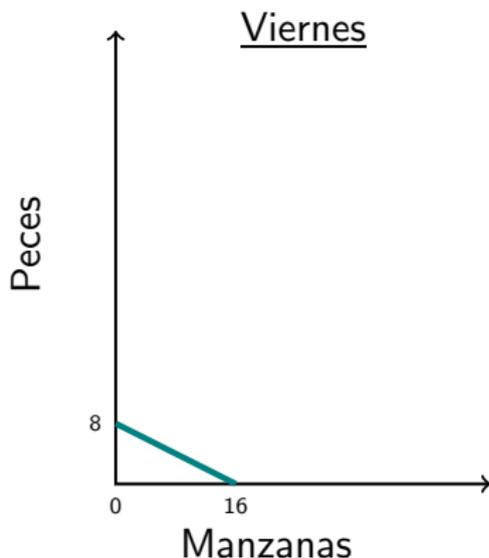
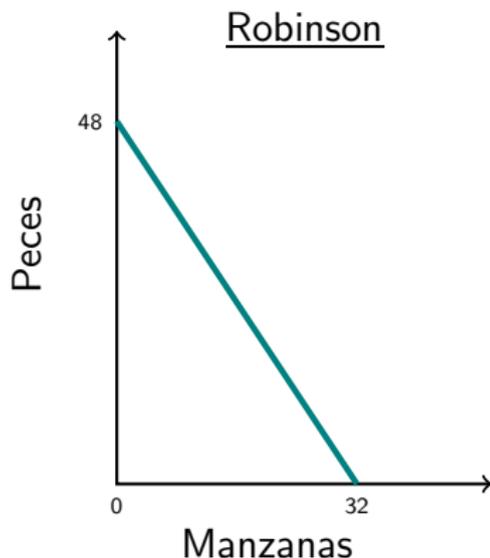
Aplicación 3: Intercambio

Producción en una jornada de trabajo:

	Peces	Manzanas
Robinson	48_p	32_m
Viernes	8_p	16_m

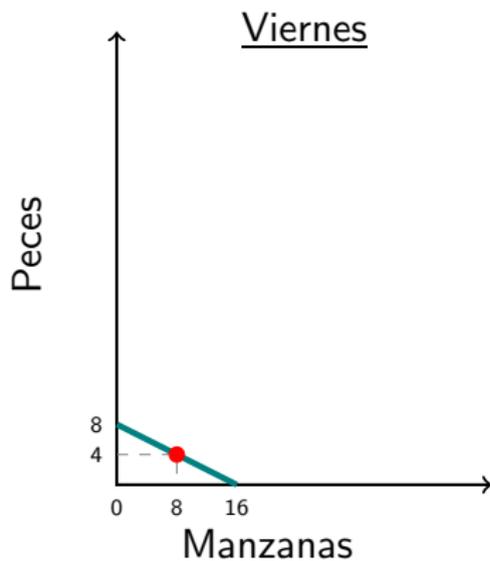
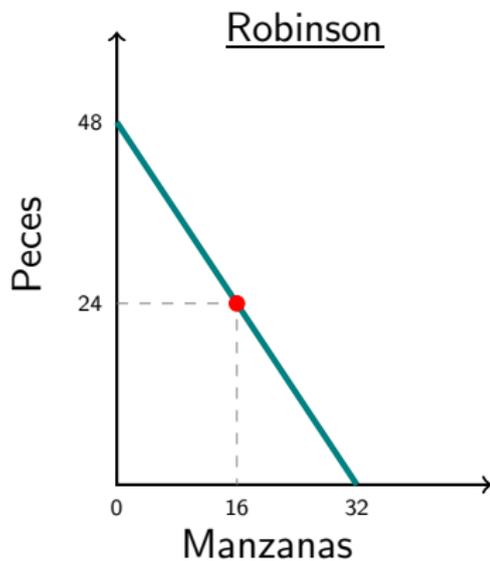
Aplicación 3: Intercambio

FPP:



Aplicación 3: Intercambio

Supongamos las siguientes asignaciones



Aplicación 3: Intercambio

Supongamos que Robinson ofrece el siguiente trato a Viernes:

- Viernes se especializa en manzanas, produciendo 16 en una jornada.
- Robinson dedica 5 horas a producción de peces y 3 a la de manzanas, produciendo 30 peces y 12 manzanas.
- Robinson entrega a Viernes 5 peces a cambio de 5 manzanas.

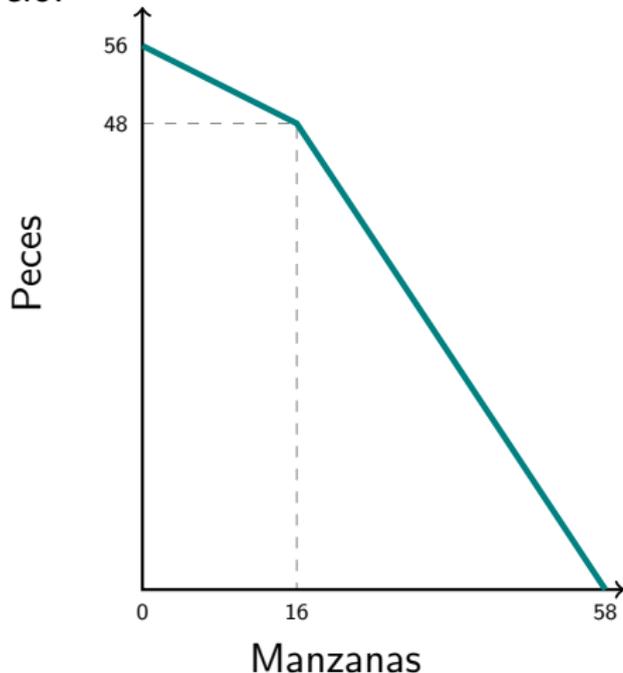
Aplicación 3: Intercambio

	Robinson		Viernes	
	Peces	Manzanas	Peces	Manzanas
Autarquía producción = consumo	24	16	4	8
Comercio producción	30	12	0	16
comercio	-5	+5	+5	-5
consumo	25	17	5	11
Ganancias del comercio Δ consumo	+1	+1	+1	+3

Conclusión: El comercio mejora el bienestar de ambos

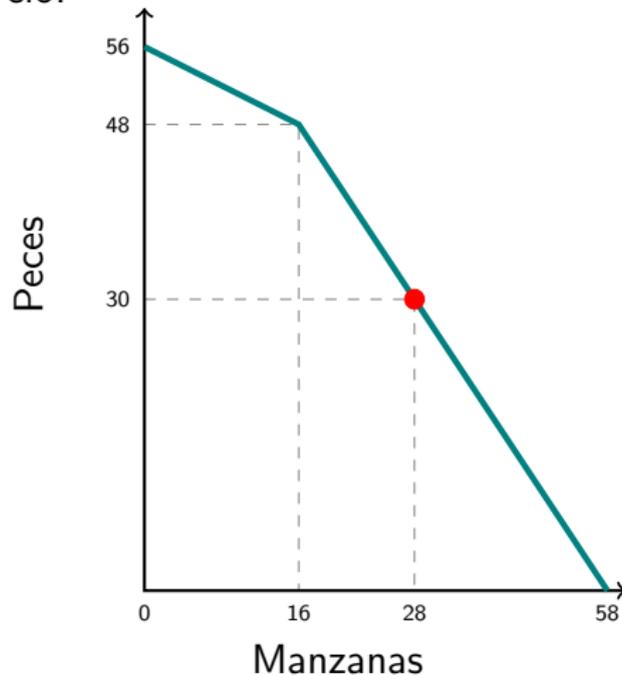
Aplicación 3: Intercambio

FPP con comercio:



Aplicación 3: Intercambio

FPP con comercio:



Aplicación 3: Intercambio

En el trato que supusimos la tasa de intercambio es

$$p_m = \frac{5_p}{5_m} = 1_{p/m}$$

o

$$p_p = \frac{5_m}{5_p} = 1_{m/p}$$

Pero no es el único precio relativo al que podrían intercambiar...

Aplicación 3: Intercambio

En nuestro ejemplo:

- Si $p_m < \frac{1}{2}$, ambos quieren comprar manzanas.
- Si $p_m > \frac{3}{2}$, ambos quieren vender manzanas.

Alternativamente,

- Si $p_p < \frac{2}{3}$, ambos quieren comprar peces.
- Si $p_p > 2$, ambos quieren vender peces.

Aplicación 3: Intercambio

Concluimos que los precios relativos compatibles con el intercambio son

$$p_m \in [1/2, 3/2]$$

Alternativamente,

$$p_p \in [2/3, 2]$$

Mercados y Competencia

Definición

Mercado: *Instancia en la que se encuentran compradores y vendedores de un conjunto de bienes.*

Ejemplos:

Mercado	Demandantes	Oferentes
Comida	Gente “hambrienta”	Cocineros
Educación	Estudiantes, padres	Colegios, profesores
Salud	Enfermos	Hospitales, médicos
Matrimonio	Hombres/Mujeres	Mujeres/Hombres

Mercados y Competencia

La definición de un mercado es más compleja de lo que aparenta:

- Es necesario definir el bien
 - ¿Cuál es la necesidad que se quiere satisfacer?
 - Mientras más estrecha la definición, menos actores y mayor probabilidad de poder de mercado
 - Al ampliar la definición de la necesidad, aumentan las posibilidades de sustitución
 - Ej: Coca-Cola, bebidas gaseosas, hidratación

Mercados y Competencia

- Es necesario definir la extensión geográfica
 - Comparación costo beneficio (costo de transporte versus diferencia de precio) determina grado de sustitución
 - Ej: pan en Santiago y en Valdivia

Mercados y Competencia

Definición

Economía de mercado: *Economía que asigna los recursos por medio de las decisiones descentralizadas de empresas y hogares cuando interactúan en los mercados de bienes y servicios.*

Definición

Precios: *Instrumento de asignación de recursos que refleja tanto el valor que tiene un bien para la sociedad como su costo de producción.*

Mercados y Competencia

Definición

Grado de competencia: *Grado en que un actor (no) puede afectar el precio de mercado.*

Definición

Competencia perfecta: *Situación en la que ningún oferente o demandante puede afectar el precio de mercado a través de decisiones individuales.*

⇒ *agentes tomadores de precios*

Mercados y Competencia

- El mecanismo detrás de la competencia es la existencia de un sustituto suficientemente cercano para cada comprador y vendedor.
- La asignación de recursos en un mercado perfectamente competitivo es eficiente.

Mercados y Competencia

Condiciones que facilitan la competencia perfecta:

- Gran cantidad de compradores y vendedores (atomización)
- Libre entrada y salida de oferentes
- Bienes homogéneos
- Información perfecta (acciones) y completa (características)