

TESIS DE GRADO

TEMA:

“CENTRO DE DIVERSIÓN CON JUEGOS DE CONSOLAS Y VISORES REALISTAS
PARA PERSONAS ADULTAS”.

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

LICENCIADO COMERCIAL.

AUTOR:

BRIONES PAZMIÑO ELÍAS GABRIEL.

TUTOR (A) DEL PROYECTO DE INVERSIÓN:

ING. CARMEN BAYAS

MANTA-ECUADOR

2022



CERTIFICADO DE SIMILITUDES DE ORIGINALIDAD

Manta, 5 de agosto del 2022

Se informa el resultado del análisis de similitud y coincidencias Urkund al que fue sometido el proyecto de investigación para la obtención del título de tercer nivel en Licenciatura de Administración de Empresas de la estudiante Briones Pazmiño Elías Gabriel con el tema "Centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas". Su análisis presenta el 2% de similitud y coincidencias con otros documentos, para su constancia adjunto resultado del análisis debidamente revisado.

Por consiguiente, como tutora del presenta trabajo de Titulación dejo constancia de este resultado.

Original
by Turnitin

Document Information

Analyzed document	tesis PazminZo.docx corregida-1.docx (D142642644)
Submitted	2022-08-04 01:09:00
Submitted by	
Submitter email	carmen.bayas@uleam.edu.ec
Similarity	2%
Analysis address	carmen.bayas.uleam@analysis.arkund.com

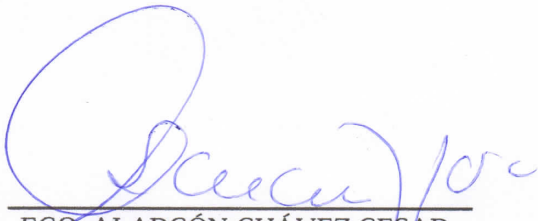
Lo certifico,

Ing. Carmen Bayas
Docente Tutor


APROBACIÓN

Al 22 de agosto se dan cita los miembros del tribunal de grado para dar la aprobación al trabajo final de titulación: “Centro de diversión con juegos de consolas y visores para personas adultas” en modalidad Proyecto de emprendimiento, mismo que cumple con lo estipulado por los reglamentos y disposiciones que fueron determinados por la facultad de Ciencias Administrativas en la carrera Administración de Empresas de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí

Para constancia de lo actuado firman:



ECO. ALARCÓN CHÁVEZ CESAR
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



ING. GARCÍA LOOR ANA
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



ING. MARCILLO PIN KARLA
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



ING. BAYAS ZAMBRANO CARMEN
TUTOR DEL PROYECTO

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Por medio de este anunciado, legalizo que los contenidos desarrollados en esta tesis son de absoluta pertenencia y responsabilidad del estudiante Elías Gabriel Briones Pazmiño, cuyo tema es:

**CENTRO DE DIVERSIÓN CON JUEGOS DE CONSOLAS Y VISORES REALISTAS
PARA PERSONAS ADULTAS**

Autor

Elías Gabriel Briones Pazmiño

C.C. 1351666100

AGRADECIMIENTO

El agradecimiento de este proyecto va dedicado primero a Dios por ser el ser supremo que me da la vida para seguir adelante en mis actividades cotidianas.

En segundo lugar, agradezco a mis padres, ya que son el motivo por el cual voy a cumplir mis metas, gracias a ellos por el apoyo moral y económico día a día, a mis hermanos y familiares, ya que con sus consejos y motivaciones me animan a seguir adelante con mis objetivos y metas planteadas. A mis compañeros de la universidad, especialmente a mi compañero y amigo que hemos venido estudiando juntos desde el colegio, agradecimiento especial por su apoyo en las actividades educativa y buena amistad que llevamos. De la misma manera a mis docentes universitarios por sus enseñanzas, tiempo y dedicación.

DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado a mis seres más amados, mis padres y mi pareja, ya que son las personas que me ayudan y me han apoyado en todo momento, y me motivan siempre para poder lograr mis metas.

para ellos es dedicado este proyecto y todos mis éxitos.

“CENTRO DE DIVERSIÓN CON JUEGOS DE CONSOLAS Y VISORES REALISTAS PARA PERSONAS ADULTAS”

RESUMEN

El presente proyecto consiste en determinar a través de un estudio de factibilidad para implementar un centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas en la ciudad de Manta. Se realizó un análisis del entorno donde se desarrollará el presente proyecto cumpliendo con el objetivo general y los objetivos específicos planteados, evaluados por medio de una investigación de mercado mediante el método de encuestas donde los resultados permitirán realizar estrategias para que el proyecto sea más competitivo en el actual mercado que compone la segmentación, métodos y posicionamiento que limitara el servicio el precio y las promociones. Adicional se realizó un análisis financiero que demostró la factibilidad y la viabilidad del emprendimiento con los siguientes resultados; con un VAN de \$ 50.141,07 dólares americanos y una TIR del 37% mayor a la tasa de descuento, este resultado significa que el centro de diversiones con juego de consolas y visores realista es rentable y viable para invertir, teniendo presente que la inversión se recuperada a partir del cuarto año de funcionamiento con una relación costo beneficio que nos indica que por cada dólar invertido el negocio obtendrá \$ 1.43 ctv.

“FUN CENTER WITH CONSOLE GAMES AND REALISTIC VIEWERS FOR ADULT PEOPLE”

ABSTRACT

The present project consists of determining through a feasibility study to implement a fun center with console games and realistic viewers for adults in the city of Manta. An analysis of the environment where the present project will be developed was carried out, fulfilling the general objective and the specific objectives set, evaluated through market research using the survey method where the results will allow strategies to be carried out so that the project is more competitive in the current market that makes up the segmentation, methods and positioning that will limit the service, price and promotions. Additionally, a financial analysis was carried out that demonstrated the feasibility and viability of the undertaking with the following results; With a NPV of \$50,141.07 US dollars and an IRR of 37% higher at the discount rate, this result means that the amusement center with game consoles and realistic viewers is profitable and viable to invest, bearing in mind that the investment is recovered from the fourth year of operation with a cost-benefit ratio that indicates that for every dollar invested the business will obtain \$1.43 ctv.

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I.....	13
1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	13
1.1 Planteamiento del problema.....	13
1.1.1 Problemas Específicos.....	13
1.2 Objetivo del Proyecto.	13
1.2.1 Objetivos específicos:.....	13
1.3 Justificación del Proyecto.	14
1.3.1 Justificación teórica.	14
1.3.2 Justificación práctica.	15
1.3.3 Justificación metodológica.	16
1.4 Delimitación del proyecto.....	17
1.4.1 Delimitación Geográfica.....	17
1.4.2 Delimitación Temporal.....	17
1.4.3 Delimitación social.....	17
1.4.4 Planteamiento Estratégico	17
CAPITULO II.....	20
2 ESTUDIO DE MERCADO.	20
2.1 Análisis de la Demanda.	20
2.1.1 Segmentación de Mercado.....	20
2.1.2 Definición de la Población Objetivo.	21
2.1.3 Selección de la Muestra.....	21
2.1.4 Instrumento de investigación.....	22
2.1.5 Resultados de la Investigación.	22
2.2 Análisis de la Oferta.....	31
2.2.1 Competencia Directa.	31
2.3 Descripción del Producto.....	32
2.3.1 Plan de Marketing.....	32
2.3.2 Estrategia de la mezcla de marketing.	32
2.3.3 Producto o Servicio.	32
2.3.4 Precio.....	33
2.3.5 Plaza.....	34
2.3.6 Promoción.....	34

2.4	Análisis competitivo (Porter).....	35
2.4.1	Análisis de las fuerzas competitivas de Porter.	35
2.5	Descripción del Producto.....	36
2.5.1	Característica del servicio.....	36
2.5.2	Análisis comparativos con productos similares.....	37
CAPITULO III		37
3 ESTUDIO TÉCNICO		37
3.1	Descripción de las Características de Localización del Negocio.....	37
3.1.1	Localización del Negocio.	38
3.2	Realización de un Bosquejo del Área de Trabajo.....	40
3.3	Listado de Máquinas, Equipos y Herramientas.	40
3.4	Cálculo de los Equipos a Utilizar en el Proceso	45
3.4.1	Activo fijo para el área administrativa	45
3.4.2	Activo fijo para el área operativas.....	46
3.5	Proveedores.....	47
CAPITULO IV.....		47
4 ESTUDIO ORGANIZACIONAL		47
4.1	Organización Estructural y Funcional.	47
4.2	Funciones según las Responsabilidades de cada Persona.....	48
CAPITULO V.....		49
5 ESTUDIO LEGAL Y SOCIETARIO		49
5.1	Marco Legal.....	49
CAPITULO VI.....		50
6 ESTUDIO ECONÓMICO FINANCIERO		50
6.1	Horizonte de Tiempo del Plan de Financiamiento.....	50
6.1.1	Plan de Inversión.	50
6.1.2	Inversión del capital de trabajo.....	50
6.2	Activos Diferidos, Inversión Fija y depreciación.	51
6.2.1	Activos Diferidos.....	51
6.2.2	Inversión Fija.....	51
6.2.3	Flujo de Depreciación.....	52
6.3	Proyecciones de Costos y Gastos Operacionales.....	52

6.3.1	Gastos de Sueldo y Salario Administrativo.....	52
6.3.2	Proyecciones de Gastos Administrativos.	53
6.4	Proyecciones de ingresos operacionales	54
6.4.1	Proyecciones de las ventas en horas.....	54
6.4.2	Proyecciones del Precio del Servicio.....	54
6.4.3	Proyecciones de Ingreso	55
6.5	Plan de inversión.....	55
6.5.1	Tabla de Amortización	55
6.6	Estado de Situación Financiera Inicial.....	56
6.7	Estado de pérdidas y ganancias proyectado.....	57
6.8	Flujo de Caja Proyectado.....	58
CAPITULO VII.....		59
7	EVALUACIÓN FINANCIERA	59
7.1	Valor Actual Neto (VAN).....	59
7.2	Tasa Interna de Retorno (TIR).....	59
7.3	Payback	59
CAPITULO VIII.....		61
8	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	61
8.1	Conclusión.	61
8.2	Recomendaciones	62
9	BIBLIOGRAFÍA.....	63
10	ANEXO.....	66

Índice de Figuras

Ilustración 1 FODA	19
1. Ilustración 2 Formula de selección de la muestra.....	21
Ilustración 3 Descripción del Logotipo y Slogan.	33
Ilustración 4 Ubicación del local comercial	38
Ilustración 5 Imagen del local comercial.....	39
Ilustración 6 Bosquejo del Área de Trabajo	40
Ilustración 7 Organigrama	47

Índice de Tabla

Tabla 1 Cálculo del Tamaño de la Muestra	22
Tabla 2 Edad.....	22
Tabla 3 Genero	23
Tabla 4 Posee un ingreso fijo mensual	23
Tabla 5 Horas que dedican a jugar en el día.....	23
Tabla 6 tipo de jugador.....	24
Tabla 7 Dispositivos que utilizan para jugar videojuegos	25
Tabla 8 Frecuencia que asisten a un centro de entretenimiento	25
Tabla 9 Promedio de gasto mensual.....	26
Tabla 10 Experiencia de juegos en realidad virtual.....	27
Tabla 11 Implementación de un centro de entretenimiento de realidad virtual en la ciudad de Manta	28
Tabla 12 Precio que estarían dispuesto a pagar por el uso de los videojuegos virtuales.....	29
Tabla 13 Temática de videojuegos de realidad virtual	29
Tabla 14 Ubicación de centro de entretenimiento	30
Tabla 15 Categorías de juegos.....	34
Tabla 16 Alquiler de los equipos.....	34
Tabla 17 Consolas PlayStation 5.....	40
Tabla 18 Xbox Series X.....	41
Tabla 19 Visor Ps5 VR Motion Controller IS AN XBOX.....	41
Tabla 20 Lentes de Realidad Virtual Oculus Rift S	41
Tabla 21 Cinta de correr en 360 grados para realidad virtual	42
Tabla 22 Laptop HP 15.....	42
Tabla 23 Mando de PS5.....	42
Tabla 24 PlayStation Move Motion Controllers.....	43
Tabla 25 Sofá De 3 Plazas Cerdeña Aura.....	43
Tabla 26 Tv LG NanoCell 55 Nano75	43
Tabla 27 Mesas De Centro De Sala Pass.....	44
Tabla 28 Unidad de disco duro (HDD) externa portátil de Xbox	44
Tabla 29 Unidad de disco duro externa de PlayStation.....	45

Tabla 30 Consola Nintendo Switch	45
Tabla 31 <i>Muebles de Oficina</i>	45
Tabla 32 Equipos De Computación.....	46
Tabla 33 Equipos Operativos	46
Tabla 34 Muebles y Equipos para el Área Operativa	46
Tabla 35 Inversión Activo fijo para el área administrativa	50
Tabla 36 Inversión de Activo fijo para el área operativas	50
Tabla 37 Capital de trabajo.....	51
Tabla 38 Activos Diferidos.....	51
Tabla 39 Total de Inversión Fija.....	52
Tabla 40 Depreciación de activos fijos.....	52
Tabla 41 Gastos de Sueldo y salario Administrativo	53
Tabla 42 Proyecciones de Gastos Administrativos	53
Tabla 43 Horas Unitario Del Servicio	54
Tabla 44 Proyecciones de Horas del Servicio	54
Tabla 45 Proyecciones del Precio del Servicio	54
Tabla 46 Proyecciones de Ingreso	55
Tabla 47 Plan de financiamiento	55
Tabla 48 Tabla de amortización de anual.....	55
Tabla 49 Estado de situación inicial	56
Tabla 50 Estado De Resultado.....	57
Tabla 51 Flujo de Caja Proyectado.....	58
Tabla 52 Periodo de recuperación	59

CAPÍTULO I

TEMA:

CENTRO DE DIVERSIÓN CON JUEGOS DE CONSOLAS Y VISORES REALISTAS
PARA PERSONAS ADULTAS.

1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1 Planteamiento del problema

La ciudad de Manta que cuenta con una población de 217.553 habitantes está en constante creciente desarrollo económico en lo que va de la zona turística y su sector empresarial, nos permite por sus bondades poder implementar nuevas ideas de negocios. Es por ello la necesidad de efectuar el centro de juegos para personas adultas. En nuestro cantón, no contamos con salas de vídeo juegos para personas adultas, todo es enfocado a los niños, por eso nuestra idea es llegar a los adultos, dando así un espacio para que también puedan entretenerse sanamente

1.1.1 Problemas Específicos.

¿Es factible la creación de un centro de diversión con juegos para jóvenes y adultos en la ciudad de Manta?

1.2 Objetivo del Proyecto.

Determinar a través de un estudio de factibilidad para crear un “Centro de Diversión con juegos de consolas y visores realistas” para personas adultas en la ciudad de Manta.

1.2.1 Objetivos específicos:

- Realizar un estudio de mercado para establecer las estrategias y alianzas para desarrollar un centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas.

- Diseñar estrategias de marketing para el posicionamiento del centro de diversión de juegos de consolas y visores realistas para personas adultas.
- Desarrollar un diseño organizacional para la creación de centros de diversión de juegos de consolas y visores realistas para personas adultas

1.3 Justificación del Proyecto.

1.3.1 Justificación teórica.

Al abordar el tema investigativo es de importancia indagar sobre las características de evolución y trascendida de la tecnología a través del tiempo y su implicación el uso y estrategias con formas de diversión, ya que el realismo interactivo atrae cada vez más y se incluye de forma adaptativa en el medio que nos rodea incluso en la cotidianidad de las tareas personales, ya que los software creados para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas han apropiado una parte vital en la economía del mundo.

La industria del realismo se caracteriza por ser un sector de constante crecimiento, ya que cada año que pasa se incrementa el número de consumidores, así como de compañías que se dedican a la creación y comercialización de productos relacionados con el sector, se puede encontrar una amplia gama de géneros, entre los cuales los preferidos o que tienen mayor demanda por el público son los de acción, deportes y aventuras (Yvan Lissorgues).

Los años 80 comenzaron con un fuerte crecimiento en el sector de realidad virtual alentado por la popularidad de los salones de máquinas recreativas y de las primeras videoconsolas aparecidas durante la década de los 70 (FIB, 2010).

La industria de los videos juegos en el Ecuador mueve más de \$150.000 millones de dólares al año generando más ingresos que el cine y la música juntas, dice (Moncayo, 2021), el 50% más que el producto interno bruto anual del Ecuador.

Los videos juegos han evolucionado desde la década de los ochentas, desde imágenes planas que simulaban un entorno particular, a representaciones más realista por lo que se dificulta la distinción de una fotografía real o de una escena determinada. Actualmente hay muchos juegos visualmente más complejos que utilizan una tecnología tridimensional, son una serie de polígonos que ayudan a generar volumen en los objetos o a darle distintas cualidades con la simulación de materiales, afirma Pedro Moncayo, profesor del Colegio de Comunicación y artes contemporáneas de la universidad San Francisco de Quito (USFQ) (Moncayo, 2021)

A ello se suma la realidad virtual en la que un personaje se mueve en un mundo imaginario a través de un avatar que representa dentro del juego al jugador, con el uso de visores se puede interactuar en diferentes espacios con otros seres humanos conectados desde distintas partes del mundo.

“En lugar de tener un control y estar frente a la pantalla pues nos movemos en ese mundo. Los visores van a reaccionar de acuerdo con los movimientos reales que hagamos, esta es una de las tecnologías en auge” dice (Moncayo, 2021).

El hecho de tener una movilidad limitada por el coronavirus ha generado, que ciertos videojuegos sean más demandados, los youtubers como jugadores han publicado videos en los que explican sus jugadas y también hoy tienen su rol y los ponen de moda.

Los juegos más populares por tener más audiencia mundial son Fortnite, League of Legends, Dota 2, Counter Strike y Call of Duty. La pandemia dio su empuje a las ventas digitales de los videojuegos subieron de 30% durante este año 2021 y la de consolas el 63% a nivel mundial (Aurenty, 2021)

1.3.2 Justificación práctica.

La industria de la tecnología en realidad virtual cada vez crece más alrededor del mundo debido a la creciente demanda de la tecnología que permita al usuario vivir una experiencia más realista con respecto a entretenimiento, Según, las invenciones en

transformación digital a escala global alcanzaran los 6,8 billones de dólares entre 2020 y 2023 y para 2022 el 65% del PIB global habrá sido digitalizado (Mundial, 2021)

Se realizará una investigación práctica sobre la evolución de los videojuegos a nivel mundial y como este se ha desarrollado en el Ecuador, con la finalidad de determinar cuál es el impacto que este tendrá en la ciudad de Manta al implementar centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas debido a que estos disponen de ingresos económicos y podrían convertirse en clientes potenciales.

La propuesta del proyecto es crear un centro de entretenimiento y diversión que permita al usuario transportarse a otro mundo y vivir una experiencia casi realista, mediante dispositivos, guantes y controles de mando. Los centros de entretenimiento son una alternativa llamativa, los cuales buscan nuevas formas de diversión en lugares atractivos.

Por otro lado, la realización de este trabajo de investigación permitirá obtener una visión clara, precisa y objetiva en base a datos de indicadores que reflejarán si la propuesta de la creación de este negocio es factible o no.

Por último, en el desarrollo de esta investigación se logrará profundizar los conocimientos previamente adquiridos puesto que este trabajo representa una implementación práctica de la teoría estudiada lo cual contribuirá a las futuras consultas e investigaciones o proyectos de líneas de investigación similares.

1.3.3 Justificación metodológica.

El estudio teórico y práctico se conjuga en la realización de emprendimiento con un abordaje metodológico cuantitativo y cualitativo, ya que utilizaremos instrumentos de recolección de datos como encuestas y entrevistas a los adultos de la ciudad de Manta y un acercamiento de la literatura planteada para construir una fuente de estrategia aplicable para poner ejecución de la propuesta planteada.

1.4 Delimitación del proyecto.

1.4.1 Delimitación Geográfica.

El Cantón Manta está ubicada en la saliente más occidental de América del Sur sobre el Océano Pacífico. Se extiende a ambos lados de la línea equinoccial, de 0°25 minutos de latitud norte hasta 1°57 minutos de latitud sur y de 79°24 minutos de longitud oeste a los 80°55 minutos de longitud oeste (MANTA, <https://manta.gob.ec> , 2019)

Los límites del Cantón Manta son al: Norte: Limita con el Océano Pacífico. Al Sur: Limita con el Cantón Montecristi. Al Este: Limita con los cantones de Jaramijó y Montecristi. Y Oeste: Océano Pacífico. (MANTA, 2019)

1.4.2 Delimitación Temporal

El actual proyecto para el proceso de grado tiene una duración de (6 meses) empezando desde mayo del presente año y finalizando en septiembre del 2022.

1.4.3 Delimitación social

La creación de un centro de diversión ayudara a los habitantes de la ciudad de manta, es enfocado para las personas adultas, ya que ayudara en el área emocional, brindando servicio de calidad, para ser pioneros en el mercado.

1.4.4 Planteamiento Estratégico

1.4.4.1 Visión

Ser líderes en el entretenimiento moderno, con fines de poder expandirnos en las ciudades aledañas. Brindando atención de calidad a la población, garantizando la calidad de nuestro servicio, con el fin de lograr introducirnos en el mercado de la ciudad de Manta.

1.4.4.2 Misión

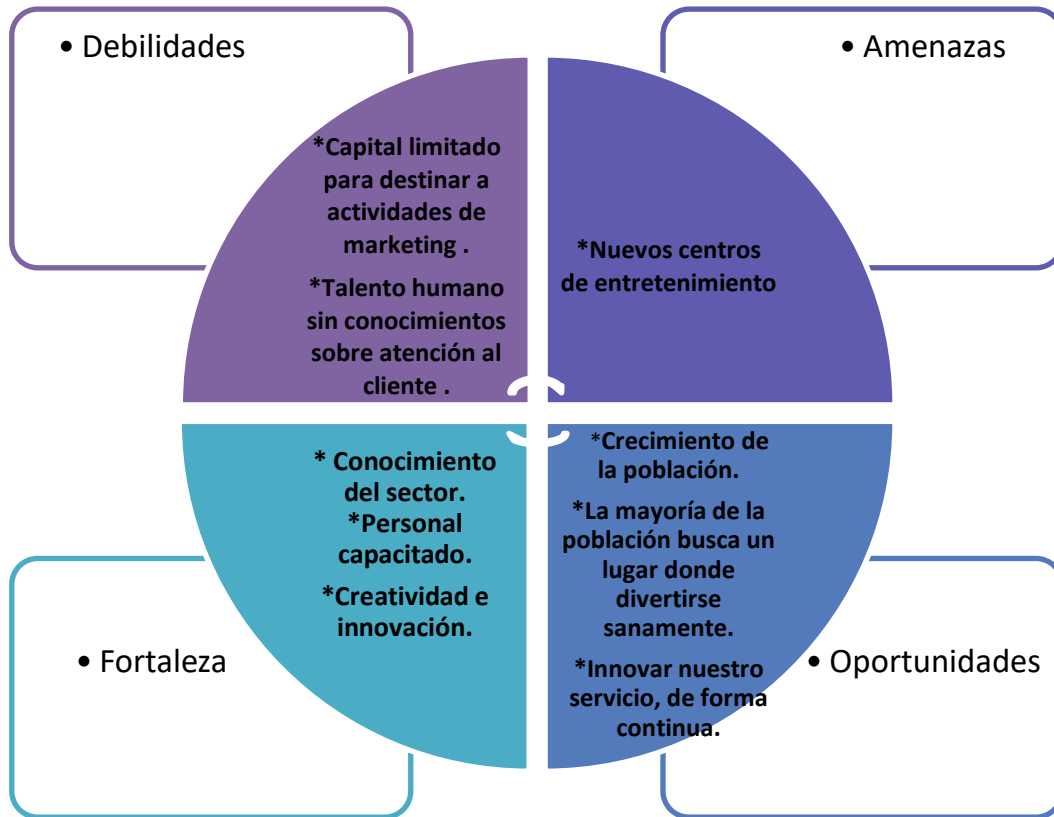
“Ser un centro de entretenimiento dedicado a brindar un servicio de calidad, con juegos en realidad virtual novedosos y actuales que cumplan las expectativas y requerimientos en los clientes, renovando de forma permanente los juegos de acuerdo con las nuevas eras tecnológicas, con el propósito de ayudarnos a lograr sus deseos en el sector de entretenimiento”.

1.4.4.3 Valores

- Servicio: Una atención al cliente óptimo será de gratificación para mantenernos en el mercado.
- Trabajo en equipo: incitar el compañerismo y disfrutar de los juegos.
- Buen ambiente laboral: respetar la tarea de cada integrante, e incentivando el compromiso, mantener armonía y respeto en la relación con el personal interno, clientes y proveedores.
- Calidad: en para asumir los retos con responsabilidad y disciplina; trabajamos para que nuestra intervención propicie resultados innovadores y de alta calidad.
- Integridad moral y ética: Trabajando para conseguir nuestros objetivos con honradez, aplicando conducta y disciplina

1.4.4.4 Análisis interno del proyecto

Ilustración 1 FODA



CAPITULO II

2 ESTUDIO DE MERCADO.

2.1 Análisis de la Demanda. 7

Un videojuego es un dispositivo electrónico que nos permite simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador, en otras palabras, se trata de una plataforma virtual en la cual los usuarios interactúan individual o grupalmente con un ordenador electrónico, consola, arcade o computador, con fines de entretenimiento o aprendizaje (Española, 2021)

Actualmente el mercado ecuatoriano, en el sector del desarrollo y comercialización de videojuegos; en Ecuador la población participa de menos del 1% de los \$6.000 millones que mueve los videojuegos en América Latina. La pandemia potencio a la innovación y desarrollo de la industria de los videojuegos, a escala mundial, esta industria mueve más de \$ 159.000 millones. De este total los \$6.000 millones se generaron en América Latina con un crecimiento de más del 20% (Aduana, 2021)

Sin embargo, el Ecuador no es parte de ese boom las cifras de importación de juegos y consolas no superan los \$1,2 millones. En la actualidad solo hay cuatro empresas que están operando en el sector, pero la comercialización y las actividades relacionadas con la producción no llegan al \$1 millón (Aduana, 2021)

De lo que se ha investigado el mercado potencial del Ecuador es el del advergaming, los aparatos electrónicos que se pueden reproducir este software son las computadoras y los Smartphone.

2.1.1 Segmentación de Mercado.

- **Segmentación Demográfica.**

El mercado potencial se ha segmentado demográficamente sin distinción de sexo, raza o religión que se detalla a continuación:

Género: Todo tipo de género.

Ocupación: Todas las profesiones y ocupaciones

- **Segmentación geográfica.**

La segmentación geográfica del emprendimiento para Centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas estará en la siguiente ubicación:

País: Ecuador
Provincia: Manabí
Cantón: Manta

- **Segmentación Psicográfica**

El emprendimiento estará dirigido para todas las clases sociales:

Clases sociales: Media, media alta y alta.
Personalidad: Todas las personalidades.

2.1.2 Definición de la población objetivo.

Este emprendimiento estará dirigido para jóvenes, jóvenes adultos y adultos de la ciudad de Manta, que representa una población de 49.381 habitantes que están dentro de la edad mencionada.

La ciudad de Manta tiene una población de 217.553 habitantes, con 97.142 hombres y 97,152 mujeres la edad media de la población de Manta es de 28 años (ZHUJIWORLD, 2021)

Según, Vallejos y Capa ocho de cada diez adolescentes practican videojuegos, la mayoría le gusta interactuar en videojuegos y un menor porcentaje prefiere no hacerlo. La relación con las edades que interactúan son entre los 14 a 17 años y de 17 a 20 años (Vallejos & Capa, 2010)

2.1.3 Selección de la Muestra.

Dada la fórmula:

Ilustración 2 Formula de selección de la muestra

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}{(N - 1) \cdot e^2 + Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}$$

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías.

Tabla 1 Cálculo del Tamaño de la Muestra

Cálculo del Tamaño de la muestra	
Población total (Manta)	49381
Promedio familiar a nivel nacional	3,78
Número de familias	9.863
Margen de error	3%
Z: Nivel de confianza	1,96
N= Tamaño de la población de familia	49.381
Z= Nivel de confianza	1,96
P= Variabilidad positiva	50%
q= Variabilidad negativa	50%
e= Margen de error	3%
	n = 235

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías.

2.1.4 Instrumento de investigación.

El instrumento de la investigación del presente emprendimiento será una investigación de campo, ya que al elaborar las encuestas esta serán dirigidas a 235 habitantes de la ciudad de Manta entra las edades de 15 a 70 años.

2.1.5 Resultados de la Investigación.

Datos Generales

Tabla 2 Edad

Alternativa	Cantidad	Porcentaje
15 a 25	123	52,34%
26 a 35	68	28,94%
36 a 45	35	14,89%
45 a Mas	9	3,83%
Total	235	100%

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías.

Tabla 3 Genero

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	100	43%
Masculino	135	57%
Total	235	100%

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías.

Tabla 4 Posee un ingreso fijo mensual

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1 a 400	67	29%
401 a 700	120	52%
701 a Mas	40	17%
Ninguno	5	2%
Total	232	100%

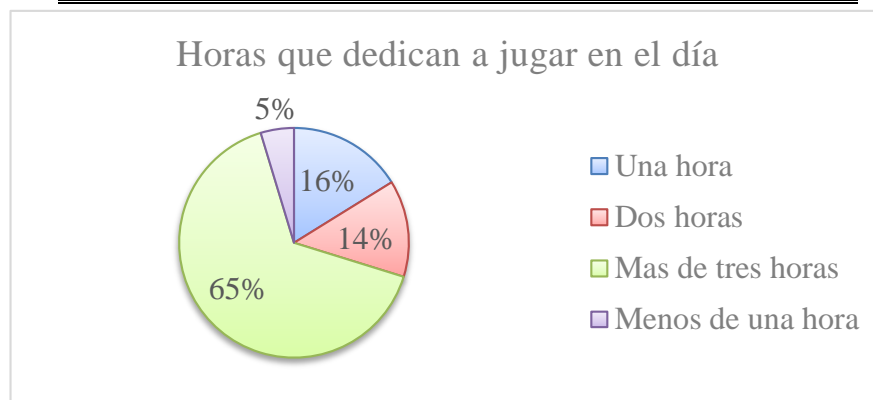
Elaborado por: Briones Pazmiño Elías.

Datos de las preguntas de la investigación

1.- ¿Cuántas horas en el día se dedica a jugar videojuegos?

Tabla 5 Horas que dedican a jugar en el día

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Una hora	38	16%
Dos horas	32	14%
Más de tres horas	154	65%
Menos de una hora	11	5%
TOTAL	235	100%



Elaborado por: Briones Pazmiño Elías.

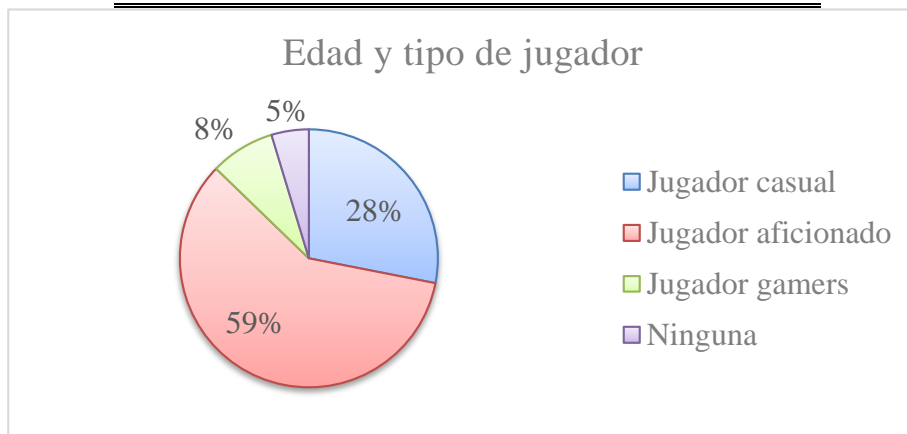
Análisis.

La primera pregunta nos permite conocer que hay un numero alto de personas que juegan video juegos en el lapso del 65% dedica a jugar más de tres horas al día y solo un 5% dedica menos de una hora, este resultado demuestra que existe muchas personas que se dedican sus tiempos a esta actividad para su entretenimiento.

2.- ¿Qué tipo de jugador se considera usted?

Tabla 6 tipo de jugador

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Jugador casual	66	28%
Jugador aficionado	139	59%
Jugador James	19	8%
Ninguna	11	5%
TOTAL	235	100%



Elaborado por: Briones Pazmiño Elías.

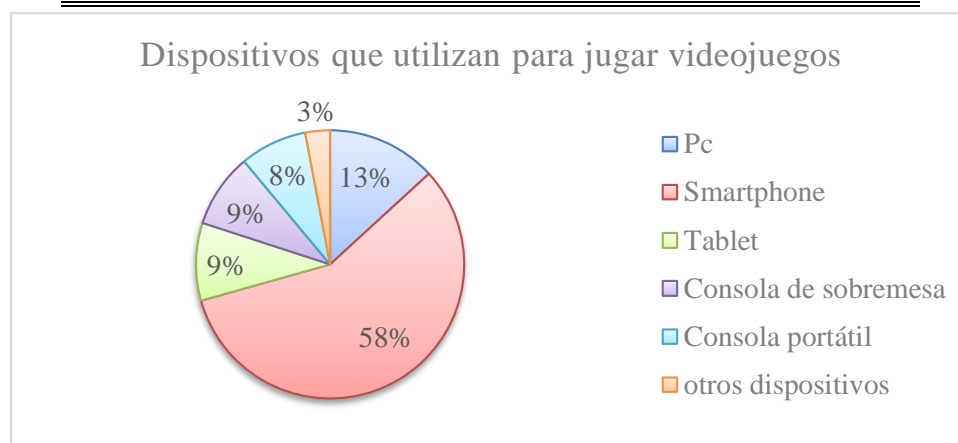
Análisis.

La segunda pregunta demuestra los tipos de jugadores de videojuegos, el 59% de jugadores se consideran aficionados, un 28% casual el 8% james y solo un 5% no se considera ningún tipo de jugador. Esto nos indica que en la ciudad de manta hay un gran número significativo de jugadores que buscan siempre entretenerse, esto es muy beneficioso para este estudio ya que se demuestra que existe una alta demanda en los videojuegos.

3.- ¿Qué dispositivo utiliza usted para jugar videojuegos?

Tabla 7 Dispositivos que utilizan para jugar videojuegos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Pc	31	13%
Smartphone	135	57%
Tablet	22	9%
Consola de Sobremesa	21	9%
Consola Portátil	19	8%
Otros Dispositivos	7	3%
Total	235	100%



Elaborado por: Briones Pazmiño Elías.

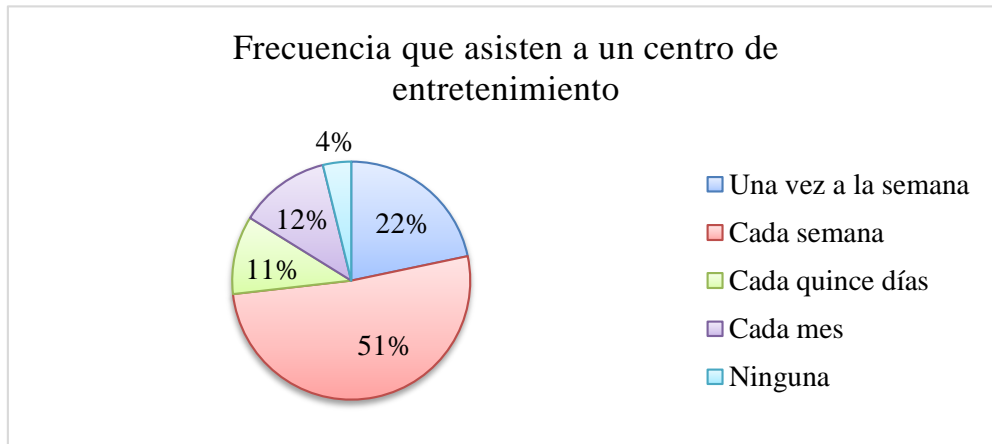
Análisis.

La tercera pregunta nos muestra los dispositivos que utilizan las personas, un 58% de usan Smartphone para jugar videojuegos, ya que en la mayoría de los hogares disponen de un celular y un 13% por ciento usa una computadora por más comodidad, mientras que las consolas, tables y otros equipos electrónicos son utilizados por las personas en sus tiempos libres.

4.- ¿Con que frecuencia asiste a un centro de entretenimiento?

Tabla 8 Frecuencia que asisten a un centro de entretenimiento

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Una vez a la semana	40	17,02%
Cada semana	98	41,70%
Cada quince días	59	25,11%
Cada mes	29	12,34%
Ninguna	9	3,83%
TOTAL	235	100%



Elaborado por: Briones Pazmiño Elías.

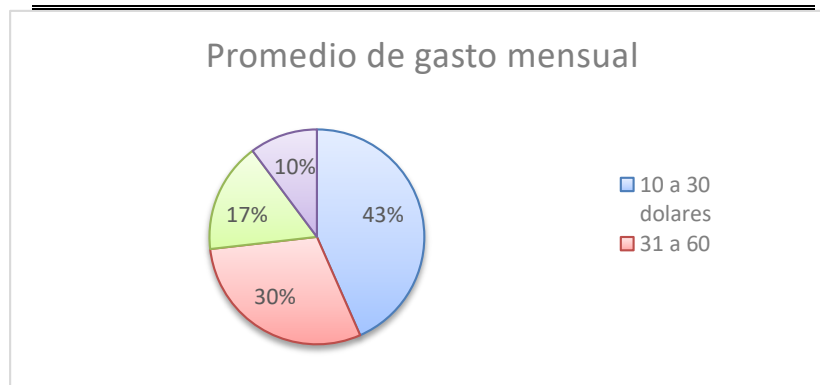
Análisis.

La cuarta pregunta nos muestra la frecuencia que asisten a un centro de entretenimiento, el 51% de los encuestados acude cada semana, el 22% una vez a la semana y un 4% no asiste a ningún centro de entretenimiento, este resultado no indica que cada semana estos lugares asisten público a realizar actividades para entretenerse.

5.- ¿Cuál es su promedio de gasto mensual dentro del centro de entretenimiento que visita?

Tabla 9 Promedio de gasto mensual

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
10 a 30 dólares	102	43%
31 a 60 dólares	70	30%
61 a 90 dólares	39	17%
90 a más dólares	24	10%
TOTAL	235	100%



Elaborado por: Briones Pazmiño Elías.

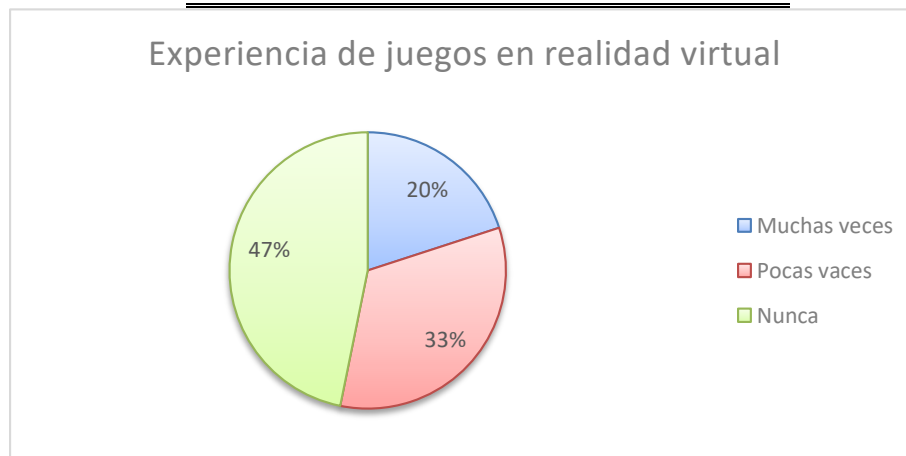
Análisis.

La quinta pregunta de muestra el promedio de gasto mensual que tienen las personas en los centros de entretenimiento, el 43% gasta entre \$10 a \$30 dólares y un 30% entre \$31a \$60 dólares y solo un 10\$ gasta más de \$ 90. Este resultado es importante porque las personas muestran interés por los juegos y destina un pequeño ingreso mensual para dicho entretenimiento.

6.- ¿Alguna vez ha experimentado juegos en realidad virtual?

Tabla 10 Experiencia de juegos en realidad virtual

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muchas Veces	47	20%
Pocas Veces	78	33%
Nunca	110	47%
Total	235	100%



Elaborado por: Briones Pazmiño Elías.

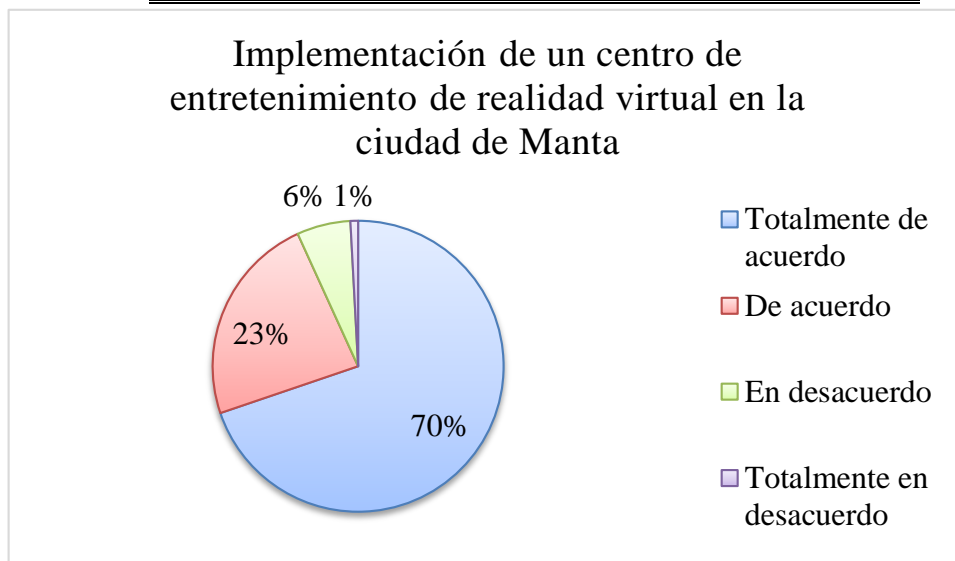
Análisis.

La sexta pregunta nos indica si las personas han experimentado juegos en realidad virtual, el 33% de las personas encuestadas pocas veces han jugado videojuegos virtuales y un 47% que nunca lo han experimentado, y solo un 20% lo han experimentado muchas veces. Estos resultados aportan para el tema de estudio porque podemos conocer que cantidad de personas no saben o no han experimentado este fenómeno de realidad virtual.

7.- ¿Estaría usted de acuerdo que se implemente en la ciudad de Manta un centro de entretenimiento que le ofrezca juegos de realidad virtual?

Tabla 11 Implementación de un centro de entretenimiento de realidad virtual en la ciudad de Manta

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente De Acuerdo	164	70%
De Acuerdo	55	23%
En Desacuerdo	14	6%
Totalmente En Desacuerdo	2	1%
Total	235	100%



Elaborado por: Briones Pazmiño Elías.

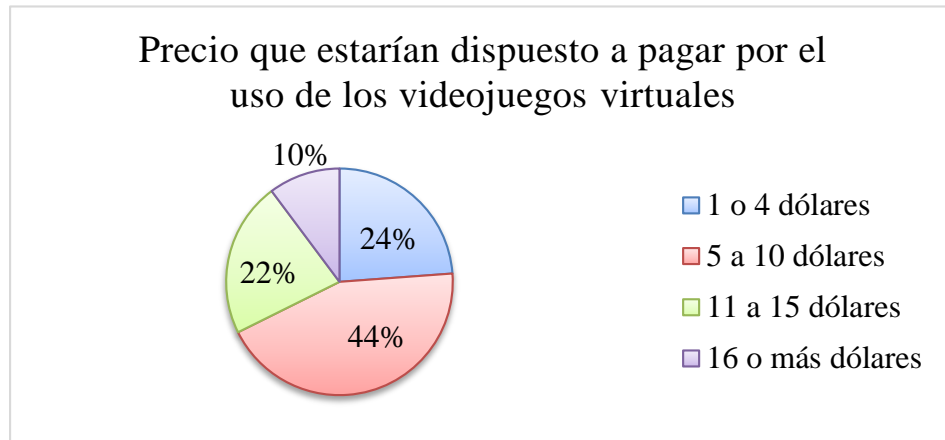
Análisis.

La séptima pregunta nos indica que las personas están totalmente de acuerdo que exista un centro de entretenimiento de realidad virtual en la ciudad de manta, ya que en la actualidad no existe un lugar que brinde este servicio en la ciudad. Estos datos obtenidos podemos definir cuan factible es implementar este negocio.

8.- ¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por el uso de los juegos de realidad virtual.?

Tabla 12 Precio que estarían dispuesto a pagar por el uso de los videojuegos virtuales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1 o 4 dólares	56	24%
5 a 10 dólares	103	44%
11 a 15 dólares	52	22%
16 o más dólares	24	10%
TOTAL	235	100%



Elaborado por: Briones Pazmiño Elías.

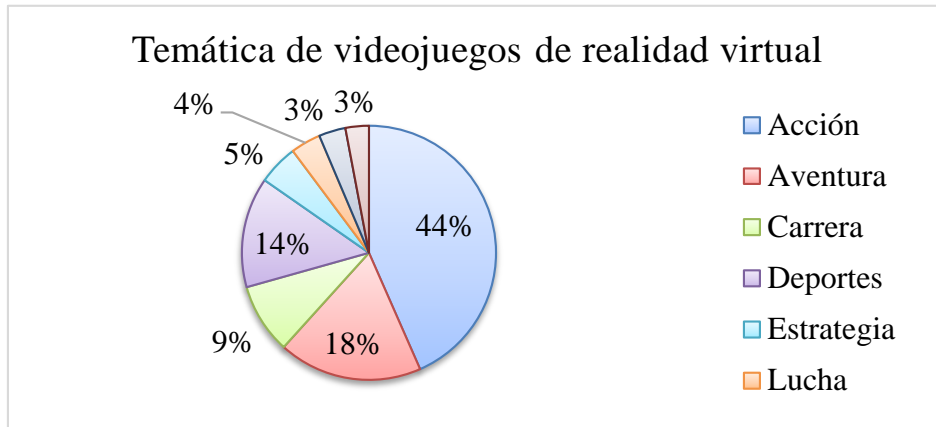
Análisis.

La pregunta número ocho muestra el precio que están dispuestos a pagar por el uso del videojuego de realidad virtual que está entre 5 a 10 dólares que representa un 44%. Este valor ayudará a determinar las estrategias de marketing que se tomarán para el respectivo proyecto.

9.- ¿Qué temática de juego le gustaría experimentar en realidad virtual?

Tabla 13 Temática de videojuegos de realidad virtual

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Acción	102	43%
Aventura	43	18%
Carrera	21	9%
Deportes	33	14%
Estrategia	12	5%
Lucha	9	4%
Musicales	8	3%
Simulación	7	3%
Total	235	100%



Elaborado por: Briones Pazmiño Elías.

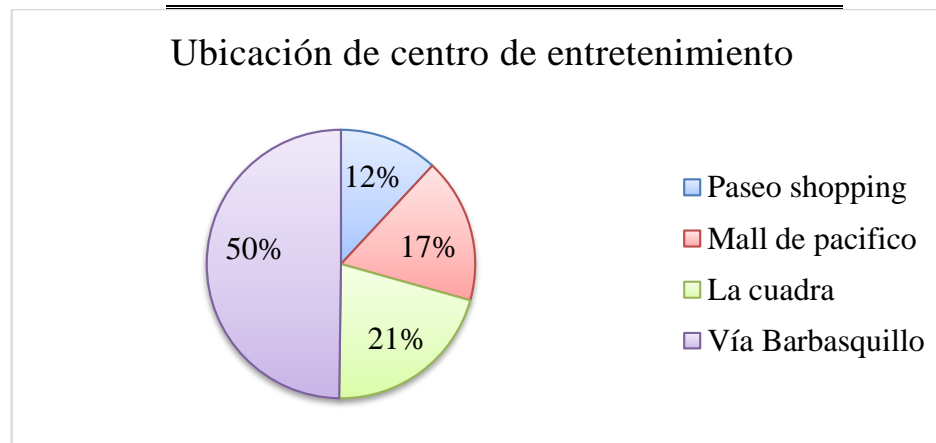
Análisis.

La pregunta número nueve nos indica las temáticas de tipos de videojuegos virtuales que más le gustan experimentar a las personas, son juegos de acción con un 44%, seguido de los juegos de aventura y deportes. Este resultado es importante para el proyecto porque nos ayuda a elegir o tener más variedades de estas temáticas de juegos en el centro de entretenimiento.

10.- ¿En dónde le gustaría que este ubicado el centro de entretenimiento?

Tabla 14 Ubicación de centro de entretenimiento

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Paseo Shopping	28	12%
Mall de Pacifico	41	17%
La Cuadra	49	21%
Vía Barbasquillo	117	50%
Total	235	100%



Elaborado por: Briones Pazmiño Elías.

Análisis.

La pregunta número diez nos indica donde le gustaría que este ubicado el centro de entretenimiento de videojuego de realidad virtual, el 50% de los encuestados están de acuerdo que este ubicado en la vía Barbasquillo. Para este estudio es un punto favorable porque esta vía florece distintas actividades económicas, todo lo cual hace que esta avenida sea muy transitada en distintas horas del día y de la noche.

2.2 Análisis de la Oferta.

El sector de entretenimiento es muy atractivo para cualquier inversionista porque en la ciudad de Manta no existe barreras de entrada importante, pero en cambio es un campo bastante amplio. Nuestra propuesta está dirigida a la tecnología, sin duda el ingreso de nuevos competidores es una amenaza por lo que se mantendrá en constante renovación a través de actualizaciones de las últimas tendencias tecnológicas en realidad virtual y el grado de eficiencia del servicio ofrecido.

2.2.1 Competencia Directa.

Los competidores directos son los que presentan servicios similares de entretenimiento virtual, en la ciudad de Manta los centros comerciales como el Mall del Pacífico y el Paseo Shopping no ofrecen este servicio de videojuegos virtuales, solo tiene un centro de diversiones para un público infantil y juvenil aun que ya tienen un nicho de mercado cautivo basado en jugadores frecuentes.

La oferta que tendrá este emprendimiento serán las siguientes que buscarán neutralizar a los posibles competidores:

- Calidad de imagen y resolución, con tecnología de última generación.
- Contenido, variados y de constante actualización.
- Zona de cafetería, permitirá a los clientes disfrutar de un ambiente diferente a lo tradicional.

Concluimos que habiendo un gran potencial de crecimiento del mercado aún no existe una cantidad importante de competidores donde la realidad virtual forme parte de su propuesta de valor, la influencia es ligeramente alta en el sector de la ciudad de Manta.

2.3 Descripción del Producto.

2.3.1 Plan de Marketing.

El presente emprendimiento presenta una propuesta innovadora en el mercado de Manta, ofreciendo entretenimiento mediante el uso de la realidad virtual, considerando invertir más experiencia que bienes materiales o estatus, este proyecto se convertirá en un excelente alternativa donde todos los usuarios podrán disfrutar a través de la realidad virtual, experimentando nuevos escenarios como dar un paseo alrededor del mundo, ver videos cortos en 360 grados o disfrutar de la adrenalina de los deportes o competencias entre otros juegos.

Se ofrecerá un ambiente que cumpla con la tecnología a utilizar, cada compartimiento estará acondicionado con equipos de realidad virtual de última generación en el mercado, el espacio será completamente amplio para moverse libremente y aumentar la sensación de realidad. Además, se brindará asesoría personalizada para lo que nunca han experimentado este nuevo campo tecnológico.

2.3.2 Estrategia de la mezcla de marketing.

“La mezcla de marketing se define como el conjunto de herramientas que utiliza la empresa para conseguir sus objetivos de marketing” (Kotler & Keller, 2012). El marketing enfocado en productos estudia cuatro elementos estratégicos: el producto, precio, plaza y promoción.

2.3.3 Producto o Servicio.

De acuerdo con (Lovelock, Vandermerwe, Lewis, & Fernie, 2011), debemos estar atentos a todos los aspectos del rendimiento del servicio que tiene el potencial de crear valor a los clientes.

Este proyecto ofrecerá como servicio principal el entretenimiento de realidad virtual, donde cada cliente ingresa a un compartimiento acondicionado con los visores ya programados con diferentes escenarios y categorías, donde el cliente podrá escoger de acuerdo a sus preferencias de juegos, este servicio estará dirigido a un público juvenil y

adultos que poseen capacidad adquisitiva para poder cubrir el costo del servicio a consumir.

Se ofrecerá una diversidad de aperitivos y bebidas para que los clientes puedan sentirse como en casa y disfruten sus horas de juegos.

El logotipo que llevará el local será la cabeza de un hombre con unas gafas de realidad virtual y un slogan con la siguiente frase “Virtual Reality Vive la Experiencia”.

Ilustración 3 Descripción del Logotipo y Slogan.



VIRTUAL REALITY
Vive la Experiencia

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías.

2.3.4 Precio.

El Centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas establecerá un precio de acuerdo con el estudio de mercado de \$ 5 ,00 dólares la hora por el alquiler de videojuegos en realidad virtual.

Se implementará una estrategia de precio para llamar la atención de los jugadores, se crearán cuentas de usuarios para los clientes nuevos y futuros con las siguientes promociones, las 2 horas de juego tendrá un costo de \$7,00 dolores y por 3 horas un valor de \$10,00 dólares, estas cuentas quedarán registradas y podrán ser usadas en todas las consolas disponibles del local de videojuegos virtuales.

En las siguientes tablas de detallaran una lista de los juegos con los respectivos precios de cada uno y el tipo de consola a utilizar:

Tabla 15 Categorías de juegos

Categorías de Juegos		
Tipo de juego	Tarifas	Tipo de Consumo
Juegos Extremos	Se aplicarán tarifas que estarán controladas desde una PC servidor, las tarifas tendrán un tiempo mínimo de media hora hasta una hora en adelante.	Individual o Grupal
Juegos de Deportes		
Juegos Aventuras		
Juegos de Bailes y Música		
Juegos de PC Online		
Juegos First Person Shooter		

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

Tabla 16 Alquiler de los equipos

Tarifa o Alquiler		
Consolas	U\$\$ x 1/2 Hora	U\$\$ x 1 Hora
PlayStation 5 (PS5)	\$ 3,00	\$ 5,00
PlayStation VR	\$ 3,00	\$ 5,00
Xbox Series X	\$ 3,00	\$ 5,00
Nintendo Wii	\$ 3,00	\$ 5,00

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

2.3.5 Plaza.

El Centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas, el establecimiento será amplio acorde a las carestías requeridas para las instalaciones de las consolas de videojuegos para la comodidad de nuestros potenciales jugadores.

El centro de diversiones estará ubicado al sur de Manta, en la vía barbasquillo, avenida universitaria 2, C32, edificio esquinero de segunda planta. (MANTA, 2019)

2.3.6 Promoción.

Analizaremos los principales medios para divulgar el centro de diversión con juegos de consola, para ello utilizaremos el marketing digital, potenciando el uso de las redes sociales como se detallarán a continuación:

Marketing directo: utilización del internet mediante de las páginas web y redes sociales (Facebook, Instagram, YouTube, WhatsApp, Tik tok, Twitter) para comunicarnos directamente con los clientes potenciales.

Posteriormente se tendrá promociones por medio de transmisiones en vivos de preguntas de historias de juegos y los récords mundiales, que darán beneficio para el jugador en consumo de cupones gratis del 10%, 25% y 50% en el uso de los juegos por acertar las respectivas preguntas.

Se realizará el primer torneo de videojuego virtual en juegos extremos, este tornero se realizarán inscripciones en dos categorías juveniles y adultos que participarán por el premio mayor en efectivo y el reconocimiento del mejor jugador.

Los premios del torneo irán desde las puntuaciones más altas, sus destrezas y logro en el juego que corresponderá a las siguientes:

- Recargo de \$ 5,00 y \$ 10,00 dólares en el uso de las consolas de videojuegos.
- Suvenires deportivos.
- Placas de reconocimientos a los mejores jugadores del torneo.

2.4 Análisis competitivo (Porter)

2.4.1 Análisis de las fuerzas competitivas de Porter.

2.4.1.1 Barrera de entrada

La barrera de entrada que tendrá el proyecto será el posicionamiento que tienen otras tiendas para comercializar las consolas y juegos y su forma de captar clientes, por lo que es necesario conocer las necesidades del mercado, el mismo que se realizará a través de la aplicación de una encuesta para determinar la necesidad y las exigencias de los usuarios

del servicio de videojuegos, además de ofrecer un nuevo servicio de juegos en realidad virtual.

2.4.1.2 Amenaza de la entrada de los nuevos competidores

En el sector de la ciudad de Manta se encuentran varios centros comerciales que brindan el servicio de diversión en general, pero a su vez podrían implementar este nuevo servicio, ya que es un servicio que no hay en la ciudad, por lo cual sería de amenaza para nuestro negocio. pero cabe destacar que ninguno de ellos tiene el servicio de los visores de realidad virtual, siendo esto una novedad y dándonos un plus a nuestro negocio.

2.4.1.3 Poder de negociación de los proveedores

En el Ecuador y específicamente en la Ciudad de Manta no hay empresas que puedan proveer de equipos de realidad virtual, ante ello se debe realizar un estudio económico para determinar a través de proformas el proveedor que más nos convenga, o importar estos servicios. además de negociar créditos, ofertas, regalías y sus respectivos descuentos cada vez que sea necesario innovar o adquirir un producto de alta tecnología.

2.4.1.4 Poder de negociación de los compradores

Dentro del estudio de factibilidad se debe mencionar que los centros de entretenimiento en videojuegos tienen un valor que fluctúan los 3.00 a 5.00 dólares para conseguir clientes fijos y se conviertan en aficionados permisibles.

2.4.1.5 Amenaza de ingresos de productos sustitutos

Siempre ha existido la incursión de productos sustitutos en el mundo de videojuegos las computadoras que traen juegos en línea, el internet en la que hay emuladores, consolas o teléfonos celulares; estos productos no serían una amenaza directa ya que la realidad virtual es una tecnología en constante innovación y crecimiento.

2.5 Descripción del Producto.

2.5.1 Característica del servicio.

El centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas percibe una variedad de videojuegos y de nuevos equipos de última generación tecnológica. El servicio estará orientado a consumidores con diferentes gustos, preferencias y necesidades específicas de los jugadores Games de 15 años en adelante con un nivel económico bajo, medio y alto. El segmento considerado esta entre un promedio de gasto de \$10 a \$ 30 dólares que esta para asumir los gastos que incide el servicio.

El centro de diversión alquilará por horas las maquinas con sus respectivos conectores para que los usuarios disfruten de sus videojuegos favoritos. Una de las fortalezas es que este centro de entretenimiento sirva para que familias, amigos y jugadores independientes puedan reunirse a compartir en un espacio acogedor. Se dispondrá de tres tipos de consolas tradicionales PlayStation 5, Xbox y Nintendo Switch con todos sus complementos que son adaptables para juegos virtuales y una amplia variade de juegos actuales.

2.5.2 Análisis comparativos con productos similares.

El principal competidor del centro de entretenimiento es ENDIFA S.A. una empresa líder con 25 años de experiencia en manejo de centros de entretenimiento familiar. Esta empresa se creó con el objetivo de brindar a las familias ecuatorianas un servicio enfocado en satisfacer las necesidades de diversión y esparcimiento familiar. ENDIFA S.A. es reconocida a nivel nacional por ser propietaria de las marcas Play Zone, Xtreme Games y Cosmic Bowling (Linkedin, 2022)

El mercado ecuatoriano de videojuegos está dividido en tres grandes mercados el PC, Consolas y los Celulares. Estos son de mayores preferencias entre los jugadores de videojuegos siendo que el móvil sea el más utilizado. El sector de videojuegos ha evolucionado en este siglo y se ha percibido en la sociedad, esta evolución ha logrado convertirse en una oportunidad de emprendimiento e innovación.

CAPITULO III

3 ESTUDIO TÉCNICO

3.1 Descripción de las Características de Localización del Negocio.

El centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas, estará ubicado al sur de la ciudad de manta en la vía Barbasquillo, avenida universitaria 2, C 32, edificio esquinero segunda plantas. tiene un área de construcción de

132 metros cuadrados, cuenta con estacionamiento y servicios básicos (agua/luz)
(Plusvalia, 2022)

3.1.1 Localización del Negocio.

Ilustración 4 Ubicación del local comercial



Fuente: Google Maps.

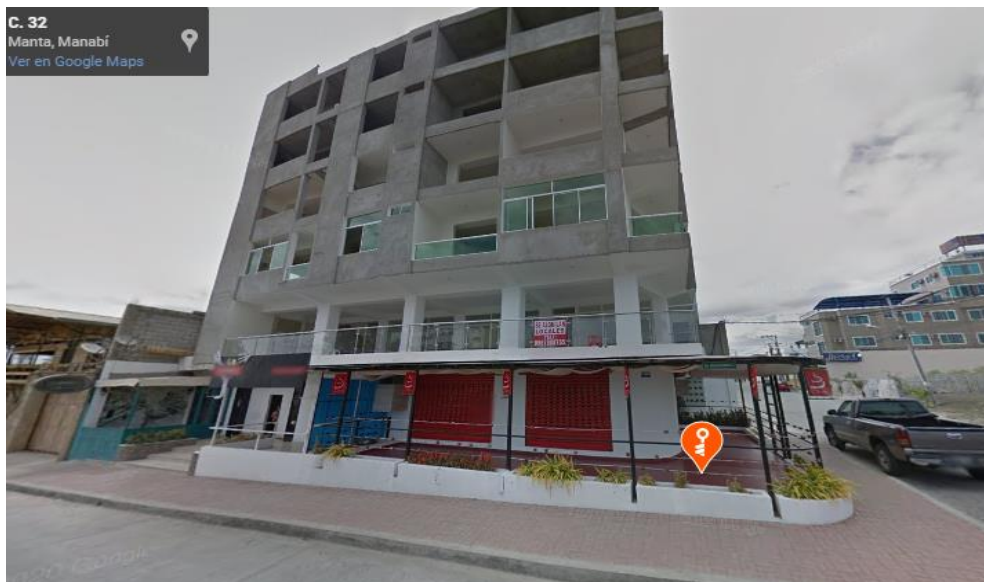
Macro localización: El centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas estará ubicado en Ecuador en la provincia de Manabí.

Micro localización: El centro de diversiones estará ubicado al sur del cantón Manta en la Av. Barbasquillo avenida universitaria 2 y Calle 32, este local comercial está en la segunda planta edificio esquinero.

Factor geográfico: este local es estratégico para el centro de diversiones porque estas a 300 metros de la universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí y a 500 metros de la avenida Flavio reyes y está rodeado de los mejores restaurantes, hoteles edificios habitacionales. Este sector de Manta es de mayor plusvalía, de alta exposición y transitabilidad.

Descripción: Este local comercial será arrendado por un valor de \$ 800 dólares mensual incluidos los servicios básicos luz y agua, tiene un área de 132 metros cuadrados ubicado en la segunda planta ideal para el centro de diversión.

Ilustración 5 Imagen del local comercial.

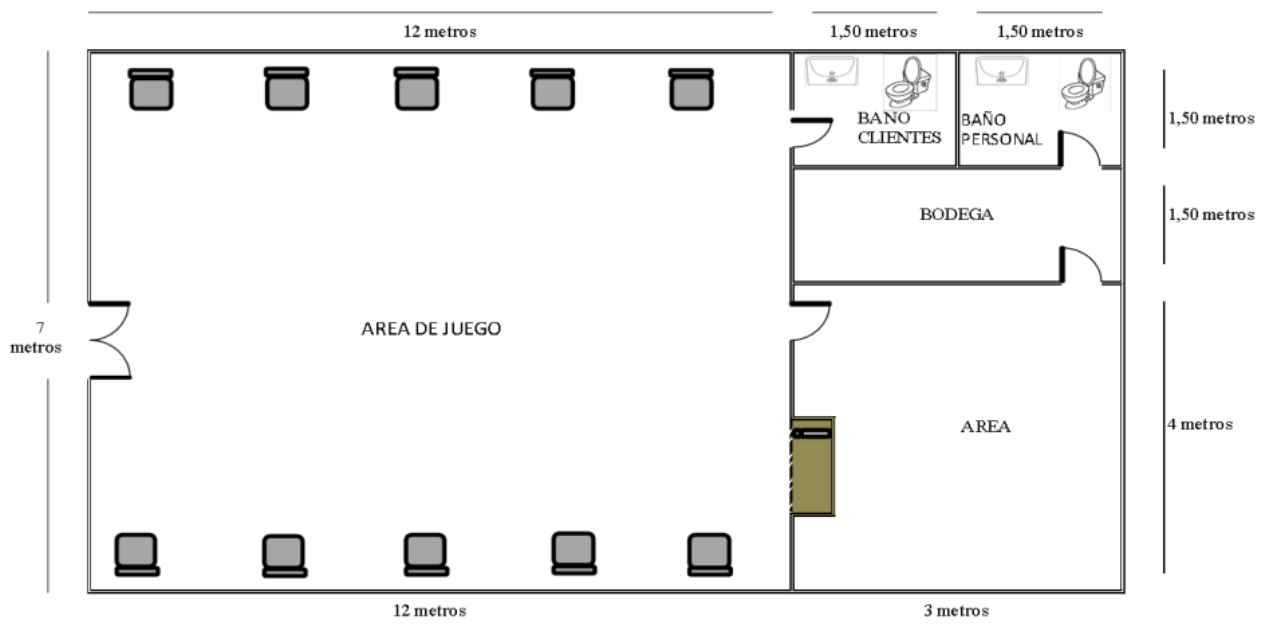


Fuente: Google Maps.

3.2 Realización de un Bosquejo del Área de Trabajo.

Se elaboró un plano de la infraestructura dividiendo las áreas para las distintas actividades, área de administrativa, área de bodega, baños y área de juegos donde estarán las consolas con sus respectivos accesorios y equipos necesarios para que los clientes se sientan cómodos.

Ilustración 6 Bosquejo del Área de Trabajo



Fuente: Autocar2019

3.3 Listado de Máquinas, Equipos y Herramientas.

Los equipos son exclusivos para jugar videojuegos en realidad virtual como son las consolas, gafas, cámaras de posicionamiento, sensores y otros complementos tecnológicos que se adquirida en el mercado, que se detallan a continuación.

Tabla 17 Consolas PlayStation 5

PlayStation 5	
Ancho De Banda De La Memoria	16 Gb A 448 Gb/S
Rendimiento De E/S	5,5 Gb/S (Datos Sin Comprimir) Y Hasta 9 Gb/S (Datos Comprimidos)
Almacenamiento Interno	Unidad Ssd Personalizada De 825 Gb Con Interfaz Propietaria
Unidad Óptica	Lector De Blu-Ray 4k



Fuente: (SONY, 2022)

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

Tabla 18 Xbox Series X


Xbox Series X	
Procesador	Los 12 teraflops de potencia de procesamiento alojados en el sistema en un chip (SOC) funcionan con las arquitecturas Zen 2 y RDNA 2 de AMD.
Almacenamiento	Disco duro, Tarjetas de memoria
GPU	Nvidia MPCX 256-bit @ 233 MHz
Soporte	Equipado con las arquitecturas Zen 2 y RDNA 2 de AMD, el DirectX Ray Tracing ofrece una iluminación



Fuente: (Mercado Libre , 2022)

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías


Tabla 19 Visor Ps5 VR Motion Controller IS AN XBOX

Ps5 VR Motion Controller IS AN XBOX	
	Características
	Área de seguimiento 7.62 x 7.62m
	Versión de USB 3
	Almacenamiento interno 128GB
	Velocidad de la CPU 4 x 2.45GHz & 4 x 1.9GHz
	Versión de Bluetooth 5
Número de cámaras 4	

Fuente: (VERSUS, 2022)

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías


Tabla 20 Lentes de Realidad Virtual Oculus Rift S

<p>Características</p> 	Lentes de Realidad Virtual Oculus Rift S
	Pantalla: LCD, 2560 X 1440 Píxeles En Total Refresco De 80hz.
	Peso: Ligeramente Superior A 470g.
	Fabricante: Lenovo: con 4 cámaras
	Seguimiento: Hasta 6 Grados De Libertad, Tracking De Oculus Insight .
	Requisitos Recomendados: Pc Con Windows 10, Nvidia GTX 1060, 8gb De RAM, USB 3.0 Cable 5 Metros.

Fuente: (MCE GAMER, 2022)

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías


Tabla 21 Cinta de correr en 360 grados para realidad virtual

<p>Características</p> 	<p>El Virtuix Omni One tiene una base circular e inclinada que "devuelve" los pies del usuario siempre al centro. Con el jugador atado a un arnés que soporta su peso, sus pies se deslizan por la cinta de correr cóncava y ese movimiento se traduce en movimiento en el juego.</p>
--	---

Fuente: (MCE GAMER, 2022)

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías


Tabla 22 Laptop HP 15

<p>Características</p> 	Laptop HP 15" Intel Core i7 Memoria RAM 8GB/Disco Duro 1 TB Silver
	Batería - Hasta 8 Horas.
	Cap. Disco Duro (5400 RPM) GB - 1 TB.
	Memoria RAM Instalada GB - 8 GB.
	Procesador - Intel® Core™ i7-7500U (2,7 GHz de frecuencia base, hasta 3,5 GHz con tecnología Intel® Turbo Boost, 4 MB de caché, 2 núcleos)

Fuente: (JETSTEREO, 2020)

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

Tabla 23 Mando de PS5


<p>Características</p> 	Especificaciones y características del mando de PS5: tecnología háptica, Créate, gatillos adaptativos...
	Dimensiones - 160mm x 66mm x 106mm.
	Peso - 280 gramos.

	Motion Sensor - Six-axis (tres axis para giroscopio + tres axis para acelerómetro)
	Audio - Puerto para auriculares Jack 3.5 (salida 48kHz/16bit, entrada: 24kHz/16bit)
	Respuesta háptica (R2/L2), vibración (haptic feedback con aceleradores duales), indicadores de luz (barra de luz, mute, estado del jugador)
	Puertos USB tipo C, puerto de auriculares y entrada para puertos de carga
	Conectividad - Bluetooth 5.1 y USB
	Capacidad - 1560 mAh

Fuente: (SONY, 2022)

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

Tabla 24 PlayStation Move Motion Controllers

<p>Características</p> 	<p>PlayStation Move Motion Controllers</p> <p>Diseño ergonómico e intuitivo gracias a un diseño ligero, función de vibración integrada y esfera que se rastrea por la PlayStation Camera mientras te mueves.</p>
--	---

Fuente: (SONY, 2022)

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

Tabla 25 Sofá De 3 Plazas Cerdeña Aura

<p>Características</p> 	<p>El sofá de 3 plazas Cerdeña de TOP MUEBLE cuenta con asientos deslizantes punto a punto y cabezales reclinables, aportando una comodidad extra. Tapizado con nuestra tela modelo Aura.</p>
---	---

Fuente: (Mueble, 2022)

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

Tabla 26 Tv LG NanoCell 55 Nano75

Características	
	<p>Tipo 4K NanoCell Resolución UHD (3840 x 2160) Color Amplia gama de colores Movimiento Frecuencia de actualización Frecuencia de actualización 60Hz Sistema operativo (SO) WebOS Smart TV Procesador principal (Soc.) Procesador de cuatro núcleos 4K (LM21A) HDR10 Pro - RF / HDMI / CP / USB No/Sí/Sí/Sí (4K/2K)</p>

Fuente: (MercadoLibre Ecuador Cia. Ltda., 2022)

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

Tabla 27 Mesas De Centro De Sala Pass

Características	
	<p>Una mesa de centro de madera es destacable por su versatilidad y durabilidad. Es un material natural, resistente y económico. 100% ecológico y amable con el medio ambiente.</p>

Fuente: (Libre, MercadoLibre Ecuador Cia. Ltda, 2022)

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

Tabla 28 Unidad de disco duro (HDD) externa portátil de Xbox

Características	
	<p>Seagate Game Drive for Xbox, 2 TB, Unidad de disco duro (HDD) externa portátil, USB 3.2 Gen 1, negra, certificación Xbox, LED RGB, con 3 años Rescue Services (STKX2000400)</p>

Fuente: (Amazon, 2022)

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías


Tabla 29 Unidad de disco duro externa de PlayStation

Características	
	<p>Seagate Technology Horizon Forbidden West Limited Edition Game Drive, Unidad de disco duro externa, para consolas PlayStation de 2 TB, USB 3.2 Gen1, con licencia oficial (STLM2000200)</p>

Fuente: (Amazon, 2022)

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

Tabla 30 Consola Nintendo Switch

Características	
	<p>1 consola Nintendo Switch, 1 cable de carga, 1 manual de usuario, 1 dock y 2 mandos Joycon</p>
	Puertos HDMI
	Alto 19.4 (cm)
	Ancho 34.7 (cm)
	Fondo 9.3 (cm)
	Peso 1.5 (Kg)
	Capacidad De Almacenamiento 32 GB
	Memoria Interna 32 GB

Fuente: (Amazon, 2022)

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

3.4 Cálculo de los Equipos a Utilizar en el Proceso

3.4.1 Activo fijo para el área administrativa

Tabla 31 Muebles de Oficina

Cantidad	Muebles De Oficina	Valor Unitario	Valor Total
1	Escritorio Rey De 1 Gaveta	\$ 143,49	\$ 143,49
1	Silla Imperial	\$ 99,68	\$ 99,68
5	Butaca De Espera Recta sin Respaldo	\$ 67,90	\$ 339,50
1	Archivador	\$ 142,74	\$ 142,74

Total, Muebles De Oficinas **\$ 526,42** **\$ 521,71**

Fuente: (INDUMASTER, 2022)

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

Tabla 32 Equipos De Computación

<i>Cantidad</i>	<i>Equipos De Computación</i>	<i>Valor Unitario</i>	<i>Valor Total</i>
1	Computador HP Core i7 10ma	\$ 1.350,00	\$ 1.350,00
1	Impresora Epson L3210 110v	\$ 287,89	\$ 287,89
1	Ups Regulador	\$ 65,00	\$ 65,00
Total, Equipos De Computación		\$ 547,00	\$ 1.702,89

Fuente: (novicompu, 2022)

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

3.4.2 Activo fijo para el área operativas.

Tabla 33 Equipos Operativos

<i>Cantidad</i>	<i>Equipos operativos</i>	<i>Valor Unitario</i>	<i>Valor Total</i>
5	Consolas PlayStation 5	\$ 720,00	3600,00
3	Xbox Series X	\$ 500,00	1500,00
5	Visor Ps5 VR Motion Controller IS AN XBOX	\$ 56,00	280
5	Lentes de Realidad Virtual Oculus Rift S	\$ 54,98	274,9
2	Cinta de correr en 360 grados para realidad virtual	\$ 1.500,00	3000,00
20	Mando de PS5	\$ 15,00	300
20	PlayStation Move Motion Controllers	\$ 25,00	500
15	Tv LG NanoCell 55 Nano75	\$ 630,00	9450,00
5	Unidad de disco duro externa portátil de Xbox	\$ 143,99	719,95
5	Unidad de disco duro externa de PlayStation	\$ 98,36	491,8
2	Consola Nintendo Switch	\$ 391,99	783,98
Total, de Equipos		\$ 4.873,21	\$ 20.810,28

Fuente: (SONY, store.sony.com.ec, 2022)

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

Tabla 34 Muebles y Equipos para el Área Operativa

<i>Cantidad</i>	<i>Muebles y Equipos</i>	<i>Valor Unitario</i>	<i>Valor Total</i>
10	Sofá De 3 Plazas Cerdeña Aura	\$ 250,00	\$ 2.500,00
10	Mesas De Centro De Sala Pass	\$ 85,00	\$ 850,00
2	A/C Split 32000 BTU	\$ 650,00	\$ 1.300,00
Total, Equipos de Computación		\$ 985,00	\$ 4.650,00

Fuente: (INDUMASTER, 2022)

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

3.5 Proveedores.

En la actualidad en el Ecuador no hay proveedores de equipos tecnológicos de última generación de realidad virtual a más de lo locales comerciales de electrodomésticos, esto nos lleva a buscar otra alternativa de compra en online como en Amazon, Sony, Ali Express están tiendas disponen de gran variedad de productos tecnológicos con entrega a domicilio en el menor tiempo posible.

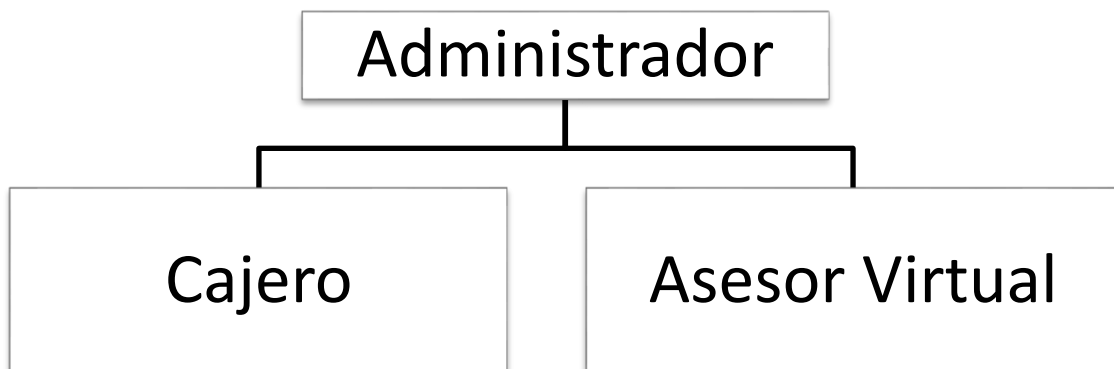
CAPITULO IV

4 ESTUDIO ORGANIZACIONAL

4.1 Organización Estructural y Funcional.

El centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas, es necesario establecer los roles administrativos y operativos que estén conectados para la ejecución de todas las actividades del negocio.

Ilustración 7 Organigrama



Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

4.2 Funciones según las Responsabilidades de cada Persona.

- **Perfil del cargo Administrativo.**

Contar con título de informática o tecnólogo con conocimiento de PC, redes y equipos virtuales con experiencia de mínima de 1 año en cargos similares.

Funciones y responsabilidades en manejo de inventario, atención al cliente, control y seguimiento de procesos internos, control de las instalaciones e soluciones técnicas que se presenten, apertura y cierre del local.

- **Perfil del cargo Cajero.**

Contar con título de Administración o carreras afines, con conocimiento de cuadro de caja y manejo de dinero con experiencia mínima de 1 año.

Funciones y responsabilidad de custodiar del dinero y solicitar implementos de aseo y equipos necesarios para el buen funcionamiento del negocio.

- **Perfil del cargo Asesor virtual.**

Contar con título técnico en informática con conocimiento en formateo y arreglos de PC y equipos virtuales de ultima tecnologías en videojuegos con experiencia mínimo de 1 año.

Funciones y responsabilidad, brindar al cliente un servicio de calidad asistiendo en el manejo de los controles y consolas de videojuego adicionalmente mantener el área limpia a cargo del personal correspondiente.

CAPITULO V

5 ESTUDIO LEGAL Y SOCIETARIO

5.1 Marco Legal

El marco legal del centro de centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas VIRTUAL REALITY, su constitución será como persona natural.

Requisitos para obtener el RUC.

- Copia original de la cedula de identidad y papel de votación del titular.
- Panilla de pago de servicios básico (luz, agua)
- Contrato legalizado del local arrendado.

Permisos de funcionamiento

Los permisos de funcionamiento requeridos son; patente municipal, registro sanitario y permiso del cuerpo de bomberos.

Patente Municipal

Requisitos obligatorios para las personas naturales no obligadas a llevar contabilidad (Gob.EC, 2022)

1. Formulario de declaración inicial de Actividad Económica;
2. Cédula y papeleta de votación;
3. Copia del Registro Único de Contribuyentes;
4. Tabla de amortización (deuda) en caso de tener préstamos con cargo a la actividad económica;
5. Copia de la matrícula en caso de transporte;
6. Copia del impuesto predial en caso de arriendos;
7. Certificado de no adeudar al Municipio; y,
8. Copia del permiso del Cuerpo de Bomberos
9. Pago del impuesto de patentes y servicios administrativos

Cuerpo de bomberos.

Requisitos para permisos de funcionamiento del cuerpo de bomberos de la ciudad de Manta (CUERPO DE BOMBEROS DE MANTA., 2022)

1. Solicitud de inspección del local

2. Informe favorable de la inspección
3. Copia del RUC.

CAPITULO VI

6 ESTUDIO ECONÓMICO FINANCIERO

6.1 Horizonte de Tiempo del Plan de Financiamiento

El presente centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas se proyectará con un horizonte de tiempo a cinco años de financiamiento.

6.1.1 Plan de Inversión.

El centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas ubicado en la ciudad de Manta requerida los siguientes activos fijos para el inicio de funcionamiento con un valor de \$3.024,60 dólares americanos.

Tabla 35 Inversión Activo fijo para el área administrativa

Inversión Activo fijo para el área administrativa	
Muebles de Oficina	\$521,71
Arrendamientos	\$800,00
Equipos de Computación	\$1.702,89
Total, Inversión En Activos Fijos	\$3.024,60

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

Tabla 36 Inversión de Activo fijo para el área operativas

Inversión de Activo fijo para el área operativas	
Muebles	\$4.650,00
Equipos tecnológicos	\$20.810,28
Total, Inversión En Activos Fijos	\$25.460,28

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

6.1.2 Inversión del capital de trabajo.

El centro de diversión con juegos de consolas requerida el siguiente capital para poder iniciar sus actividades.

Tabla 37 Capital de trabajo

CAPITAL DE TRABAJO		
Concepto	Mensual	Anual
MOD		
Sueldos Y Salarios	\$ 1.794,42	\$ 21.533,02
Gastos Administrativos		
Suministros De Servicios Básicos Luz y Agua	\$ 250,00	\$ 3.000,00
Suministros De Oficina	\$ 100,00	\$ 1.200,00
Internet + Teléfono	\$ 100,00	\$ 1.200,00
Gastos De Ventas		
Alquiler del local	\$ 800,00	\$ 9.600,00
Publicidad de Marketing y Ventas	\$ 100,00	\$ 1.200,00
Total, Capital De Trabajo	\$ 3.144,42	\$ 37.733,02

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

6.2 Activos Diferidos, Inversión Fija y depreciación.

6.2.1 Activos Diferidos

el centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas contara con los permisos acode a la ley para poder iniciar la actividad económica.

Tabla 38 Activos Diferidos

ACTIVOS DIFERIDOS	
Detalle	Valor
Permisos de Funcionamiento	\$ 450
Permisos Bomberos	\$ 150
Total	\$ 600

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

6.2.2 Inversión Fija

La inversión total de activos fijos más capital de trabajo y activos diferidos que requiere el centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas se detallas en la siguiente tabla.

Tabla 39 Total de Inversión Fija

TOTAL, DE INVERSIONES FIJA	
Activo fijo para el área administrativa	\$ 3.024,60
Activo fijo para el área operativas	\$ 25.460,28
Capital De Trabajo	\$ 37.733,02
Activos diferidos	\$ 600,00
Total, De Inversión	\$ 66.817,90

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

6.2.3 Flujo de Depreciación.

Tabla 40 Depreciación de activos fijos.

DEPRECIACIÓN DE ACTIVOS FIJOS							
DESCRIPCION	Valor	VIDA UTIL	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Muebles Y Equipos	\$ 4.650,00	10	\$ 465,00	\$ 465,00	\$ 465,00	\$ 465,00	\$ 465,00
Muebles De Oficina	\$ 521,71	10	\$ 52,17	\$ 52,17	\$ 52,17	\$ 52,17	\$ 52,17
Consolas Y Equipos De Juegos	\$ 20.810,28	3	\$ 6.936,76	\$ 6.936,76	\$ 6.936,76		
Equipos De Computación	\$ 1.702,89	3	\$ 567,63	\$ 567,63	\$ 567,63		
Total, de Deprec. de Act. Fijos	\$ 27.684,88		\$ 8.021,56	\$ 8.021,56	\$ 8.021,56	\$ 517,17	\$ 517,17

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

6.3 Proyecciones de Costos y Gastos Operacionales.

6.3.1 Gastos de Sueldo y Salario Administrativo.

El centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas se ha considerado el sueldo de los empleados administrativos y asesores virtuales.

Tabla 41 Gastos de Sueldo y salario Administrativo

GASTOS ADMINISTRATIVOS												
No	CARGO	SUELDO	AP. PERSONAL 9,45%	DESCUENTOS LEGALES				RECARGOS LEGALES				SUELDOS A PAGAR
				LIQUIDO A RECIBIR	AP. PATRONAL 11,15%	13 SUELDO	14 SUELDO	FONDO DE RESERVA	VACACIONES	TOTAL, SOBRESUELDOS		
1	Administrador	\$ 600,00	\$ 56,70	\$ 543,30	\$ 60,58	\$ 50,00	\$ 31,25	\$ 49,98	\$ 25,00	\$ 216,81	\$ 760,11	
1	Asesor virtual.	\$ 400,00	\$ 37,80	\$ 362,20	\$ 40,39	\$ 33,33	\$ 31,25	\$ 33,32	\$ 16,67	\$ 154,96	\$ 517,16	
1	Asesor virtual.	\$ 400,00	\$ 37,80	\$ 362,20	\$ 40,39	\$ 33,33	\$ 31,25	\$ 33,32	\$ 16,67	\$ 154,96	\$ 517,16	
TOTAL		\$ 1.400,00	\$ 132,30	\$ 1.267,70	\$ 141,35	\$ 116,67	\$ 93,75	\$ 116,62	\$ 58,33	\$ 526,72	\$ 1.794,42	

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

6.3.2 Proyecciones de Gastos Administrativos.

Para el centro de diversión se ha proyectado a 5 años el sueldo de los empleados administrativos, los gastos de los servicios básicos, gasto de alquiler y costos varios de oficina con un incremento del 3.38% según el índice de precio al consumidor que detallados en la siguiente tabla (INEC, 2022)

Tabla 42 Proyecciones de Gastos Administrativos

Descripción	Gastos De Operación				
	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
Gastos Administrativos	\$ 21.533,02	\$ 22.260,84	\$ 23.013,26	\$ 23.791,10	\$ 24.595,24
Gastos De Servicios Básicos	\$ 4.200,00	\$ 4.341,96	\$ 4.488,72	\$ 4.640,44	\$ 4.797,28
Gastos De Alquiler	\$ 9.600,00	\$ 9.924,48	\$ 10.259,93	\$ 10.606,71	\$ 10.965,22
Gastos Varios De Oficinas	\$ 1.200,00	\$ 1.240,56	\$ 1.282,49	\$ 1.325,84	\$ 1.370,65
Gastos Internet + Teléfono	\$ 1.200,00	\$ 1.240,56	\$ 1.282,49	\$ 1.325,84	\$ 1.370,65
Total	\$ 37.733,02	\$ 39.008,40	\$ 40.326,88	\$ 41.689,93	\$ 43.099,05

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

6.4 Proyecciones de ingresos operacionales

6.4.1 Proyecciones de las ventas en horas

Tabla 43 Horas Unitario Del Servicio

<i>Costo Unitario Del Servicio</i>				
Equipos	Dispositivos	Horas Diarias De Uso De Consolas	Días	Total, De Horas Al Mes
PlayStation 5 (Ps5)	5	8	25	1000
Xbox Series X	3	8	25	600
Nintendo Wii	2	8	25	400
Total				2000

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

Tabla 44 Proyecciones de Horas del Servicio

<i>Proyecciones de Horas del Servicio</i>					
Consolas	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
PlayStation 5 (Ps5)	6000	6000	6000	6000	6000
Xbox Series X	7200	7200	7200	7200	7200
Nintendo Wii	4800	4800	4800	4800	4800
Total	18000	18000	18000	18000	18000

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

6.4.2 Proyecciones del Precio del Servicio

El presente emprendimiento presenta las proyecciones del precio del servicio a prestar que iniciara con un costo en el primer año de \$5 dólares americanos por el uso de una hora, en el segundo año aumentara el costo según el índice de precios al consumidor del 7.2% (INEC, 2022).

Tabla 45 Proyecciones del Precio del Servicio

<i>Proyecciones del Precio del servicio</i>					
Consolas	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
PlayStation 5 (Ps5)	5	5,35	5,72	6,13	6,55
Xbox Series X	5	5,35	5,72	6,13	6,55
Nintendo Wii	5	5,35	5,72	6,13	6,55
Total	15	16,05	17,17	18,38	19,66

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

6.4.3 Proyecciones de Ingreso

Tabla 46 Proyecciones de Ingreso

Proyección de Ingreso en dólares						
consolas		Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
PlayStation 5 (PS5)	\$	30.000,00	\$ 32.100,00	\$ 34.347,00	\$ 36.751,29	\$ 39.323,88
Xbox Series X	\$	36.000,00	\$ 38.520,00	\$ 41.216,40	\$ 44.101,55	\$ 47.188,66
Nintendo Wii	\$	24.000,00	\$ 25.680,00	\$ 27.477,60	\$ 29.401,03	\$ 31.459,10
Total	\$	90.000,00	\$ 96.300,00	\$ 103.041,00	\$ 110.253,87	\$ 117.971,64

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

6.5 Plan de inversión

El centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas requerida una inversión de **\$ 66.817,90** dólares americanos, el siguiente emprendimiento tendrá dos tipos de financiamiento el 30% con capital propio y el 70% con crédito de la banca privada del BanEcuador que ofrece una tasa de interés del 15.30% de créditos de comercio y servicios (Banecuador, 2022)

Tabla 47 Plan de financiamiento

Financiamiento		
Capital Propio	30%	\$ 20.045,37
Crédito Bancario	70%	\$ 46.772,53
Total, De Financiamiento	100%	\$ 66.817,90

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

6.5.1 Tabla de Amortización

Tabla 48 Tabla de amortización de anual

AMORTIZACION				
Años	Capital	Interés	Pago	Saldo
0				\$ 46.772,53
1	\$ 9.354,51	\$ 2.761,53	\$ 12.116,03	\$ 37.418,03
2	\$ 9.354,51	\$ 2.153,49	\$ 11.507,99	\$ 28.063,52
3	\$ 9.354,51	\$ 1.545,44	\$ 10.899,95	\$ 18.709,01
4	\$ 9.354,51	\$ 937,40	\$ 10.291,91	\$ 9.354,51
5	\$ 9.354,51	\$ 329,36	\$ 9.683,86	\$ 0,00

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

6.6 Estado de Situación Financiera Inicial

Tabla 49 Estado de situación inicial

Estado de Situación Financiera del 1 de enero al 31 de diciembre 2022			
Activos		Pasivos Y Patrimonio	
Efectivo Y Equivalentes		Préstamo Bancario	\$ 46.772,53
Capital De Trabajo	\$ 37.733,02	Total, De Pasivo	\$ 46.772,53
Inversión Fija	\$ 3.024,60	Patrimonio	
Inversión Diferida	\$ 600,00	Capital Social	\$ 20.045,37
Activo Fijo Para El Área Operativas	\$ 25.460,28	Total, Patrimonio	\$ 20.045,37
-	-	Total, Pasivo+ Patrimonio	\$ 66.817,90
Total, De Activos	\$ 66.817,90		

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

6.7 Estado de pérdidas y ganancias proyectado

Tabla 50 Estado De Resultado

Estado De Resultado					
Del 1 enero al 31 de diciembre 2022					
Cuentas	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
Ingresos					
Ingresos Por Ventas	\$ 90.000,00	\$ 96.300,00	\$ 103.041,00	\$ 110.253,87	\$ 117.971,64
Total, De Ingresos	\$ 90.000,00	\$ 96.300,00	\$ 103.041,00	\$ 110.253,87	\$ 117.971,64
Gastos Operativos					
Gastos Administra. Operacionales					
Gastos Administrativos	\$ 21.533,02	\$ 22.260,84	\$ 23.013,26	\$ 23.791,10	\$ 24.595,24
Gastos De Servicios Básicos	\$ 4.200,00	\$ 4.341,96	\$ 4.488,72	\$ 4.640,44	\$ 4.797,28
Gastos Publicidad Marketing	\$ 1.200,00	\$ 1.240,56	\$ 1.282,49	\$ 1.325,84	\$ 1.370,65
Gastos De Alquiler	\$ 9.600,00	\$ 9.924,48	\$ 10.259,93	\$ 10.606,71	\$ 10.965,22
Gastos Varios De Oficina	\$ 1.200,00	\$ 1.240,56	\$ 1.282,49	\$ 1.325,84	\$ 1.370,65
Total, De Gastos Adam. Operacional	\$ 37.733,02	\$ 39.008,40	\$ 40.326,88	\$ 41.689,93	\$ 43.099,05
Utilidad Operacional	\$ 52.266,98	\$ 57.291,60	\$ 62.714,12	\$ 68.563,94	\$ 74.872,59
Interés del Préstamo	\$ 2.761,53	\$ 2.153,49	\$ 1.545,44	\$ 937,40	\$ 329,36
UAPI	\$ 49.505,45	\$ 55.138,12	\$ 61.168,67	\$ 67.626,54	\$ 74.543,23
15% Participación de Empleados	\$.425,82	\$ 8.270,72	\$ 9.175,30	\$ 10.143,98	\$ 11.181,49
UAI	\$ 42.079,63	\$ 46.867,40	\$ 51.993,37	\$ 57.482,56	\$ 63.361,75
Impuestos	\$ 10.519,91	\$ 11.716,85	\$ 12.998,34	\$ 14.370,64	\$ 15.840,44
Amortización	\$ 9.354,51	\$ 9.354,51	\$ 9.354,51	\$ 9.354,51	\$ 9.354,51
Estado De Perdidas Y Ganancias	\$ 22.205,22	\$ 25.796,04	\$ 29.640,52	\$ 33.757,41	\$ 38.166,80

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

6.8 Flujo de Caja Projectado

Tabla 51 Flujo de Caja Projectado

Flujo De Caja						
Cuentas	Año 0	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
Ingresos						
Ingresos Por Ventas		\$ 90.000,00	\$ 96.300,00	\$ 103.041,00	\$ 110.253,87	\$ 117.971,64
Capital Propio	\$ 20.045,37	\$ 4.009,07	\$ 4.009,07	\$ 4.009,07	\$ 4.009,07	\$ 4.009,07
Total, De Ingresos		\$ 94.009,07	\$ 100.309,07	\$ 107.050,07	\$ 114.262,94	\$ 121.980,72
Gastos Operativos						
Gastos Administrativos Operacionales						
Gastos Administrativos		\$ 21.533,02	\$ 22.260,84	\$ 23.013,26	\$ 23.791,10	\$ 24.595,24
Gastos De Servicios Básicos Luz, Agua Y Internet		\$ 4.200,00	\$ 4.341,96	\$ 4.488,72	\$ 4.640,44	\$ 4.797,28
Gastos De Alquiler		\$ 9.600,00	\$ 9.924,48	\$ 10.259,93	\$ 10.606,71	\$ 10.965,22
Gastos Publicidad Marketing		\$ 1.200,00	\$ 1.240,56	\$ 1.282,49	\$ 1.325,84	\$ 1.370,65
Gastos Varios De Oficina		\$ 1.200,00	\$ 1.240,56	\$ 1.282,49	\$ 1.325,84	\$ 1.370,65
Total, De Gastos Administrativos Operacionales		\$ 37.733,02	\$ 39.008,40	\$ 40.326,88	\$ 41.689,93	\$ 43.099,05
Utilidad Operacional		\$ 56.276,05	\$ 61.300,68	\$ 66.723,19	\$ 72.573,01	\$ 78.881,66
Interés Del Préstamo		\$ 2.761,53	\$ 2.153,49	\$ 1.545,44	\$ 937,40	\$ 329,36
UAPI		\$ 53.514,52	\$ 59.147,19	\$ 65.177,75	\$ 71.635,61	\$ 78.552,31
15% Participación de Empleados		\$ 8.027,18	\$ 8.872,08	\$ 9.776,66	\$ 10.745,34	\$ 11.782,85
UAI		\$ 45.487,34	\$ 50.275,11	\$ 55.401,09	\$ 60.890,27	\$ 66.769,46
Impuestos		\$ 6.823,10	\$ 7.541,27	\$ 8.310,16	\$ 9.133,54	\$ 10.015,42
Amortización		\$ 9.354,51	\$ 9.354,51	\$ 9.354,51	\$ 9.354,51	\$ 9.354,51
Depreciación		\$ 8.021,56	\$ 8.021,56	\$ 8.021,56	\$ 517,17	\$ 517,17
Valor De Salvamento						\$ 25.099,03
Inversión	\$ 66.817,90					
Estado De Perdidas Y Ganancias	-\$ 66.817,90	\$ 21.288,18	\$ 25.357,78	\$ 29.714,86	\$ 41.885,05	\$ 71.981,39

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

CAPITULO VII

7 EVALUACIÓN FINANCIERA

7.1 Valor Actual Neto (VAN).

La evaluación financiera nos permite conocer que el valor actual neto (VAN) es positivo y nos indica que el centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas es rentable, porque genera ingresos por encima de la tasa de descuento y cumple con el criterio de decisión que si en VAN es mayor a cero es rentable.

Resultado del VAN **\$ 50.141,07**

7.2 Tasa Interna de Retorno (TIR).

La tasa interna de retorno del centro de diversiones con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas es del **37%**, este porcentaje nos indica que el negocio es factible y viable para generar rentabilidad en el periodo de 5 años.

7.3 Payback

El periodo de recuperación del centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas, será a partir del cuarto año que comenzará a cubrir la inversión del realizada.

Tabla 52 Periodo de recuperación

PAY BACK						
	Año 0	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
Flujo de Caja	-\$ 66.817,90	\$ 21.288,18	\$ 25.357,78	\$ 29.714,86	\$ 41.885,05	\$ 71.981,39
WACC		15%	15%	15%	15%	15%
Flujo de Caja Descontado	-\$ 66.817,90	\$ 18.511,46	\$ 19.174,12	\$ 19.538,00	\$ 23.947,92	\$ 35.787,47
Playback	-\$ 66.817,90	-\$ 48.306,45	-\$ 29.132,32	-\$ 9.594,32	\$ 14.353,59	\$ 50.141

Elaborado por: Briones Pazmiño Elías

7.4 Ratios de Liquides

$$\text{Razón Circulante} = \frac{\text{Activo Corriente}}{\text{Pasivo Corriente}}$$

$$\text{Razón Circulante} = \frac{\$ 66.817,90}{\$ 46.772,53} \quad 1,43$$

La ratio de liquides muestra que por cada dólar de deuda a corto plazo el centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas tiene \$ 1,43 ctv. de activo circulante para respaldar deudas.

7.5 Ratio de Solvencia

$$\text{Ratio de Deuda} = \frac{\text{Pasivo Total}}{\text{Activo Total}}$$

$$\text{Ratio de Deuda} = \frac{\$ 46.772,53}{\$ 66.817,90} \quad 1$$

El valor óptimo de esta ratio es de 1.50, el centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas tiene una ratio de deuda de 1 está por debajo de lo óptimo esto nos indica que tiene un exceso de deuda.

7.6 Ratio de Rentabilidad

$$\text{Margen de Utilidad} = \frac{\text{Utilidad Operacional}}{\text{Ventas}}$$

$$\text{Margen de Utilidad} = \frac{\$ 56.276,05}{\$ 90.000,00} \quad 63\%$$

El centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas tiene un margen de utilidad de 63%, esto significa que el negocio tiene más dinero para invertir o pagar los dividendos de los accionistas después de contabilizar todos los costos, gastos e impuestos.

CAPITULO VIII

8 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

8.1 Conclusión.

- Se desarrolló una propuesta de factibilidad para la creación de un centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas, se realizó una investigación que permitió enfocar con exactitud el argumento de la problemática y su alcance, para conocer la situación actual en la industria del entretenimiento, el comportamiento de los diversos segmentos de mercado, estructuras, competencias y los precios establecidos en el mercado dando como resultado que dicha demanda es alta.
- Con el resultado del estudio de mercado muestra que el 70% de los encuestados entre las edades de 15 a 25 años están totalmente de acuerdo que se implemente un centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas, que brinde un servicio innovador para estar dispuestos a destinar parte de sus ingresos económicos en el nuevo centro de entretenimiento.
- El centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas contará con una instalación moderna con equipos y accesorios adecuados para que los clientes se sientan cómodos, garantizando un servicio de calidad y satisfacción.
- El financiamiento para el centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas es de \$ 66.817,90 dólares americanos don el 30% (\$ 20.045,37) es de capital propio y el 70% (\$46.772,53) será de crédito de una institución bancaria.
- El análisis financiero determino la viabilidad del negocio con flujos de efectivo positivos y con una política de incremento en los precios del servicio del 7% anual se obtuvo una tasa de retorno TIR de 37% esto nos indica que los flujos generados son aptos para recuperar la inversión inicial.
- El valor actual neto VAN es positivo de **\$ 50.141,07** nos indica que el negocio tiene la capacidad de cumplir con sus obligaciones tanto administrativas como financiera.

8.2 Recomendaciones

- Se recomienda mantenerse siempre innovando los equipos y dispositivos tecnológicos, porque los desarrolladores y los fabricantes están en constantes actualizaciones de nuevos productos tecnológicos de realidad virtual, esto representa para el negocio un factor importante de brindar a los clientes un servicio de calidad con tecnología de última generación para mantener la fidelidad de los clientes.
- Se recomienda económicamente invertir en este centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas, por la factibilidad y rentabilidad que generara este negocio en la ciudad de Manta.

9 BIBLIOGRAFÍA

- (s.f.). Obtenido de FIB. (2010). fib.upc.edu. Obtenido de Historia de los videojuegos: 1980-1989: La década de los 8 bits: <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- Aduana, L. (2021). *El Servicio Nacional de Aduana del Ecuador* . Obtenido de La industria de videojuegos crece a nivel mundial, pero en Ecuador no despega: <https://www.aduana.gob.ec/la-institucion/>
- Amazon. (2022). *Amazon*. Obtenido de https://www.amazon.es/Seagate-port%C3%A1til-certificaci%C3%B3n-servicios-STKX2000400/dp/B08Y1Q2KSZ?ref_=ast_sto_dp&th=1&psc=1
- AMERICA, S. L. (2022). *SONY*. Obtenido de <https://store.sony.com.ec/ps5-control-inalambrico-dualsense-cosmic-red/p>
- Aurenty, A. D. (02 de Junio de 2021). *BBVA*. Obtenido de ¿Cuáles son los eSports más jugados y rentables del mundo?: <https://www.bbva.ch/noticia/cuales-son-los-esports-mas-jugados-del-mundo/>
- Banecuator. (2022). *Banecuator*. Obtenido de <https://www.banecuator.fin.ec/informacion-general/tasas-de-interes/>
- Censos, I. N. (2022). *INEC*. Obtenido de <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/indice-de-precios-al-consumidor/>
- ENDIFA. (2022). *Linkedin*. Obtenido de https://ec.linkedin.com/company/play-zone-ec?original_referer=https%3A%2F%2Fwww.bing.com%2F
- Española, R. A. (2021). *Diccionario de la lengua española* . Obtenido de videojuego: <https://dle.rae.es/videojuego>
- FIB. (2010). fib.upc.edu. Obtenido de Historia de los videojuegos: 1980-1989: La década de los 8 bits: <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- GAMER, M. (2022). *MCE GAMER*. Obtenido de <https://mcegamer.com/producto/oculus-rift-s-lentes-de-realidad-virtual/>
- Gob.EC. (2022). *Trámite y requisitos para obtener la Patente Municipal*. Obtenido de <https://www.gob.ec/index.php/gadmc-mocha/tramites/tramite-requisitos-obtener-patente-municipal>
- INDUMASTER. (2022). *INDUMASTER* . Obtenido de <https://www.indumaster.com.ec/categoria-producto/oficina/page/4/?orderby=price>
- INEC. (2022). *Boletín técnico*. Obtenido de https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Inflacion/2022/Enero-2022/Bolet%C3%ADn_t%C3%A9cnico_01-2022-IPC.pdf

JETSTEREO. (2020). *JETSTEREO*. Obtenido de <https://www.jetstereo.com/product/intel-core-i7-7500u-1tb-8gb-15-15-da0026la>

Kotler, P., & Keller, K. (2012). *Dirección de Marketing*. México: Pearson Educación.

Libre, M. (2022). *Mercado Libre* . Obtenido de https://articulo.mercadolibre.com.ec/MEC-511493886-xbox-series-x-nueva-y-sellada-fifa-22-oferta-_JM?searchVariation=174401514171#searchVariation=174401514171&position=5&search_layout=stack&type=item&tracking_id=ece95341-163b-4350-a102-9fa484c56b69

Libre, M. (2022). *MercadoLibre Ecuador Cia. Ltda*. Obtenido de https://articulo.mercadolibre.com.ec/MEC-512194497-mesas-de-centro-de-sala-pass-_JM#position=47&search_layout=stack&type=item&tracking_id=14d17c07-5718-41da-9a31-286433172499

Lovelock, C., Vandermerwe, S., Lewis, B., & Fernie, S. (2011). *Service Marketing*. Reino Unido: Edinburgh Business School.

Ltda., M. E. (2022). *MercadoLibre Ecuador Cia. Ltda*. Obtenido de https://articulo.mercadolibre.com.ec/MEC-513816238-tv-lg-nanocell-55-nano75-879-50-nano75-719-obsequios-_JM#position=1&search_layout=stack&type=item&tracking_id=b621bfd2-bdda-4095-a2a7-31f7f0879586

MANTA, G. (2019). <https://manta.gob.ec> . Obtenido de Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial: <https://manta.gob.ec/db/municipio/Planes-programas-proyectos/2020/PDOT-DOCUMENTO-FINAL-BAJAS-2014-2019.pdf>

MANTA, G. (2019). *manta.gob.ec*. Obtenido de EL PARQUE MÁS GRANDE DE LA COSTA ECUATORIANA.: <https://manta.gob.ec/megaparque/>

MANTA., C. D. (2022). *CUERPO DE BOMBEROS DE MANTA*. Obtenido de <https://bomberosmanta.gob.ec/2020/10/15/requisitos-para-permisos-de-funcionamiento/>

Moncayo, P. J. (2021). *Universidad San Francisco de Quito*. Obtenido de Desarrollo de videojuegos: <https://www.usfq.edu.ec/es/taxonomy/term/1326>

Mueble, T. (2022). *Topmueble.com*. Obtenido de https://topmueble.com/sofas-de-3-plazas/1558-4220-sofa-de-3-plazas-cerdena-aura.html#/212-medida-3_plazas_220_cm/231-color-aura_plata

Mundial, G. B. (2021). *Grupo Banco Mundial*. Obtenido de Gasto en investigación y desarrollo (% del PIB): <https://datos.bancomundial.org/indicador/GB.XPD.RSDV.GD.ZS?end=2007&start=2003>

novicompu. (2022). *www.novicompu.com*. Obtenido de <https://www.novicompu.com/>

- Plusvalia. (10 de Mayo de 2022). *Plusvalia*. Obtenido de <https://www.plusvalia.com/propiedades/alquilo-local-en-el-mejor-sector-comercial-manta-55094889.html>
- RUS, C. (8 de 10 de 2020). *XATAKA.COM*. Obtenido de <https://www.xataka.com/otros-dispositivos/virtuix-omni-one-cinta-correr-360-grados-pensada-para-moverse-entornos-realidad-virtual>
- S.A., E. (2022). *Linkedin*. Obtenido de https://ec.linkedin.com/company/play-zone-ec?original_referer=https%3A%2F%2Fwww.bing.com%2F
- SONY. (2022). *SONY LATIN AMERICA*. Obtenido de <https://store.sony.com.ec/ps5-headset-miles-morales/p>
- SONY. (2022). *store.sony.com.ec*. Obtenido de <https://store.sony.com.ec/Linkbuds-S?cpint=HOME-PT-EC-LINKBUDS-S-MAY-2022&order=>
- Vallejos, M., & Capa, W. (diciembre de 2010). Video juegos: Adicción y factores predictores. *Revista UNIFÉ, N. 1,* p. 103,110.
- VERSUS. (2022). *VERSUS.COM*. Obtenido de <https://versus.com/es/oculus-quest>
- http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-realismo-arte-y-literatura-propuestas-tecnicas-y-estimulos-ideologicos/html/01fa98aa-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html
- ZHUJIWORLD. (2021). *ZhujiWorld.com*. Obtenido de Manta, Ecuador — estadísticas: <https://es.zhujiworld.com/ec/1929973-manta/>

10 ANEXO

Encuesta de estudio de factibilidad para la creación de un centro de diversión con juegos de consolas y visores realistas para personas adultas.

Preguntas generales al encuestado:

Edad:

15 a 25

26 a 35

36 a 45

45 a mas

Genero:

Masculino

Femenino

Ingresos fijos

1 a 400

401 a 700

701 o mas

Ninguno

1.- ¿Cuántas horas en el día se dedica a jugar videojuegos?

Una hora

Dos horas

Tres horas

Mas de tres horas

Menos de una hora

2.- ¿Qué edad tiene y que tipo de jugador se considera usted?

15 a 20 21 a 35 36 a 45 46 a 70

Jugador casual Jugador aficionado Jugador gamers

3.- ¿Qué dispositivo utiliza usted para jugar videojuegos?

Pc

Consola portátil

Smartphone

otros dispositivos

Tablet

Consola de sobremesa

4.- ¿Con que frecuencia asiste a un centro de entretenimiento?

Una vez a la semana Cada mes
Cada semana Ninguna
Cada quince días

5.- ¿Cuál es su promedio de gasto mensual dentro del centro de entretenimiento que visita?

10 a 30 31 a 60
61 a 90 90 a mas

6.- ¿Alguna vez ha experimentado juegos en realidad virtual?

Muchas veces Pocas veces Nunca

7.- ¿Estaría usted de acuerdo que se implemente en la ciudad de Manta un centro de entretenimiento que le ofrezca juegos de realidad virtual?

Totalmente de acuerdo De acuerdo
En desacuerdo Totalmente en desacuerdo

8.- ¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por el uso de los juegos de realidad virtual.?

1 o 5 dólares 10 a 15 dólares
5 a 10 dólares 15 o más dólares

9.- ¿Qué temática de juego le gustaría experimentar en realidad virtual?

Carrera Simulación
Estrategia Lucha
Aventura Deportes
Musicales Acción

10.- ¿En dónde le gustaría que este ubicado el centro de entretenimiento?

Paseo shopping
Mall de pacifico
La cuadra
Vía Barbasquillo