



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y COMERCIALES**

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**  
**INGENIERA E INGENIERO EN CONTADURIA PÚBLICA Y**  
**AUDITORIA - CPA**

**TÍTULO DEL PROYECTO**

ESTUDIO DE FACTIBILIDAD PARA LA CREACIÓN DE UN CENTRO DE  
ENTRETENIMIENTO CON SERVICIOS DE JUEGOS PARA NIÑOS Y ADULTOS  
EN EL CANTÓN EL TRIUNFO.

**Autores:**

Chávez Calle Briggith Roxanna  
Herrera Coloma Diego Xavier

**Tutor:** MSC. Loor Briones Walter Victoriano

**MILAGRO, MAYO DE 2016**  
**ECUADOR**

## **ACEPTACIÓN DEL TUTOR**

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por los estudiantes Chávez Calle Briggith Roxanna, Herrera Coloma Diego Xavier para optar al título de Ingeniería En Contaduría Pública Y Auditoria y que acepto tutoriar a los estudiantes, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, a los 20 días del mes de Mayo del 2016

MSC. Loor Briones Walter Victoriano  
Cédula 090728509-2

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

El autor de esta investigación declara ante el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Administrativas y Comerciales de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de nuestra propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título o Grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, a los 20 días del mes de mayo de 2016

Nombre: Chávez Calle Briggith Roxanna  
CI: 0302344569

Nombre: Herrera Coloma Diego Xavier  
CI: 0928890193

## CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El tribunal calificador previo a la obtención del título de ingeniería en contaduría pública y auditoría otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTIFICA	[ ]
DEFENSA ORAL	[ ]
TOTAL	[ ]
EQUIVALENTE	[ ]

F)

---

LCDO. LOOR BRIONES  
WALTER

F)

---

ING MEDINA HINOJOSA  
DEYSI

F)

---

AB ZIADET BERMUDEZ  
ELICZA

## **DEDICATORIA**

A la mujer más valiente y luchadora que conozco, la Sra. Carmen Isabel Calle Cabrera, mi madre que me ha acompañado en el transcurso de este largo proceso de manera incondicional.

A mis queridos hermanos Katherine, Rolando por ser parte de mi diario vivir y esa persona especial que me acompaña las cuales son los pilares de mi vida. A Jessica Sánchez y Mario Revelo dos seres que desde el cielo me han acompañado en este logro de mi vida.

**CHÁVEZ CALLE BRIGGITH ROXANNA**

## **DEDICATORIA**

Dedico este proyecto primeramente a Dios por ser el que nos da sabiduría para cumplir nuestros objetivos, A mi querida madre Vilma Coloma que con sus sabios consejos y apoyo incondicional me ayudado a lograr una meta en mi vida profesional este es el futuro de su confianza, efecto y sacrificio cumpliendo con este deber moral que es prepararnos para el futuro nuestra mejor herencia.

A todos aquellos que aportaron a desarrollo y consecución de este proyecto por su paciencia y colaboración.

**HERRERA COLOMA DIEGO XAVIE**

## **AGRADECIMIENTO**

Al señor mi Dios porque sus tiempos son perfectos y me ha regalado vida para llegar hasta aquí.

A mi madre por caminar junto a mi mano ser el apoyo y la fuerza que necesito, por creer en mí aun cuando yo he dudado. A mis dos grandes amigos Irma y Robert por su apoyo incondicional en cada etapa de mi vida.

A mis docentes y compañeros que tuvieron la predisposición para compartir sus conocimientos y enseñanza, por haber recorrido este largo camino logrando llegar a la meta.

**CHÁVEZ CALLE BRIGGITH ROXANNA**

## **AGRADECIMIENTO**

La gratitud es el valor máspreciado de ser humano, por ello extiendo mi sincero agradecimiento a la institución la cual ha permitido formarme como profesionales como lo es la Universidad Estatal de Milagro.

A Dios que es una guía constante en la consecución de objetivos que he decidido alcanzar, para forjar mi futuro.

Al personal docente directivos que con su disciplina y experiencia profesional me encaminaron en la preparación y profesionalismo de mi carrera considerando el aspecto humano.

A mis compañeros y amigos que estuvieron en las buenas y malas situaciones apoyándome con el único propósito de alcanzar nuestra meta.

**HERRERA COLOMA DIEGO XAVIER**



## CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabricio Guevara Viejó, MAE.

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de nuestro Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue **“Estudio de factibilidad para la creación de un centro de entretenimiento con servicios de juegos para niños y adultos en el Cantón El Triunfo”** y que corresponde a la Facultad Ciencias Administrativas y Comerciales

Milagro, 20 de mayo del 2016

Nombre: Chávez Calle Briggith Roxanna  
CI: 0302344569

Nombre Herrera Coloma Diego Xavier  
CI: 0928890193

# ÍNDICE GENERAL

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO.....	I
ACEPTACIÓN DE TUTOR .....	II
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	III
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA .....	IV
DEDICATORIA .....	V
AGRADECIMIENTO .....	VI
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR .....	VII
ÍNDICE DE CUADROS.....	VIII
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	IX
ÍNDICE DE FIGURAS.....	X
RESUMEN.....	XI
ABSTRAC.....	XII
INTRODUCCIÓN.....	XIII
CAPITULO I .....	2
1. EL PROBLEMA.....	2
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
1.1.1. Problematización .....	2
Pronóstico .....	3
Control del pronóstico.....	3
1.1.2. Delimitación del problema .....	3
1.1.3. Formulación del problema.....	4
1.1.4. Sistematización del problema.....	4
1.1.5. Determinación del tema .....	4
1.2. OBJETIVOS .....	4
1.2.1. Objetivo general .....	4
1.2.2. Objetivos específicos .....	4
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	5
1.3.1. Justificación de la Investigación .....	5
CAPITULO II .....	6
2. MARCO REFERENCIAL.....	6
2.1. MARCO TEÓRICO .....	6
2.1.1. Antecedentes históricos .....	6

2.1.2.	Antecedentes referenciales .....	13
2.1.3.	Fundamentación.....	16
2.2.	MARCO LEGAL .....	20
2.3.	MARCO CONCEPTUAL .....	31
2.4.	HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	33
2.4.1.	Hipótesis General .....	33
2.4.2.	Hipótesis Particulares .....	33
2.4.3.	Declaración de variables.....	34
2.4.4.	Operacionalización de las variables .....	35
CAPITULO III	.....	36
3.	MARCO METODOLÓGICO.....	36
3.1.	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL .....	36
3.2.	LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA .....	37
3.2.1.	Características de la Población .....	37
3.2.2.	Delimitación de la población .....	37
3.2.3.	Tipo de muestra.....	38
3.2.4.	Tamaño de la muestra .....	38
3.2.5.	Proceso de selección .....	39
3.3.	LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS .....	39
3.3.1.	Métodos teóricos .....	39
3.3.2.	Métodos empíricos.....	40
3.3.3.	Técnicas e instrumentos .....	40
3.4.	PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN .....	41
4.	CAPITULO IV .....	42
4.1.	ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL.....	42
4.2.	ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS .....	43
4.3.	RESULTADOS .....	43
4.4.	VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS .....	60
CAPITULO V	.....	61
5.	PROPUESTA .....	61
5.1.	TEMA.....	61
5.2.	FUNDAMENTACIÓN.....	61
5.3.	JUSTIFICACIÓN.....	63
5.4.	OBJETIVOS.....	65
5.4.1.	Objetivo General de la Propuesta.....	65

5.4.2.	Objetivos Específicos de la Propuesta .....	65
5.5.	UBICACIÓN .....	65
5.6.	ESTUDIO DE FACTIBILIDAD .....	66
5.7.	DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	69
5.7.1.	OBJETIVOS .....	69
	Objetivo General: .....	69
	Objetivos específicos:.....	69
5.7.2.	Actividades .....	73
5.7.3.	Recursos, análisis financiero.....	84
5.7.4.	Impacto .....	103
5.7.5.	Cronograma.....	103
5.7.6.	Lineamiento para evaluar la propuesta .....	105
6.	CONCLUSIONES .....	106
7.	RECOMENDACIONES .....	107
8.	BIBLIOGRAFÍA.....	108
9.	ANEXOS .....	110

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Declaración de variables .....	34
Cuadro 2. Operacionalización de las variables .....	35
Cuadro 3. Genero .....	44
Cuadro 4. Edad aproximada.....	45
Cuadro 5. Actividades que realizan en su tiempo libre .....	46
Cuadro 6. Inexistencia de lugares de sano entretenimiento .....	47
Cuadro 7. Aceptación del centro de entretenimiento.....	48
Cuadro 8. Tipo de juego le gustaría practicar .....	49
Cuadro 9. Utilización de juegos en familia .....	50
Cuadro 10. Orden de preferencia de juegos favoritos .....	51
Cuadro 11. Frecuencia de visitas por semana .....	52
Cuadro 12. Valor destinado a gastar semanalmente.....	53
Cuadro 13. Ubicación de preferencia del centro de entretenimiento.....	54
Cuadro 14. Aceptación de música ambiente .....	55
Cuadro 15. Genero de música preferida .....	56
Cuadro 16. Aceptación por la existencia de un mini - bar .....	57
Cuadro 17. Productos de preferencia del mini – bar .....	58
Cuadro 18. Medio de comunicación favorito .....	59
Cuadro 19. Verificación de la hipótesis .....	60
Cuadro 20. Manual de funciones .....	71
Cuadro 21. Foda .....	72
Cuadro 22. Precios de productos y servicios que ofrece. ....	80
Cuadro 23. Precios y tiempo por máquina de juego. ....	80
Cuadro 24. Activos fijos. ....	84
Cuadro 25. Estado de situación inicial. ....	85
Cuadro 26. Depreciación activos fijos. ....	85
Cuadro 27. Inversión total. ....	86
Cuadro 28. Financiamiento del proyecto. ....	86
Cuadro 29. Tabla de amortización mensual. ....	87
Cuadro 30. Tabla de amortización anual. ....	87
Cuadro 31. Gastos administrativos proyectado. ....	88
Cuadro 32. Gastos generales proyectados. ....	89

Cuadro 33. Costo de venta de primer año proyectados. ....	90
Cuadro 34. Costo de venta de los 5 años proyectados.....	91
Cuadro 35. Presupuesto de compras mensual proyectados. ....	92
Cuadro 36. Presupuesto de compras anual proyectados .....	93
Cuadro 37. Ingresos anuales proyectados. ....	94
Cuadro 38. Estado de pérdidas y ganancias proyectado. ....	95
Cuadro 39. Flujo de caja proyectado. ....	96
Cuadro 40. Balance general proyectado. ....	97
Cuadro 41. Resultados van y tir. ....	98
Cuadro 42. Punto de equilibrio. ....	99
Cuadro 43. Razón financiera de liquidez. ....	100
Cuadro 44. Razón financiera de endeudamiento. ....	100
Cuadro 45. Razones de margen bruto de utilidad. ....	100
Cuadro 46. Razón de activo total. ....	101
Cuadro 47. Razones de rentabilidad. ....	102
Cuadro 48. Razones de rentabilidad. ....	102
Cuadro 49. Razones de efectivo. ....	103
Cuadro 50. Razones de efectivo. ....	103
Cuadro 51. Razones de capital neto de trabajo. ....	104
Cuadro 52. Cronograma del proyecto. ....	105

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráficos 1 Género.....	44
Gráficos 2 Edad Aproximada .....	45
Gráficos 3 Actividades que Realizan en su tiempo libre .....	46
Gráficos 4 Inexistencia De Lugares De Sano Entretenimiento .....	47
Gráficos 5 Aceptación del centro de entretenimiento .....	48
Gráficos 6 Tipo de juego le gustaría practicar .....	49
Gráficos 7 Utilización de juegos en familia .....	50
Gráficos 8 Orden de preferencia de juegos favoritos .....	51
Gráficos 9 Frecuencia de visitas por semana .....	52
Gráficos 10 Valor destinado a gastar semanalmente .....	53
Gráficos 11 Ubicación de preferencia del centro de entretenimiento .....	54
Gráficos 12 Aceptación de música ambiental.....	55
Gráficos 13 Genero de música preferida .....	56
Gráficos 14 Aceptación por la existencia de un mini - bar.....	57
Gráficos 15 Productos de preferencia del mini – bar .....	58
Gráficos 16 Medio de comunicación favorito.....	59

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Mesa de Hockey de plastico.....	8
Figura 2	Mesa de Hockey de madera.....	8
Figura 3	Maquina de Baile Pump up .....	8
Figura 4	Maquina de Basquet .....	9
Figura 5	Kiddies Car .....	9
Figura 6	Maquina de Arcade.....	10
Figura 7	Maquina de Pac- man .....	10
Figura 8	Simulador Car .....	11
Figura 9	Simulador de Rancing Red .....	11
Figura 10	Simulador de Motos multiplayer .....	12
Figura 11	Ubicación del centro de Entretenimiento.....	65
Figura 12	Organigrama Estructural del centro .....	71
Figura 13	Simuladores de bebes kiddies .....	74
Figura 14	Simuladores de kieddies car .....	74
Figura 15	Simulador Rancing Deluxe .....	75
Figura 16	Simulador Car .....	75
Figura 17	Simuladores disparos.....	76
Figura 18	Simuladores de baile Pump it up .....	76
Figura 19	Maquina Air Hockey table .....	77
Figura 20	Multiplayer Basketball .....	77
Figura 21	Kids Pool table .....	78
Figura 22	Foostball Table.....	78
Figura 23	Foostball Table kids .....	78
Figura 24	Vista interna del centro .....	80
Figura 25	Tarjeta de presentación.....	81
Figura 26	Logotipo del centro de entretenimiento .....	82
Figura 27	Cronograma de actividades .....	103



## RESUMEN

El presente proyecto consiste en la creación de un centro de entretenimiento con servicios de juegos para niños y adultos, se desarrolló con el propósito de comprobar la factibilidad comercial técnica y financiera para la implementación de un lugar de sano esparcimiento, aplicando herramientas y técnicas que ayudaron a la recolección y análisis de información permitiendo comprobar las hipótesis planteadas tales como, la entrevista, la observación directa en el lugar de estudio como también encuesta que fue dirigida a la población del cantón El Triunfo.

La mayoría de los centros de entretenimientos se ven afectados por la distancia en las que son creados es decir a las afueras de las ciudades por tal motivo se ha definido la ubicación establecida por los ciudadanos cumpliendo con sus requerimientos y necesidades.

El centro de entretenimiento contribuye con la sociedad brindando servicios que ayudan a fortalecer la unión familiar como también la amistad aportando al desarrollo de la ciudad con profesionalismo y cumpliendo con márgenes de rentabilidad que satisfacen la inversión ya que se la recupera con el pasar de los años.

El éxito de la puesta en marcha del proyecto está en cubrir el mercado que se encuentra insatisfecho captando clientes y ofreciéndoles servicios de calidad con precios muy cómodos al alcance de todos.

Analizando el impacto que generará la ejecución de la propuesta, con el objetivo de no afectar al medio que nos rodea, y que los cambios creen resultados positivos en los ciudadanos buscando el bien común.

**Palabras Claves:** Creación, Entretenimiento Familiar, impacto, Satisfacción, Servicio

## **Abstract**

This project involves the creation of an entertainment center with gaming services for children and adults, was developed in order to check the technical and financial commercial feasibility for the implementation of a place of wholesome entertainment, using tools and techniques that helped collection and analysis of information allowing to check the assumptions made and the interview was direct observation in the study site as well survey was aimed at the population of canton El Triunfo.

Most entertainment centers are affected by the distance they are createdie outside of cities for that reason it has been defined the location set by the citizens fulfilling their requirements and needs.

The entertainment center contributes to society by providing services that help strengthen family unity as friendship contributing to the development of the city with professionalism and meeting profit margins that satisfy the investment as it recovers with the passing of the years .

The successful implementation of the project is to cover the market that is attracting dissatisfied customers and offering quality services with very comfortable prices within everyone's reach.

Analyzing the impact that generate the implementation of the proposal, in order not to affect the environment around us, and that changes create positive results for citizens seeking the common good.

**Keywords:** Creation, Family Entertainment, impact, Satisfaction, Service

## Introducción

En el cantón el Triunfo provincia del Guayas situado en la región costa del Ecuador, se puede observar que los adolescentes y adultos cuentan con muchos lugares de distracción, sin embargo la mayoría de ellos no son de sano entretenimiento debido a que solo pueden entrar las personas mayores de edad en horarios nocturnos.

Al observar esta situación surge la idea de crear un lugar de entretenimiento donde puedan asistir todas personas sin importar el límite de edad y que a su vez compartan con sus amigos, familiares, compañeros que realicen distintas actividades, momentos agradables sin tener que someterse al peligro y las tentaciones de los vicios como el alcohol, drogas entre otros.

Conociendo estas necesidades se procederá a realizar un estudio de factibilidad para la creación de un centro de entretenimiento con servicios de juegos para niños y adultos, mediante esta investigación podremos conocer si esta propuesta tiene aceptación por los habitantes del cantón el Triunfo que son los principales afectados por la inasistencia de los lugares de sano esparcimiento.

Esta investigación consistirá con preguntas básicas pero de mucha ayuda, en formato de encuestas donde se podrá medir de forma técnica financiera y organizacional la demanda a satisfacer y si los habitantes del Cantón el Triunfo cuentan con los conocimientos necesarios sobre los juegos electrónicos, además de conocer cuáles son sus preferencias en estos tipos de juegos.

La idea de este proyecto es crear un espacio recreativo para niños y adultos que contará con música de ambiente, máquinas de juego como mesa de hockey, básquet, simuladores de carros y motos, tiro al blanco, simuladores para niños entre otros. Acompañado de un mini bar para bebidas refrescantes y snacks donde se busca que las familias, amigos y grupos puedan reunirse a cualquier hora del día sin restricciones a disfrutar de un sano entretenimiento.

## **CAPITULO I**

### **1. EL PROBLEMA**

#### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **1.1.1. Problematicación**

Los lugares sanos de entretenimiento deben incrementarse en función de las necesidades de la población, lo cual es indispensable para la ciudadanía, integrada por niños y adultos quienes necesitan compartir momentos agradables, ya sea con su familia o amigos, siendo un factor importante en el desarrollo económico del grupo social por constituirse en una fuente importante de ingresos.

En el cantón El Triunfo se puede evidenciar la escasa existencia de centros de entretenimiento no solo para la población infantil sino también para adultos, lo cual se debe principalmente al bajo número de profesionales emprendedores o inversionistas privados dispuestos a financiar este tipo de negocios en ciudades pequeñas.

La industria de entretenimiento para niños y adultos, con el paso del tiempo, ha ido evolucionando de tal manera que la actividad ha llegado a convertirse en un pilar fundamental para el desarrollo económico.

Por otro lado la implementación un centro de entretenimiento requiere un alto flujo de inversión, por lo que es generado por las altas tasas de interés o garantías reales que solicitan las entidades financieras para otorgar los créditos por tal razón para la ciudadanía resulta muy difícil implementar dicho negocio.

El desarrollo del presente proyecto busca determinar la factibilidad técnica, comercial y financiera que permita la creación de un centro de entretenimiento con servicios de juegos para toda clase de persona sin restricción de edad en el cantón El Triunfo.

### **Pronóstico**

El cantón el Triunfo no cuenta con lugares de entretenimiento como servicios de juego por lo tanto la ciudadanía no tiene donde acudir en familia y pasar momentos agradables, con la creación de dicho centro con diferentes juegos es posible que la ciudadanía cambie sus malos centros de entretenimientos como son discotecas bares etc. por algo sano que no tiene restricción de edades.

### **Control del pronóstico**

La creación de centro de entretenimiento cumplirá todas las obligaciones legales para su correcto funcionamiento, el cual contará con personal altamente capacitado para que ofrezca un servicio de calidad y que cumpla con todas expectativas y necesidades de la ciudadanía en general.

#### **1.1.2. Delimitación del problema**

**País:** Ecuador

**Región:** Costa

**Provincia:** Guayas

**Cantón:** El Triunfo

**Sector:** Urbano

**Área:** Entretenimiento

**Universo:** Comprendido para niños y adultos sin restricción de edad.

**Tiempo:** La investigación se desarrollará durante el primer trimestre del año 2016

### **1.1.3. Formulación del problema**

¿Es factible técnica, comercial y financiera, la creación de un centro de entretenimiento de juegos para niños y adultos en el cantón el Triunfo?

### **1.1.4. Sistematización del problema**

¿Cómo incide el estudio de mercado en la implementación de un centro de entretenimiento para adultos y niños en el cantón el Triunfo?

¿De qué manera afecta la estructura técnica, en la implementación de un centro de entretenimiento para adultos y niños en el cantón el Triunfo?

¿Cómo afecta la estructura organizacional en el sistema de control de un centro de entretenimiento para adultos y niños en el cantón el Triunfo?

¿Cuál es la relación que existe entre la inversión financiera y los beneficios económicos y tiempo de recuperación al implementar un centro de entretenimiento para adultos y niños en el cantón el Triunfo?

### **1.1.5. Determinación del tema**

Estudio de factibilidad para la creación de un centro de entretenimiento con servicios de juegos para niños y adultos en el cantón el Triunfo.

## **1.2. OBJETIVOS**

### **1.2.1. Objetivo general**

Realizar un estudio de factibilidad técnica, comercial, y financiera, para la creación de un lugar de entretenimiento con juegos para personas de todas las edades en el Cantón El Triunfo.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

- ❖ Determinar mediante el estudio de mercado la factibilidad para la implementación de un lugar de entretenimiento dedicado al grupo familiar en el cantón El Triunfo.

- ❖ Determinar de qué manera afecta la estructura técnica, en la implementación de un centro de entretenimiento para adultos y niños en el cantón el Triunfo.
- ❖ Realizar el sistema organizacional para estructurar un sistema de control adecuado para la operación y coordinación del proyecto.
- ❖ Desarrollar un estudio financiero que permita determinar los recursos de inversión y el tiempo que tomara recuperarlo y su rentabilidad al poner en marcha el proyecto en el Cantón El Triunfo.

### **1.3. JUSTIFICACIÓN**

#### **1.3.1. Justificación de la Investigación**

El presente estudio tiene por finalidad determinar la factibilidad de la creación de un centro de entretenimiento para adultos y niños dentro de la localidad del Cantón El Triunfo Provincia del Guayas- Ecuador, con el propósito de incentivar la unión entre amigos y la familia que con el paso del tiempo se ha visto afectada a causa del mal uso de la tecnología y a la falta de lugares de diversión para personas de todas las edades.

En el Cantón El Triunfo se observa que los lugares de ocio y entretenimiento para personas de todas las edades son escasos debido a que los lugares de esparcimiento y diversión están más dedicados para adultos y jóvenes mayores de 18 años es su mayoría bares, discotecas karaokes donde se dedican a la venta de bebidas alcohólicas.

Con la finalidad de incursionar una nueva forma de distracción donde puedan participar todas las personas sin límite de edad se pretende crear una cultura y ambiente familiar donde entre ellos puedan interactuar en los diversos juegos electrónicos usándolo de una manera positiva.

Esta investigación permitirá conocer la viabilidad del centro de entretenimiento sus riesgos, fortalezas y debilidades mediante un estudio de mercado, técnico, financiero y organizacional

## **CAPITULO II**

### **2. MARCO REFERENCIAL**

#### **2.1. MARCO TEÓRICO**

##### **2.1.1. Antecedentes históricos**

Los juegos electrónicos tienen origen en la década de los 40 después de la segunda guerra mundial cuando las grandes potencias construyeron las primeras computadoras, donde poco a poco se fue incursionando los programas de juegos.

Durante la segunda guerra mundial Alan Turing un matemático británico en unión a Claude Shannon (estadounidense) compartían la teoría que la computadora cada vez tenía una inteligencia artificial más desarrollada a medida que avanzaban en su investigación fueron descubriendo que podían desarrollar una forma de entretenimiento de un medio electrónico que solo se utilizaba para acciones totalmente secretas.

En la década de los 50' ya casi el 99% de la población de estados unidos disponen de un televisor en sus hogares dándose así nace la idea de agregar algo más que un simple uso para receptar un programa de televisión, es entonces cuando la compañía Dumont intentaba que sus espectadores tuvieran otra experiencia al permitirles jugar mediante sus televisores.

Los primeros juegos electrónicos o videos juegos más conocidos fueron el pintball, las consolas y las máquinas tragamonedas entre otros juegos de textos que como su nombre se refiere se basaban en la interacción de textos en vez de gráficos



Implementando a través del tiempo pantallas con luces y lamparitas para darle un mayor realce y facilidad al momento de jugar incrementando cada vez más gráficos interesantes.

En 1960 no fue una época de avance en el mundo de los videos juegos en este tiempo todos se habían convencido que jugar al ajedrez por computador a la larga no pasaba el nivel de diversión deseado ya que este se basaba más en lo académico que en incursionar en un mundo irreal, donde se permitiera dejar volar su imaginación sin límites.

Después de algunos años en 1982 la compañía Space Invader retomó de nuevo la idea de los videos juegos al reinventarse con máquinas recreativas que las podías encontrar en bares, hoteles, restaurantes y en otros lugares públicos como los atari quienes se especializaron en juegos vectoriales juegos que obtuvieron un gran éxito

1982 en estos años los juegos electrónicos ya contaban con gráfico y colores haciéndolos unos de los más rentables del mercado sin embargo ninguno pudo superar a Pac-man considerado el mejor juego de todos los tiempos del creador japonés Toru Iwatani (1980-1981).

Al finalizar la década de los 80 comenzaron a crear las consolas de 16 bits como Mega Drive de >Sega< y microordenadores quienes poco a poco fueron sustituidos por computadores personales. Posteriormente los videos juegos en tercera dimensión se fueron apoderando en el mercado obteniendo una aceptación favorable en cuanto a la distracción desde cualquier lugar entre ellos Sony, Play Station y Sega Satvin. De esta forma se fueron incorporando los centros dedicados específicamente al entretenimiento estos se podían encontrar juegos de diversos gustos y edades, donde pueden interactuar 2 o más personas <sup>1</sup>

Con el tiempo se fueron derivando algunos tipos de juegos creando un clasificación donde todos tienen un mismo fin la diversión y entretenimiento entre ellos tenemos

---

<sup>1</sup> <http://juegos electronicos-unerg.blogspot.com/2009/02/resumen-de-su-historia.html>

**Redemption:** comprende juegos familiares que se puede interactuar, entre dos o más jugadores se basa en movimientos de acción creando agilidad y destrezas creando una sensación de competencia donde el mejor será el ganador.



*Figura 1* Mesa de Hockey plástica  
Copyright 2013 por saltahappy.cl



*Figura 2* Mesa de hockey de madera Copyright  
2013 por saltahappy.cl



*Figura 3* Maquina de baile pump up Copyright  
2013 por saltahappy.cl



*Figura 4* Máquina de básquet Copyright 2013 por saltahappy.cl

**Juegos kiddies:** son juegos dedicados para los más pequeños, donde estimulan con sonidos y suaves pero divertidos movimiento a los niños



*Figura 5* Kiddies car Copyright 2011 pixfans.com

**Videos juegos:** juegos de arcade que permiten una distracción mediante palancas o consolas los jugadores tienen una gran gama de juegos que han ido evolucionando por más de 40 años en la vida de los video juegos <sup>2</sup>



Figura 6 Maquina de arcade Copyright 2011 pixfans.com



Figura 7 Maquina de pac man Copyright 2011 pixfans.com

<sup>2</sup> <http://www.pixfans.com/maquinas-arcade-historia-y-evolucion/>

**Simuladores:** Se trata de que cada jugador experimente una situación compleja parecida a la realidad donde será visible, manipulada y regularizada desde un lugar seguro éste tendrá la experiencia de vivir sensaciones comparadas a la realidad mediante equipos como motos, carros, máquinas de baile.<sup>3</sup>



Figura 8 Simulador car red Copyright 2013 pixfans.com



Figura 9 Simulador rancing red Copyright 2016 por www.bmigaming.com

<sup>3</sup> <http://www.educarueca.org/spip.php?article112>



Figura 10 Simulador snocross multiplayer Copyright 2016 por [www.bmigaming.com](http://www.bmigaming.com)

El entretenimiento para niños y adultos son espacios creativos que busca principalmente proporcionar relajación lo que también es muy importante ya que produce eficientemente formas de aprendizaje más rápido en las diferentes actividades que se realiza.

“Lo único evidente es que el juego existe como una actividad creciente del hombre y que se conoce desde los tiempos más remotos, ligado a la sociedad humana, y a un antes”<sup>4</sup>

A lo largo de la evolución de la especie el juego está siempre presente en el ser humano. Según las diferentes teorías sobre juego o entretenimiento se ha logrado definir e identificar pero ninguna de ellas ha logrado abarcar la complejidad de lo que representa un juego que a simple vista parece una repuesta muy fácil pero lo que en realidad se puede ver como diversión, entretenimiento, distracción etc. pero su significado es mucho más complejo a medida que transcurre el tiempo.

---

<sup>4</sup> Tomado de notas de clase. Fundamentos del juego. San clemente, Aberlardo. Cali, 2012.

Luego de una investigación el filósofo y psicólogo Karl Groos (1902) el cual encontró que el juego desarrolla el pensamiento y de las actividades la cual está basada en otro estudio de Darwin que se refiere a que persiste se adapta a las condiciones cambiantes, según el estudio el entretenimiento o juego es una preparación para la vida.

(Vinculando, 2009) Es algo que los antropólogos han descubierto, y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.<sup>5</sup>

### **2.1.2. Antecedentes referenciales**

- 1) Tesis Estudio De Factibilidad Para La Creación De Un Centro De Entretenimiento De Juegos Electromecánicos En La Ciudad De San Gabriel, Cantón Montufar, Provincia Del Carchi. Realizado por CANACUÁN, Z. PAOLA A de La Facultad De Ciencias Administrativas Y Económicas, UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE en enero del 2014 en Ibarra.

La presente Tesis desarrollo un Estudio De Factibilidad Para La Creación De Un Centro De Entretenimiento De Juegos Electromecánicos En La Ciudad De San Gabriel, Cantón Montufar, Provincia Del Carchi. Según el estudio de mercado realizado se determinó la aceptación del centro de entretenimiento con un mercado potencial el cual no es satisfecho ya que la en la ciudad de Ibarra no existen centros de entretenimiento como los que el proyecto plantea en cuanto a los beneficios que ofrece dicho proyecto que contribuirá con el crecimiento económico local y lo más importante que mejorará la calidad de vida de todos los ciudadanos de esta ciudad.

El Proyecto efectuó diferentes análisis para determinar su viabilidad como son legales, económicos, socio cultural, tecnológico por lo que has determinado que en esta ciudad no existen lugares de sano entretenimiento para niños y adultos. El estudio de mercado determino que el proyecto tiene excelente demanda por sus

---

<sup>5</sup> <http://vinculando.org/articulos/>

potenciales usuarios por lo que el establecimiento fijo precios muy cómodos de acuerdos a uso de las maquinas estableciendo una estrategia comercial que logre excelente ventas.

El proyecto desarrollo también un estudio técnico en el cual establece el tamaño en base a su capacidad para satisfacer a, los usuarios por lo que es necesario tener un capital de trabajo, inversión y financiamiento para el buen funcionamiento.

Se realizó proyecciones de ingresos y gastos que se generan con la puesta en marcha del negocio determinando que va a obtener rentabilidad.

Con una excelente estructura organizacional para su administración y operación teniendo que cumplir un perfil para su correcto desempeño de actividades.

El proyecto no es perjudicial para la ciudad ni afecta al medio ambiente por lo que contribuye con el desarrollo de la economía en general.

- 2) Proyecto “viabilidad para la implementación de un centro de entretenimiento juvenil integrado en la ciudad de Vinces”, realizado por Malena Elizabeth Sánchez Durán en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil en el año 2012 en la ciudad de Vinces.

El proyecto está dirigido a la población de Vinces ya que la ciudad necesita la creación de lugares de esparcimiento donde los ciudadanos de todas las edades puedan acudir en familia o amigos en sus tiempos libres lo cual también es una fuente generadora de empleo y de esta manera promover el turismo de la ciudad, el proyecto fomenta nuevas opciones de entretenimiento que la provincia de los ríos necesitaba como son piqueros platos a la carta y ciertas actividades de recreación bailar, fútbolín, karaoke etc. La se será beneficiada con un lugar donde brinden un servicio de calidad y sirva para olvidar los problemas o preocupaciones que los ciudadanos tienen a diario.

El objetivo principal de este proyecto fue dar a conocer que existen diferentes formas de diversión que será de mucho provecho para los habitantes de esta ciudad, permitirá el desarrollo en el campo del entretenimiento siendo el comienzo para



recuperar el turismo de este cantón por lo que es muy beneficioso dar a conocer la existencia del centro, teniendo como resultado según análisis financieros efectuados revelan que es muy rentable por la aceptación de los usuarios.

- 3) Proyecto de titulación Estudio Para La Creación De Un Centro De Entretenimiento Infantil Y Familiar Reactivando Los Juegos Tradicionales Del Ecuador, En La Ciudad De Ambato, Parroquia Urbana Atocha – Ficoa. Centro De Eventos Chikii'S Park. Realizado por Cindy Pamela Villacrés Hidalgo de la Facultad De Especialidades Empresariales Carrera De Ingeniería en Administración de Empresas Turísticas y Hoteleras de la UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL en diciembre del 2012 en la ciudad de Ambato.

El presente proyecto plantea realizar un estudio de factibilidad en la ciudad de Ambato para la creación de un centro de entretenimiento el cual se encontrara ubicado a 15 minutos de la ciudad de Ambato, el estudio permitirá determinar los posibles competidores y clientes como también el comportamiento del mercado en la actualidad, el estudio contable refleja que el centro de entretenimiento tendrá una rentabilidad sostenible en el tiempo. Los servicios que proporcionara el centro es organización de eventos a través de la implementación de técnicas como integración familiar, teniendo en si festejos en populares.

El proyecto presenta una idea de negocio de entrenamiento, estableciendo que no existen lugares en la ciudad de Ambato por lo que el proyecto realiza análisis de la demanda en cuanto a sus gustos y preferencias como también los niveles de ingresos que se encuentra los ciudadanos por lo tanto queda demostrado que el proyecto es viable ya que su inversión se ve reflejada en su rentabilidad poniéndolo en marcha con un 76% capital propio y un 24% en financiamiento en instituciones bancarias

- 4) Proyecto para la creación de un centro de entretenimiento familiar tipo Bolo centro en la ciudad de san francisco de milagro, realizado por Denisse Elizabeth Bazarro Sellán; María José Rivera Cevallos; Sarita Ivonne Tucunango Almeida de la facultad de economía y negocios carrera de

Ingeniería en gestión empresarial Internacional de la Escuela Superior Politécnica del Ecuador en el año 2010 en el cantón milagro.

Según el proyecto la ciudad de San Francisco de Milagro no cuenta con centros de entretenimiento lo cual existe un mercado insatisfecho que dicho estudio refleja con resultados favorables para la implementación en si del centro y así evitar solo asista a centros de diversión nocturna, por tal motivo es indispensable la creación de centros de entretenimiento familiares donde puedan acudir familiares y amigos con el objetivo principal de pasar momentos agradables y sanos, el proyecto también fomentara el turismo en cuanto a los servicios que ofrece, por tal motivo que la ciudad en los últimos años ha crecido comercial y su población es económicamente activa.

Este proyecto se plantea objetivos y metas según estudios realizados establecen de la inexistencia de lugares que ofrezcan un servicio como es de juego de bolos por tal motivo señalan que obtendrán niveles de rentabilidad positivos además contribuye con en turismo en el cantón Milagro en el ámbito del entretenimiento familiar con precios muy cómodos para todo tipo de nivel social.

### **2.1.3. Fundamentación**

El presente estudio de factibilidad tiene como objetivo determinar si la implementación de un centro de entretenimiento con servicios de juegos en el cantón El Triunfo es viable de manera comercial financiera, técnica y organizacional.

El cantón el Triunfo al contar con pocos espacios donde la comunidad puede distraerse de una manera sana, en unión familiar entre amigos o integrarse para entablar lazos de compañerismo, nace la idea de la creación de un lugar de entretenimiento con servicios de juegos donde puedan acudir todas las personas sin límite de edad a pasar un momento ameno con sus seres queridos

### **Fundamentación científica**

Sigmund Freud ha revolucionado y profundizado en la concepción de los seres humanos el sentido del juego que sirve como liberación de problemas por lo que es uno de los trascendentales pensadores, una de sus principales teorías menciona que las características de los juegos es la simbolización y ficción de los sueños que

se expresan por lo cual el juego proyectivo se considera como un herramienta terapéutica.

Las teorías más destacadas y moderas sobre el juego son las siguientes:

En la teoría psicoafectiva Winnicott realiza una importante aportación según las teorías de juegos ya que establece que existe una relación afectiva las personas que tiene mayor apego es decir pueden ser la madre o padre.

Se afirma que la teoría gestáltica en cuanto al juego se refiere a la reestructuración de información la que permite realizar la acción con menor riesgo de fracaso.<sup>6</sup>

A medida que pasa el tiempo el negocio de entretenimiento es un fenómeno que no para ya que en el año 2000 produjeron rentas en el mundo de entretenimiento en esa época rodeaban los 500.000 millones de dólares, muestra un ritmo acelerado de crecimiento que para el año 2010 ya se supera los dos billones de dólares dentro de este rubro también están incluidos aportes comerciales, gastos de consumidores y también publicitarios el crecimiento del negocio de entretenimiento está en todos los continentes del mundo, la evolución se debe a los diferentes cambios sociales.

Al contar con dicha información sobre las salas de juego, se realizará un estudio de mercado que permita determinar la viabilidad del mismo, obteniendo de una manera descriptiva en primer lugar las necesidades del usuario, y como secundario tener presente hasta qué punto podemos satisfacerlas. Mediante esta investigación conocer de una manera clara el volumen de usuarios, el número máquinas, colaboradores y espacio necesario para la sala de juego con un excelente servicio sin dejar a un lado su rentabilidad, el tipo y tamaño de su inversión.<sup>7</sup>

La inversión financiera no es más que el aporte del capital que se determinará para ejecutar el proyecto.

En este caso la mayor inversión se centrará en la compra de los activos fijos donde esta será la parte esencial para obtener los ingresos y sustentabilidad del proyecto.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> [http://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4\\_Juegos%20y%20tipos.pdf](http://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_Juegos%20y%20tipos.pdf)

<sup>7</sup> <http://www.promonegocios.net/mercado/estudios-mercados.html>

<sup>8</sup> <http://www.promonegocios.net/mercado/estudios-mercados.html>

Además debemos contar con un ágil sistema de control donde éste permita crear procesos para optimizar tiempo, recursos, brindar una excelente calidad de servicio donde también se pueda evaluar constantemente las fortalezas y debilidades de la organización y del proyecto para una oportuna corrección.

Al hablar de la estructura organizacional es inevitable no vincularla con la técnica según el autor Gibson Ivancevich y Donneley estas van acompañadas al momento de valorar la estructura y capacidad del proyecto donde se relacionan con la mano de obra, espacios, adecuaciones, instalaciones, delegaciones, departamentos, cargos y personas que intervienen en el desarrollo diario del mismo. Por tales motivos un estudio técnico es necesario para tener una visión clara acerca de los requerimientos necesarios para llevar a cabo una correcta instalación de los números de equipos y espacios a utilizar en el presente proyecto.<sup>9</sup>

### **Fundamentación técnica**

Con el pasar de los años las plataformas y modelos de juegos ha tenido una continua evolución ya sea en sus diseños como también hardware y software, muchas compañías ya se encuentran perfeccionando modelos más sofisticados es decir basándose en realidad virtual esto se debe a la tendencia de los usuarios.<sup>10</sup>

Las especificaciones técnicas que deben poseer las diferentes máquinas de juegos para su correcto funcionamiento y de esta manera proporcionar un óptimo servicio las importantes son las siguientes:

**Ficha técnica:** Parámetros que deben poseer todas las máquinas de juegos de acuerdo al tipo y función que realicen deben ser instaladas es decir que este procedimiento me permite llevar el control de todas funciones el cual proporciona el historial de la máquina.

**Instalación:** activar e instalar software exclusivo para de las diferentes máquinas para su correcto funcionamiento y control de sus funciones, consumo y cobro del servicio.

---

<sup>9</sup> [http://www.isa.cie.uva.es/~felipe/docencia/ra12itielec/tema1\\_trasp.pdf](http://www.isa.cie.uva.es/~felipe/docencia/ra12itielec/tema1_trasp.pdf)

<sup>10</sup> <http://elblogdemariaydecarmen.blogspot.com/2012/12/historia-y-evolucion-de-los-videojuegos.html>

**Mantenimiento correctivo y preventivo:** Con el propósito de evitar y garantizar el buen funcionamiento se debe realizar un mantenimiento programado por cada mes y de esta forma corregir y solucionar averías y fallas técnicas la cual permitirá impedir la suspensión del servicio.

**Parte técnico de mantenimiento:** Documento específico el cual detalla todos los cambios realizados el mantenimiento correctivo como preventivo es decir día, hora, fecha ,tiempo repuestos y observaciones respecto a comportamiento de técnico de las diferentes máquinas.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> [repositorio.uis.edu.co/jspui/bitstream/123456789/11096/2/119425.pdf](https://repositorio.uis.edu.co/jspui/bitstream/123456789/11096/2/119425.pdf)

## **2.2. MARCO LEGAL**

### **Constitución de la República del Ecuador**

#### **Sección Segunda**

##### **Jóvenes**

**Art. 39.-** El Estado garantizará los derechos de las jóvenes y los jóvenes, y promoverá su efectivo ejercicio a través de políticas y programas, instituciones y recursos que aseguren y mantengan de modo permanente su participación e inclusión en todos los ámbitos, en particular en los espacios del poder público.

El Estado reconocerá a las jóvenes y los jóvenes como actores estratégicos del desarrollo del país, y les garantizará la educación, salud, vivienda, recreación, deporte, tiempo libre, libertad de expresión y asociación. El Estado fomentará su incorporación al trabajo en condiciones justas y dignas, con énfasis en la capacitación, la garantía de acceso al primer empleo y la promoción de sus habilidades de emprendimiento.<sup>12</sup>

### **LEY DE TURISMO**

Ley 97 Registro Oficial Suplemento 733 de 27-dic-2002 Última modificación: 06-may-2008 Estado: Vigente CONGRESO NACIONAL Considerando:

Que la Ley Especial de Desarrollo Turístico, promulgada en el Registro Oficial 118 del 28 de enero de 1997, a la fecha se encuentra desactualizada, por lo que es necesario incorporar disposiciones que estén acordes con la vigente Constitución Política de la República; Que el Plan de Competitividad Turística planteó la necesidad de actualizar la legislación turística ecuatoriana, reincorporando importantes disposiciones de la Ley Especial de Desarrollo Turístico, que no han perdido vigencia en el tiempo a fin de atraer la inversión e inyectar divisas a nuestra economía; Que el Decreto Ejecutivo 1424, publicado en el Registro Oficial 309 de 19

---

<sup>12</sup> CONTITUCIÓN DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR

Ecuador [http://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion\\_de\\_bolsillo.pdf](http://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion_de_bolsillo.pdf)

de abril del 2001, declaró como Política Prioritaria de Estado el desarrollo del turismo en el país; y, En ejercicio de sus facultades constitucionales y legales, expide la siguiente.

## **LEY DE TURISMO**

### **CAPITULO I**

#### **GENERALIDADES**

**Art. 1.-** La presente Ley tiene por objeto determinar el marco legal que regirá para la promoción, el desarrollo y la regulación del sector turístico; las potestades del Estado y las obligaciones y derechos de los prestadores y de los usuarios.

**Art. 2.-** Turismo es el ejercicio de todas las actividades asociadas con el desplazamiento de personas hacia lugares distintos al de su residencia habitual; sin ánimo de radicarse permanentemente en ellos.

**Art. 3.-** Son principios de la actividad turística, los siguientes:

- a) La iniciativa privada como pilar fundamental del sector; con su contribución mediante la inversión directa, la generación de empleo y promoción nacional e internacional;
- b) La participación de los gobiernos provincial y cantonal para impulsar y apoyar el desarrollo turístico, dentro del marco de la descentralización;
- c) El fomento de la infraestructura nacional y el mejoramiento de los servicios públicos básicos para garantizar la adecuada satisfacción de los turistas;
- d) La conservación permanente de los recursos naturales y culturales del país; y,
- e) La iniciativa y participación comunitaria indígena, campesina, montubia o afro ecuatoriana, con su cultura y tradiciones preservando su identidad, protegiendo su ecosistema y participando en la prestación de servicios turísticos, en los términos previstos en esta Ley y sus reglamentos.

**Art. 4.-** La política estatal con relación al sector del turismo, debe cumplir los siguientes objetivos:

- a) Reconocer que la actividad turística corresponde a la iniciativa privada y comunitaria o de autogestión, y al Estado en cuanto debe potencializar las actividades mediante el fomento y promoción de un producto turístico competitivo;
- b) Garantizar el uso racional de los recursos naturales, históricos, culturales y arqueológicos de la Nación;
- c) Proteger al turista y fomentar la conciencia turística;
- d) Propiciar la coordinación de los diferentes estamentos del Gobierno Nacional, y de los gobiernos locales para la consecución de los objetivos turísticos;
- e) Promover la capacitación técnica y profesional de quienes ejercen legalmente la actividad turística;
- f) Promover internacionalmente al país y sus atractivos en conjunto con otros organismos del sector público y con el sector privado; y,
- g) Fomentar e incentivar el turismo interno.

## **CAPITULO II**

### **DE LAS ACTIVIDADES TURISTICAS Y DE QUIENES LAS EJERCEN**

**Art. 5.-** Se consideran actividades turísticas las desarrolladas por personas naturales o jurídicas que se dediquen a la prestación remunerada de modo habitual a una o más de las siguientes actividades:

- a. Alojamiento;
- b. Servicio de alimentos y bebidas;
- c. Transportación, cuando se dedica principalmente al turismo; inclusive el transporte aéreo, marítimo, fluvial, terrestre y el alquiler de vehículos para este propósito;
- d. Operación, cuando las agencias de viajes provean su propio transporte, esa actividad se considerará parte del agenciamiento;
- e. La de intermediación, agencia de servicios turísticos y organizadoras de eventos congresos y convenciones; y,



f. Casinos, salas de juego (bingo-mecánicos) hipódromos y parques de atracciones estables.<sup>13</sup>

## **LEY DEROGATORIA EN MATERIA DE CASINOS Y SALAS DE JUEGO**

PROYECTO DE LEY DEROGATORIA EN MATERIA DE CASINOS Y SALAS DE JUEGO EL PLENO DE LA ASAMBLEA NACIONAL CONSIDERANDO:

Que la pregunta 7 de la Consulta Popular de 7 de mayo de 2011, relativa a la prohibición de “negocios dedicados a juegos de azar, tales como casinos y salas de juego”, fue aprobada por las ciudadanas y ciudadanos ecuatorianos.

Que, de conformidad con el inciso segundo del artículo 106 de la Constitución de la República del Ecuador, para la aprobación de un asunto propuesto en referéndum, consulta popular o revocatoria de mandato, salvo la revocatoria de la Presidenta o Presidente de la República, se requiere la mayoría absoluta de los votos válidos.

Que es necesario derogar sin dilaciones las normas jurídicas que se contraponen a la voluntad soberana del pueblo ecuatoriano. En ejercicio de sus atribuciones constitucionales y legales, expide lo siguiente: Ley derogatoria en Materia de Casinos y Salas de Juego

**Artículo 1.-** Suprímase la frase “Casinos, salas de juego (bingo-mecánicos)” de la letra f) del Artículo 5 de la Ley de Turismo.

Artículo 2.- Deróguese el Decreto Supremo No. 500, publicado en el Registro Oficial 32, de 6 de noviembre de 1935.

Artículo 3.- Deróguense todas las normas legales o decretos supremos que se opongan o contradigan lo dispuesto en la presente Ley Derogatoria.

Artículo Final.- La presente Ley Derogatoria entrará en vigencia a partir de la fecha de su publicación en el Registro Oficial. Razón: Siento como tal, que el informe para segundo debate sobre el Proyecto de Ley Derogatoria en Materia de Casinos y Salas de Juego fue debatido y aprobado en el Pleno de la Comisión Especializada Permanente de Justicia y Estructura del Estado, en sesión de 12 de marzo de 2012.- Quito, 12 de marzo de 2012.- Lo certifico. Dr. Richard Ortiz Ortiz SECRETARIO RELATOR DE LA COMISIÓN ESPECIALIZADA DE JUSTICIA Y ESTRUCTURA

---

<sup>13</sup> <http://www.turismo.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/02/Ley-de-Turismo-MINTUR.pdf>

DEL ESTADO COMISIÓN ESPECIALIZADA PERMANENTE DE JUSTICIA Y ESTRUCTURA DEL ESTADO<sup>14</sup>

## **LEY DE COMPAÑIAS**

### **SECCION V**

#### **DE LA COMPAÑIA DE RESPONSABILIDAD LIMITADA**

##### **1. DISPOSICIONES GENERALES**

**Art. 92.-** La compañía de responsabilidad limitada es la que se contrae entre dos o más personas, que solamente responden por las obligaciones sociales hasta el monto de sus aportaciones individuales y hacen el comercio bajo una razón social o denominación objetiva, a la que se añadirán, en todo caso, las palabras "Compañía Limitada" o su correspondiente abreviatura. Si se utilizare una denominación objetiva será una que no pueda confundirse con la de una compañía preexistente. Los términos comunes y los que sirven para determinar una clase de empresa, como "comercial",

"industrial", "agrícola", "constructora", etc., no serán de uso exclusivo e irán acompañadas de una expresión peculiar.

Si no se hubiere cumplido con las disposiciones de esta Ley para la constitución de la compañía, las personas naturales o jurídicas, no podrán usar en anuncios, membretes de cartas, circulares, prospectos u otros documentos, un nombre, expresión o sigla que indiquen o sugieran que se trata de una compañía de responsabilidad limitada.

Los que contravinieren a lo dispuesto en el inciso anterior, serán sancionados con arreglo a lo prescrito en el Art. 445. La multa tendrá el destino indicado en tal precepto legal. Impuesta la sanción, el Superintendente de Compañías notificará al Ministerio de Finanzas para la recaudación correspondiente.

En esta compañía el capital estará representado por participaciones que podrán transferirse de acuerdo con lo que dispone el Art. 113.

---

<sup>14</sup> <http://es.slideshare.net/mauroandino/informe-segundo-debateleyderogatoriacasinos2abril> Informe para Segundo Debate de la Ley Derogatoria en Materia de Casinos y Salas de Juego

**Art. 445.-** Cuando una compañía infringiere alguna de las leyes, reglamentos, estatutos o resoluciones de cuya vigilancia y cumplimiento está encargada la Superintendencia de Compañías, y la Ley no contuviere una sanción especial, el Superintendente, a su juicio, podrá imponerle una multa que no excederá de doce salarios mínimo vitales generales, de acuerdo con la gravedad de la infracción y el monto de sus activos, sin perjuicio de las demás responsabilidades a que hubiere lugar.

La compañía podrá impugnar la resolución de la Superintendencia que imponga la sanción, ante el respectivo Tribunal Distrital de lo Contencioso Administrativo.

La sanción de multa se entiende sin perjuicio de otras responsabilidades legales en que puedan incurrir las sociedades o sus dirigentes y sin perjuicio de lo previsto en el Art. 369 de esta Ley.

**Art. 103.-** Los socios fundadores declararán bajo juramento que depositarán el capital pagado de la compañía en una institución bancaria, en el caso de que las aportaciones sean en numerario. Una vez que la compañía tenga personalidad jurídica será objeto de verificación por parte de la Superintendencia de Compañías y Valores a través de la presentación del balance inicial u otros documentos, conforme disponga el reglamento que se dicte para el efecto.

**Art. 369.-** El Superintendente de Compañías podrá declarar disuelta, de oficio o a petición de parte, por cualquiera de las causales establecidas en los numerales 5 al 13 del artículo 361 de esta Ley, o en el contrato social, a las compañías sometidas al control y vigilancia de la Superintendencia de Compañías.

**Art. 361.-** Las compañías se disuelven:

1. Por vencimiento del plazo de duración fijado en el contrato social;
2. Por traslado del domicilio principal a país extranjero;
3. Por auto de quiebra de la compañía, legalmente ejecutoriado;
4. Por acuerdo de los socios, tomado de conformidad con la Ley y el contrato social;
5. Por conclusión de las actividades para las cuales se formaron o por imposibilidad manifiesta de cumplir el fin social;

6. Por pérdidas del cincuenta por ciento o más del capital social o, cuando se trate de compañías de responsabilidad limitada, anónimas, en comandita por acciones y de economía mixta, por pérdida del total de las reservas y de la mitad o más del capital;
7. Por fusión a la que se refieren los artículos 337 y siguientes;
8. Por reducción del número de socios o accionistas del mínimo legal establecido, siempre que no se incorpore otro socio a formar parte de la compañía en el plazo de seis meses, a partir de cuyo vencimiento, si no se hubiere cubierto el mínimo legal, el socio o accionista que quedare empezará a ser solidariamente responsable por las obligaciones sociales contraídas desde entonces, hasta la publicación de la correspondiente declaratoria de disolución;
9. Por incumplimiento, durante cinco años, de lo dispuesto por el artículo 20 de esta Ley;
10. Por no elevar el capital social a los mínimos establecidos en la Ley;
11. Por inobservancia o violación de la Ley, de sus reglamentos o de los estatutos de la compañía,

**Art. 337.-** La fusión de las compañías se produce:

- a) Cuando dos o más compañías se unen para formar una nueva que les sucede en sus derechos y obligaciones; y,
- b) Cuando una o más compañías son absorbidas por otra que continúa subsistiendo.<sup>15</sup>

## **Ley de Régimen Tributario Interno**

### **Art. 19.- Obligación de llevar contabilidad.**

Están obligadas a llevar contabilidad y declarar el impuesto en base a los resultados que arroje la misma todas las sociedades. También lo estarán las personas naturales y sucesiones indivisas que al primero operen con un capital cuyos ingresos brutos o gastos anuales del ejercicio inmediato anterior, sean superiores a los límites

---

<sup>15</sup> LEY DE COMPAÑIAS

<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=forums&srcid=MDYzODY1Njc2OTg2NDU5ODc1NDABMTU1NTc0NDExMTk0MTI2ODcxOTIBU2tha0VEEdVJIMmtKATAuMQEBdjl>

que en cada caso se establezcan en el Reglamento, incluyendo las personas que desarrollen actividades agrícolas, pecuarias, forestales o similares.

**Art. 52.- Objeto del impuesto.**

Se establece el impuesto al valor agregado (IVA), que grava al valor de la transferencia de dominio o a la importación de bienes muebles de naturaleza corporal en todas sus etapas de comercialización, así como a los derechos de autor, de propiedad industrial y derechos conexos, y al valor de los servicios prestados, en las formas y condiciones que prevé esta ley.

**Art. 61.- Hecho generador.-**

El generador del IVA se verificará en los siguientes momentos:

En las prestaciones de servicios, en el momento en que se preste efectivamente el servicio, o en el momento del pago total o parcial del precio o acreditación en cuenta, a elección del contribuyente, hecho por el cual se debe emitir obligatoriamente el respectivo comprobante de venta.

**Art. 202.- Obligación de declarar y pagar:**

Productores de bienes nacionales y prestadores de servicios.

**Trámites en el SRI**

En el caso de empresas con personería jurídica, el representante o apoderado deberá presentar una copia de la escritura pública de constitución. Debe estar inscrita en los registros públicos, además se debe adjuntar los recibos de luz, agua o teléfono del domicilio fiscal. (Donde estará ubicado el negocio).

Para inscribirse en el RUC se llenara los formularios que correspondan según el régimen al que haya decidido acogerse. Se debe solicitar la autorización de impresión de los comprobantes de pago.

## **Emisión del Registro Único de Contribuyentes (RUC).**

- El Registro Único de Contribuyentes (RUC), permite que el negocio funcione
- normalmente y cumpla con las normas que establece el Código Tributario en materia
- de impuestos. La emisión del RUC requiere de los siguientes requisitos:

### **Persona natural:**

- Copia a color de la cedula de ciudadanía y papeleta de votación.
- Planilla de energía o agua potable.
- Tipo de negocio o actividad a la que se dedica.

### **Compañía:**

- Copia a color de la cedula de ciudadanía y papeleta de votación actualizada del representante legal.
- Llenar datos de la compañía en los formularios del RUC 01A – 01B.
- Nombramiento del representante legal.
- Planilla de energía o agua potable, o un documento que indique la dirección del contribuyente (empresa), en caso de no tener local propio el contrato de arrendamiento del bien inmueble.
- Original y copia de la escritura de constitución.
- Carta que indique los datos del contador de la compañía.
- Tipo del negocio o actividad a la que se dedica.
- Firma y retira el RUC.

## **Requisitos para sacar el RUC para Sociedades**

Sociedades privadas:

Formulario RUC-01-A y RUC -01-B suscritos por el representante legal

Original y copia, o copia certificada de la escritura pública de constitución o domiciliación inscrita en el Registro Mercantil

Original y copia, o copia certificada de la escritura pública de constitución inscrita en el Registro Mercantil

Original y copia, o copia certificada, de la escritura pública o del contrato social otorgado ante notario o juez.

Copia del acuerdo ministerial o resolución en el que se aprueba la creación de la organización no gubernamental sin fin de lucro.

Original y copia, o copia certificada del nombramiento del representante legal inscrito en el Registro Mercantil.

Original y copia, o copia certificada del nombramiento del representante legal, notariado y con reconocimiento de firmas.

Original y copia del nombramiento del representante legal avalado por el organismo ante el cual la organización no gubernamental sin fin de lucro se encuentra registrada: Ministerios o TSE

Original y copia de la hoja de datos generales otorgada por la Súper. de Compañías<sup>16</sup>

### **Identificación del representante legal y gerente general:**

Ecuatorianos: copia de la cedula de identidad y presentar el certificado de votación del último proceso electoral.

Extranjeros residentes: copia de la cédula de identidad, si no tuvieran cédula presentan copia del pasaporte con hojas de identificación y tipo de visa 10 vigente.

Extranjeros no residentes: copia del pasaporte con hojas de identificación y tipo de visa 12 vigente.

Por inscripción o actualización tardía, copia del formulario 106 en el que conste el pago de la multa

### **Requisitos para permisos Municipales**

1 certificado de Uso de Suelo

2 Certificado de Riesgos o Plan de Contingencias

---

<sup>16</sup> <http://www.sri.gob.ec/web/guest/inscripcion>

### 3 Comisaria Municipal

#### **Autorización y licencia de funcionamiento Municipal**

En la municipalidad del distrito donde se instalará su negocio tendrá que tramitar la licencia de funcionamiento.

#### **Tasa de habilitación o permiso de funcionamiento**

- Copia del RUC
- Copia del Nombramiento Representante Legal
- Cédula y Papeleta de Votación del Representante Legal
- Planilla de Luz
- Formulario de declaración para obtener la patente
- Certificado de seguridad del Cuerpo de Bomberos
- Declaraciones del Impuesto a la Renta o las declaraciones del impuesto al valor del ejercicio económico anterior al que va a declarar.
- Todos estos documentos son básicos para los otros permisos operacionales que otorgan los cabildos.

#### **Permisos de Cuerpos de Bomberos**

Es un documento que da la mencionada entidad del estado una vez que el personal del Cuerpo de Bomberos haya inspeccionado el local en la cual básicamente se revisa la instalación y se asegura que tengas medios para prevenir y contrarrestar cualquier tipo de incendio que se presente:

- a) Copia del RUC
- b) Copia del Nombramiento Representante Legal
- c) Copia de Cédula y Papeleta de Votación del Representante Legal
- d) Planilla de Luz
- e) Pago de tasa o permiso, de acuerdo a la actividad económica



## **2.3. MARCO CONCEPTUAL**

### **Estudio de Factibilidad**

Es un medio o instrumento que sirve para orientar la toma de decisiones en el desarrollo de un proyecto, mediante los resultados obtenidos por estudios de la última etapa operativa, de inversión, financiamiento del ciclo del proyecto se puede medir las posibilidades de éxito o ruina de un proyecto de inversión, apoyándose en él se determinará si proceder o no con su implementación.<sup>17</sup>

### **Creación**

Dar origen a una idea o pensamiento no concretado, pero que con el paso del tiempo se puede convertir en realidad. También se puede dar el nacimiento de una empresa, organismo o institución para desarrollar una actividad nueva.

### **Estudio de Mercado**

Es un conjunto de acciones que sirve para determinar las características de un producto o servicio que se desea introducir en el mercado analizando la oferta, demanda, precios, ventajas competitivas y posibles competidores.<sup>18</sup>

### **Plan de Negocios**

La elaboración de un plan de negocios sirve para que el emprendedor decida aventurarse a nuevos retos para que mediante las estrategias y proyecciones puedan analizar los resultados y si son pocos convincentes reestructurarlos de manera que sean llamativos para todos los usuarios.<sup>19</sup>

### **Centro de entretenimiento**

Lugar de ocio que sirve como punto de encuentro para que las personas puedan interactuar entre ellas o divertirse en familia.

### **Estructura técnica:**

Estudio que sirve para tener una idea clara acerca de la distribución de los recursos que se utilizarán en el desarrollo de un proyecto como tecnológicos, espacio, colaboradores e implementos que son necesarios para satisfacer la demanda.

### **Estructura Organizacional:**

---

<sup>17</sup> <http://www.gestiopolis.com/que-es-el-estudio-de-factibilidad-en-un-proyecto/>

<sup>18</sup> <http://www.promonegocios.net/mercado/estudios-mercados.html>

<sup>19</sup> <http://definicion.de/plan-de-negocios/>

Crea la función principal de dividir de forma jerárquica y departamental una cadena de mando donde se establecen las funciones de cada individuo dentro de un grupo o institución donde nos permite establecer objetivos y medir el nivel de cumplimiento, desempeño, desarrollo de sus tareas.

**Sistema de control:**

Nos permite establecer procedimientos y procesos que se deben efectuar para llevar una adecuada ejecución de las funciones, donde la administración podrá evaluar, rediseñar y monitorear un correcto comportamiento de cada uno de los protocolos.

**Inversión:**

Colocar el capital o dinero necesario ya sea para la compra de acciones, la implementación o desarrollo de un negocio con el fin de incrementar su inversión inicial y recuperarlo en un periodo de tiempo establecido aceptando el riesgo que conlleva el éxito o fracaso del mismo.

**Implementación:**

Nos permite realizar una idea es la acción de poner en práctica, medidas y métodos, entre otros, para concretar alguna actividad, plan, o misión.

**Actividad económica:**

Actividad que permite generar riqueza mediante la producción, distribución de bienes, productos o servicios para satisfacer las necesidades de los individuos.

**Demanda**

Demanda es la suma de las compras de bienes y servicios que realiza un cierto grupo social en un momento determinado.<sup>20</sup>

**Oferta**

Es el conjunto de bienes, productos y servicios que se ofrecen en el mercado con un precio específico y en un momento determinado.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> <http://definicion.de/demanda/#ixzz46o6q2CPZ>

<sup>21</sup> <http://www.significados.com/oferta/>

## **2.4. HIPÓTESIS Y VARIABLES**

### **2.4.1. Hipótesis General**

El estudio de factibilidad comercial y financiero permitirá tomar decisiones respecto a la creación del centro de entretenimiento con servicio de juegos para niños y adultos.

### **2.4.2. Hipótesis Particulares**

El estudio de mercado determinará la factibilidad para la creación del centro de entretenimiento.

Si se instala una eficiente estructura técnica, facilitara la creación del centro de entretenimiento.

La implementación de una estructura organizacional permitirá un adecuado sistema de control.

La inversión financiera asegura excelentes beneficios económicos en el tiempo establecido.

### 2.4.3. Declaración de variables

**Cuadro 1. Declaración de variables**

<b>HIPÓTESIS GENERAL</b>	<b>TIPO</b>	<b>DEFINICIÓN DE VARIABLES</b>
El estudio de factibilidad comercial y financiero permitirá tomar decisiones respecto a la creación del centro de entretenimiento con servicio de juegos para niños y adultos.	<b>VD</b>	Centros De Entretenimiento con servicios de juegos
	<b>VI</b>	Factibilidad Comercial Y Financiera
<b>HIPÓTESIS PARTICULARES</b>	<b>TIPO</b>	<b>DEFINICIÓN DE VARIABLES</b>
1.- El estudio de mercado determinará la factibilidad para la creación del centro de entretenimiento.	<b>VD</b>	Creación del centro de entretenimiento.
	<b>VI</b>	Estudio de Mercado
2.- Si se instala una eficiente estructura técnica, facilitara la administración del centro de entretenimiento.	<b>VD</b>	Facilidad de administración
	<b>VI</b>	Eficiente Estructura técnica
3.- La implementación de una estructura organizacional permitirá un adecuado sistema de control.	<b>VD</b>	Sistema de control
	<b>VI</b>	Estructura organizacional
4.- La inversión financiera asegura excelentes beneficios económicos en el tiempo establecido.	<b>VD</b>	Inversión financiera
	<b>VI</b>	Beneficios económicos

**Fuente:** Hipótesis General e Hipótesis específicas

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

#### 2.4.4. Operacionalización de las variables

**Cuadro 2.** Operacionalización de las variables

VARIABLES	Tipo	DEFINICIÓN	INDICADORES	TÉCNICAS
Centros De Entretenimiento con servicios de juegos	VD	Establecimientos que ofrecen servicios de juegos.	Porcentaje de personas que aceptan en centro Estilo de vida	Observación Encuesta
Factibilidad Comercial Y Financiera	VI	Estudio mediante el cual permite tomar una decisión.	Porcentaje de consumidores	Observación Encuesta Entrevista
Creación del centro de entretenimiento.	VD	Dar origen o nacimiento a una idea.	Emprendimiento	Observación Entrevista
Estudio de Mercado	VI	Viabilidad comercial de consumidores y definición de estrategias.	% Niveles de Satisfacción	Observación Encuesta Entrevista
Facilidad Administrativa	VD	Conocimiento eficaz de instrumentos y actividades que genera el buen funcionamiento del centro	Eficiencia Eficacia procesos administrativos	Observación Entrevista
Eficiencia Estructura técnica	VI	Herramientas necesarias para cubrir necesidades actuales de proyecto.	Ficha técnica	Observación Entrevista
Sistema de control	VD	Conjunto de componentes que pueden regular el correcto funcionamiento.	Monitoreo Seguimiento	Observación Encuesta Entrevista
Estructura organizacional	VI	Nivel jerárquico de la empresa.	Planificación Dirección	Observación Entrevista
Inversión financiera	VD	Dinero destinando a la adquisición de activos productivos.	Administración financiera porcentaje de recuperación de inversión	Observación Encuesta Entrevista
Beneficios económicos	VI	Rentabilidad de negocio.	Resultados de análisis financiero Porcentaje de gastos de actividades egresos totales	Observación Encuesta Entrevista

**Fuente:** Hipótesis General e Hipótesis específicas  
**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

## **CAPITULO III**

### **3. MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL**

El presente estudio tiene diferentes tipos de investigación:

Documental es decir recolección y análisis de informaciones correspondientes al tema de investigación como son bibliográficas y hemerográficas los cuales nos permiten proporcionar y presentar resultados validos respaldados con documentos confiables y de fuentes primarias.

Descriptiva que permita establecer comportamientos de consumo del grupo objetivo, identificar las conductas y actitudes, como preferencias de consumo y adaptación hacia el producto o servicio.

Explicativa consiste en determinar los efectos y causas por que ocurren y en qué condiciones se dan, exponiendo de esta manera los hechos reales del estudio.

Investigación de campo es el testimonio directo con el lugar de estudio el cual permite llevar a cabo la teoría como la práctica y de esta manera buscar la verdad de objeto de estudio aplicando métodos y técnicas primarias como son la observación,

encuesta, entrevista, permitiendo la recolección de información confiable y veras con el tema de investigación.

No experimental por que el estudio se lo realiza de acuerdo a la información que se obtiene es decir observación directa del fenómeno tal como se presentan sin alterar los resultados para de esta manera analizarlos e interpretar el significado correcto de la investigación.

Transversal ya que el presente proyecto se realiza durante un periodo de tiempo determinado y solo es necesario efectuar una sola medición por lo que también tienen como ventaja que no es muy costoso, se lo efectúa con rapidez, fácil de controlar los avances de la investigación.

## **3.2. LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA**

### **3.2.1. Características de la Población**

El presente estudio está dirigido a la ciudadanía del CANTÓN EL TRIUNFO los cuales poseen una población según los datos del último censo de población y vivienda del año 2010 proporcionados por el INEC que es de 44.778 habitantes distribuidos en 21.954 mujeres y 22.824 hombres.

La elección de la muestra estará conformada en si por un número de habitantes de zonas rurales como urbanas de preferencia población económicamente activa de este cantón.

### **3.2.2. Delimitación de la población**

De acuerdo al INEC el CANTÓN EL TRIUNFO cuenta con una población de 44.778 habitantes, según el diseño de la investigación implementada en el estudio, para facilitar y disminuir costos según la cantidad de la población se ha decidido tomar

una muestra que sea representativa por lo tanto se define que la población es finita ya que es posible enumera o contar.

### 3.2.3. Tipo de muestra

En el presente estudio se ha seleccionado como tipo de muestra la no probabilístico debido a que proporciona variedad de información para su análisis por lo que también lleva un menor tiempo en realizarlo es fácil y más barato, a su vez el investigador decide cuales son los elementos seleccionados de acuerdo al tema de investigación.

### 3.2.4. Tamaño de la muestra

$$n = \frac{Npq}{\frac{(N-1)E^2}{Z^2} + pq}$$

$$n = \frac{44.778(0,5)(0,5)}{\frac{(44.778-1)(0,05)^2}{1,96^2} + (0,5)(0,5)}$$

$$n = \frac{11.194,5}{\frac{(44.777)(0,0025)}{3,8416} + (0,25)}$$



$$n = \frac{11.194,5}{\frac{111,945}{3,8416} + (0,25)}$$

$$n = \frac{11.194,5}{29,14020199916701 + (0,25)}$$

$$n = \frac{11.194,5}{29,39020199916701}$$

$$n = 381$$

### **3.2.5. Proceso de selección**

Según el tipo de muestreo elegido anteriormente tiene relación con el proceso de selección de la muestra ya que el estudio en si trabajara con la población del CANTÓN EL TRIUNFO por lo que se aplicara la muestra por cuotas.

## **3.3. LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS**

### **3.3.1. Métodos teóricos**

Analítico – Sintético en la investigación científica es de gran importancia el análisis como también la síntesis.

Es una operación la cual se encarga de descomponer lo complejo en componentes relacionados y de esta manera realizar un análisis el cual permitirá reunir sus elementos o partes previamente seleccionados que posean concordancia lógica.

Inductivo – Deductivo es un método que permite aceptar la existencia que una verdad la cual se encuentra oculta y mediante la inteligencia como también sentidos que ayuden a asimilar y así descubrir esencialmente la confirmación de las hipótesis.

Hipotético – Deductivo este método es relativamente sencillo ya que se debe observar el problema que se está investigando para luego plantear hipótesis y de esta forma se comprobadas. Por lo que también aquellas hipótesis que no ha sido comprobadas directamente el investigador deduce conclusiones que son validables en la práctica.

Teniendo en cuenta que tiene como objetivo demostrar si las hipótesis planteadas son ciertas después de a ver realizado previamente el análisis y razonamiento que sea necesario.

### **3.3.2. Métodos empíricos**

La presente investigación tiene como método empírico a emplearse es la observación directa la cual es de suma importancia ya que sirve para analizar diferentes comportamientos de la población permitiendo la recopilación de información para continuar con el desarrollo y avance de la investigación en general.

### **3.3.3. Técnicas e instrumentos**

Entrevista estructurada es una de las técnicas más utilizadas en investigación la cual nos permite tener una interrelación entre investigador con las personas involucradas

sobre temas que tienen relación con la investigación permitiendo resolver dudas y reunir datos, debiendo ser previamente elaborada para una correcta ejecución.

### **3.4. PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN**

Con las técnicas y métodos utilizados en la recopilación de información como es entrevista y encuesta se emplea como herramienta de procesamiento de datos la plataforma Microsoft Excel 2013 que permite tabular y elaborar tablas y gráficos estadísticos que ayudaran y facilitaran la interpretación de resultados y entendimiento del mismo con menor dificultad.

## **4. CAPITULO IV**

### **4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL**

La muestra tomada de los habitantes del cantón el Triunfo según el tipo de investigación no probabilístico fue de 381 personas de la población según los datos tomados del INEC del año 2010 de las cuales el 63% corresponde al género masculino y el 37% al género femenino lo que sirve como indicador que en las personas encuestadas tiene una mayor representación los hombres del cantón “El Triunfo”.

La encuesta fue dirigida a todos ciudadanos del Cantón El Triunfo cuyas personas están entre los 8 a más de 40 años de edad, puesto que la opinión de los jóvenes y adultos es de vital importancia para complementar este estudio de factibilidad, donde los ciudadanos encuestados comprenden en un 24% de 8 a 15 años, un 23% de 15 a 20 años, 12% 20 a 30 años de 30 a 40 años un 12% y más de 40 años un 13% donde se puede observar que la mayor población encuestada recae en las personas más jóvenes del Cantón El Triunfo.

## **4.2. ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS**

La diversión y el entretenimiento es un mercado insatisfecho por tal motivo se ha desarrollado el presente proyecto las causa por las inexistencia de lugares de entretenimiento familiar es debido al control e inversión que se necesita para la implementación o creación de este tipo de centro de entretenimiento el cual busca determinar factibilidad tanto comercial y financiera, desarrollando estudios que permitan realizar proyecciones a futuro, estableciendo los consumidores potenciales y determinar la demanda en cuanto al bien o servicio que se ofrece, teniendo definido sus gustos y preferencias con el personal humano necesario para la atención y cumplimiento de actividades una vez puesta en marcha.

## **4.3. RESULTADOS**

Los datos obtenidos en la realización de la encuesta la misma que fue efectuada de forma personal, mientras que para su procesamiento y presentación se empleó herramientas informáticas además estadística descriptiva para la realización de gráficos y tablas con sus respectivos porcentajes de acuerdo a las respuestas obtenidas por los encuetados.

## 1. Indique su género

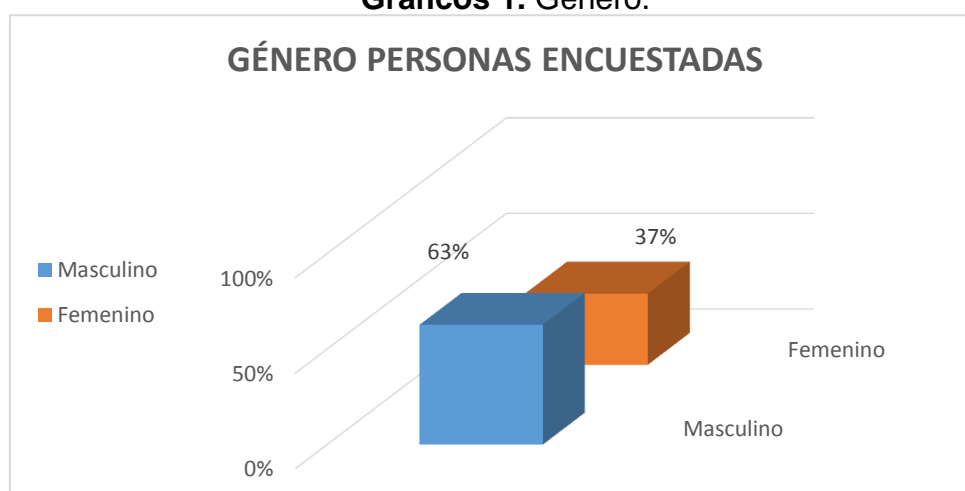
**Cuadro 3. Genero.**

GÉNERO	No. DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Masculino	239	63%
Femenino	142	37%
<b>TOTAL</b>	<b>381</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Gráficos 1. Género.**



**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

### **Análisis de los resultados:**

De la población del Cantón el Triunfo se tomó una muestra de 381 personas de las cuales 239 son hombres y 142 mujeres lo que equivale a un 63% el sexo masculino y un 37% sexo femenino.

### **Interpretación de los resultados:**

El centro de entretenimiento es llamativo en mayor proporción por el género masculino con un 63% ya que los varones conocen mucho más sobre este tipo de juego y entretenimiento mientras que las mujeres desconocen en sí del funcionamiento como revela el grafico en 37% como también del juego los que permite establecer que como es un centro de entretenimiento familiar ayudara a complementar ese desconocimiento.

## 2. ¿Su edad aproximada?

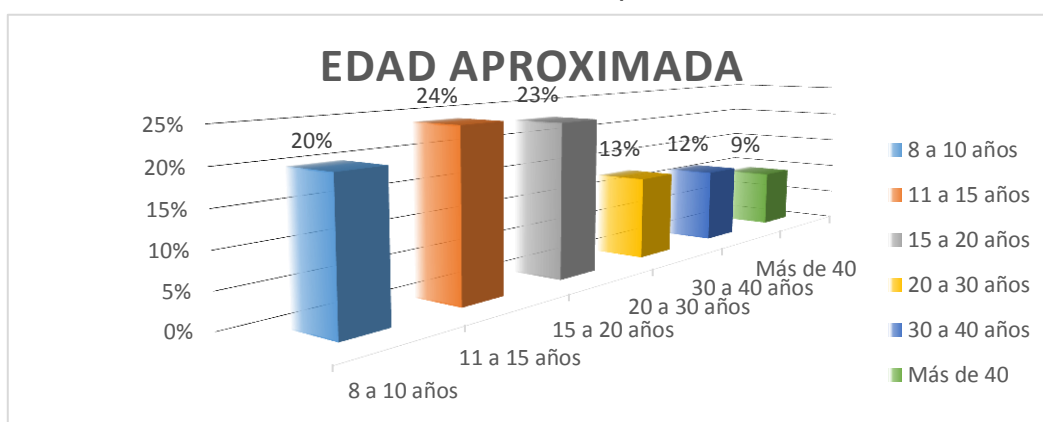
**Cuadro 4.** Edad aproximada.

EDAD DE ENCUESTADOS	No. DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
8 a 10 años	76	20%
11 a 15 años	91	24%
15 a 20 años	87	23%
21 a 30 años	48	13%
31 a 40 años	44	12%
Más de 40	35	9%
<b>TOTAL</b>	<b>381</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Gráficos 2.** Edad Aproximada.



**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

### **Análisis de resultados:**

Las personas entre las edades de 8 a 10 años representan un 20% de la muestra poblacional siguiendo de un 24% de las edades entre 11 a 15 años un 24%, un 23% de 15 a 20 años, de 21 a 30 años un 12%, de 30 a 40 años un 9% y por ultimo las personas de más de 40 años el 13% de la muestra.

### **Interpretación de los resultados:**

Los niños de 8 a 15 años de acuerdo a los resultados que establece la encuesta tienen mayor insistencia en los porcentajes ya que las personas que se encuentran en este límite de edad conocen mucho más sobre los juegos, estableciendo como conclusión que a medida que la edad avanza hay menos interés sobre este tipo de juegos por tal razón que aquellos de sobrepasan los 20 años de edad ya tienen sus responsabilidades y un limitado tiempo de ocio por lo que expresan menos interés.

### 3. ¿Qué actividad realiza en su tiempo libre?

**Cuadro 5.** Actividades que Realizan en su tiempo libre.

ACTIVIDAD	No. DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Leer	72	19%
Juegos (video juegos)	115	30%
Hacer deportes	105	28%
Ver tv	89	23%
<b>TOTAL</b>	<b>381</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Gráficos 3.** Actividades que Realizan en su tiempo libre



**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

#### **Análisis de resultados:**

El 19% de la población eligió la lectura como una actividad que realiza en su tiempo libre los videos juegos en un 30%, hacer deportes en un 28%, y ver televisión un 23%.

#### **Interpretación de los resultados:**

En cuanto a la actividad que realizan en su tiempo libre se pueden indicar que de acuerdo a las alternativas propuestas los límites que separan a cada porcentaje son mínimos ya que no sobrepasan del 15%, estableciendo que la ciudadanía del cantón el Triunfo no tiene una actividad definida por tal motivo que eso se puede cambiar con publicidad y atracción hacia nuevas actividades.



4. ¿Cree usted que en el cantón el Triunfo existen lugares de sano entretenimiento para niños y adultos?

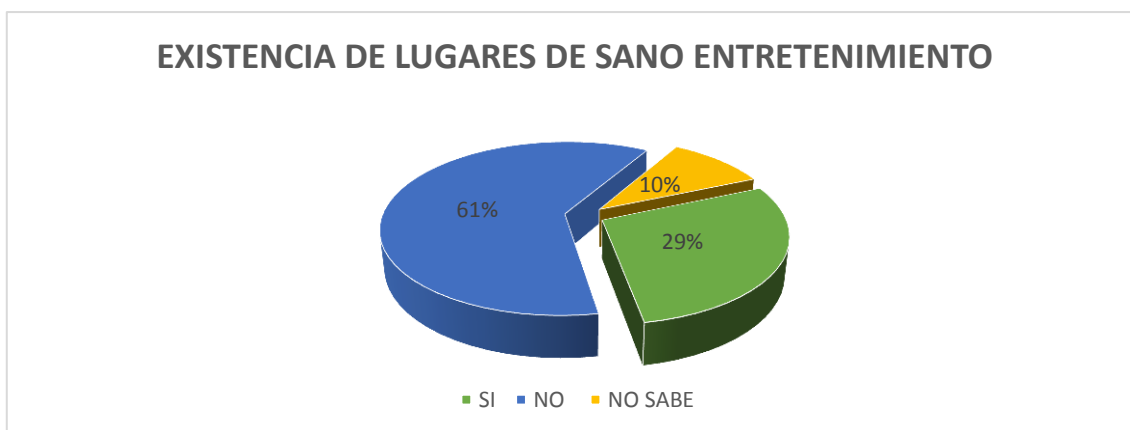
**Cuadro 6.** Inexistencia de lugares de sano entretenimiento.

EXISTENCIA DE LUGARES DE SANO ENTRETENIMIENTO	A	B	C	No. DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
SI	109			109	28,61%
NO		233		233	61,15%
NO SABE			39	39	10,24%
<b>TOTAL</b>	<b>109</b>	<b>233</b>	<b>39</b>	<b>381</b>	<b>100,00%</b>

**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Gráficos 4.** Inexistencia De Lugares De Sano Entretenimiento.



**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Análisis de resultados:**

Las personas encuestadas en un 28.61% respondieron que si hay lugares de sano entretenimiento, un 10,24% desconoce la existencia de los mismos y en su mayoría el 61.15% afirmó que no cuentan con un lugar de recreación para todas las edades.

**Interpretación de los resultados**

Los encuestados en mayor porcentaje respondieron de la inexistencia de un centro de entretenimiento para niños y adultos en el cantón El Triunfo con un 61% por tal motivo revela que un centro de entretenimiento familiar perfectamente constituido cubriría esta necesidad de la población y ayudaría al desarrollo de actividades sanas en familia.

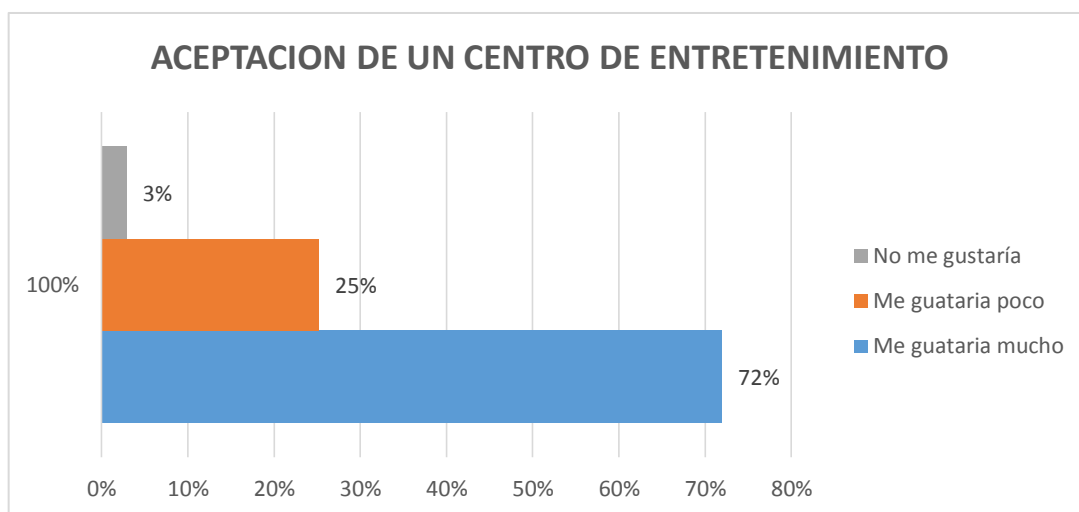
5. ¿Le gustaría que exista un centro de entretenimiento con servicios de juegos electrónicos?

**Cuadro 7.** Aceptación del centro de entretenimiento.

ACEPTACION DE CENTRO DE ENTRETENIMIENTO	No. DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Me gustaría mucho	274	72%
Me gustaría poco	96	25%
No me gustaría	11	3%
<b>TOTAL</b>	<b>381</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo  
**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Gráficos 5.** Aceptación del centro de entretenimiento.



**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo  
**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Análisis de resultados:**

El 72% de la población les gustaría que exista una sala de entretenimiento, el 25% les gustaría poco y el 3% nada.

**Interpretación de los Resultados**

Los ciudadanos del cantón El Triunfo aceptan positivamente la existencia de un centro de entretenimiento con servicios de juegos con un 72% en donde puedan acudir con su familia y pasar momentos agradables ya sea con amigos o familiares con el propósito de distraerse realizando actividades sanas y de esta manera solucionar dicha necesidad que tienen los ciudadanos este cantón ya que no cuenta con un centro que proporcione este tipo de servicio.

## 6. ¿A usted qué tipo de juego le gustaría practicar?

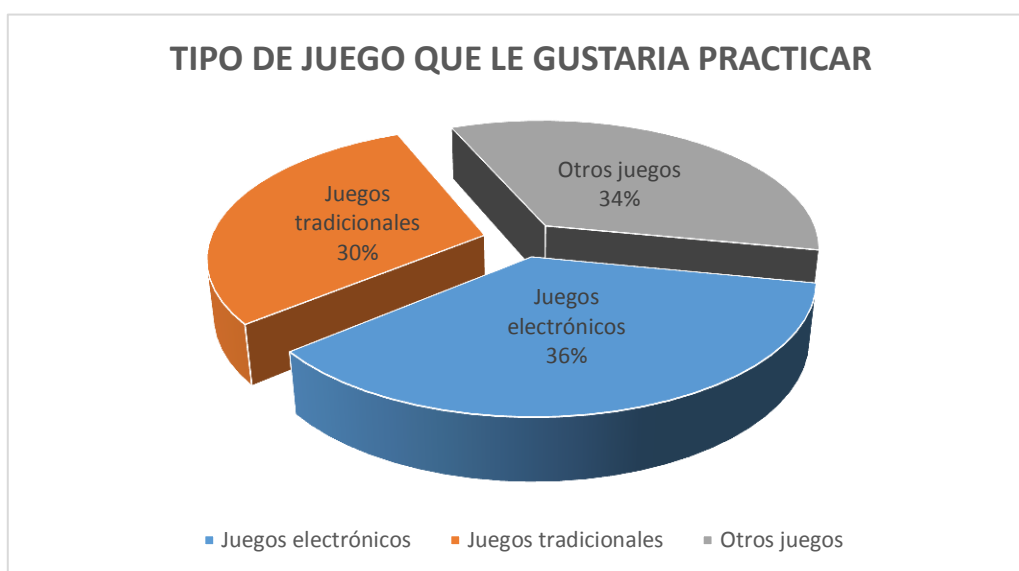
**Cuadro 8.** Tipo de juego le gustaría practicar.

TIPO DE JUEGO	No. DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Juegos electrónicos	137	36%
Juegos tradicionales	113	30%
Otros juegos	131	34%
<b>TOTAL</b>	<b>381</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Gráficos 6.** Tipo de juego le gustaría practicar.



**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

### **Análisis de resultados:**

A un 36% la población les gustaría los juegos electrónicos, seguido de un 34% prefieren otros juegos y el 30% eligieron los juegos tradicionales.

### **Interpretación de los Análisis**

Al verificar los resultados de los juegos de los ciudadanos les gustaría practicar se puede evidenciar que los porcentajes de medición son muy similares ya que el límite que los separa no supera del 6%, concluyendo por los resultados proporcionados se establece que a pesar de la aceptación de juegos electrónicos también se puede implementar dentro del mismo centro otros tipos juegos para satisfacer las necesidades de los habitantes del cantón el Triunfo.

## 7. ¿Usted ha utilizado algún juego electrónico con su familia?

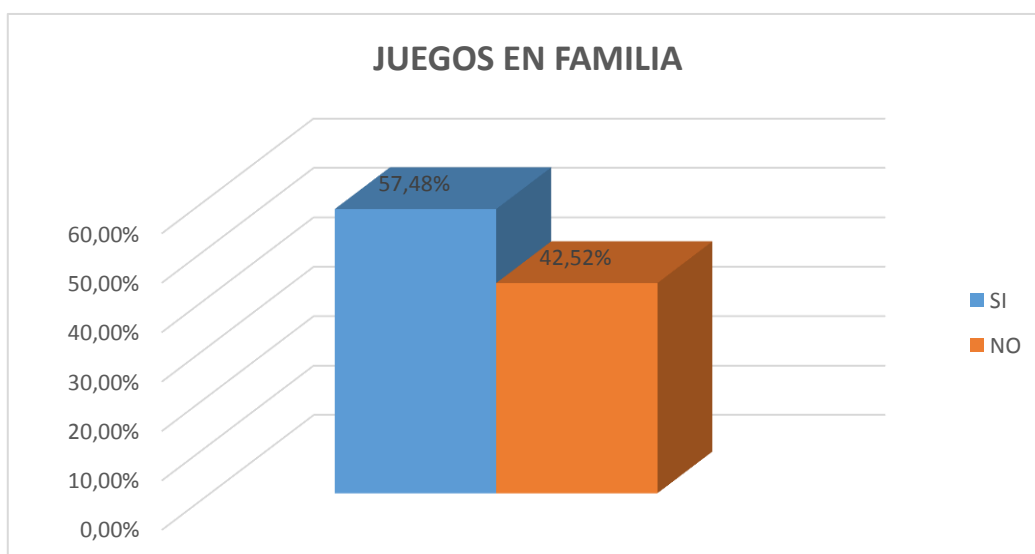
**Cuadro 9.** Utilización de juegos en familia.

UTILIZACIÓN DE JUEGOS	A	B	No. DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
SI	219		219	57,48%
NO		162	162	42,52%
<b>TOTAL</b>			<b>381</b>	<b>100,00%</b>

**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Gráficos 7.** Utilización de juegos en familia.



**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

### **Análisis de resultados:**

El 57,48% afirma que si ha utilizado un juego electrónico con su familia y un 42,52% respondieron de forma negativa.

### **Interpretación de los Resultados**

La mayoría de los encuestados en el Cantón el Triunfo tienen conocimiento de los que es un juego electrónico ya que en ocasiones han utilizados en sus casa con sus familiares que pueden ser como Play station, sin embargo estos son otro tipo de juegos los que el centro de entrenamiento ofrece, por lo que los ciudadanos se ven atraídos a esta nueva modalidad de juegos electrónicos que ayudan no solo con el entretenimiento si no también con el desarrollo motriz, auditiva, sensitiva, terapéutica de los más pequeños.

**8. ¿Coloque el orden de preferencia del 1 al 7 los juegos electrónicos que más le gusten siendo el 7 el de mayor puntuación?**

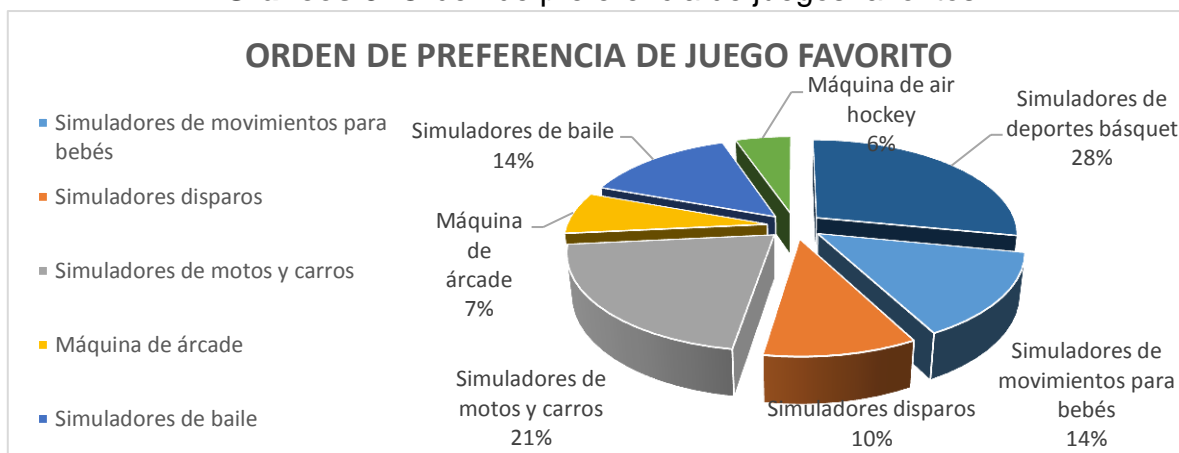
**Cuadro 10.** Orden de preferencia de juegos favoritos.

JUEGO ELECTRONICO FAVORITO	No. DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Simuladores de movimientos para bebés	54	14%
Simuladores disparos	39	10%
Simuladores de motos y carros	80	21%
Máquina de arcade	27	7%
Simuladores de baile	54	14%
Máquina de air hockey	20	5%
Simuladores de deportes básquet	107	28%
<b>TOTAL</b>	<b>381</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Gráficos 8.** Orden de preferencia de juegos favoritos.



**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Análisis de resultados:**

Los porcentajes de las encuestas en cuanto a la aceptación de los juegos son: simuladores de deportes 28%, simuladores de motos y carros un 21%, simuladores de baile y juegos para bebés un 14%, de disparos un 10% máquinas de arcade 7%, juegos de mesa 5%

**Interpretación de los Resultados**

Los juegos de preferencia como se muestra en el gráfico son los simuladores de deportes con un 28% seguido por los simuladores de motos y carros con un 21% estableciendo los demás tienen un límite intermedio de preferencia pero que no son descartados por los usuarios que les gusta interactuar con este tipo de instrumentos dentro de un centro de entretenimiento familias con servicios de juegos.

**9. ¿Usted con qué frecuencia visitaría el centro de entretenimiento con servicios de juegos electrónicos en la semana?**

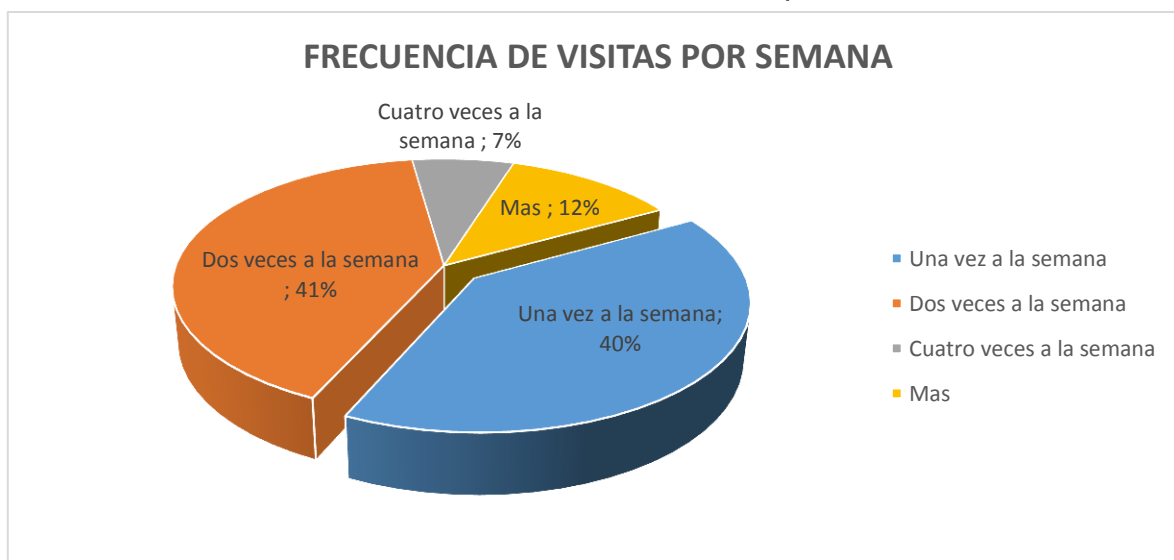
**Cuadro 11.** Frecuencia de visitas por semana.

VISITAS SEMANALES	No. DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Una vez a la semana	152	40%
Dos veces a la semana	156	41%
Cuatro veces a la semana	27	7%
Mas	46	12%
<b>TOTAL</b>	<b>381</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Gráficos 9.** Frecuencia de visitas por semana.



**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Análisis de los Resultados**

Los habitantes del cantón el Triunfo respondieron en un 40% que asistirían una vez a la semana, un 41% 2 veces a las semana, el 7% cuatro veces a la semana y un 12% asistirían más de 4 veces a la semana (véase la figura)

**Interpretación de los Resultados**

Un gran número de personas asistirían de una a dos veces a la semana esto se debe en un 40 y 41% lo que equivale una acertada afluencia en el centro de entretenimiento con servicios de juegos electrónicos.

## 10. ¿Qué valor destinaria para gastar a la semana en el centro de entretenimiento familiar?

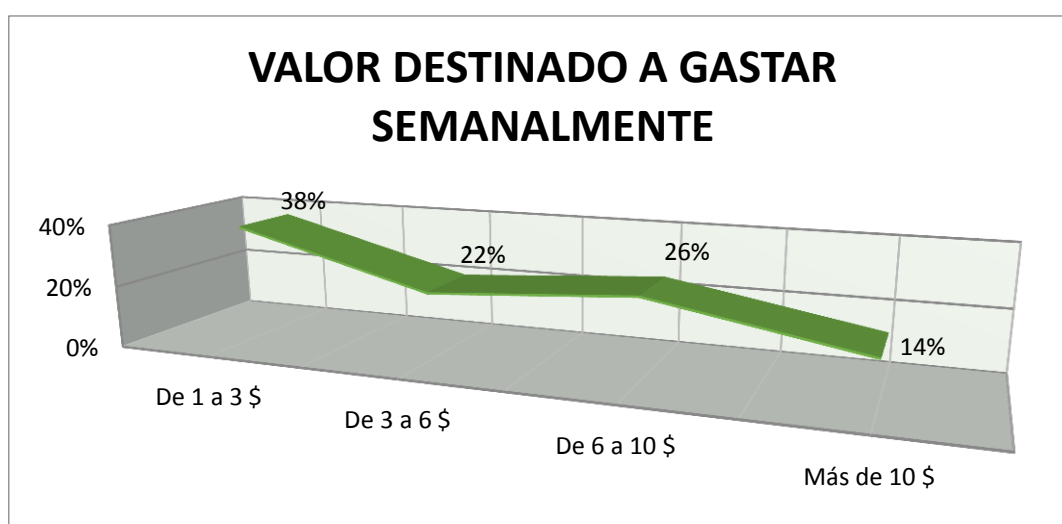
**Cuadro 12.** Valor destinado a gastar semanalmente.

GASTO SEMANAL	No. DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
De 1 a 3 \$	145	38%
De 3 a 6 \$	82	22%
De 6 a 10 \$	99	26%
Más de 10 \$	55	14%
<b>TOTAL</b>	<b>381</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Gráficos 10.** Valor destinado a gastar semanalmente.



**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

### **Análisis de los Resultados**

Del total de la población un 38% estaría dispuesto a gastar de 1 a 3 dólares por semana mientras que un 22% de 3 a 6 dólares, el 26% de la muestra está de acuerdo gastar de 6 a 10 dólares y un 14% más de 10 dólares a la semana.

### **Interpretación de los resultados**

En su gran mayoría las personas estarían de acuerdo a gastar de 1 a 3 dólares a la semana aquí se centra el 38% de la muestra, siguiendo un 26% que gastaría de 6 a 10 dólares y un 22% de 3 a 6 donde se puede observar un buen resultado ante la aceptación del centro de entretenimiento, en tanto que el 14% de la muestra podría gastar más de 10 dólares a la semana dando resultados positivos al momento que los ciudadanos piensan en la diversión familiar.

**11. ¿Le gustaría que el centro de entretenimiento con servicios de juegos electrónicos este ubicado en el centro de la ciudad?**

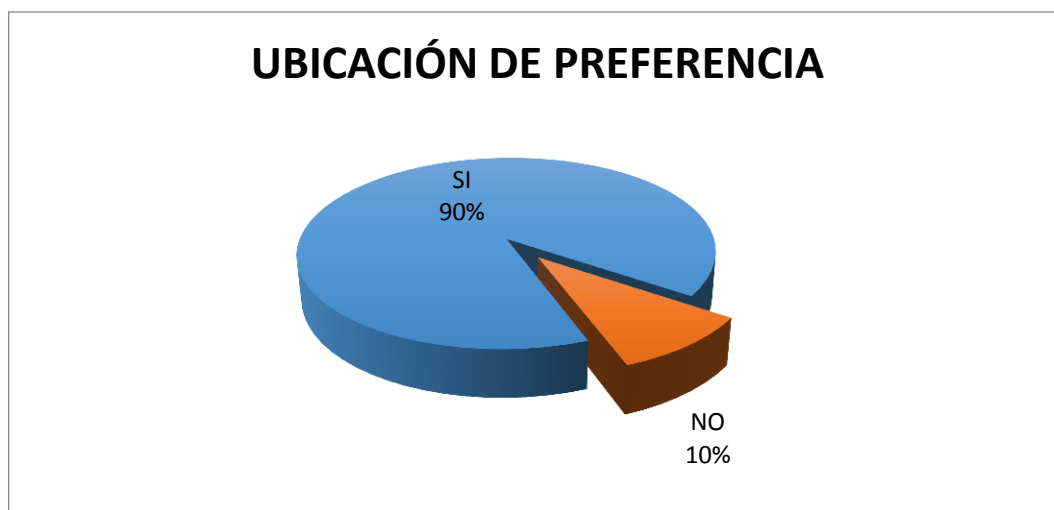
**Cuadro 13.** Ubicación de preferencia del centro de entretenimiento.

UBICACIÓN DE PREFERENCIA	A	B	No. DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
SI	344		344	90,29%
NO		37	37	9,71%
<b>TOTAL</b>			<b>381</b>	<b>100,00%</b>

**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Gráficos 11.** Ubicación de preferencia del centro de entretenimiento



**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Análisis de los Resultados**

Un 90.29% de la muestra eligieron que el centro de entretenimiento con servicio de sala de juegos esté en el centro de la ciudad y el 9,71% no estuvieron de acuerdo.

**Interpretación de los Resultados**

De la muestra el 90,29% de la población eligieron que el centro de entretenimiento familiar este ubicado en una parte céntrica del cantón debido a la afluencia de personas para mayor seguridad y comodidad al encontrarse con amigos y familiares. Mientras tanto que el 9,71% estuvieron en desacuerdo manifestaron que el 9,71% estuvieron en desacuerdo, ellos manifestaron que querían un lugar un poco alejado y discreto.



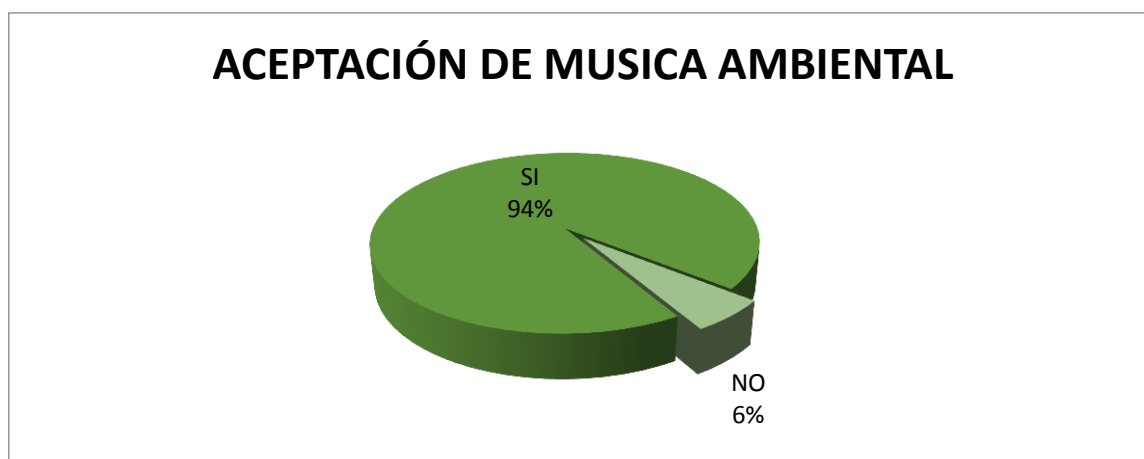
## 12. ¿Le gustaría que el centro de entretenimiento cuente con música ambiental?

**Cuadro 14.** Aceptación de música ambiental.

ACEPTACIÓN DE MUSICA AMBIENTAL	A	B	No. DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
SI	359		359	94,23%
NO		22	22	5,77%
<b>TOTAL</b>			<b>381</b>	<b>100,00%</b>

**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego



**Gráficos 12.** Aceptación de música ambiental

**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

### **Análisis de los Resultados**

Los habitantes del cantón el Triunfo eligieron que un 94.23% les gustaría la música y el 5,77% no está de acuerdo con la música de ambiente.

### **Interpretación de los Resultados**

Las personas en un 94.23% está de acuerdo con que haya música para animar el ambiente con ritmos de moda mientras que el 5.77% está en desacuerdo, ellos prefieren los sonidos propios de cada juego para una mayor concentración

### 13. ¿Cuál es su género preferido de música?

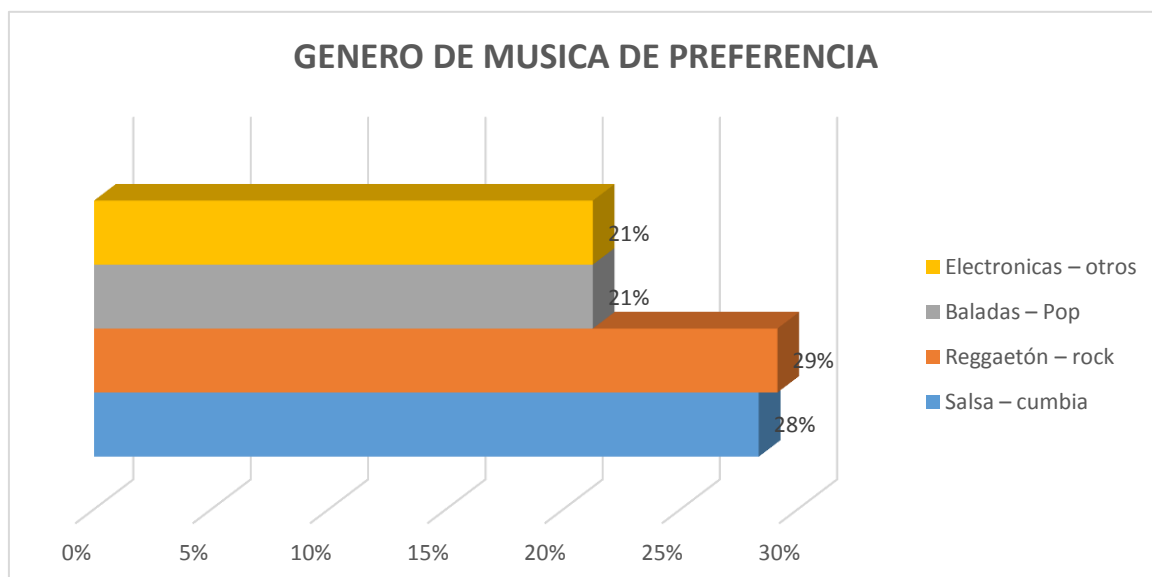
**Cuadro 15.** Genero de música preferida.

MUSICA PREFERIDA	No. DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Salsa – cumbia	108	28%
Reggaetón – rock	111	29%
Baladas – Pop	81	21%
Electronicas – otros	81	21%
<b>TOTAL</b>	<b>381</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Gráficos 13.** Genero de música preferida.



**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

#### **Análisis de los resultados**

El 28% de la población ligio salsa- cumbia, el 29% reggaetón-rock, el 21% baladas-pop, y el 21% eligieron ritmos electrónicos entre otros.

#### **Interpretación de los resultados:**

Se puede observar mediante el gráfico que los ritmos como el reggaetón y el rock son los más aceptados por la población, sin dejar de lado los ritmos tropicales como la salsa y la cumbia, que fueron elegidos por las personas adultas en tanto que el 21% eligieron baladas y el 21% músicas electrónicas ya que alegaron que va con el ambiente de los juegos.

#### 14. ¿Le gustaría que el centro de entretenimiento tenga un mini- bar?

**Cuadro 16.** Aceptación por la existencia de un mini – bar.

ACEPTACIÓN DE UN MINI-BAR	A	B	No. DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
SI	343		343	90,03%
NO		38	38	9,97%
TOTAL			<b>381</b>	<b>100,00%</b>

**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Gráficos 14.** Aceptación por la existencia de un mini – bar.



**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

#### **Análisis de los resultados**

Al 90.03% de la población le gustaría que el centro de entretenimiento con servicio de sala de juegos electrónicos tenga un mini bar y el 9.97% no está de acuerdo.

#### **Interpretación de los resultados**

La mayoría de la muestra tomada está de acuerdo que el centro de entretenimiento tenga un mini bar con productos básicos para degustar mientras que un 9.97% no les parece que tenga un mini bar ellos prefieren solo recrearse en los juegos

## 15. ¿Qué productos preferiría?

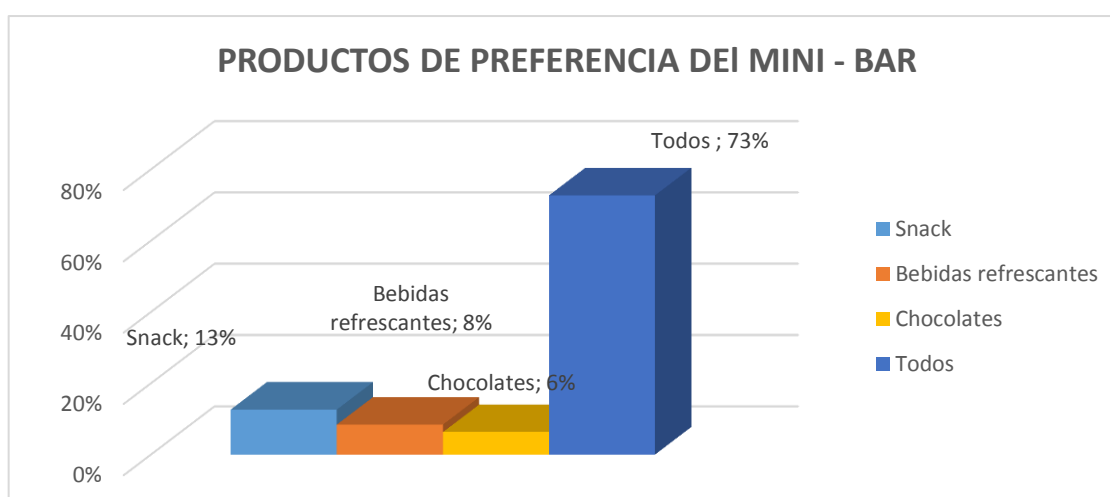
**Cuadro 17.** Productos de preferencia del mini – bar.

PRODUCTOS DE PREFERENCIA	No. DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Snacks	48	13%
Bebidas refrescantes	32	8%
Chocolates	24	6%
Todos	277	73%
<b>TOTAL</b>	<b>381</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Gráficos 15.** Productos de preferencia del mini – bar.



**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

### Análisis de los resultados

El 13% de las personas prefieren snacks para consumir y el 8% bebidas refrescantes en un 6% los chocolates y en un mayor porcentaje todos los productos

### Interpretación de los resultados

Los habitantes manifestaron que un 13% se enfocan en los productos como snacks y el 8% en bebidas refrescantes, y un 73% prefieren todos los productos puesto que la variedad les permite elegir un producto diferente cada vez que asistan a la sala de juego.

## 16. ¿Por qué medio de comunicación usted se informa?

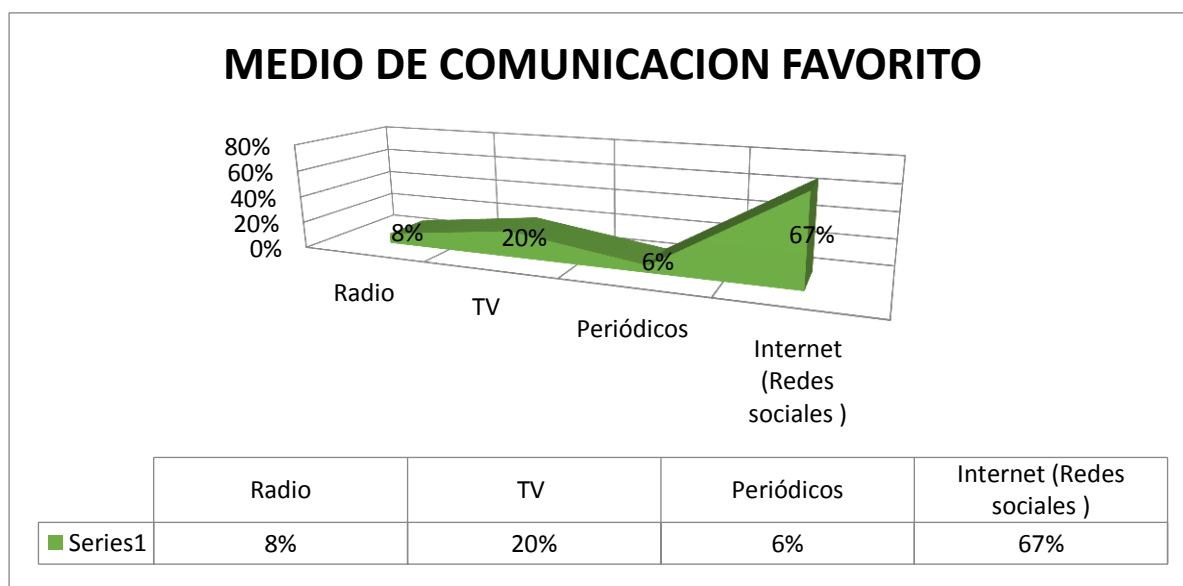
**Cuadro 18.** Medio de comunicación favorito.

MEDIOS DE COMUNICACION	No. DE ENCUESTADOS	PORCENTAJE
Radio	29	8%
TV	76	20%
Periódicos	21	6%
Internet (Redes sociales )	255	67%
<b>TOTAL</b>	<b>381</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Grafico 16.** Medio de comunicación favorito.



**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

### Análisis de los resultados

Obteniendo el primer lugar el internet (redes sociales) con un 67%, por la televisión un 20%, la radio un 8% y por medio de periódicos un 6%

### Interpretación de los resultados

Mediante el cuadro se puede observar que el mayor medio de comunicación es el internet, por las redes sociales la comunidad se informa de manera masiva seguido de la televisión y la radio de la localidad del cantón el Triunfo y un 6% en los periódicos. Lo que nos da como resultado que el medio más indicado para llegar a la población es el internet.

#### 4.4. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

**Cuadro 19.** Verificación de la hipótesis.

<b>HIPÓTESIS GENERAL</b>	<b>VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS</b>
<p>El estudio de factibilidad comercial y financiero permitirá tomar decisiones respecto a la creación del centro de entretenimiento con servicio de juegos para niños y adultos.</p>	<p>Se verifica la hipótesis en la pregunta 5 de la encuesta con aceptación de 72% en cuanto a la creación de un centro de entretenimiento como también en la 9 y 10 en cuanto comercial y financieros con porcentajes aceptables a su consumo monetario y visitas semanales.</p>
<b>HIPÓTESIS PARTICULARES</b>	<b>VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS</b>
<p>1.- El estudio de mercado determinará la factibilidad para la creación del centro de entretenimiento.</p>	<p>La hipótesis se comprueba en la pregunta 1 y 2 de la entrevista se puede evidenciar que es de gran importancia realizar un estudio de mercado para determinar un mercado potencial como también la competencia y de esta manera se podrá determinar la factibilidad en cuanto a su creación. Por lo que también en la pregunta 5 de la encuesta con un 72% se justifica la aceptación de la existencia de un centro de entretenimiento.</p>
<p>2.- Si se instala una eficiente estructura técnica, facilitara la administración del centro de entretenimiento.</p>	<p>Se comprueba en la pregunta 6 de la entrevista que es necesario establecer una eficiente disposición técnica ya que las maquinas son de estructura electrónica, mecánica y eléctrica lo cual es necesario para el buen funcionamiento de centro por lo que también es recomendable tener un dispositivo de música ambiental la cual se verifica según la pregunta 12 con un 94%.</p>
<p>3.- La implementación de una estructura organizacional permitirá un adecuado sistema de control.</p>	<p>La hipótesis planteada se comprueba lo establecido en la pregunta 3 de la entrevista la cual define que ayuda a cumplir objetivos planteados permitiendo controlar todos los departamentos el cual ayudara con el control de las actividades que desempeña cada uno de los miembros con eficiencia.</p>
<p>4.- La inversión financiera asegura excelentes beneficios económicos en el tiempo establecido.</p>	<p>Según los resultados que se obtuvieron en entrevista se puede comprobar en la pregunta 8 la inversión financiera es compensada con los beneficios económicos que proporcionan una vez puesta en marcha como también se comprobó en la pregunta 10 cuál sería el consumo por parte de los habitantes.</p>

**Fuente:** Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

## **CAPITULO V**

### **5. PROPUESTA**

#### **5.1. TEMA**

Creación de un centro de entretenimiento con servicios de juegos para niños y adultos en el cantón el Triunfo.

#### **5.2. FUNDAMENTACIÓN**

##### **Fundamentación científica**

Sigmund Freud ha revolucionado y profundizado en la concepción de los seres humanos el sentido del juego que sirve como liberación de problemas por lo que es uno de los trascendentales pensadores, una de sus principales teorías menciona que las características de los juegos es la simbolización y ficción de los sueños que se expresan por lo cual el juego proyectivo se considera como un herramienta terapéutica.

Las teorías más destacadas y moderas sobre el juego son las siguientes:

En la teoría psicoafectiva Winicott realiza una importante aportación según las teorías de juegos ya que establece que existe una relación afectiva las personas que tiene mayor apego es decir pueden ser la madre o padre.

Se afirma que la teoría gestáltica en cuanto al juego se refiere a la reestructuración de información la que permite realizar la acción con menor riesgo de fracaso.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> [http://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4\\_Juegos%20y%20tipos.pdf](http://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_Juegos%20y%20tipos.pdf)

**Centro de entretenimiento:**

El entretenimiento para niños y adultos son espacios creativos que busca principalmente proporcionar relajación lo que también es muy importante ya que produce eficientemente formas de aprendizaje más rápido en las diferentes actividades que se realiza.

**Estructura organizacional:**

En la actualidad la estructura organizacional se ha convertido en un instrumento de cambio que ayuda a tener más eficiencia organizacional tanto en el ámbito nacional como internacional por tal el desarrollo organizacional es de gran importancia ya que a medida que la tecnología avanza se producen cambios lo cuales son beneficiosos para aquellas que cumplen y se adaptan a los cambios. Además debemos contar con un ágil sistema de control donde éste permita crear procesos para optimizar tiempo, recursos, brindar una excelente calidad de servicio donde se también se pueda evaluar constantemente las fortalezas y debilidades de la organización y del proyecto para una oportuna corrección.

**Sistema de control:**

Establecer procedimientos que se deben realizar para llevar una adecuada, clara y precisa administración. Un ágil sistema de control donde éste permita crear procesos para optimizar tiempo, recursos, brindar una excelente calidad de servicio donde se también se pueda evaluar constantemente las fortalezas y debilidades de la organización y del proyecto para una oportuna corrección.

**Inversión financiera.-** La inversión financiera no es más que el aporte del capital que se determinará para ejecutar el proyecto. En este caso la mayor inversión se centrará en la compra de los activos fijos donde esta será la parte esencial para obtener los ingresos y sustentabilidad del proyecto.

**Actividad económica:**

Actividad que permite generar riqueza mediante la producción, distribución de bienes, productos o servicios para satisfacer las necesidades de los individuos.



## **Demanda**

Demanda es la suma de las compras de bienes y servicios que realiza un cierto grupo social en un momento determinado.<sup>23</sup>

## **Oferta**

Es el conjunto de bienes, productos y servicios que se ofrecen en el mercado con un precio específico y en un momento determinado.<sup>24</sup>

### **5.3. JUSTIFICACIÓN**

El proyecto se implementó con el propósito de satisfacer el mercado de entretenimiento que el Cantón El Triunfo necesita de centros de sano entretenimientos el cual está dirigido a la ciudadanía en general brindando un servicio de calidad con precios cómodos al alcance de todos

Según los antecedentes que revelan los centros de entretenimiento con el pasar de los años se han definido que la creación de este tipo de negocio según estudios financieros generan beneficios económicos con niveles de rentabilidad positivos además contribuye con el turismo de la ciudad.

En el Cantón El Triunfo se observa que los lugares de ocio y entretenimiento para personas de todas las edades son escasos debido a que los lugares de esparcimiento y diversión están más dedicados para adultos y jóvenes mayores de 18 años es su mayoría bares, discotecas karaokes donde se dedican a la venta de bebidas alcohólicas.

La mayoría de los centros de entretenimientos se ven afectados por la distancia que son creados es decir a las afueras de las ciudades por tal motivo se ha definido la ubicación establecida por los ciudadanos cumpliendo con sus requerimientos y necesidades.

---

<sup>23</sup> <http://definicion.de/demanda/#ixzz46o6q2CPZ>

<sup>24</sup> <http://www.significados.com/oferta/>

Con la finalidad de incursionar una nueva forma de distracción donde puedan participar todas las personas sin límite de edad se pretende crear una cultura y ambiente familiar donde entre ellos puedan interactuar en los diversos juegos electrónicos usándolo de una manera positiva.

Según las proyecciones y estudios efectuados al proyecto en cuanto al crecimiento revelan márgenes satisfactorios considerando la situación económica del país teniendo un crecimiento anual que cubren los gastos operativos generados por la ejecución de los servicio.

## 5.4. OBJETIVOS

### 5.4.1. Objetivo General de la Propuesta

Desarrollar un centro de entretenimiento familiar que brinde un servicio óptimo de calidad de sano entretenimiento para niños y adultos el cual aportara significativamente al sector de entretenimiento en el cantón El Triunfo.

### 5.4.2. Objetivos Específicos de la Propuesta

- Determinar la factibilidad económica del servicio
- Ofrecer un servicio que satisfaga todas las expectativas de los visitantes
- Capacitación constante de personal encargado de atención y administración
- Lograr que el centro de entretenimiento se convierta en uno de los mejores lugares de sano entretenimiento que tenga el cantón el Triunfo

## 5.5. UBICACIÓN

El centro de entretenimiento para niños y adultos estará ubicado en la región costa como es en la provincia del Guayas, Cantón el Triunfo en las principales vías con el nombre Av. 8 de Abril y Mozart Safadi para proporcionar mayor seguridad a los usuarios del mismo.

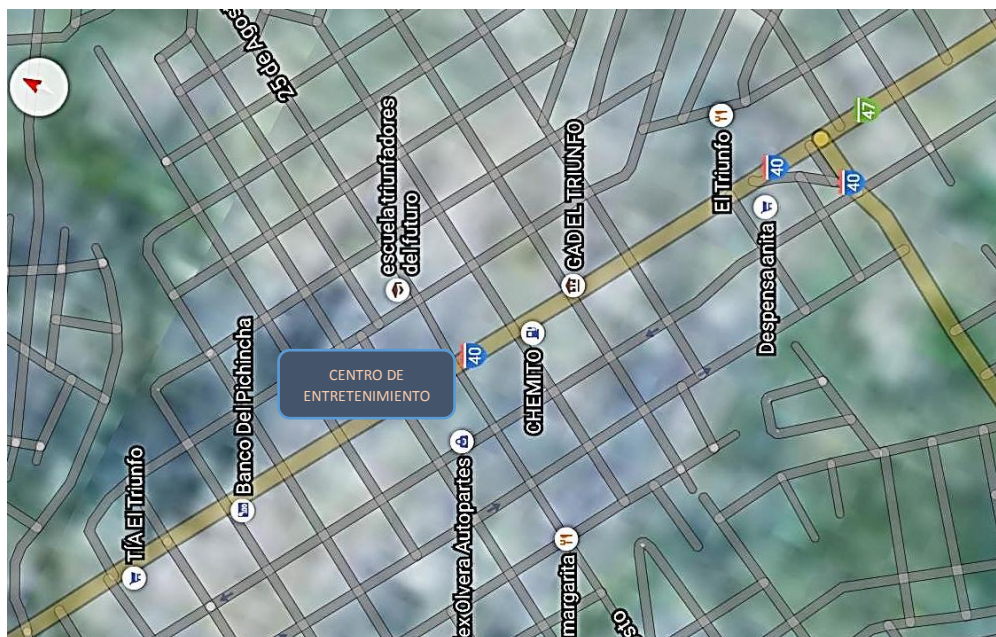


Figura 11 Ubicación del centro de entretenimiento

## **5.6. ESTUDIO DE FACTIBILIDAD**

**Administrativo.-** El centro de entretenimiento está constituido bajo el nombre de HAPPY PLAYING S.A teniendo elaborado las actividades o funciones que desarrollan cada uno, se establecerá en un ambiente laboral agradable con excelente comunicación, el centro contara con un organigrama en el cual detallara el nivel de cada pues con su respectivo manual de funciones permitiendo un correcto desempeño de actividades.

**Legal.-** La creación del centro de entretenimiento se ampara en las leyes y reglamentos que consta como un establecimiento perfectamente constituido para que pueda ejercer su funcionamiento y prestación del servicio sin restricciones tales como:

### **Requisitos para sacar el RUC para Sociedades**

Sociedades privadas:

Formulario RUC-01-A y RUC -01-B suscritos por el representante legal

Original y copia, o copia certificada de la escritura pública de constitución o domiciliación inscrita en el Registro Mercantil

Original y copia, o copia certificada de la escritura pública de constitución inscrita en el Registro Mercantil

Original y copia, o copia certificada, de la escritura pública o del contrato social otorgado ante notario o juez.

Copia del acuerdo ministerial o resolución en el que se aprueba la creación de la organización no gubernamental sin fin de lucro.

Original y copia, o copia certificada del nombramiento del representante legal inscrito en el Registro Mercantil.

Original y copia, o copia certificada del nombramiento del representante legal, notariado y con reconocimiento de firmas.

Original y copia del nombramiento del representante legal avalado por el organismo ante el cual la organización no gubernamental sin fin de lucro se encuentra registrada: Ministerios o TSE

Original y copia de la hoja de datos generales otorgada por la Súper. de Compañías

### **Identificación del representante legal y gerente general:**

Ecuatorianos: copia de la cedula de identidad y presentar el certificado de votación del último proceso electoral.

Extranjeros residentes: copia de la cédula de identidad, si no tuvieran cédula presentan copia del pasaporte con hojas de identificación y tipo de visa 10 vigente.

Extranjeros no residentes: copia del pasaporte con hojas de identificación y tipo de visa 12 vigente.

Por inscripción o actualización tardía, copia del formulario 106 en el que conste el pago de la multa

### **Requisitos para permisos Municipales**

1 certificado de Uso de Suelo

2 Certificado de Riesgos o Plan de Contingencias

3 Comisaria Municipal

### **Autorización y licencia de funcionamiento Municipal**

En la municipalidad del distrito donde se instalará su negocio tendrá que tramitar la licencia de funcionamiento.

### **Tasa de habilitación o permiso de funcionamiento**

- Copia del RUC
- Copia del Nombramiento Representante Legal
- Cédula y Papeleta de Votación del Representante Legal
- Planilla de Luz
- Formulario de declaración para obtener la patente
- Certificado de seguridad del Cuerpo de Bomberos
- Declaraciones del Impuesto a la Renta o las declaraciones del impuesto al valor del ejercicio económico anterior al que va a declarar.
- Todos estos documentos son básicos para los otros permisos operacionales que otorgan los cabildos.

## **Permisos de Cuerpos de Bomberos**

Es un documento que da la mencionada entidad del estado una vez que el personal del Cuerpo de Bomberos haya inspeccionado el local en la cual básicamente se revisa la instalación y se asegura que tengas medios para prevenir y contrarrestar cualquier tipo de incendio que se presente:

- a) Copia del RUC
- b) Copia del Nombramiento Representante Legal
- c) Copia de Cédula y Papeleta de Votación del Representante Legal
- d) Planilla de Luz
- e) Pago de tasa o permiso, de acuerdo a la actividad económica

**Presupuestario.-** Se definen los ingresos y gastos de acuerdo a las cotizaciones efectuadas para el presupuesto que incurren en la creación del centro de entretenimiento con servicios de juegos para niños y adultos.

**Técnico.-** El establecimiento contara con su respectiva instalación técnica y distribución de las maquinas en sus lugares designados para su correcto funcionamiento y prestación del servicio juegos y entretenimiento.

## **5.7. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

### **Nombre de la empresa:**

Happy Play

### **Razón Social:**

Centro de entretenimiento familiar "Happy Playing S.A"

### **Misión**

Somos una organización enfocada al sano entretenimiento, donde nuestro principal objetivo dentro de la comunidad es brindar un servicio de calidad, con un gran compromiso social, integrar el núcleo familiar.

### **Visión**

Ser una organización líder en el entretenimiento familiar, donde se pueda disfrutar de un alto servicio con tecnología de punta cumpliendo las expectativas de sus usuarios y requerimientos de sus colaboradores.

### **5.7.1. OBJETIVOS**

#### **Objetivo General:**

Ofrecer un lugar en donde los ciudadanos y visitantes de Cantón El Triunfo puedan pasar momentos agradables de sano entretenimiento en familia o amigos recibiendo un servicio que satisfaga todas sus expectativas cambiando su estilo de vida sanamente.

#### **Objetivos específicos:**

- ✓ Establecer horarios de atención
- ✓ Cumplir con la capacidad establecida por las autoridades
- ✓ Brindar una atención personalizada en cuanto al servicio.
- ✓ Capacitar de manera constante al personal que labora en las diversas áreas.

**Valores:**

- ❖ Responsabilidad
- ❖ Compromiso
- ❖ Honestidad
- ❖ Respeto
- ❖ Confianza

**Responsabilidad:**

Realizar todas las actividades que corresponden en cuanto a todos aquellos que conforman el centro de entretenimiento.

**Compromiso:**

Establecer parámetros de cumplimiento con la finalidad trabajando con personal que cumplan con el perfil y de esta forma brindar un servicio de calidad.

**Honestidad:**

Demostrar transparencia con todos aquellos usuarios y de esta manera ofrecerle toda la información necesaria para cumplir todas sus expectativas.

**Respeto:**

Ser cordial es uno de los principales propósitos del centro de entrenamiento creando un ambiente de confianza.

**Confianza:**

Proporcionar seguridad a todos los visitantes demostrando que lo más importante que se sientan como en casa y de esta manera cumplir con todas sus expectativas y satisfaciendo en mayoría sus necesidades.

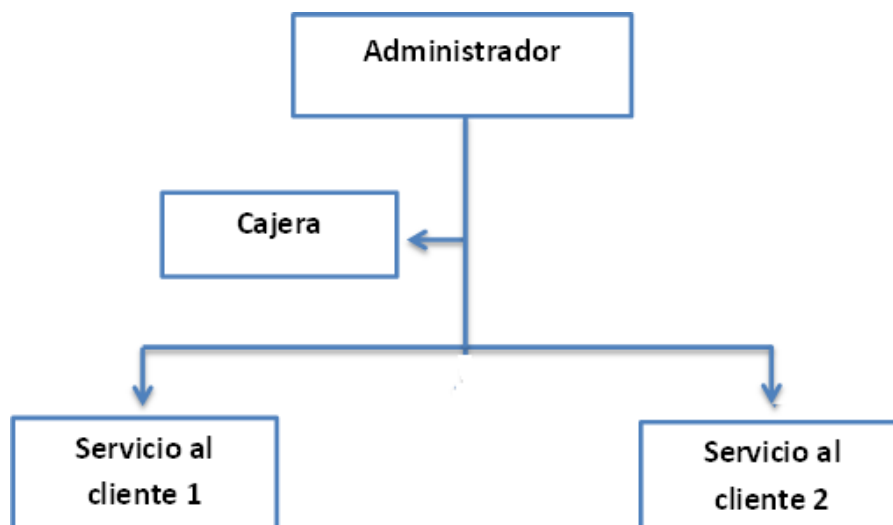
**Colaboración y solidaridad:**

Prestar la ayuda necesaria cuando la necesiten en todos los lugares del centro que se encuentren con la finalidad de crear un ambiente de armonía y felicidad.



## Organigrama Estructural

**Figura 12.** Organigrama Funcional del centro.



**Fuente:** Proyecto Centro de entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo  
**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

## Manual de Funciones

**Cuadro 20.** Manual de Funciones

Cargos	Funciones
<b>Administrador</b>	Verificar, coordinar y supervisar el trabajo realizado como: <ul style="list-style-type: none"> <li>• El arqueo de caja</li> <li>• Buen servicio</li> <li>• Ambiente agradable</li> <li>• Capacitaciones</li> <li>• Sueldos</li> <li>• Propuestas para el desarrollo del centro</li> </ul>
<b>Cajera</b>	Realizar correctamente los Registros diarios (Ingresos y Egresos) como: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja Chica</li> <li>• Facturación</li> <li>• Mini Bar</li> <li>• Depósitos Bancarios</li> </ul> Entregar de forma consolidada los movimientos del mes. En caso que se encuentre ausente el administrador será la segunda al mando.
<b>Servicio al Cliente 1 y 2</b>	Cumplirán las siguientes funciones: Brindar un oportuno servicio y asistencia en cada uno de los juegos. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Indicar su funcionamiento</li> <li>• Motivar e incentivar a los niños y adultos</li> <li>• Caritas pintadas</li> </ul> Se acogerán a las funciones y requerimientos del administrador según sea el caso. Mantener limpia todo el área del centro de entretenimiento, máquinas de juegos etc.

**Fuente:** Proyecto Centro de entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo  
**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

## ANÁLISIS FODA

El análisis FODA es una de las herramientas que nos dota de insumos necesarios y útiles para visualizar los pasos futuros de la empresa, para realizar este análisis realizamos un estudio tanto interno como externo del proyecto a fin de identificar sus puntos débiles y fuertes como también considerar las oportunidades y las posibles amenazas a los que se pudiera exponer la empresa.

### FODA:

**Cuadro 21.** Foda

<b>FORTALEZAS</b>	<b>DEBILIDADES</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Modelo de negocio Innovador</li><li>✓ Personal capacitado para brindar un buen servicio de calidad a todos los usuarios.</li><li>✓ Precios accesibles para todos los usuarios, fijados de acuerdo al entorno socio- económico</li><li>✓ Productos con tecnología de punta</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Carecer de un local propio</li><li>➤ Tamaño de la inversión elevada</li><li>➤ Falta de experiencia en el área</li><li>➤ Gastos elevados en mantenimiento</li></ul>
<b>OPORTUNIDADES</b>	<b>AMENAZAS</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Ley de Turismo 97 Registro Oficial Suplemento 733</li><li>✓ Accesibilidad de créditos financieros</li><li>✓ Doble ingreso familiar</li><li>✓ Avances tecnológicos en comunicación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Aparición de nuevos competidores.</li><li>➤ Productos sustitutos</li><li>➤ Desastres naturales</li><li>➤ Cambios en políticas gubernamentales</li></ul>

**Fuente:** Proyecto Centro de entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

### 5.7.2. Actividades

Para composición y segmentación del mercado se analizó el estudio sobre la propuesta el cual señala que se debe considerar cuatro factores de gran importancia que influyen positivamente en el comportamiento del mercado, con son geográfico demográfico, social y económico.

#### **Aspecto geográfico**

País: Ecuador

Provincia: Guayas

Cantón: El Triunfo

**Aspecto Demográfico:** El centro de entretenimiento está dirigido a niños y adultos de todas las edades, mujeres y hombres.

**Aspecto social:** Los clientes ya sean del sector o ciudades cercanas como también cantones son personas que se encuentra en condiciones de nivel social medio y alto por lo que el centro de entretenimiento ofrece su servicio al alcance de todas clases sociales.

**Aspecto económico:** Al dirigirnos a los ciudadanos en primer lugar analizando cuáles son sus necesidades como también aquellas actividades que realizan a diario para de esta manera elegir un servicio acorde y que cumplan todas sus expectativas y exigencias.

#### **Aplicación de las 4 PS “Marketing Mix”**

##### **Producto:**

El centro de entretenimiento llamado “HAPPY PLAY” ofrece como producto especialmente los servicios de máquinas de entretenimiento las cuales está disponibles para niños y adultos, teniendo como principal prioridad los clientes que consideren como una opción de diversión sana, pasando momentos agradables ya sea en familia o amigos teniendo como eslogan “TU FELICIDAD ES NUESTRO LEMA” se destaca así que siempre prevalecerá la satisfacción del cliente.

Contando con un logo por medio del cual los habitantes del canton el triunfo puedan identificarse



Figura 26 Logotipo del centro de entretenimiento

### **Características Generales Del Producto:**

Las máquinas son muebles con algunos controles como una palanca y botones o una pistola o un volante con freno y acelerador o una plataforma de baile, dependiendo del juego. Para poder jugar una partida que funcionan con tarjeta magnética o con un chip externo o interno prepagada de la cual se descuenta el precio correspondiente.

La característica común, es la escasa duración de las partidas llamadas "créditos" que en el argot de este mundo significa las continuaciones posibles de seguir jugando por tiempo o por perder todas las vidas, la poca duración asegura que el jugador vaya introduciendo sus tarjetas. También se evita la complejidad para enganchar a cualquier persona.

Con este objetivo, gran parte de las máquinas de arcade poseen sistemas de puntuación, tablas con las mejores 5, 10 o 20 mejores puntuaciones tiempos porcentajes, que miden los logros del jugador, existiendo la opción de jugar por terminar el juego y/o por competir contra otros jugadores.

Tenemos la mejor y última tecnología en juegos para grandes y pequeños.

**Simuladores:** Juegos que permiten al usuario convertirse en un jugador "Clase A". La experiencia que estos juegos entregan te permite vivir un momento de realidad sin igual. Contamos con simuladores de motos, carros, deportes, baile, entre otros.

Video Juegos: Variedad de opciones de acuerdo a lo que más te guste (deportes, competencias, adrenalina, entre otras).

**Kiddies:** Pequeños y divertidos simuladores con movimientos suaves recomendados únicamente para niños de hasta 5 años. Ofrecemos kiddies de carros, motos, animales, aviones, carruseles, entre otros.

**Redemption:** Juegos familiares para más de una persona. Hacen sentir ganador al cliente que las usa, ya que estas máquinas permiten entregar premios a través de puntajes según la habilidad del jugador.

**Servicios de máquinas que ofrece en centro de entretenimiento:**

**Simuladores de movimientos para bebés:**



*Figura 13 Race Car Kiddie Red Copyright 2016 por  
www.bmigaming.com*



*Figura 14 Race Car Kiddie Star Copyright 2016  
por www.bmigaming.com*

## Simuladores



Figura 15 Rancing simulador deluxe 2D Copyright 2016 por [www.bmigaming.com](http://www.bmigaming.com)



Figura 16 Rancing simulador deluxe 3D Copyright 2016 por [www.bmigaming.com](http://www.bmigaming.com)



Figura 17 Multiplayer simulador shooting 2D Copyright 2016 por [www.bmigaming.com](http://www.bmigaming.com)



Figura 18 Dancing game pump it up Copyright 2016 por [www.bmigaming.com](http://www.bmigaming.com)



*Figura 19* Air hockey table picture Copyright 2016 por [www.bmigaming.com](http://www.bmigaming.com)



*Figura 20* Multiplayer basketball arcade machina Copyright 2016 por [www.bmigaming.com](http://www.bmigaming.com)





Figura 21 Kids pool table Copyright 2016 por [www.bmigaming.com](http://www.bmigaming.com)



Figura 22 Football table kids Copyright 2016 por [www.bmigaming.com](http://www.bmigaming.com)



Figura 23 Football table Copyright 2016 por [www.bmigaming.com](http://www.bmigaming.com)

### **Precio:**

Los precios que establece el centro de entretenimiento se basa en análisis como también observación determinando como precio inicial 0,25 hasta 0,50 centavos con una duración de 1 a 5 minutos dependiendo de la máquina, teniendo como medio de pago tarjetas recargables las cuales adquieran por primera vez pagara el valor de la tarjeta más su recarga siendo un método de pago que facilita su uso donde el cliente disponga en cuanto a su preferencia de juegos.

**Cuadro 22.** Precios de productos y servicios que ofrece.

<b>PRODUCTOS</b>	<b>PRECIO</b>
JUEGOS	\$ 0,5
SNACK	\$ 0,5
Bebidas refrescantes	\$ 0,5
Chocolates	\$ 0,4
Venta de Tarjetas Magneticas	\$ 2,00

**Fuente:** Proyecto Centro de entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Cuadro 23.** Precios y tiempo por máquina de juego.

<b>JUEGO ELECTRONICO</b>	<b>PRECIO</b>	<b>TIEMPO</b>
Simuladores de movimientos para bebés	0,5	5 Minutos
Simuladores disparos	0,5	5 Minutos
Simuladores de motos y carros	0,5	5 Minutos
Máquina de arcade	0,5	5 Minutos
Simuladores de baile	0,5	5 Minutos
Máquina de air hockey	0,5	5 Minutos
Simuladores de deportes básquet	0,5	5 Minutos
Kids pool table	0,5	5 Minutos
Foosball Table	0,5	5 Minutos

**Fuente:** Proyecto Centro de entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

El tiempo depende también de la habilidad que tenga el jugador o usuario ya que si en bueno, continuará jugando.

## Plaza:

Es de vital importancia que la plaza se encuentre en un lugar concurrido por todos los habitantes del cantón, donde sea de fácil acceso y cuente con la seguridad respectiva, para que no cree un conflicto a los usuarios al momento de acudir al centro de entretenimiento.

Por lo tanto la ubicación del establecimiento estará en la zona céntrica del Cantón, en la Av. 8 de Abril y Mozart Safari lo que crea una mayor visibilidad hacia los ciudadanos despertando la curiosidad y opten por visitar el centro de entretenimiento.



Figura 24. Vista interna del centro

Fuente: Proyecto Centro de entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

Elaborado por: Chávez Briggith y Herrera Diego

En el diseño del local del Espacio Recreativo es muy importante la integración del lugar físico y los distintos elementos que allí se integran. El local está ubicado en parte céntrica de la ciudad, en la planta baja con una magnitud de 25 metros de largo por 15 metros de ancho teniendo el espacio necesario para la instalación de todas las máquinas de juegos proyectados en el análisis financiero con sus respectivas adecuaciones para proporcionar el servicio.

## Promoción:

El centro de entretenimiento familiar contará con algunos instrumentos para posesionarse de una manera rápida en el cantón El Triunfo. A través del estudio de mercado se pudo observar los medios de información más utilizados por dicha población tales como:

- Internet: el centro de entretenimiento tendrá su “Fan Page”, donde todos sus seguidores podrán enterarse día a día de los horarios, juegos, promocione, compartiendo fotos de los usuarios en su momento de distracción.
- Radio: es uno de los medios con mayor aceptación por la ciudadanía en general. Donde se puede promocionar con un mensaje claro, específico y entendible a todos los receptores por medio de la frecuencia 93.5 “LA VOZ DEL TRIUNFO”
- Periódico local y Volantes: El Cantón el Triunfo cuenta con varias revistas semanales, por medio de estas se dará a conocer de forma gráfica, los juegos, la dirección y la prestación de este servicio.



Figura 25 Tarjeta de presentación

Fuente: Proyecto Centro de entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo  
Elaborado por: Chávez Briggith y Herrera Diego

## Logotipo



Figura 26 Logotipo del centro de entretenimiento

## Slogan:

# TU FELICIDAD ES NUESTRO LEMA

Descuentos y Promociones: La mejor forma de incentivar y fidelizar a los usuarios es mediante promociones y descuentos para:

1. Cumpleaños
2. Día del niño
3. Feriados
4. Grandes Grupos
5. Caritas Pintadas
6. Pequeños Regalos

### 5.7.3. Recursos, análisis financiero

Detalle de activos fijos del centro de entretenimiento

**Cuadro 24.** Activos Fijos.

<b>ACTIVOS FIJOS</b>			
<b>CANTIDAD</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>C. UNITARIO</b>	<b>C. TOTAL</b>
	<b>MUEBLES Y ENSERES</b>		
1	Escritorios	150,00	50,00
2	Sillas Ejecutivas	60,00	120,00
4	Asientos de espera	50,00	200,00
2	Mostrador	200,00	400,00
	<b>TOTAL MUEBLES Y ENSERES</b>		<b>870,00</b>
	<b>EQUIPOS DE OFICINA</b>		
1	Caja Registradora	500,00	500,00
2	Telefono	30,00	60,00
	<b>TOTAL EQUIPOS DE OFICINA</b>		<b>560,00</b>
	<b>EQUIPOS DE COMPUTACIÓN</b>		
3	Computadoras	450,00	1.350,00
1	Impresoras Multifunción	90,00	290,00
1	Software para tarjetas magneticas	4.000,00	4.000,00
5	Camara de vigilancia	150,00	750,00
	<b>TOTAL EQUIPOS DE COMPUTACIÓN</b>		<b>6.390,00</b>
	<b>MAQUINAS Y EQUIPOS</b>		
2	Simuladores de movimientos para bebés	2.475,00	4.950,00
1	Simuladores disparos	5.875,00	5.875,00
1	Máquina de arcade	2.987,00	2.987,00
1	Simuladores de baile	9.375,00	9.375,00
2	Máquina de air hockey	2.975,00	5.950,00
3	Simuladores de deportes básquet	3.575,00	10.725,00
2	Foosball Table	1.675,00	3.350,00
1	Kids Pool Table	2.575,00	2.575,00
2	Simuladores de motos y carros	2.995,00	5.990,00
2	Aire acondicionado central	700,00	1.400,00
	<b>TOTAL MAQUINAS Y EQUIPOS</b>		<b>53.177,00</b>
	<b>TOTAL INVERSIÓN EN ACTIVOS FIJOS</b>		<b>60.997,00</b>

**Fuente:** Proyecto Centro de entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

## Estado de situación inicial

**Cuadro 25.** Estado de situación inicial.

<b>HAPPY PLAYING S.A</b>	
<b>ESTADO DE SITUACION INICIAL</b>	
<b>AL 1 DE ENERO DEL 2017</b>	
<b>ACTIVOS</b>	
<b>ACTIVO CORRIENTE</b>	
CAJA – BANCO	5.908,50
MERCADERIA	303,00
<b>TOTAL ACTIVO CORRIENTE</b>	<b>6.211,50</b>
<b>ACTIVO NO CORRIENTES</b>	
MUEBLES Y ENSERES	870,00
EQUIPOS DE OFICINA	560,00
EQUIPOS DE COMPUTACIÓN	6.390,00
MAQUINAS Y EQUIPOS	53.177,00
<b>TOTAL ACTIVO CORRIENTE</b>	<b>60.997,00</b>
<b>ACTIVO DIFERIDO</b>	
GASTOS DE INSTALACION	2.474.50
<b>TOTAL ACTIVO</b>	<b>69.683,00</b>
<b>PASVOS</b>	
<b>NO CORRIENTES</b>	
FINANCIAMIENTO BANCARIO	41.809,80
<b>TOTAL PASIVO</b>	<b>41.809,80</b>
<b>PATRIMONIO</b>	
CAPITAL	27.873,20
<b>TOTAL PATRIMONIO</b>	<b>27.873,20</b>
<b>TOTAL PASIVO + PATRIMONIO</b>	<b>69.683,00</b>

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

## Detalle de Instalaciones y Adecuaciones

**Cuadro 26.** Instalaciones y Adecuaciones.

<b>INSTALACIONES Y ADECUACIONES</b>			
<b>GENERAL</b>			
Concepto	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
Instalaciones Electricas			1.500,00
Software para tarjetas magnetica	1	4.000,00	4.000,00
Limpieza			150,00
<b>Subtotal</b>			<b>2.450,00</b>
Imprevistos 1%			24.50
<b>TOTAL</b>			<b>2.474,50</b>

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

## Depreciación de activos fijos

**Cuadro 27.** Depreciación Activos fijos

DEPRECIACION DE ACTIVOS FIJOS				
DESCRICCION	VALOR DE ACTIVO	PORCENTAJE DE DEPRECIACION	DEPRECIACION ANUAL	DEPRECIACION MENSUAL
MUEBLES Y ENSERES	870,00	10%	87,00	7,25
EQUIPOS DE OFICINA	560,00	10%	56,00	4,67
EQUIPOS DE COMPUTACIÓN	6.390,00	33%	2.130,00	177,50
MAQUINAS Y EQUIPOS	3.177,00	10%	5.317,70	443,14
<b>TOTAL</b>	<b>0.997,00</b>		<b>7.590,70</b>	<b>632,56</b>

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

## Inversión Del Proyecto

**Cuadro 28.** Inversión Total.

INVERSION INICIAL DEL PROYECTO	
CAJA	5.908.50
MERCADERIA	303.00
MUEBLES Y ENSERES	870,00
EQUIPO DE OFICINA	560,00
EQUIPO DE COMPUTACION	6.390,00
MAQUINARIA Y EQUIPO	53.177,00
INSTALACION Y ADECUACION	2.474,50
<b>TOTAL DE LA INVERSION</b>	<b>69.683,00</b>

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

## Financiamiento del proyecto

**Cuadro 29.** Financiamiento del proyecto.

FINANCIAMIENTO DEL PROYECTO		
INVERSION TOTAL	100%	69.683,00
FINANCIADO	60%	41.809,80
PROPIO	40%	27.873,20
		<b>69.683,00</b>

TASA		
TASA ANUAL PRESTAMO BANCARIO	10%	0.10

PRESTAMO BANCARIO	
PRESTAMO BANCARIO	41.809,80
Interés Anual	4.180,98

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego



## Tablas De Amortización Mensual Y Anual

**Cuadro 30.** Tabla de Amortización mensual.

TABLA DE AMORTIZACIÓN				
<b>CAPITAL</b>	41.809,80		TASA	12%
<b>PLAZO</b>	12		No. PAGOS	60
<b>DIVIDENDO</b>	-740,17			
<b>No.</b>	<b>PAGO</b>	<b>ABONO INT</b>	<b>ABONO CAP</b>	<b>SALDO</b>
<b>0</b>				41.809,80
<b>1</b>	- 740,17	- 83,62	- 656,55	41.153,25
<b>2</b>	- 740,17	- 82,31	- 657,87	40.495,38
<b>3</b>	- 740,17	- 80,99	- 659,18	39.836,20
<b>4</b>	- 740,17	- 79,67	- 660,50	39.175,70
<b>5</b>	- 740,17	- 78,35	- 661,82	38.513,88
<b>6</b>	- 740,17	- 77,03	- 663,14	37.850,74
<b>7</b>	- 740,17	- 75,70	- 664,47	37.186,27
<b>8</b>	- 740,17	- 74,37	- 665,80	36.520,47
<b>9</b>	- 740,17	- 73,04	- 667,13	35.853,34
<b>10</b>	- 740,17	- 71,71	- 668,46	35.184,87
<b>11</b>	- 740,17	- 70,37	- 669,80	34.515,07
<b>12</b>	- 740,17	- 69,03	- 671,14	33.843,93
	- 8.882,06	- 916,19	- 7.965,87	

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Cuadro 31.** Tabla de Amortización mensual.

TABLA DE AMORTIZACIÓN				
<b>CAPITAL</b>	41.809,80		TASA	12%
<b>PLAZO</b>	60		No. PAGOS	5
<b>DIVIDENDO</b>	-8.973,54			
<b>No.</b>	<b>PAGO</b>	<b>ABONO INT</b>	<b>ABONO CAP</b>	<b>SALDO</b>
<b>0</b>				41.809,80
<b>1</b>	- 8.973,54	- 1.003,44	- 7.970,10	33.839,70
<b>2</b>	- 8.973,54	- 812,15	- 8.161,39	25.678,31
<b>3</b>	- 8.973,54	- 616,28	- 8.357,26	17.321,05
<b>4</b>	- 8.973,54	- 415,71	- 8.557,83	8.763,22
<b>5</b>	- 8.973,54	- 210,32	- 8.763,22	-
	- 44.867,69	- 3.057,89	- 41.809,80	
<b>PAGO MES</b>	- 747,79			

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

## Gastos Administrativos:

**Cuadro 32.** Gastos Administrativos Proyectado.

DETALLE DE GASTOS																		
	GASTOS ADMINISTRATIVOS	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
<b>1</b>	ADMINISTRADOR	500,00	500,00	500,00	500,00	500,00	500,00	500,00	500,00	500,00	500,00	500,00	500,00	6.000,00	6.180,00	6.360,00	6.540,00	6.720,00
<b>1</b>	CAJERA	380,00	380,00	380,00	380,00	380,00	380,00	380,00	380,00	380,00	380,00	380,00	380,00	4.560,00	4.680,00	4.800,00	4.920,00	5.040,00
<b>1</b>	SERVICIO AL CLIENTE	375,00	375,00	375,00	375,00	375,00	375,00	375,00	375,00	375,00	375,00	375,00	375,00	4.500,00	4.620,00	4.740,00	4.860,00	4.980,00
<b>1</b>	SERVICIO AL CLIENTE	375,00	375,00	375,00	375,00	375,00	375,00	375,00	375,00	375,00	375,00	375,00	375,00	4.500,00	4.620,00	4.740,00	4.860,00	4.980,00
														<b>19.560,00</b>	<b>20.100,00</b>	<b>20.640,00</b>	<b>21.180,00</b>	<b>21.720,00</b>
	VACACIONES														837,50	860,00	882,50	905,00
	APORTE PERSONAL	154,04	154,04	154,04	154,04	154,04	154,04	154,04	154,04	154,04	154,04	154,04	154,04	1.848,42	1.899,45	1.950,48	2.001,51	2.052,54
	DECIMO CUARTO														1.464,00	1.464,00	1.464,00	1.464,00
	DECIMO TERCERO												1.494,17	1.494,17	1.675,00	1.720,00	1.765,00	1.810,00
	FONDOS DE RESERVA														1.674,33	1.719,31	1.764,29	1.809,28
	APORTE PATRONAL	181,75	181,75	181,75	181,75	181,75	181,75	181,75	181,75	181,75	181,75	181,75	181,75	2.180,94	2.241,15	2.301,36	2.361,57	2.421,78
	<b>TOTAL GASTOS ADMINISTRATIVOS</b>	<b>1.965,78</b>	<b>1.965,78</b>	<b>1.965,78</b>	<b>1.965,78</b>	<b>1.965,78</b>	<b>1.965,78</b>	<b>1.965,78</b>	<b>1.965,78</b>	<b>1.965,78</b>	<b>1.965,78</b>	<b>1.965,78</b>	<b>3.459,95</b>	<b>25.083,53</b>	<b>29.891,43</b>	<b>30.655,15</b>	<b>31.418,87</b>	<b>32.182,60</b>

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

## Gastos Generales:

**Cuadro 33. Gastos Generales Proyectados.**

	GASTOS GENERALES	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
	ENERGIA ELECTRICA	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	3.600,00	3.798,00	4.006,89	4.227,27	4.459,77
1	TELEFONO	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	120,00	126,60	133,56	140,91	148,66
1	SERVICIOS DE INTERNET	30,00	30,00	30,00	30,00	30,00	30,00	30,00	30,00	30,00	30,00	30,00	30,00	360,00	379,80	400,69	422,73	445,98
2	UTILES DE OFICINA	15,00	15,00	15,00	15,00	15,00	15,00	15,00	15,00	15,00	15,00	15,00	15,00	180,00	189,90	200,34	211,36	222,99
	<b>TOTAL</b>	<b>355,00</b>	<b>355,00</b>	<b>355,00</b>	<b>355,00</b>	<b>355,00</b>	<b>355,00</b>	<b>355,00</b>	<b>355,00</b>	<b>355,00</b>	<b>355,00</b>	<b>355,00</b>	<b>355,00</b>	<b>4.260,00</b>	<b>4.494,30</b>	<b>4.741,49</b>	<b>5.002,27</b>	<b>5.277,39</b>
1	DEPRECIACION MUEBLES Y ENSERES	7,25	7,25	7,25	7,25	7,25	7,25	7,25	7,25	7,25	7,25	7,25	7,25	87,00	87,00	87,00	87,00	87,00
	DEPRECIACION EQUIPOS DE OFICINA	4,67	4,67	4,67	4,67	4,67	4,67	4,67	4,67	4,67	4,67	4,67	4,67	56,00	56,00	56,00	56,00	56,00
	DEPRECIACION EQUIPO DE COMPUTACION	177,50	177,50	177,50	177,50	177,50	177,50	177,50	177,50	177,50	177,50	177,50	177,50	2.130,00	2.130,00	2.130,00		
	DEPRECIACION DE MAQUINARIAS Y EQUIPO	443,14	443,14	443,14	443,14	443,14	443,14	443,14	443,14	443,14	443,14	443,14	443,14	5.317,70	5.317,70	5.317,70	5.317,70	5.317,70
	<b>TOTAL GASTOS GENERALES</b>	<b>987,56</b>	<b>987,56</b>	<b>987,56</b>	<b>987,56</b>	<b>987,56</b>	<b>987,56</b>	<b>987,56</b>	<b>987,56</b>	<b>987,56</b>	<b>987,56</b>	<b>987,56</b>	<b>987,56</b>	<b>11.850,70</b>	<b>12.085,00</b>	<b>12.332,19</b>	<b>10.462,97</b>	<b>10.738,09</b>

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Costos de Venta:**

**Cuadro 34.** Costo de Venta de Primer Año Proyectados.

<b>COSTO DE VENTAS</b>															
	<b>COSTOS</b>	<b>PRECIO</b>	<b>ENE</b>	<b>FEB</b>	<b>MAR</b>	<b>ABR</b>	<b>MAY</b>	<b>JUN</b>	<b>JUL</b>	<b>AGO</b>	<b>SEP</b>	<b>OCT</b>	<b>NOV</b>	<b>DIC</b>	<b>TOTAL</b>
1	CUÑAS RADIALES	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	600,00
500	AFICHES PUBLICITARIOS	0,05	25,00	25,00	25,00	25,00	25,00	25,00	25,00	25,00	25,00	25,00	25,00	25,00	300,00
1	ENERGIA ELECTRICA	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	3.600,00
4	VALLAS PUBLICITARIAS	30,00	120,00	120,00	120,00	120,00	120,00	120,00	120,00	120,00	120,00	120,00	120,00	120,00	1.440,00
	<b>Total</b>		495,00	495,00	495,00	495,00	495,00	495,00	495,00	495,00	495,00	495,00	495,00	495,00	5.940,00

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Costos de Venta:**

**Cuadro 35.** Costo de Venta de los 5 Años Proyectados.

<b>COSTO DE VENTA</b>		<b>PROYECCION ANUAL COSTO DE VENTAS</b>				
		<b>AÑO 1</b>	<b>AÑO 2</b>	<b>AÑO 3</b>	<b>AÑO 4</b>	<b>AÑO 5</b>
1	CUÑAS RADIALES	600,00	633,00	664,65	694,56	718,87
500	AFICHES PUBLICITARIOS	300,00	316,50	332,33	347,28	359,43
1	ENERGIA ELECTRICA	3.600,00	3.798,00	3.987,90	4.167,36	4.313,21
4	VALLAS PUBLICITARIAS	1.440,00	1.519,20	1.595,16	1.666,94	1.725,29
	<b>TOTAL</b>	<b>5.940,00</b>	<b>6.266,70</b>	<b>6.580,04</b>	<b>6.876,14</b>	<b>7.116,80</b>

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en el cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Presupuesto de Compras Mensual:**

**Cuadro 36. Presupuesto de Compras Mensual Proyectados.**

PRESUPUESTO DE COMPRAS															
CANTIDAD	PRODUCTO		ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	TOTAL
792	SNAK	0,35	277,08	277,08	277,08	277,08	277,08	277,08	277,08	277,08	277,08	277,08	277,08	277,08	3.325,00
720	Bebidas refrescantes	0,35	252,00	252,00	252,00	252,00	252,00	252,00	252,00	252,00	252,00	252,00	252,00	252,00	3.024,00
540	Chocolates	0,30	162,00	162,00	162,00	162,00	162,00	162,00	162,00	162,00	162,00	162,00	162,00	162,00	1.944,00
208	Venta de tarjetas magneticas	1,50	312,50	312,50	312,50	312,50	312,50	312,50	312,50	312,50	312,50	312,50	312,50	312,50	3.750,00
<b>TOTAL</b>			1.003,58	1.003,58	1.003,58	1.003,58	1.003,58	1.003,58	1.003,58	1.003,58	1.003,58	1.003,58	1.003,58	1.003,58	12.043,00
PAGOS			ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	TOTAL
	<b>EFFECTIVO</b>	72%	723,83	723,83	723,83	723,83	723,83	723,83	723,83	723,83	723,83	723,83	723,83	723,83	8.686,00
	<b>CREDITO</b>	28%	279,75	279,75	279,75	279,75	279,75	279,75	279,75	279,75	279,75	279,75	279,75	279,75	3.357,00

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Presupuesto de Compras Anual:**

**Cuadro 37.** Presupuesto de Compras Anual Proyectados.

<b>PRESUPUESTO DE COMPRAS PROYECCION ANUAL</b>						
<b>PRODUCTO</b>	<b>AÑO 1</b>	<b>AÑO 2</b>	<b>AÑO 3</b>	<b>AÑO 4</b>	<b>AÑO 5</b>	<b>AÑO 6</b>
<b>SNAK</b>	3.325,00	3.507,88	3.700,81	3.904,35	4.119,09	
<b>Bebidas refrescantes</b>	3.024,00	3.190,32	3.365,79	3.550,91	3.746,21	
<b>Chocolates</b>	1.944,00	2.050,92	2.163,72	2.282,73	2.408,28	
<b>Venta de tarjetas magneticas</b>	3.750,00	3.956,25	4.173,84	4.403,41	4.645,59	
<b>TOTAL</b>	<b>12.043,00</b>	<b>12.705,37</b>	<b>13.404,16</b>	<b>14.141,39</b>	<b>14.919,17</b>	
<b>PAGOS</b>						
<b>EFFECTIVO</b>	8.686,00	8.686,00	8.686,00	8.686,00	8.686,00	
<b>CREDITO</b>		3.357,00	4.019,37	4.718,16	5.455,39	6.233,17
<b>TOTAL</b>	<b>8.686,00</b>	<b>12.043,00</b>	<b>12.705,37</b>	<b>13.404,16</b>	<b>14.141,39</b>	<b>6.233,17</b>
	<b>AÑO 1</b>	<b>AÑO 2</b>	<b>AÑO 3</b>	<b>AÑO 4</b>	<b>AÑO 5</b>	
<b>EFFECTIVO</b>	72%	68%	65%	61%	58%	
<b>CREDITO</b>	28%	32%	35%	39%	42%	

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

## Detalle de Ingresos Proyectados:

**Cuadro 38.** Ingresos Anuales Proyectados.

<b>Ingresos Proyectados</b>															
<b>Años</b>	<b>2017</b>			<b>2018</b>			<b>2019</b>			<b>2020</b>			<b>2021</b>		
	<b>Cantidad</b>	<b>Precio</b>	<b>TOTAL</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio</b>	<b>TOTAL</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio</b>	<b>TOTAL</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio</b>	<b>TOTAL</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio</b>	<b>TOTAL</b>
<b>Uso de Maquinas de Juegos</b>	<b>144.140,00</b>	<b>0,50</b>	<b>72.070,00</b>	<b>147.022,80</b>	<b>0,53</b>	<b>77.554,53</b>	<b>149.963,26</b>	<b>0,55</b>	<b>83.060,90</b>	<b>152.962,52</b>	<b>0,58</b>	<b>88.534,61</b>	<b>156.021,77</b>	<b>0,60</b>	<b>93.465,99</b>
<b>Simuladores de movimientos para bebés</b>	17.120,00	0,50	8.560,00	17.462,40	0,53	9.211,42	17.811,65	0,55	9.865,43	18.167,88	0,58	10.515,56	18.531,24	0,60	11.101,27
<b>Simuladores disparos</b>	12.800,00	0,50	6.400,00	13.056,00	0,53	6.887,04	13.317,12	0,55	7.376,02	13.583,46	0,58	7.862,10	13.855,13	0,60	8.300,02
<b>Máquina de arcade</b>	9.560,00	0,50	4.780,00	9.751,20	0,53	5.143,76	9.946,22	0,55	5.508,96	10.145,15	0,58	5.872,01	10.348,05	0,60	6.199,08
<b>Simuladores de baile</b>	17.120,00	0,50	8.560,00	17.462,40	0,53	9.211,42	17.811,65	0,55	9.865,43	18.167,88	0,58	10.515,56	18.531,24	0,60	11.101,27
<b>Máquina de air hockey</b>	10.760,00	0,50	5.380,00	10.975,20	0,53	5.789,42	11.194,70	0,55	6.200,47	11.418,60	0,58	6.609,08	11.646,97	0,60	6.977,20
<b>Simuladores de deportes básquet</b>	32.240,00	0,50	16.120,00	32.884,80	0,53	17.346,73	33.542,50	0,55	18.578,35	34.213,35	0,58	19.802,66	34.897,61	0,60	20.905,67
<b>Foosball Table</b>	10.340,00	0,50	5.170,00	10.546,80	0,53	5.563,44	10.757,74	0,55	5.958,44	10.972,89	0,58	6.351,10	11.192,35	0,60	6.704,86
<b>Kids Pool Table</b>	8.520,00	0,50	4.260,00	8.690,40	0,53	4.584,19	8.864,21	0,55	4.909,66	9.041,49	0,58	5.233,21	9.222,32	0,60	5.524,70
<b>Simuladores de motos y carros</b>	25.680,00	0,50	12.840,00	26.193,60	0,53	13.817,12	26.717,47	0,55	14.798,14	27.251,82	0,58	15.773,34	27.796,86	0,60	16.651,91
<b>Snack</b>	9.500,00	0,50	4.750,00	9.690,00	0,53	5.111,48	9.883,80	0,55	5.474,39	10.081,48	0,58	5.835,15	10.283,11	0,60	6.160,17
<b>Bebidas refrescantes</b>	8.640,00	0,50	4.320,00	8.812,80	0,53	4.648,75	8.989,06	0,55	4.978,81	9.168,84	0,58	5.306,92	9.352,21	0,60	5.602,51
<b>Chocolates</b>	6.480,00	0,40	2.592,00	6.609,60	0,42	2.789,25	6.741,79	0,44	2.987,29	6.876,63	0,46	3.184,15	7.014,16	0,48	3.361,51
<b>Venta de tarjetas magneticas</b>	2.500,00	2,00	5.000,00	2.550,00	2,11	5.380,50	2.601,00	2,22	5.762,52	2.653,02	2,32	6.142,27	2.706,08	2,40	6.484,39
<b>TOTAL</b>	<b>171.260,00</b>		<b>88.732,00</b>	<b>174.685,20</b>		<b>95.484,51</b>	<b>178.178,90</b>		<b>102.263,91</b>	<b>181.742,48</b>		<b>109.003,10</b>	<b>185.377,33</b>		<b>115.074,57</b>

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

## Estado de Pérdidas y Ganancias Projectados:

**Cuadro 39.** Estado de Pérdidas y Ganancias Projectado.

<b>HAPPY PLAYING S.A</b>						
<b>ESTADO DE PERDIDAS Y GANANCIA</b>						
<b>PROYECTADO A 5 AÑOS</b>						
	<b>AÑO 1</b>	<b>AÑO 2</b>	<b>AÑO 3</b>	<b>AÑO 4</b>	<b>AÑO 5</b>	<b>TOTAL</b>
<b>VENTAS</b>	88.732,00	95.484,51	102.263,91	109.003,10	115.074,57	510.558,08
<b>(-) COSTO DE VENTAS</b>	39.709,53	48.201,13	49.940,55	51.699,17	53.440,79	6.233,17
<b>UTILIDAD BRUTA</b>	<b>49.022,47</b>	<b>47.283,38</b>	<b>52.323,35</b>	<b>57.303,93</b>	<b>61.633,78</b>	<b>267.566,91</b>
<b>(-)GASTOS GENERALES</b>	11.850,70	12.085,00	12.332,19	10.462,97	10.738,09	57.468,95
<b>UTILIDAD OPERACIONAL</b>	<b>37.171,77</b>	<b>35.198,38</b>	<b>39.991,17</b>	<b>46.840,96</b>	<b>50.895,69</b>	210.097,96
<b>(-) GASTOS FINANCIEROS</b>	1.003,44	812,15	616,28	415,71	210,32	3.057,89
<b>UTILIDAD ANTES PART. IMP</b>	<b>36.168,34</b>	<b>34.386,22</b>	<b>39.374,89</b>	<b>46.425,25</b>	<b>50.685,37</b>	<b>207.040,07</b>
<b>(-)PARTICIPACION EMPLEADOS 15%</b>	5.425,25	5.157,93	5.906,23	6.963,79	7.602,81	31.056,01
<b>UTILIDAD ANTES DE IMP.</b>	<b>30.743,09</b>	<b>29.228,29</b>	<b>33.468,65</b>	<b>39.461,46</b>	<b>43.082,57</b>	<b>175.984,06</b>
<b>(-)IMPUESTO A LA RENTA 22%</b>	6.763,48	6.430,22	7.363,10	8.681,52	9.478,16	38.716,49
<b>UTILIDAD NETA</b>	<b>23.979,61</b>	<b>22.798,07</b>	<b>26.105,55</b>	<b>30.779,94</b>	<b>33.604,40</b>	<b>137.267,57</b>

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego



## Flujo de Caja Proyectados

**Cuadro 40.** Flujo de Caja Proyectado.

HAPPY PLAYING						
FLUJO DE CAJA						
PROYECTADO A 5 AÑOS						
	AÑO 0	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
INGRESOS OPERATIVOS						
<b>VENTAS</b>		88.732,00	95.484,51	102.263,91	109.003,10	115.074,57
TOTAL INGRESOS OPERATIVOS		<b>88.732,00</b>	<b>95.484,51</b>	<b>102.263,91</b>	<b>109.003,10</b>	<b>115.074,57</b>
EGRESOS OPERATIVOS						
<b>INVERSIÓN INICIAL</b>	-69.683,00					
<b>GASTOS ADMINISTRATIVOS</b>		25.083,53	29.891,43	30.655,15	31.418,87	32.182,60
<b>GASTOS GENERALES</b>		4.260,00	4.494,30	4.741,49	5.002,27	5.277,39
<b>COSTOS DE VENTA</b>		14.626,00	18.309,70	19.285,40	20.280,30	21.258,19
<b>PAGO PARTICIPACION A EMPLEADOS</b>			5.425,25	5.157,93	5.906,23	6.963,79
<b>PAGO DE IMPUESTO A LA RENTA</b>			6.763,48	6.430,22	7.363,10	8.681,52
TOTAL EGRESOS OPERATIVOS		<b>43.969,53</b>	<b>64.884,16</b>	<b>66.270,20</b>	<b>69.970,78</b>	<b>74.363,49</b>
FLUJO OPERATIVO		<b>44.762,47</b>	<b>30.600,35</b>	<b>35.993,71</b>	<b>39.032,32</b>	<b>40.711,08</b>
INGRESOS NO OPERATIVOS						
<b>APORTE DE ACCIONISTAS</b>						
TOTAL INGRESOS NO OPERATIVOS	27.873,20					
EGRESOS NO OPERATIVOS						
<b>INVERSIONES</b>						
<b>PAGO DE CAPITAL</b>		7.970,10	8.161,39	8.357,26	8.557,83	8.763,22
<b>PAGO DE INTERESES</b>		1.003,44	812,15	616,28	415,71	210,32
TOTAL EGRESOS NO OPERATIVOS		<b>8.973,54</b>	<b>8.973,54</b>	<b>8.973,54</b>	<b>8.973,54</b>	<b>8.973,54</b>
<b>FLUJO NETO NO OPERATIVO</b>						
<b>FLUJO NETO</b>		35.788,94	21.626,81	27.020,17	30.058,78	31.737,54
SALDO INICIAL	-41.809,80		<b>35.788,94</b>	<b>57.415,74</b>	<b>84.435,91</b>	<b>114.494,70</b>
FLUJO DE CAJA ACUMULADO		<b>35.788,94</b>	<b>57.415,74</b>	<b>84.435,91</b>	<b>114.494,70</b>	<b>146.232,24</b>

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

## BALANCE GENERAL PROYECTADO

Cuadro 41. Balance General Proyectado.

<b>HAPPY PLAYING S.A</b>					
<b>BALANCE GENERAL</b>					
<b>PROYECTADO A 5 AÑOS</b>					
<b>CUENTAS</b>	<b>AÑO 1</b>	<b>AÑO 2</b>	<b>AÑO 3</b>	<b>AÑO 4</b>	<b>AÑO 5</b>
<b>ACTIVO</b>					
ACTIVO CORRIENTE					
<b>CAJA BANCO</b>	35.788,94	57.415,74	84.435,91	114.494,70	146.232,24
<b>MERCADERIA</b>	12.043,00	12.705,37	13.404,16	14.141,39	14.919,17
<b>TOTAL ACTIVO CORRIENTE</b>	<b>47.831,94</b>	<b>70.121,11</b>	<b>97.840,07</b>	<b>128.636,09</b>	<b>161.151,40</b>
ACTIVO NO CORRIENTE					
<b>MUEBLES Y ENSERES</b>	870,00	870,00	870,00	870,00	870,00
<b>DEPRECIACION ACUMULADA MUEBLES Y ENSERES</b>	-87,00	-174,00	-261,00	-348,00	-435,00
<b>EQUIPOS DE OFICINA</b>	560,00	560,00	560,00	560,00	560,00
<b>DEPRECIACION ACUMULADA EQUIPOS DE OFICINA</b>	-56,00	-112,00	-168,00	-224,00	-280,00
<b>EQUIPOS DE COMPUTACIÓN</b>	6.390,00	6.390,00	6.390,00		
<b>DEPRECIACION ACUMULADA EQUIPOS DE COMPUTACIÓN</b>	-2.130,00	-4.260,00	-6.390,00		
<b>MAQUINAS Y EQUIPOS</b>	53.177,00	53.177,00	53.177,00	53.177,00	53.177,00
<b>DEPRECIACION ACUMULADA MAQUINAS Y EQUIPOS</b>	-5.317,70	-10.635,40	-15.953,10	-21.270,80	-26.588,50
<b>TOTAL ACTIVO NO CORRIENTE</b>	<b>53.406,30</b>	<b>45.815,60</b>	<b>38.224,90</b>	<b>32.764,20</b>	<b>27.303,50</b>
<b>TOTAL ACTIVOS</b>	<b>101.238,24</b>	<b>115.936,71</b>	<b>136.064,97</b>	<b>161.400,29</b>	<b>188.454,90</b>

PASIVOS					
PASIVO CORRIENTE					
<b>PROVEDORE</b>	3.357,00	4.019,37	4.718,16	5.455,39	6.233,17
<b>TOTAL PASIVO CORRIENTE</b>	<b>3.357,00</b>	<b>4.019,37</b>	<b>4.718,16</b>	<b>5.455,39</b>	<b>6.233,17</b>
PASIVOS NO CORRIENTES					
<b>FINANCIAMIENTO BANCARIO</b>	33.839,70	25.678,31	17321,05342	8763,220703	0
<b>PARTICIPACION A TRABAJADORES</b>	5.425,25	5.157,93	5.906,23	6.963,79	7.602,81
<b>IMPUESTO A LA RENTA POR PAGAR</b>	6.763,48	6.430,22	7.363,10	8.681,52	9.478,16
<b>TOTAL PASIVOS NO CORRIENTES</b>	<b>46.028,43</b>	<b>37.266,47</b>	<b>30.590,39</b>	<b>24.408,53</b>	<b>17.080,97</b>
<b>TOTAL PASIVO</b>	<b>49.385,43</b>	<b>41.285,83</b>	<b>35.308,55</b>	<b>29.863,92</b>	<b>23.314,14</b>
PATRIMONIO					
<b>APORTE AL CAPITAL</b>	27.873,20	27.873,20	27.873,20	27.873,20	27.873,20
<b>UTILIDAD DEL EJERCICIO</b>	23.979,61	22.798,07	26.105,55	30.779,94	33.604,40
<b>UTILIDAD DEL AÑOS ANTERIORES</b>	-	23.979,61	46.777,67	72.883,22	103.663,17
<b>TOTAL PATRIMONIO</b>	<b>51.852,81</b>	<b>74.650,87</b>	<b>100.756,42</b>	<b>131.536,37</b>	<b>165.140,77</b>
<b>TOTAL PASIVO + PATRIMONIO</b>	<b>101.238,24</b>	<b>115.936,71</b>	<b>136.064,97</b>	<b>161.400,29</b>	<b>188.454,90</b>
	28%	32%	35%	39%	42%

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

## Resultados de VAN Y TIR

**Cuadro 42.** Calculo del VAN y TIR.

FLUJO DE CAJA	0	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
<b>INVERSION</b>	- 69.683,00					
<b>INGRESOS</b>		88.732,00	95.484,51	102.263,91	109.003,10	115.074,57
<b>EGRESOS</b>		44.257,06	61.814,70	62.538,37	65.540,15	69.195,64
<b>FLUJO</b>	- 69.683,00	44.474,94	33.669,81	39.725,54	43.462,94	45.878,93
<b>Percentage</b>		10%				

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

TABLA DE VALOR ACTUAL NETO (VAN)				
AÑO	FNE	(1+i) <sup>n</sup>	FNE/(1+i) <sup>n</sup>	
0	- 69.683,00		- 69.683,00	
1	44.474,94	1,10	40.431,76	
2	33.669,81	1,21	27.826,29	
3	39.725,54	1,33	29.846,38	
4	43.462,94	1,46	29.685,77	28.421,43
5	45.878,93	1,61	28.487,21	
		<b>VAN</b>	<b>86.594,41</b>	

TIEMPO DE RECUPERACION DE INVERSIÓN (TRI)		
AÑO	4	
<b>INV INICIAL</b>	69.683,00	
<b>AÑO ANTERIOR</b>	98.104,43	
<b>AÑO ACTUAL</b>	29.685,77	
<b>TIR=</b>	3,04	<b>AÑOS</b>

TASA INTERNA DE RETORNO (TIR)	
TASA DE DESCUENTO	VAN
0%	\$ 137.529,15
5%	\$ 109.234,41
10%	\$ 86.594,41
15%	\$ 68.230,27
20%	\$ 53.148,42
25%	\$ 40.621,13
30%	\$ 30.107,28

**ANALISIS:** El Proyecto es aceptado debido a que obtiene un flujo mayor al esperado.

## Punto de Equilibrio

**Cuadro 43.** Punto de Equilibrio.

<b>ANALISIS DE RELACION COSTO-VULNERABILIDAD</b>					
<b>Detalle</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Costo fijo</b>	25.042,87	24.485,31	26.217,80	26.523,98	28.029,38
<b>Costo variable</b>	3.510,00	3.650,40	3.796,42	3.948,27	4.106,20
<b>Ventas Totales</b>	39.709,53	48.201,13	49.940,55	51.699,17	53.440,79
<b>Unidades</b>	171260	147023	178179	181742	185377
<b>Punto Equilibrio \$</b>					
<b>P.E. \$</b>	<b>27.471</b>	<b>26.492</b>	<b>28.375</b>	<b>28.717</b>	<b>30.362</b>
<p>El resultado obtenido se interpreta como las ventas necesarias para que la empresa opere sin pérdidas ni ganancias, si las ventas del negocio están por debajo de esta cantidad la empresa pierde y por arriba de la cifra mencionada son utilidades para la empresa.</p>					
<b>Punto Equilibrio %</b>					
<b>P.E. %</b>	<b>69%</b>	<b>55%</b>	<b>57%</b>	<b>56%</b>	<b>57%</b>
<p>El porcentaje que resulta con los datos manejados, indica que de las ventas totales, el 69% es empleado para el pago de los costos fijos y variables y el 31% restante, es la utilidad neta que obtiene la empresa.</p>					
<b>Punto de Equilibrio Unidades</b>					
<b>P.E.U.=</b>	<b>118478</b>	<b>80804</b>	<b>101236</b>	<b>100952</b>	<b>105322</b>
<p>Para que la empresa esté en un punto en donde no existan pérdidas ni ganancias, se deberán vender, considerando que conforme aumenten las unidades vendidas, la utilidad se incrementará.</p>					
<p>Por lo tanto el resultado indicará el monto de unidades a vender</p>					

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en Cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Razones Financieras:**

**Cuadro 44. Razón Financiera de Liquidez.**

<b>RAZONES DE LIQUIDEZ</b>				
<b>(ACTIVO CORRIENTE /PASIVO / CORRIENTE)</b>				
	<b>ACTIVOS CORRIENTES</b>	<b>PASIVOS CORRIENTES</b>		<b>%</b>
<b>AÑO 1</b>	47.831,94	3.357,00	14,25	7%
<b>AÑO 2</b>	70.121,11	4.019,37	17,45	6%
<b>AÑO 3</b>	97.840,07	4.718,16	20,74	5%
<b>AÑO 4</b>	128.636,09	5.455,39	23,58	4%
<b>AÑO 5</b>	161151,4036	6.233,17	25,85	4%

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en Cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Cuadro 45. Razón Financiera de Endeudamiento.**

<b>RAZONES DE ENDEUDAMIENTO</b>				
<b>(ACTIVO /PASIVO )</b>				
	<b>ACTIVOS</b>	<b>PASIVOS</b>		<b>%</b>
<b>AÑO 1</b>	101.238,24	49.385,43	2,05	49%
<b>AÑO 2</b>	115.936,71	41.285,83	2,81	36%
<b>AÑO 3</b>	136.064,97	35.308,55	3,85	26%
<b>AÑO 4</b>	161.400,29	29.863,92	5,40	19%
<b>AÑO 5</b>	188.454,90	23.314,14	8,08	12%

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en Cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Cuadro 46. Razones de Margen Bruto de Utilidad.**

<b>RAZONES MARGEN BRUTO DE UTILIDAD</b>				
<b>(UTILIDAD BRUTA / VENTAS )</b>				
	<b>UTILIDAD BRUTA</b>	<b>VENTAS</b>		<b>%</b>
<b>AÑO 1</b>	49.022,47	88.732,00	0,55	181%
<b>AÑO 2</b>	47.283,38	95.484,51	0,50	202%
<b>AÑO 3</b>	52.323,35	102.263,91	0,51	195%
<b>AÑO 4</b>	57.303,93	109.003,10	0,53	190%
<b>AÑO 5</b>	61.633,78	115.074,57	0,54	187%

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en Cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Cuadro 47. Razón de Activo Total.**

<b>RAZONES ACTIVO TOTAL</b>				
<b>(VENTA / ACTIVO)</b>				
	<b>VENTAS</b>	<b>ACTIVO</b>		<b>%</b>
<b>AÑO 1</b>	88.732,00	101.238,24	0,88	114%
<b>AÑO 2</b>	95.484,51	115.936,71	0,82	121%
<b>AÑO 3</b>	102.263,91	136.064,97	0,75	133%
<b>AÑO 4</b>	109.003,10	161.400,29	0,68	148%
<b>AÑO 5</b>	115.074,57	188.454,90	0,61	164%

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en Cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Cuadro 48. Razones de Rentabilidad.**

<b>RAZONES FINANCIERAS DE RENTABILIDAD</b>				
<b>(UTILIDAD NETA / CAPITAL)</b>				
	<b>UTILIDAD NETA</b>	<b>CAPITA</b>		<b>%</b>
<b>AÑO 1</b>	23.979,61	27.873,20	0,86	116%
<b>AÑO 2</b>	22.798,07	27.873,20	0,82	122%
<b>AÑO 3</b>	26.105,55	27.873,20	0,94	107%
<b>AÑO 4</b>	30.779,94	27.873,20	1,10	91%
<b>AÑO 5</b>	33.604,40	27.873,20	1,21	83%

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en Cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Cuadro 49. Razones de Rentabilidad.**

<b>RAZONES FINANCIERAS DE RENTABILIDAD</b>				
<b>(UTILIDAD NETA / CAPITAL)</b>				
	<b>UTILIDAD NETA</b>	<b>PATRIMONIO</b>		<b>%</b>
<b>AÑO 1</b>	23.979,61	51.852,81	0,46	216%
<b>AÑO 2</b>	22.798,07	74.650,87	0,31	327%
<b>AÑO 3</b>	26.105,55	100.756,42	0,26	386%
<b>AÑO 4</b>	30.779,94	131.536,37	0,23	427%
<b>AÑO 5</b>	33.604,40	165.140,77	0,20	491%

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en Cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Cuadro 50. Razones de Efectivo.**

<b>RAZONES DE EFECTIVO</b>				
<b>(EFECTIVO Y EQUIVALENTES / TOTAL ACTIVOS)</b>				
	<b>EFECTIVO Y EQUIVALENTES</b>	<b>TOTAL ACTIVOS</b>		<b>%</b>
<b>AÑO 1</b>	35.788,94	101.238,24	0,35	283%
<b>AÑO 2</b>	57.415,74	115.936,71	0,50	202%
<b>AÑO 3</b>	84.435,91	136.064,97	0,62	161%
<b>AÑO 4</b>	114.494,70	161.400,29	0,71	141%
<b>AÑO 5</b>	146.232,24	188.454,90	0,78	129%

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en Cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Cuadro 51. Razones de Efectivo.**

<b>RAZONES DE EFECTIVO</b>				
<b>(EFECTIVO Y EQUIVALENTES / PASIVO CORRIENTE)</b>				
	<b>EFECTIVO Y EQUIVALENTES</b>	<b>PASIVO CORRIENTE</b>		<b>%</b>
<b>AÑO 1</b>	35.788,94	3.357,00	10,66	9%
<b>AÑO 2</b>	57.415,74	4.019,37	14,28	7%
<b>AÑO 3</b>	84.435,91	4.718,16	17,90	6%
<b>AÑO 4</b>	114.494,70	5.455,39	20,99	5%
<b>AÑO 5</b>	146.232,24	6.233,17	23,46	4%

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en Cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

**Cuadro 52. Razones de Capital Neto de Trabajo.**

<b>CAPITAL NETO DE TRABAJO</b>			
<b>(ACTIVO CORRIENTE - PASIVO CORRIENTE)</b>			
	<b>ACTIVOS CORRIENTES</b>	<b>PASIVOS CORRIENTES</b>	
<b>AÑO 1</b>	47.831,94	3.357,00	44.474,94
<b>AÑO 2</b>	70.121,11	4.019,37	66.101,74
<b>AÑO 3</b>	97.840,07	4.718,16	93.121,91
<b>AÑO 4</b>	128.636,09	5.455,39	123.180,70
<b>AÑO 5</b>	161.151,40	6.233,17	154.918,24

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en Cantón el Triunfo

**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego



#### 5.7.4. Impacto

Esta propuesta tendrá un gran impacto en la población del Cantón El Triunfo, debido a que marca una nueva tendencia en el ámbito del entretenimiento y la recreación entre amigos y familia, separando de los ciudadanos posibles vicios por los que atraviesa actualmente la sociedad sobre todo en el público más vulnerable los jóvenes del cantón que se ven tentados con facilidad. Se busca también contribuir a la superación y desarrollo de los ciudadanos en el ámbito laboral al generarse nuevas plazas de empleo.

A pesar que la mayoría de los habitantes dieron una respuesta positiva a la creación del centro de entretenimiento con servicios de juegos electrónicos de igual forma otras personas desconocen de este tipo de juegos lo que ocasiona que el producto sea más atractivo en el mercado, y muchos tendrán la curiosidad de saber sobre su funcionamiento, lo que les permitirá acercarse y disfrutar de cada uno de ellos.

#### 5.7.5. Cronograma

**Cuadro 53.** Cronograma del proyecto.

ETAPAS	ACTIVIDADES	MES 1	MES 2	MES 3
1	Tramites y Procedimientos para la constitución de la empresa			
	Remodelación y adecuación del local			
	Instalación del sistema eléctrico; cámaras y equipos de seguridad			
2	Permisos Municipales, Bomberos; Comisaria para el funcionamiento del establecimiento			
	Compra de activos fijos, muebles y enseres, equipos de computo			
	Instalación de los equipos de oficina, maquinas, vitrinas, programas.			
3	Diseñar y elaborar la estructura organizacional con un manual de funciones			
	Proceso de entrevista, contratación y capacitación al personal seleccionado			
	Revisión metódica de los programas informáticos, administrativos, talento humano, y equipos			

**Fuente:** Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en Cantón el Triunfo  
**Elaborado por:** Chávez Briggith y Herrera Diego

## Cronograma de actividades.

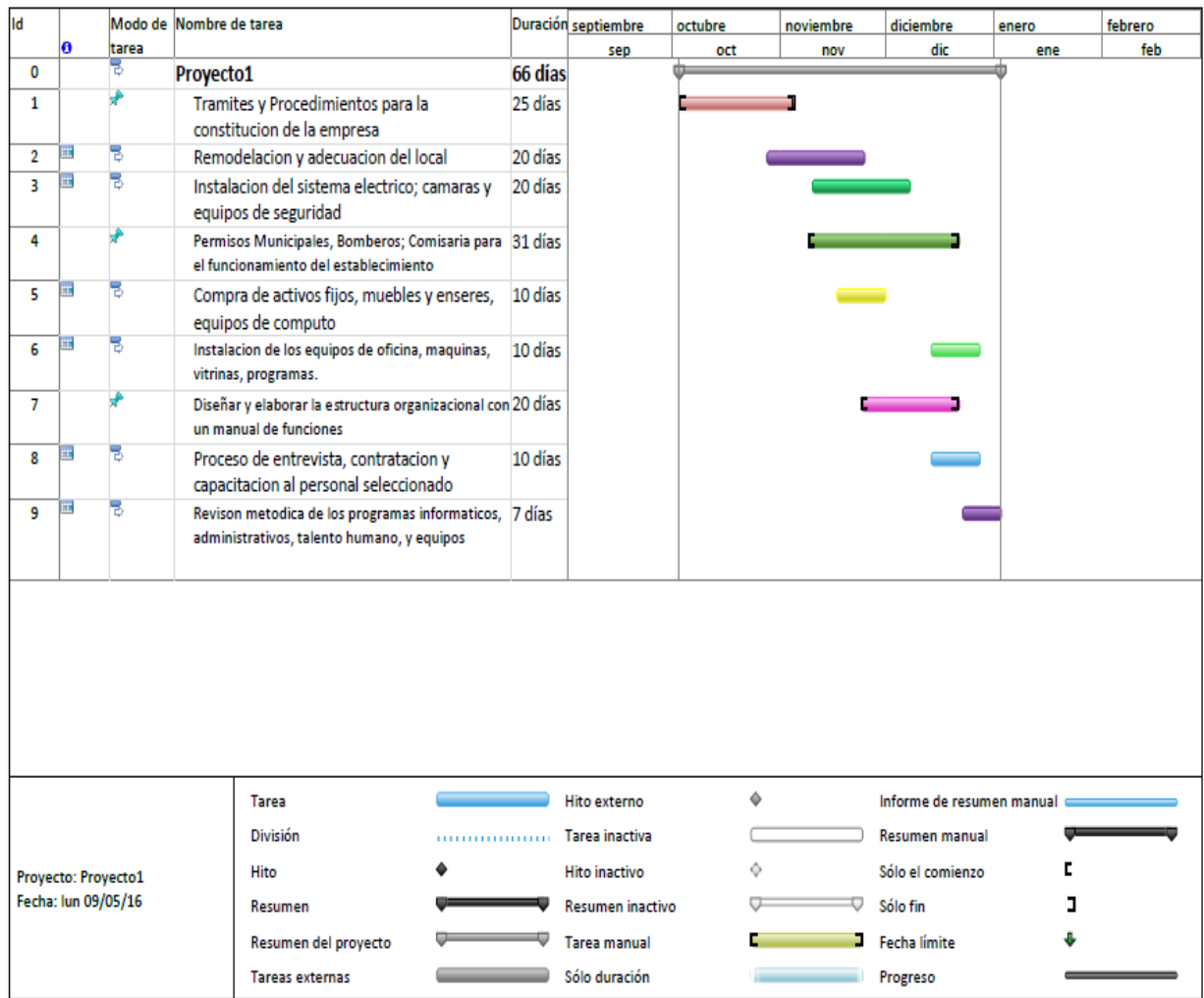


Figura 27 Cronograma de actividades

Fuente: Proyecto Centro de Entretenimiento Happy Playing S.A en Cantón el Triunfo

Elaborado por: Chávez Briggith y Herrera Diego

#### **5.7.6. Lineamiento para evaluar la propuesta**

La presente propuesta se puede evaluar en el cambio de conducta de los ciudadanos del cantón el Triunfo en función a que ellos prefieren pasar un momento de entretenimiento con su familia incrementando el número de visitas al centro de entretenimiento es decir la aceptación por parte de la población.

Otra característica se puede medir por medio del logo de la empresa, conocer cuantos ya se identifican con esta marca y servicio ya sea por medios de comunicación, radio, redes sociales, y prensa escrita, además que contribuye al turismo local convirtiéndose en un lugar atractivo para los habitantes de cantones aledaños proporcionando mayores ingresos y rentabilidad al proyecto.

## 6. CONCLUSIONES

El proyecto en función de los análisis realizados durante toda la investigación se establecen las siguientes conclusiones.

En el desarrollo de un proyecto en cuanto a entretenimiento es indispensable realizar un estudio situacional, de manera teórica, técnica, financiera y oportuna mediante el cual se pueda obtener un análisis de una forma clara, precisa e inmediata cuales son los posibles competidores, riesgos, oportunidades, fortalezas y amenazas que conlleva el desarrollo de una propuesta.

Según los antecedentes que revelan los centros de entretenimiento con el pasar de los años se han definido que la creación de este tipo de negocio según estudios financieros generan beneficios económicos con niveles de rentabilidad positivos además contribuye con el turismo de la ciudad. Al observar que en el Cantón El Triunfo existe un mercado insatisfecho por lo que se estima que la demanda es favorable ya que no hay lugares de sano entretenimiento en donde se pueda pasar momentos agradables en familia o amigos.

Según las proyecciones y estudios efectuados al proyecto en cuanto al crecimiento revelan márgenes satisfactorios considerando la situación económica del país teniendo un crecimiento anual que cubren los gastos operativos generados por la ejecución de los servicios.

Al verificar los resultados que refleja el análisis financiero efectuado para la creación de un centro de entretenimiento tanto en las proyecciones como indicadores de rentabilidad demuestra que el tiempo de recuperación de la inversión es en el 3 año permitiendo endeudar 15% según el (TIR).

Concluyendo que el proyecto es factible y aceptado ya que se obtuvieron flujos mayores a los esperados como es en sus primeros años en menor cantidad por el endeudamiento que se realiza para poner en marcha el centro.

Esta investigación permitirá conocer la viabilidad del centro de entretenimiento sus riesgos, fortalezas y debilidades mediante un estudio de mercado, técnico, financiero y organizacional

## 7. RECOMENDACIONES

En los siguientes puntos se detallaran las recomendaciones que tienen mayor relevancia para el desarrollo e implementación de este tipo de proyecto.

- Se debe realizar un correcto estudio de mercado se puede medir la posible demanda, los clientes potenciales, cuáles son sus necesidades y lo que ellos esperan de un servicio, obtener el precio optimo que debería establecerse para el producto o servicio y plantear estrategias que ayuden a promocionar el proyecto.
- Se recomienda efectuar un estudio técnico el cual permite conocer de forma cuantitativa los recursos y bienes que se necesitan para cubrir la demanda ofreciendo una excelente calidad de servicio hacia los habitantes del cantón el Triunfo.
- Es fundamental hacer estudio financiero ya que proporcionan información importante para la toma de decisiones, por medio del cual podemos obtener resultados de la rentabilidad, productividad y del tamaño de la inversión que se necesita para el desarrollo del proyecto. Mediante el análisis de los estados financieros podremos decidir si invertir o no en un proyecto y así prevenir posibles pérdidas o tener presente el tiempo de recuperación de la inversión mediante proyecciones anuales.
- Se recomienda establecer una estructura organizacional ya permite plantear objetivos como también establecer funciones para cada integrante que conforman el área de trabajo, y de esta forma medir el grado de responsabilidad compromiso y desempeño de cada persona.

En todo proyecto de inversión es necesario analizar el impacto que generará la ejecución de la propuesta, con el objetivo de no afectar al medio que nos rodea, y que los cambios creen resultados positivos en los ciudadanos buscando el bien común.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

- AMBROSINI, Antonio: *La cultura del entretenimiento fenómeno mundial, el caso argentino*. - 1a ed, Buenos Aires 2008.
- ROBBINS, Stephen p: *Comportamiento Organizacional*, Décima Edición, Person Educacion, Mexico, 2014.
- HERNÁNDEZ PALOMINO, Jorge, GALLARZO, Manuel, ESPINOZA MEDINA, José: *Desarrollo organizacional*, Primera edición PEARSON EDUCACIÓN, México, 2011 ISBN: 978-607-32-0702-7 Área: Administración.
- GARCÍA, Baena, *Fundamentos de Marketing: Entorno, Consumidor, estrategia e investigación comercial*. Barcelona, 2011.
- BATEMAN T, Snell S: *Administración, Liderazgo y Colaboración en un Mundo competitivo*. México, MCGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A de C.V, 2009.
- CEGARRA SÁNCHEZ, J: *Los Métodos de Investigación*, Madrid: Díaz de Santos, S.A., 2012.
- CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR. (s.f.). *Scribd*. Recuperado el 30 de marzo de 2016, De Scribd.:<http://es.scribd.com/doc/22681716/CONSTITUCIONDE-LA-REPUBLICA-DEL-ECUADOR-Actualizada>
- INSTITUTO NACIONAL DE ESTADISITICAS Y CENSOS: censo de población y de vivienda 2010, Milagro, Autor, 2010.

- FERNANDEZ SÁNCHEZ, E: *Administración de Empresa un enfoque interdisciplinar*, España Paraninf S.A, 2010.
- BREITNER, L.: *Contabilidad Financiera*. (3era. Ed.). Profit Editorial, 2010.
- VARGAS, L: *Principios de Administración*, Ecuador-Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad de Guayaquil, Guayaquil, 2010.
- GÓMEZ, Rocio: *La forma del entretenimiento urbano*. Red Creación. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso7/RGomez.html>, 2012.
- ZIKMUND, W, BABIN, B: *Investigación de Mercados*” 9ª edición Colombia-Editorial Latinoamérica, 2011.
- BARTON, W., LUTZ R : *Posicionamiento de marca*, (3era. Ed.). Profit Editorial,2011.
- MINISTERIO DE TURISMO: Ley de turismo, <http://www.turismo.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/02/Ley-de-Turismo-MINTUR.pdf>, extraído el 24 de marzo 2016.
- SUPERINTENDENCIA DE COMPAÑÍAS: Ley de compañías, <https://www.supercias.gov.ec/web/privado/marco%20legal/CODIFIC%20%20LEY%20ODE%20COMPANIAS.pdf>, extraído el 26 de marzo 2016.
- Servicio de rentas internas: Ley de régimen tributario interno, <http://www.sri.gob.ec/web/guest/bases-legales>, extraído el 1 de abril 2016.

## 9. ANEXOS

### Anexo 1: Análisis de plagio.

Rnv: Results generated on Fri 20th May 2016 02:31 ↑ ↓ ×

Para: driggimcnavez@hotmail.com; driggimcnavez@hotmail.com  
 Asunto: Results generated on Fri 20th May 2016 02:31

Do you want to upgrade your account to use all the features?

[Upgrade Account](#)

## 97% Unique

Total 138115 chars (2000 limit exceeded), 307 words, 6 unique sentence(s).

**Custom Writing Services** - Paper writing service you can trust. Your assignment is our priority! Papers ready in 3 hours! Proficient writing: top academic writers at your service 24/7! Receive a premium level paper!

Results	Query	Domains (original links)
1,750,000 results	<a href="#">Palabras Claves</a>	<a href="#">es.wikipedia.org</a> <a href="#">ayuda.jimdo.com</a> <a href="#">es.scribd.com</a> <a href="#">abretelibro.com</a> <a href="#">proz.com</a> <a href="#">quizlet.com</a> <a href="#">rae.es</a>
Unique	<a href="#">planteadas como fue la entrevista la observaci??n directa en el lugar de estudio como tambi??n</a>	-
Unique	<a href="#">son creados es decir a las afueras de las ciudades nor tal motivo se ha</a>	-

© 2016 Microsoft [Términos](#) [Privacidad y cookies](#) [Desarrolladores](#) [Español](#)

Do you want to upgrade your account to use all the features?

[Upgrade Account](#)

## 97% Unique

Total 138115 chars (2000 limit exceeded), 307 words, 6 unique sentence(s).

**Custom Writing Services** - Paper writing service you can trust. Your assignment is our priority! Papers ready in 3 hours! Proficient writing: top academic writers at your service 24/7! Receive a premium level paper!

Results	Query	Domains (original links)
1,750,000 results	<a href="#">Palabras Claves</a>	<a href="#">es.wikipedia.org</a> <a href="#">ayuda.jimdo.com</a> <a href="#">es.scribd.com</a> <a href="#">abretelibro.com</a> <a href="#">proz.com</a> <a href="#">quizlet.com</a> <a href="#">rae.es</a>
Unique	<a href="#">planteadas como fue la entrevista la observación directa en el lugar de estudio como también</a>	-
Unique	<a href="#">son creados es decir a las afueras de las ciudades por tal motivo se ha</a>	-
Unique	<a href="#">cumpliendo con márgenes de rentabilidad que satisfacen la inversión va que se la recupera con</a>	-
Unique	<a href="#">se encuentra insatisfecho captando clientes y ofreciéndoles servicios de calidad con precios muy cómodos al</a>	-
Unique	<a href="#">de no afectar al medio que nos rodea, y que los cambios creen resultados positivos</a>	-
Unique	<a href="#">using tools and techniques that helped collection and analysis of information allowing to check the</a>	-

Top plagiarizing domains: [quizlet.com](#) (1 matches); [rae.es](#) (1 matches); [proz.com](#) (1 matches); [abretelibro.com](#) (1 matches); [ayuda.jimdo.com](#) (1 matches); [es.scribd.com](#) (1 matches); [es.wikipedia.org](#) (1 matches);

ResumenEl presente proyecto consiste en la creación de un centro de entretenimiento con servicios de juegos para niños y adultos, se desarrolló con el propósito de comprobar la factibilidad comercial técnica y financiera para la implementación de un lugar de sano entretenimiento, aplicando herramientas y técnicas que ayudaron a la recolección y análisis de información permitiendo comprobar las hipótesis planteadas como fue la entrevista la observación directa en el lugar de estudio como también encuesta



## Anexo 2: Formato de las encuestas.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y COMERCIALES

Objetivo: Estudio permitirá determinar de factibilidad técnica, comercial, y financiera, para la creación de un lugar de entretenimiento con servicio de juegos para personas de todas las edades.

Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el triunfo

Marque con una X según su opinión:

1. **¿Indique su género?** Femenino [ ] Masculino [ ]

2. **¿Su edad aproximada?**

- 8 a 10 años [ ]  
 11 a 15 años [ ]  
 15 a 20 años [ ]  
 20 a 30 años [ ]  
 30 a 40 años [ ]  
 Más de 40 [ ]

3. **¿Qué actividad realiza en su tiempo libre?**

- Leer [ ]  
 Jugar (video juegos) [ ]  
 Hacer deportes [ ]  
 Ver tv [ ]

4. **¿Cree usted que en el cantón el Triunfo existen lugares de sano entretenimiento para niños y adultos?**

- A: Si [ ] B: No [ ] C: No sabe [ ]

5. **¿Le gustaría que exista un centro de entretenimiento con servicios de juegos electrónicos?**

- Mucho [ ]  
 Poco [ ]  
 Nada [ ]

6. **¿A usted qué tipo de juego le gustaría practicar?**

- Juegos electrónicos [ ]  
 Juegos tradicionales [ ]  
 Otros Juegos [ ]

7. **¿Usted ha utilizado algún juego electrónico con su familia?**

- A: Si [ ] B: No [ ]

8. **¿Coloque el orden de preferencia del 1 al 7 los juegos electrónicos que más le gusten siendo el 7 el de mayor puntuación?**

- Simuladores de movimientos para bebés [ ]  
 Simuladores disparos [ ]  
 Simuladores de motos y carros [ ]  
 Máquina de arcade [ ]  
 Simuladores de baile [ ]  
 Máquina de air hockey [ ]  
 Simuladores de deportes básquet [ ]

9. **¿Usted con qué frecuencia visitaría el centro de entretenimiento con servicios de juegos electrónicos en la semana?**

- Una vez a la semana [ ]  
 Dos veces a la semana [ ]  
 Cuatro vez a la semana [ ]  
 Mas [ ]

10. **¿Qué valor destinaria para gastar a la semana en el centro de entretenimiento familiar?**

- De 1 a 3 \$ [ ]  
 De 3 a 6 \$ [ ]  
 De 6 a 10 \$ [ ]  
 Más de 10 \$ [ ]

11. **¿Le gustaría que el centro de entretenimiento con servicios de juegos electrónicos este ubicado en el centro de la ciudad?**

- A: Si [ ] B: No [ ]

12. **¿Le gustaría que el centro de entretenimiento cuente con música ambiental?**

- A: Si [ ] B: No [ ]

13. **¿Cuál es su género preferido de música?**

- Salsa – cumbia [ ]  
 Reggaetón – rock [ ]  
 Baladas – Pop [ ]  
 Electrónicas – otros [ ]

14. **Le gustaría que el centro de entretenimiento tenga un mini- bar ( solo productos**

- A: Si [ ] B: No [ ]

15. **¿Qué productos preferiría?**

- Snacks [ ]  
 Bebidas refrescantes [ ]  
 Chocolates [ ]  
 Todos [ ]

16. **¿Por qué medio de comunicación usted se informa?**

- Radio [ ] Tv [ ] Periódicos [ ] Internet (Redes Sociales) [ ]



### Anexo 3: Formato de las entrevistas. UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO  
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y COMERCIALES

Objetivo: Estudio permitirá determinar de factibilidad técnica, comercial, y financiera, para la creación de un lugar de entretenimiento con servicio de juegos para personas de todas las edades.

Nombres: Ernesto González  
Cargo: Administrador  
Institución: Play Zone Milagro

**1. ¿Fue necesario para usted realizar un estudio de mercado para la implementación del centro de entretenimiento?**

**Si:** Es de gran importancia realizar un estudio de mercado para poder abarcar el mercado potencial y establecer si existe competencia en cuanto al servicio y productos que ofrece y de esta forma implementar nuevos productos y servicios que la competencia no tenga.

**2. ¿Qué tan factible es para usted la implementación de un centro de entretenimiento familiar?**

En cuanto a la factibilidad de un centro de entretenimiento es positiva por estar el establecimiento dentro de un centro comercial proporciona a los usuarios mayor seguridad como también sus precios son muy cómodos, están entre 20 y 50 centavos y lo más importante no generan Visio ya que el tiempo máximo es de 1 a 5 minutos dependiendo de la máquina de juegos, proporcionándole a la empresa rentabilidad.

**3. ¿Cómo ayuda una estructura organizacional en el control y desempeño de las actividades en el centro de entretenimiento?**

Una estructura organizacional bien definida ayuda a cumplir objetivos planteados es decir que nuestra organización el control está ejecutado por promotores, técnicos, y administradores que deben cumplir con un presupuesto de venta diario, mensual, anual entre otras actividades como promoción, venta de tarjetas y mercadería e informar a los clientes el uso correcto de las máquinas de juegos.

**4. ¿Cómo contribuye el centro de entretenimiento con la comunidad?**

Estadísticamente se conoce que un centro de entretenimiento contribuye con a la unión familiar además los niños desarrollan diversos tipos de capacidades como es motriz, auditiva, sensitiva, terapéutica que le ayuda relajarse como también con los adultos a salir del estrés diario que en ocasiones afecta.

**5. ¿El centro de entretenimiento le proporciona beneficios económicos de forma positiva?**

**Si:** porque el local cubre con todas sus obligaciones además tiene utilidades, siendo uno de los principales locales ya que es el centro de costos operativos que ayuda al presupuesto anual de la empresa que contribuye con el 8% y se encuentra ubicada en el cuarto puesto a nivel nacional entre 26 locales.

**6. ¿Es necesario contar con una estructura técnica adecuada y actualizada para el buen funcionamiento del centro de entretenimiento?**

**Si:** Ya que nuestras maquinas son de estructura mecánica, eléctrica y electrónica los cuales necesitan de mantenimientos programados preventivos y correctivos que se deben cumplir para el correcto funcionamiento del establecimiento.

**7. ¿Cree usted que cuenta con los recursos necesarios para abastecer a todos los usuarios?**

No: Porque en ocasiones no se ha podido cumplir con todos los usuarios siendo una capacidad de 50 a 70 personas y en algunos eventos ha sobrepasado los niveles de capacidad de hasta 200 personas.

**8. ¿Cree usted que la inversión financiera satisface los beneficios económicos obtenidos?**

**Si:** Porque el rendimiento que tiene el local financieramente cubre con todas sus costos y gastos del establecimiento como arrendamiento energía eléctrica y personal etc.

## Anexo 4: Requisitos para la apertura del centro de entretenimiento

### REQUISITOS PARA OBTENER PATENTE MUNICIPAL ANUAL (PRIMERA VEZ)

#### PERSONA NATURAL NO OBLIGADA A LLEVAR CONTABILIDAD

- Comprar solicitud de patente (ventanilla 2) \$ 1.00
- Copia de cedula de ciudadanía y certificado de votación
- Copia de Registro Único de Contribuyente (RUC) o Régimen Impositivo Simplificado Ecuatoriano (RISE) competente
- Certificado de uso de suelo (original)
- Certificado del Cuerpo de Bomberos (copia y original)
- Si son Artesanos (original y copia de Calificación Artesanal vigente)



#### REQUISITOS PARA USO DE SUELO

- Copia de cedula
- Copia de papeleta de votación
- Copia de Registro Único de Contribuyente (RUC) o Régimen Impositivo Simplificado Ecuatoriano (RISE) competente.
- Copia de permiso del Cuerpo de Bomberos
- Cancelar la tasa para uso de suelo



## Anexo 5: Diseño del Proyecto.

PROBLEMA PRINCIPAL	PROBLEMATIZACIÓN	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLE INDEPENDIENTE	VARIABLE DEPENDIENTE	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Estudio de factibilidad para la creación de un centro de entretenimiento con servicios de juegos para niños y adultos en el cantón el Triunfo.	¿Es factible técnica, comercial y financiera, la creación de un centro de entretenimiento de juegos para niños y adultos en el cantón el Triunfo?	Realizar un estudio de factibilidad técnica, comercial, y financiera, para la creación de un lugar de entretenimiento con juegos para personas de todas las edades en el Cantón El Triunfo.	El estudio de factibilidad comercial y financiero permitirá tomar decisiones respecto a la creación del centro de entretenimiento con servicio de juegos para niños y adultos.	Factibilidad Comercial Y Financiera	Centros De Entretenimiento con servicios de juegos	Porcentaje de personas que aceptan en centro Estilo de vida Porcentaje de consumidores	Observación Encuesta Entrevista
SUBPROBLEMAS	SISTEMATIZACIÓN	OBJETIVO ESPECIFICO	HIPOTESIS PARTICULAR	VARIABLE INDEPENDIENTE	VARIABLE DEPENDIENTE	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Desconocimiento de mercado de entretenimiento por falta e estudios en cuanto al centros de entretenimiento familiar.	¿Cómo incide el estudio de mercado en la implementación de un centro de entretenimiento para adultos y niños en el cantón el Triunfo?	Determinar mediante el estudio de mercado la factibilidad para la implementación de un lugar de entretenimiento dedicado al grupo familiar en el cantón El Triunfo.	El estudio de mercado determinará la factibilidad para la creación del centro de entretenimiento.	Estudio de Mercado	Creación del centro de entretenimiento.	Emprendimiento % Niveles de Satisfacción	Observación Entrevista
Fracaso por no instalar una eficiente Estructura tecnica de acuerdo a los requerimientos de centros de entretenimiento familiar.	¿De qué manera afecta la estructura técnica, en la implementación de un centro de entretenimiento para adultos y niños en el cantón el Triunfo?	Determinar de qué manera afecta la estructura técnica, en la implementación de un centro de entretenimiento para adultos y niños en el cantón el Triunfo.	Si se instala una eficiente estructura técnica, facilitara la administración del centro de entretenimiento.	Eficiente Estructura técnica	Facilidad de administración	Eficiencia, Eficacia procesos administrativos Ficha técnica	Observación Encuesta Entrevista
Ineficacia en la dirección y control por desconocimiento de una estructura organizacional que permita la administración correcta del establecimiento.	¿Cómo afecta la estructura organizacional en el sistema de control de un centro de entretenimiento para adultos y niños en el cantón el Triunfo?	Realizar el sistema organizacional para estructurar un sistema de control adecuado para la operación y coordinación del proyecto.	La implementación de una estructura organizacional permitirá un adecuado sistema de control.	Estructura organizacional	Sistema de control	Monitoreo Seguimiento Planificación Dirección	Observación Entrevista
Falta de establecimientos de entretenimiento por niveles de inversión elevados en cuanto a la implementación de un centro con servicios de juegos esperando que sea rentable.	¿Cuál es la relación que existe entre la inversión financiera y los beneficios económicos y tiempo de recuperación al implementar un centro de entretenimiento para adultos y niños en el cantón el Triunfo?	Desarrollar un estudio financiero que permita determinar los recursos de inversión y el tiempo que tomara recuperarlo y su rentabilidad al poner en marcha el proyecto en el Cantón El Triunfo.	La inversión financiera asegura excelentes beneficios económicos en el tiempo establecido.	Beneficios económicos	Inversión financiera	Administración financiera porcentaje de recuperación de inversión Resultados de análisis financiero Porcentaje de gastos de actividades egresos totales	Observación Encuesta Entrevista

**Anexo 6:**

**Fotos en Proceso de Encuesta dirigida: A la población que conforman el cantón el Triunfo.**







**Anexo 7:**

**Fotos en Proceso de Entrevista Realizada al Administrador del paseo Shopping Milagro.**





**Anexo 8:**

**Servicios de máquinas que ofrece en centro de entretenimiento:**

**Simuladores de movimientos para bebés:**



Máquina de Redemption

:



**Simuladores disparos:**



**Simuladores de baile:**



**Máquina de air hockey:**



**Simulador de Basketball:**



**Kids Pool Table:**



**Foostball Table:**

