

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE
ESMERALDAS.**

**FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y CONTABLES
ESCUELA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS**

TEMA:

**“PROYECTO DE FACTIBILIDAD PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE
UN CENTRO DE RECREACIÓN INFANTIL, PARA NIÑOS DE 4 A
10 AÑOS EN LA CIUDAD DE ESMERALDAS, PROVINCIA DE
ESMERALDAS”.**

**PREVIA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
INGENIERA COMERCIAL, MENCIÓN PRODUCTIVIDAD.**

**AUTORA: BETHSY ROXANA ARBOLEDA BALLESTEROS
ASESORA: ING. CECILIA VELÁSICO**

ESMERALDAS - ECUADOR

2009 - 2010

Disertación aprobada luego de haber dado cumplimiento a los requisitos por el Reglamento de Grados de la PUCES, previa obtención del título de Ingeniero Comercial mención Productividad.



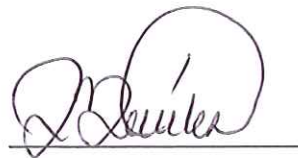
DIRECTOR DE DISERTACIÓN



LECTOR 1



LECTOR 2



DIRECTORA DE LA ESCUELA

Esmeraldas, Octubre del 2009

AUTORIA

Yo, Bethsy Roxana Arboleda Ballesteros, portadora de la Cédula de Identidad No. 080153897 – 6, declaro bajo juramento que la presente investigación es de mi total responsabilidad y que se ha respetado las diferentes fuentes de información que han aportado en los conocimientos.

BETHSY ROXANA

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a Dios por haberme concedido la vida y a mis Padres, Lino Paterno por ser la mayor inspiración que me animó a seguir luchando y Dioselina mi madre, quien con su ejemplo forjó en mí la perseverancia, la fortaleza de espíritu, la responsabilidad, dándome el ánimo suficiente lo que incidió significativamente para alcanzar los sueños y anhelos de cristalizar mi objetivo propuesto de llegar a la cumbre.

A todas aquellas personas que me dieron una palabra de aliento, para lograr cumplir con una más de mis metas.

BETHSY ROXANA

AGRADECIMIENTO

A Dios por haberme permitido culminar mis estudios exitosamente, y mi más profundo reconocimiento a la PUCSE por haberme abiertos las puertas por formar una profesional y en especial a la Ingeniera Cecilia Velasco, Directora de esta Tesis, quien ha sido mi amiga, maestra y guía durante estos años y sobre todo por su dedicación y paciencia para la realización de esta tesis.

Deseo dejar constancia de mi más alta estima a las Autoridades, claustro docente y personal administrativo de la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas, que mediante su accionar posibilitó cumplir con esta meta académica.

Con Afecto

BETHSY ROXANA

PROLOGO

Actualmente Esmeraldas es una ciudad con muy pocas opciones de diversión para niños, los pocos lugares que hay, carecen de atractivos suficientes para que las familias decidan disfrutar de un buen fin de semana y son tan monótonos que en la segunda visita ya se conoce el lugar, en algunos lugares no tienen la seguridad necesaria o en su defecto la falta de aseo los hace intolerantes.

Para disfrutar de los juegos mecánicos debemos esperar a que llegue la feria de diciembre o en vacaciones ir a otra ciudad donde existan juegos permanentes.

Los centros interactivos y museos, no son de mucho agrado para los niños, por lo tanto no lo toman como opción.

No hay en Esmeraldas, un lugar donde los niños se sientan en su ambiente, en su mundo, donde puedan expresar y compartir su cúmulo de destrezas aprendiendo y jugando al mismo tiempo.

Por lo tanto, existe la necesidad de contar con un espacio de recreación para niños de 4 a 10 años de edad con áreas de juegos mecánicos, inflables, albercas y juegos infantiles, que brinde atención personalizada, limpieza, seguridad, variedad de juegos y para que a los Padres de Familia se les facilite llevar a sus hijos a divertirse por la ubicación óptima del centro.

El sistema educativo actual propicia que, los niños pasen la mayor parte del tiempo en la escuela, involucrados en los planes de estudios integrales en las diferentes instituciones educativas, con límite de tiempo en la recreación que requieren. Para contrarrestar esta realidad, de las diferentes edades a través del juego aprenderán a compartir, ganar, perder, socializar, tolerar, respetar, conocer límites, asimilar la realidad, a soñar y mucho más.

Por esta razón, los niños disponen de una parte del día, horas tempranas de la noche y los fines de semana para dedicar su tiempo libre en alguna actividad de recreación. En la actualidad los infantes sienten gran interés por permanecer el tiempo libre del que disponen en juegos computarizados, los cuales proporcionan ventajas (juegos educativos) y desventajas (disminución del razonamiento y creatividad).

Este proyecto será de gran ayuda al emplear el tiempo libre de los niños en actividades recreativas, que fomenten la actividad física, mejoren su estado anímico y desarrollen las destrezas propias de su edad cronológica, siendo además mecanismos de prevención de problemas afectivos, para que los padres destinen parte de su tiempo a sus hijos.

“UN NIÑO FELIZ ES UN NIÑO SANO”.

RESUMEN EJECUTIVO

En la presente tesis se ha diseñado un proyecto para la implementación de una empresa que se dedique a la recreación infantil en la ciudad de Esmeraldas; la cual está dirigida a los niños quienes serán los principales beneficiados con este servicio.

“Aventura Park” nace de una visión, sustentado sobre la forma de vida de hoy en día y también sobre la necesidad de recreación familiar de los Esmeraldeños, de acuerdo a estudios investigativos realizados por la autora los hábitos de esparcimiento y recreacional en nuestro medio son una necesidad tal y están marcados primordialmente en la distracción familiar, con mucha preferencia al campo, playa y hosterías. Es por esta razón que Aventura Park toma ventaja a estos hechos y cubrirá una serie de necesidades latentes de recreación, esparcimiento y diversión familiar, según el estudio como se detalla, la ubicación preferida y recomendada es en Gran Colombia entre la Av. J.F. Keneddy y J.R. Coronel, Aventura Park ofrecerá un concepto global donde la familia se divierta y se entretengan desconectándose del mundo exterior.

Aventura Park ofrecerá un servicio de primera calidad, el entretenimiento enfocado será la diversión infantil; Nuestra principales instalaciones son: juegos infantiles, juegos electrónicos, juegos inflables, cancha sintética, cuadrones, música, animación, patio de comida ligeras, show, entre otros. En el precio se ha definido una serie de estrategias, siempre habrá un precio de admisión y otros por entretenimiento. Los canales están estructurados que atiendan a nuestros mercados, niños, padres, escuelas, etc; la promoción está diseñada para cada segmento y para los diferentes eventos planteados.

El trabajo a continuación sustenta una investigación minuciosa sobre un proyecto que se ha trabajado para darle forma al primer Centro de Recreación Infantil, de diversiones, entretenimiento; para ello se ha seguido una metodología y un esquema para dar a conocer esta gran oportunidad de negocio y de actividad para la ciudad de Esmeraldas.

INDICE GENERAL

Descripción	Pág.
PORTADA	I
APROBACIÓN DE TESIS	II
AUTORIA	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
PRÓLOGO	VI
RESÚMEN EJECUTIVO	VIII
INTRODUCCIÓN	XVIII

CAPITULO I

MARCO CONTEXTUAL

1.1. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	1
1.1.1. Planteamiento del Problema	1
1.1.2. Formulación del Problema	1
1.2. JUSTIFICACIÓN	2
1.3. OBJETIVOS	4
1.3.1. General	4
1.3.2. Específicos	4

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. LA MEDIANA EMPRESA	5
2.1.1. Ventajas de la microempresa	6
2.2. LOS PARQUES	6
2.2.1. Parques regionales	6
2.2.2. Parques urbanos	7
2.2.3. Parques metropolitanos	7
2.2.4. Parques zonales	7
2.2.5. Parques vecinales	7
2.2.6. Parques de bolsillo	7

2.3. EL NIÑO	7
2.3.1. Definición legal de niño	8
2.3.2. Psicología evolutiva de la niñez	9
2.3.3. ¿Cómo motivar a los niños?	10
2.4. CONCEPTO DE RECREACIÓN	11
2.4.1. Beneficios de la recreación	12
2.4.1.1. Beneficios individuales	12
2.4.1.2. Beneficios comunitarios	12
2.4.1.3. Beneficios ambientales	13
2.4.1.4. Beneficios económicos	13
2.4.2. Infraestructura recreativa	13
2.4.2.1. Infraestructura recreativa especializada	14
2.4.2.2. Infraestructura recreativa no especializada	14
2.4.3. El recreacionismo	15
2.5. TIEMPO LIBRE	15
2.5.1. Características del tiempo libre	16
2.5.1.1. Tiempo de producción	16
2.5.1.2. Tiempo libre	16
2.6. JUEGOS INFANTILES	17
2.6.1. Concepto de juegos	17
2.6.2. Características del juego	19
2.6.3. Clasificación de los juegos	20
2.6.4. Valores formativos del juego	22
2.7. EL JUEGO DEL NIÑO FUERA DE CASA	23
2.7.1. El compartir	25

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	26
3.1.1. Métodos	26
3.2. CONSTRUCCIÓN METODOLÓGICA DEL OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN	27
3.2.1. Nivel de Investigación	28
3.3. ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO	28
3.4. RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN EMPÍRICA	28
3.4.1. Información Primaria	29

3.4.1.1. Observación	29
3.4.1.2. Entrevista	29
3.4.1.3. Encuestas	29
3.4.2. Información Secundaria	29
3.5. DESCRIPCIÓN DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA	30
3.6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	30
3.6.1. Población y Muestra	31
3.6.1.1. Población	31
3.6.1.2. Muestra	31
3.7. CONSTRUCCIÓN DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN	31

CAPITULO IV

ESTUDIO DE MERCADO

4.1. EL SERVICIO	32
4.1.1. Generalidades del Servicio	32
4.1.2. Necesidades que satisface el Servicio	33
4.1.3. Características del Servicio	34
4.1.4. Especificaciones del Servicio	34
4.1.5. Valores Filosóficos	36
4.1.6. Ventajas Competitivas	36
4.1.7. Estrategias genéricas para competir	37
4.2. ANÁLISIS DE LA DEMANDA	38
4.2.1. Segmentación del Mercado	38
4.2.2. Variables de segmentación para mercados de consumo	40
4.2.3. Conducta de compra de los Clientes	41
4.2.4. Análisis de fuentes secundarias	41
4.2.5. Análisis de fuentes primarias	42
4.2.6. Análisis de los resultados de las encuestas	42
4.2.6. Proyección de la demanda	44
4.3. ANÁLISIS DE LA OFERTA	45
4.3.1. Aspectos cualitativos de la Oferta	47
4.3.1. Aspectos cuantitativos de la Oferta	48
4.3.3. Proyección de la Oferta	49
4.4. DETERMINACIÓN DE LA DEMANDA DEL PROYECTO	49
4.4.1. Demanda del Proyecto	49
4.4.1.1. Tipo de mercado	50

4.4.1.2. Análisis de Precios	50
4.4.1.3. Mix del Mercado	55
4.4.1.4. Ventajas Competitivas	57
4.4.1.5. Estrategias genéricas para competir	60
4.4.1.6. Canales de Comercialización	60

CAPITULO V

ESTUDIO TÉCNICO E INGENIERÍA DEL PROYECTO

5.1. ESTUDIO TÉCNICO	62
5.1.1. Determinación del tamaño óptimo del proyecto	62
5.1.2. Localización óptima del proyecto	63
5.1.2.1. Macrolocalización	63
5.1.2.1.1. Variables de Macrolocalización	64
5.1.2.2. Microlocalización	65
5.1.2.2.1. Variables de Microlocalización	65
5.1.2.3. Mapa de ubicación geográfica de la Empresa	67
5.2. INGENIERÍA DEL PROYECTO	68
5.2.1. Diseño del servicio	68
5.2.1.1. Plan de Producción	68
5.2.2. Diseño de los procesos del servicio	69
5.2.2.1. Proceso a seguir con los cliente	69
5.2.2.2. Proceso a seguir con la decoración del local	70
5.2.2.3. Proceso a seguir con la comida	71
5.2.2.4. Proceso a seguir con los juegos inflables	71
5.2.2.5. Proceso a seguir con los juegos de maquinas	72
5.2.3. Flujograma del proceso productivo	73
5.2.3.1. Flujograma a seguir con los clientes	73
5.2.3.2. Flujograma a seguir con la decoración del local	74
5.2.3.3. Flujograma a seguir con la comida	75
5.2.3.4. Flujograma a seguir con los juegos inflables	76
5.2.3.5. Flujograma a seguir con los juegos de máquinas	77
5.2.4. Descripción del proceso productivo	78
5.2.4.1. Cliente	78
5.2.4.2. Decoración del local	78
5.2.4.3. Islas de comidas ligeras	79
5.2.4.4. Juegos Inflables	79

5.2.4.5. Juegos de Máquinas	80
5.2.5. Requerimiento del Proyecto	81
5.2.5.1. Terreno	81
5.2.5.2. Muebles y enseres	81
5.2.5.3. Equipo de oficina	83
5.2.5.4. Maquinarias y equipos de juegos	84
5.2.5.5. Otros equipos y herramientas	85
5.2.5.6. Uniformes	86
5.2.5.7. Suministros de oficina	87
5.2.5.8. Suministros de limpieza	88
5.2.5.9. Recursos Humanos	89
5.2.6. Distribución de las instalaciones	89
5.2.7. Estudio organizacional y Legal	90
5.2.7.1. Descripción de la empresa	90
5.2.7.2. Nombre de la empresa	90
5.2.7.3. Slogan	90
5.2.7.4. Identificación de la empresa	91
5.2.8. Generalidad	92
5.2.8.1. Misión	92
5.2.8.2. Visión	92
5.2.9. Objetivos de la empresa	93
5.2.9.1. Objetivo general	93
5.2.9.2. Objetivos específicos	93
5.2.10. Análisis FODA	93
5.2.11. Organización de la empresa	94
5.2.11.1. Estructural organizacional	94
5.2.11.2. Estructural de Aventura Park	95
5.2.12. Talento organizacional competitivo	98
5.2.13. Organización Legal	99
5.2.13.1. Constitución Legal	99
5.2.14. Naturaleza jurídica	108
5.2.14.1. Reglamentaciones para que el negocio pueda funcionar	110

CAPITULO VI

ESTUDIO ECONÓMICO

PROPUESTA No.1

6.1. OBJETIVO DEL ESTUDIO ECONÓMICO	115
-------------------------------------	-----

6.2. DETERMINACIÓN DE COSTOS TOTALES	115
6.2.1. Plan de inversión	115
6.2.2. Inversión fija	119
6.2.3. Inversión diferida	125
6.2.4. Inversión de Capital de Trabajo	126
6.3. INVERSIÓN TOTAL INICIAL	127
6.4. FINANCIAMIENTO	128
6.4.1. Destino de los recursos	129
6.5. DEPRECIACIONES Y AMORTIZACIONES	130
6.5.1. Depreciaciones	130
6.5.2. Amortizaciones	131
6.6. CONDICIONES DEL CRÉDITO	131

CAPITULO VII

EVALUACIÓN ECONÓMICA - FINANCIERA

PROPUESTA No.1

7.1. FLUJO DE CAJA	137
7.2. BALANCE DE SITUACIÓN INICIAL	139
7.3. ANÁLISIS DE EVALUACIÓN	141
7.3.1. Valor Actual neto (VAN)	141
7.3.2. Tasa interna de retorno (TIR)	141
7.3.3. Relación beneficio/ costo (B/C)	142
7.3.4. Período de recuperación de la inversión	142

CAPITULO VI

ESTUDIO ECONÓMICO

PROPUESTA No.2

6.1. OBJETIVO DEL ESTUDIO ECONÓMICO	144
6.2. DETERMINACIÓN DE COSTOS TOTALES	144
6.2.1. Plan de inversión	144
6.2.2. Inversión fija	148
6.2.3. Inversión diferida	154
6.2.4. Inversión de Capital de Trabajo	155
6.3. INVERSIÓN TOTAL INICIAL	156
6.4. FINANCIAMIENTO	157
6.4.1. Destino de los recursos	158

6.5. DEPRECIACIONES Y AMORTIZACIONES	159
6.5.1. Depreciaciones	159
6.5.2. Amortizaciones	160
6.6. CONDICIONES DEL CRÉDITO	160

CAPITULO VII
EVALUACIÓN ECONÓMICA - FINANCIERA
PROPUESTA No.2

7.1. FLUJO DE CAJA	164
7.2. BALANCE DE SITUACIÓN INICIAL	166
7.3. ANÁLISIS DE EVALUACIÓN	168
7.3.1. Valor Actual neto (VAN)	168
7.3.2. Tasa interna de retorno (TIR)	168
7.3.3. Relación beneficio/ costo (B/C)	169
7.3.4. Período de recuperación de la inversión	169

CAPITULO VIII
ANÁLISIS DE IMPACTOS

IMPACTOS	171
8.1. IMPACTO SOCIAL	173
8.2. IMPACTO CULTURAL	174
8.3. IMPACTO ECONÓMICO	176
8.4. IMPACTO AMBIENTAL	178
8.5. IMPACTO GENERAL DEL PROYECTO	179

CONCLUSIONES	180
RECOMENDACIONES	182
BIBLIOGRAFIA	183
ANEXOS	184

INDICE DE CUADROS

No.	Descripción	Pág.
01	ASPECTOS CUALITATIVOS DE LA OFERTA	48
02	ASPECTOS CUANTITATIVOS DE LA OFERTA	49
03	CANTIDAD DE FAMILIAS VISITANTES	51
04	FRECUENCIA DE VISITAS	51
05	EDADES QUE OBSCILAN LOS NIÑOS	52
06	FRECUENCIA DE SUBIDA A JUEGOS	53
07	INGRESOS POR ALQUILER	54
08	INGRESOS GENERALES	55
09	REQUERIMIENTO DE MUEBLES Y ENSERES	81
10	REQUERIMIENTO DE MUEBLES Y ENSERES	81
11	REQUERIMIENTO DE EQUIPOS DE OFICINA	83
12	REQUERIMIENTO DE MAQUINAS Y EQUIPOS DE JUEGO	84
13	REQUERIMIENTO DE OTROS EQUIPOS Y HERRAMIENTAS	85
14	REQUERIMIENTO DE UNIFORMES	86
15	REQUERIMIENTO DE SUMINISTROS DE OFICINA	87
16	REQUERIMIENTO DE SUMINISTROS DE LIMPIEZA	88
17	REQUERIMIENTO DE RECUROS HUMANOS	89

PROPUESTA No.1

18	TERRENO	116
19	EDIFICIO	116
20	GASTOS ADMINISTRATIVOS	117
21	GASTOS PROFESINALES	118
22	GASTOS DE EQUIPOS Y MATERIALES DE OFICINA	119
23	GASTOS EN MUEBLES Y ENSERES	120
24	GASTOS EN MAQUINARIAS Y EQUIPO DE JUEGOS	121
25	GASTOS EN OTROS EQUIPOS Y HERRAMIENTAS	122
26	GASTOS EN UNIFORMES	122
27	GASTOS EN SUMINISTROS DE OFICINA	123
28	GASTOS EN SUMINISTROS DE LIMPIEZA	124
29	GASTOS POR CONSTITUCIÓN	125
30	CAPITAL DE TRABAJO	126
31	INVERSIÓN TOTAL INICIAL	127

32	FINANCIAMIENTO	128
33	DESTINO DE RECURSOS	129
34	DEPRECIACIONES	130
35	AMORTIZACIONES	131
36	TABLA DE AMORTIZACIÓN BANCARIA	132
37	FLUJO DE CAJA	138
38	BALANCE DE SITUACIÓN INICIAL	140
39	TASA DE DESCUENTO	143
40	TABLA DEL TIR, VAN, B/C	143

PROPUESTA No.2

18	TERRENO	145
19	EDIFICIO	145
20	GASTOS ADMINISTRATIVOS	146
21	GASTOS PROFESIONALES	147
22	GASTOS DE EQUIPOS Y MATERIALES DE OFICINA	148
23	GASTOS EN MUEBLES Y ENSERES	149
24	GASTOS EN MAQUINARIAS Y EQUIPO DE JUEGOS	150
25	GASTOS EN OTROS EQUIPOS Y HERRAMIENTAS	151
26	GASTOS EN UNIFORMES	151
27	GASTOS EN SUMINISTROS DE OFICINA	152
28	GASTOS EN SUMINISTROS DE LIMPIEZA	152
29	GASTOS POR CONSTITUCIÓN	154
30	CAPITAL DE TRABAJO	155
31	INVERSIÓN TOTAL INICIAL	156
32	FINANCIAMIENTO	157
33	DESTINO DE RECURSOS	158
34	DEPRECIACIONES	159
35	AMORTIZACIONES	160
36	TABLA DE AMORTIZACIÓN BANCARIA	161
37	FLUJO DE CAJA	165
38	BALANCE DE SITUACIÓN INICIAL	167
39	TASA DE DESCUENTO	170
40	TABLA DEL TIR, VAN, B/C	170
41	NIVELES DE IMPACTO	172
42	NIVEL DE IMPACTO SOCIAL	173
43	NIVEL DE IMPACTO CULTURAL	174
44	NIVEL DE IMPACTO ECONÓMICO	176
45	NIVEL DE IMPACTO AMBIENTAL	178
46	IMPACTO GENERAL DEL PROYECTO	179

INTRODUCCIÓN

En un mundo globalizado las economías están a la orden de la competencia, por lo que, las empresas en su generalidad se enfrentan a distintos problemas enmarcados en el comportamiento de factores y fenómenos que inciden en el quehacer empresarial, por lo que se hace necesario y obligatorio que los directivos mediante una adecuada administración y gestión respondan con decisiones oportunas en favor del cumplimiento de los objetivos, misión y visión de las organizaciones y de esta manera ser competitivos y comparativamente mejores para alcanzar el éxito en el sector de influencia económica.

La falta de inversión en la ciudad ha provocado un alto grado de desempleo incrementando así los problemas sociales; motivo por el cual el 65% de población económicamente activa se ha dedicado a la microempresa de manera informal y para subsistir desarrolla espontáneamente diversas actividades productivas, comerciales y de servicios, con baja tecnología, ni protección legal.

En este marco, el fenómeno de recreación, distracción, entretenimiento, en la ciudad de Esmeraldas constituye una actividad económica de considerable importancia, tanto por el papel que juega en la economía local y nacional, como las posibilidades que ofrece o puede ofrecer en el futuro desarrollo sociocultural de la zona. Claro, hay que mencionar que Esmeraldas tiene grandes ventajas comparativas por su ubicación estratégica, excepcional diversidad natural y cultural, pero que tiene debilidades en el desarrollo y explotación de sus atractivos, lo que ha incidido en el deterioro de los recursos.

Por lo que, se debe pensar en el potencial de los mercados objetivos a través de las variaciones sociológicas de los clientes, todo esto adoptando una posición activa y no reactiva, luchando por influir, anticipar y emprender servicios alternativos que garanticen calidad y un alto valor agregado, permitiendo satisfacer los requerimientos y exigencias de los clientes.

Por lo tanto, se ha emprendido en la realización de un estudio de factibilidad, para la creación de una mediana empresa, para la Recreación Infantil para niños de 4 a 10 años en la ciudad de Esmeraldas, que mediante un enfoque sustentable y sostenible permita el desarrollo socio-económico de la zona de influencia.

El tema ha sido seleccionado con el afán de evaluar y desarrollar un nuevo modelo de negocio, como es la Recreación Infantil. Actualmente este proyecto ha sido ya implementado por varias empresas en las ciudades de Quito, Guayaquil y Cuenca, ofreciendo a sus clientes una gran variedad de servicios y facilidades de pago. Se observa que todavía en la ciudad de Esmeraldas no existe un mercado explotado y se puede entrar diversificando nuestro portafolio de servicios.

Lo que se pretende mediante esta tesis es evaluar la situación de mercado y financiera de la empresa. Describiremos el estudio de mercado, técnico, económico, estrategias financieras y el análisis de impacto de la empresa.

Por último se ha propuesto desarrollar una alternativa de financiamiento para la empresa, lo cual permitirá cubrir las necesidades de inversión y puesta en marcha del proyecto.

En el **capítulo 1** se describe el marco contextual del proyecto, en este capítulo se hace referencia al planteamiento metodológico de la investigación, es decir que se identifica y delimita el problema, se expone la justificación del problema, y por último se establecen los objetivos.

En el **capítulo 2.** Contiene el marco teórico, el mismo que explica todo lo referente a la mediana empresa, luego se desarrollan temas muy importantes como son: los parques, el niño, la recreación, el tiempo libre, los juegos infantiles y el juego del niño fuera de casa lo que nos da sostén a la investigación del problema.

En el **capítulo 3.** Describe el diseño de la investigación, construcción de la metodología, cómo se elaboró el marco teórico, la recolección de la información empírica, se describe la información obtenida y finalmente se determina el tipo de investigación, universo, muestra a aplicarse y el análisis e interpretación de los resultados de la investigación.

En el **capítulo 4.** Se realiza un estudio de mercado con el fin de saber cuales son las preferencias del consumidor y cual será el segmento de mercado al cual estará enfocada la empresa.

Se trabajará con las cuatro P's del mercado que son producto, precio, plaza y promoción. Es importante señalar que se realizará un estudio cuantitativo y cualitativo de la competencia, con el objetivo de llegar a determinar su frecuencia de ingresos de los clientes y si existe mercado al que podamos llegar con nuestro servicio.

En el **capítulo 5** se desarrollará un estudio técnico e ingeniería del proyecto, el cual nos indicará cuales son los recursos, procesos y herramientas que se necesitan para llevar a cabo el proyecto.

También se definirá el tamaño de nuestro mercado, la localización, el personal que requiere, los equipos y materiales a utilizar, distribución organizacional y legal; y las generalidades de la empresa.

En el **capítulo 6**. Se desarrollará el estudio económico, lo cual demuestra información necesaria sobre los indicadores con los cuales opera la empresa internamente, la determinación de costos totales, la inversión total inicial, las fuentes de financiamiento, depreciaciones y amortizaciones de equipos y, se concluye con los estados de resultados proyectados; con lo que nos ayudará a efectuar la evaluación del proyecto.

En el **capítulo 7**. Se evaluará el proyecto mediante un análisis económico y financiero, lo cual proyectará información necesaria, sobre la factibilidad de la empresa ayudando a la propietaria a tomar una decisión sobre el negocio, si es rentable económicamente; y para concluir esta parte presentamos la evaluación de los indicadores económicos del negocio (TIR, VAN, B/C)..

En el **capítulo 8** se evaluará el proyecto mediante un análisis de impacto en lo social, cultural y económico para así tener una informe detallado de la empresa.

La última parte de este proyecto hace referencia a las conclusiones y recomendaciones, en las cuales se resume y se toma la decisión de poner o no en ejecución todos los lineamientos de acuerdo al proceso de investigación descrito.

Como autora de este trabajo de investigación espero, haber contribuido a la solución del problema determinado y cubrir una necesidad social y educativa, que contribuya a ser fuente bibliográfica de la Institución, por lo que asumo el compromiso y responsabilidad para socializar a los destinatarios.



CAPÍTULO I

MARCO CONTEXTUAL

1.1. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1.1. Planteamiento del problema

En los últimos años la situación socioeconómica de la provincia de Esmeraldas ha sido paupérrima, ya que las promesas de los gobernantes de turno hasta la presente fecha, han quedado en palabras, los niveles de remuneración son bajos y el costo de la vida aumenta cada día, especialmente las necesidades elementales como: educación, alimentación, vivienda y salud.

Por esta razón, surge la necesidad en los jóvenes profesionales de crear micro empresas orientadas a la actividad en recreación para los niños esmeraldeños, con el objetivo de fomentar fuentes de empleo en la provincia de Esmeraldas, reactivando así la economía de la zona de influencia.

1.1.2. Formulación del problema

¿Cuál es la necesidad y la incidencia de crear un cenro de recreación infantil en la ciudad de Esmeraldas?

De acuerdo a las investigaciones realizadas en el Ministerio de Turismo al momento en la ciudad y provincia de Esmeraldas no existe una empresa que brinde este servicio, la cual no satisface las necesidades y requerimientos de los esmeraldeños.



Por lo que, es menester y urgente dinamizar este tipo de actividades empresariales y de esta manera reactivar y fortalecer la situación socioeconómica de la población esmeraldeña.

En este marco, se proyecta ofertar servicios de recreación infantil de calidad, para satisfacer requerimientos, exigencias de sus habitantes y de esta manera aprovechar las oportunidades del entorno para alcanzar una alta participación y posicionamiento de la empresa en el mercado objetivo.

1.2. JUSTIFICACIÓN

El juego a más de ser un derecho del niño, es un tema que reviste una gran importancia por la prioridad en lo que respecta al desarrollo de la calidad de vida del infante.

El juego infantil, es un elemento de desarrollo tan fundamental para los niños como lo es el trabajo para los adultos.

La recreación sirve para desarrollar la psicomotricidad en los infantes, lo que mejora la seguridad en sí mismo, es un motor de crecimiento, es sinónimo de explorar, descubrir, distracción, gratificación y logros; además disminuirá el índice de stres infantil, problemas de inestabilidad e irritabilidad familiar, debido a que un gran porcentaje de niños pasan solos en compañía de empleadas domésticas, personas no apropiadas para su buen desenvolvimiento socio - afectivo.

Es necesario que los padres prioricen sus actividades, ya que el compartir momentos de sana recreación con sus hijos, lograrán una oportunidad privilegiada de aprender algo más sobre su infante y por otro lado ser más selectivos en cuanto a las actividades que los niños y niñas realizan en su tiempo libre.



La idea de realizar este proyecto es para crear un espacio recreativo infantil, nace a causa de la carencia de lugares, a los cuales se pueda ir a divertirse y que así mismo, cuente con variedad de juegos, además con la higiene y seguridad que las familias demandan.

Para elegir los componentes de dicho centro recreativo, se ha considerado las opiniones de la población de Esmeraldas, a través de encuestas.

La razón por la cual se decidió destinarlo a los niños, porque son ellos quienes necesitan abrir su mente con actividades que les permitan desarrollar sus inquietudes y habilidades; además que despierten su imaginación; tomando en cuenta que cada niño va acompañado de sus padres o familiares, esto fomenta la convivencia y unión familiar.

A más de los juegos infantiles, se instalará, albercas, servicio de restaurante, enfermería y el personal capacitado para cada área.

Todos los días de la semana estará a servicio del público, cada semana se exhibirá un show diferente, para que los niños no sientan que es un lugar monótono y sepan que cada vez les espera una sorpresa diferente.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación está dirigido en beneficio de la población Esmeraldeña, en especial a los niños quienes serán los principales beneficiados con este servicio.

Considerando el alto grado de desocupación que existe en la ciudad y provincia de Esmeraldas, la implementación de un Centro de Recreación Infantil proporcionará a sus habitantes, nuevas alternativas de solución al desempleo, gracias a la generación de fuentes de trabajo en diferentes áreas, aportando así al desarrollo económico, social y cultural de Esmeraldas.



Como estudiante de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede en Esmeraldas, la realización del presente proyecto, brindará la oportunidad de poner en práctica todos los conocimientos adquiridos en los años de estudio en las áreas de: mercado, técnico, económico y financiero; estudios necesarios para la creación de esta mediana empresa, la cual va a satisfacer la necesidad creciente del mercado de contar con un Centro de Recreación Infantil que se ajuste a la demanda de niños, niñas y Padres de Familia, provocando un impacto social positivo en la ciudad y provincia de Esmeraldas.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. General

- ✓ Elaborar un proyecto de factibilidad para la implementación de un Centro de Recreación Infantil, para niños de 4 a 10 años, en la ciudad de Esmeraldas, provincia de Esmeraldas.

1.3.2. Específicos

- ✓ Analizar la oferta y la demanda del servicio en el mercado, para establecer la demanda a cubrir.
- ✓ Diseñar el plan organizacional, administrativo y legal que se necesita para el funcionamiento del presente proyecto.
- ✓ Determinar la rentabilidad del proyecto a través del estudio financiero.



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

El estudio de factibilidad a desarrollarse, trata de impulsar la iniciativa con la creación de un Centro de Recreación Infantil y establecer los parámetros que hagan posible su ejecución y la aceptación del servicio en el mercado local.

La intención esencial del presente estudio, es analizar la factibilidad técnica, económica, para así formular y ejecutar el proyecto de inversión para instalar una mediana como un Centro de Recreación Infantil, con el fin de generar rentabilidad a los inversionistas y consecuentemente contribuir al desarrollo socio – económico de la comunidad mediante la oferta de empleo.

2.1. LA MEDIANA EMPRESA

Las Medianas empresas han sido generadas por emprendedores, quienes se han visto sin empleo, con el fin de complementar los ingresos o simplemente por el ánimo o deseo de utilizar habilidades y destrezas con las que se cuentan.

Se considera que la mediana empresa es un gran generador de empleo ya que brinda oportunidad para que la mano de obra desplazada y los nuevos trabajadores que ingresan al mercado se empleen.

Como consumidora de bienes de capital, la mediana empresa es una palanca de desarrollo en la creación de la industria nacional, esto hace más cercano el desarrollo de nuevas tecnologías propias.



2.1.1. Ventajas de la mediana empresa

- ✓ Al igual que la pequeña y micro empresa es una fuente generadora de empleos
- ✓ Se transforman con gran facilidad por no poseer una estructura rígida.
- ✓ Son flexibles, adaptando sus productos a los cambios de Mercado.

Como estos entes, deben funcionar bajo ciertas condiciones mínimas de organización y contar con una planta física, también son demandantes de bienes de consumo durables como muebles, equipos de oficina, entre otros.

“La mediana empresa puede nacer en cualquier parte, es común que estemos rodeados de ellas, en el comercio, en la manufactura, en los servicios, etc. El campo de acción es muy amplio.

2.2. LOS PARQUES

Los parques son áreas destinadas al deporte y la recreación, ya sea pasiva o activa, la generación de valores paisajísticos y ambientales.

Los parques se dividen en varias tipologías dependiendo de su extensión, usos, valor histórico o simbólico y son los siguientes:

2.2.1. Parques regionales

“Son espacios naturales de gran extensión, ubicados total o parcialmente fuera de su perímetro urbano”.



2.2.2. Parques urbanos

“Estos constituyen una categoría de parque metropolitano. Algunos de ellos, aún si cubren superficies inferiores a 10 hectáreas, son considerados urbanos por su valor histórico y simbólico para la ciudad”.

2.2.3. Parques metropolitanos

Son áreas libres que cubren una superficie superior a 10 hectáreas destinadas al desarrollo de usos recreativos activos y pasivos, a la generación de valores paisajísticos y ambientales. Su área de influencia abarca todo el territorio de la ciudad, son epicentros de múltiples programas desarrollados en beneficio de los diferentes sectores sociales y culturas de la urbe.

2.2.4. Parques zonales

Son áreas libres, con una dimensión variable, destinada a la satisfacción de necesidades de recreación activa y pasiva de un grupo de barrios.

2.2.5. Parques vecinales

Son áreas destinadas a la recreación, la reunión y la integración de la comunidad, que cubre las necesidades de los barrios.

2.2.6. Parques de bolsillo

Son áreas destinadas al desarrollo de usos recreativos activos y pasivos y a la generación de valores paisajísticos y ambientales.

2.3. EL NIÑO

Niño desde el punto de vista de su desarrollo psicobiológico, es la denominación utilizada a toda criatura humana que no ha alcanzado la pubertad.



Como sinónimo de infantil o pueril, el término se aplica a quien no es considerado adulto. También el término se aplica a quien previa a la adolescencia vive su *niñez*.

En función de su evolución psico-afectiva, psicomotriz y cognitiva, a los recién nacidos y durante la primera etapa de su vida, se los denomina comúnmente bebés para distinguirlos de los que han alcanzado una cierta autonomía.

En términos generales, o jurídicos, niño es toda persona menor de edad; niño o niña.

2.3.1. Definición legal de niño

La Convención sobre los Derechos del Niño, en vigor desde el 2 de septiembre de 1990, señala que "se entiende por niño todo ser humano menor de dieciocho años de edad, salvo que, en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad" .

Las edades consideradas fluctúan según el contexto, aunque el término niño suele emplearse para designar a los menores de entre 12 a 14 años, llamándose jóvenes o adolescentes a los que han superado dichas edades.

El "Día Universal del Niño" se celebra todos los años el 01 de Junio

El concepto de infancia varía considerablemente a lo largo de la historia y en las diversas sociedades y culturas.



2.3.2. Psicología evolutiva de la niñez

El desarrollo de la niñez es el estudio de los procesos y los mecanismos que acompañan el desarrollo físico y mental de un infante mientras alcanza su madurez.

La pediatría es la rama de la medicina referente al cuidado de niños de la infancia a través de la adolescencia, y a veces incluso de adultos jóvenes (edades 0-21 años).

Estas escalas de edades son aproximadas, y pueden diferenciar de cultura a cultura.

La lista siguiente refleja el concepto del desarrollo del niño en el siglo XXI.

Cigoto, el punto del concepción, fertilización.

Embrión; es la última fase o preparación del nacimiento, también es llamado "Feto".

Lactante (recién nacido), es el primer mes fuera de la matriz

Infante (bebé) (edades 0 - 1.5)

Niño (edades 1.5 - 4)

Niñez media - edad de la escuela primaria (edades 5 - 10)



Prepubertad, un subconjunto del antedicho (edades 10 - 11, aproximadamente)

Preadolescencia (edad de escuela media) - edades 11, aproximadamente.

Adolescencia y pubertad (12-19)

El desarrollo cognitivo y afectivo del niño comprende varias áreas:

Aprender: Entender el mundo y conocer el medio.

Música: Los niños se motivan y alegran con la música.

Lenguaje: Aprender a hablar.

Educación: Aprendizaje de leer, escribir, colorear, etc.

Psicología y Desarrollo: Convivir con las demás personas en su medio.

Arte: Despertar nuevas habilidades.

2.3.3. ¿Cómo motivar a los niños?

Aunque los niños deben aprender a autorregularse durante el juego, esto no quiere decir que los padres no puedan intervenir, siempre que se adapten a jugar como los pequeños.

Para comenzar es importante proporcionar a los niños una explicación corta de los juegos y sus reglas. Estas explicaciones serán más sencillas si se dice lo que se puede y no se puede hacer. Seguramente al principio obviarán algunas de las pautas, pero en la medida que se vaya desarrollando el juego las reglas quedarán claras.



El propósito de los padres debe ser motivar a sus hijos en participar y divertirse, y no propiamente en ganar. "La victoria es una simple consecuencia del juego pero no su objetivo, por eso los padres no deben promover la competitividad innecesaria".

Y si el obstáculo para dejar a los niños jugar afuera de la casa es la inseguridad, los padres pueden programar jornadas padres-hijos, que también se extiendan a la escuela.

Es importante destinar tiempo para jugar con ellos, caminar, salir a montar en bicicleta por el barrio y hacer un equipo de amigos dentro del vecindario, de esta manera podrían salir en grupos grandes a compartir un juego de pelota o a saltar lazo.

2.4. CONCEPTO DE RECREACIÓN

Es un proceso de acción participativa - dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización, mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento.

Si analizamos a los grandes pensadores de la recreación, encontramos a varios personajes como Piaget, Freud, Vigotsky, entre otros; nos encontramos con aspectos como que la recreación, es algo innato en el ser humano y otros que se adquiere con el paso de los tiempos.



2.4.1. Beneficios de la recreación

La categoría de beneficios que trabaja la Asociación Nacional de Parques y Recreación se da a tres niveles

2.4.1.1. Beneficios individuales

Se refiere a las oportunidades para vivir, aprender y llevar una vida satisfactoria y productiva así como para encontrar caminos para experimentar sus propósitos, placer, salud y bienestar.

Entre los más específicos se encuentran: Una vida plena y significativa; balance entre trabajo y juego; satisfacción con la vida, calidad de vida, desarrollo y crecimiento personal; autoestima y autorealización; sentido de acompañamiento, creatividad y adaptabilidad; solución de problemas y toma de decisiones; salud y mantenimiento físico; bienestar psicológico, apreciación, satisfacción personal y sentido de aventura, etc.

2.4.1.2. Beneficios comunitarios

Se refiere a las oportunidades para vivir e interactuar con la familia, los grupos de trabajo, los vecindarios, las comunidades y el mundo. Ninguna persona es una isla, vivimos e interactuamos con otros, el ocio, la recreación y parques juegan un rol integral en la provisión de oportunidades para estos tipos de interacciones.

Los Beneficios más específicos incluyen: Comunidades vitales, fuertes e integradas, integración familiar, tolerancia, comprensión étnica y cultural, apoyo para los jóvenes, condiciones adecuadas para los adultos mayores, más autonomía y menos alienación, reducción de la delincuencia, comprensión y tolerancia entre otras.



2.4.1.3. Beneficios ambientales

Provee, preserva parques y espacios abiertos, mejora el ambiente de un área así como contribuye a la seguridad y salud de sus habitantes, beneficios más específicos incluyen: Salud y protección ambiental, neutraliza los efectos de las relocalizaciones, salud física y bienestar, reducción del estrés, recursos para la comunidad, incremento de los valores de la propiedad, limpieza del aire y del agua, protección del ecosistema.

2.4.1.4. Beneficios económicos

Los parques y la recreación a más de ser un servicio que se vende, contribuyen al bienestar de los individuos para la continuidad y viabilidad de las comunidades y el mundo.

Otros beneficios incluyen: estímulo económico, reduce los costos de salud, reduce el vandalismo y el crimen, cataliza el turismo, mantiene una fuerza de trabajo productivo.

Los beneficios de la recreación son muy amplios y abarca las diferentes dimensiones del ser humano o las necesidades del modelo a escala humana.

2.4.2. Infraestructura recreativa

Es considerada como un producto intermedio en el proceso de producción de los diversos servicios recreativos, que se consumen cuando la instalación se utiliza.



La infraestructura recreativa se puede dividir en:

- ✓ Infraestructura especializada
- ✓ Infraestructura no especializada

2.4.2.1. Infraestructura recreativa especializada

Se presenta en las instalaciones diseñadas para la práctica de una actividad.

Sus características solo le permiten ofertar una variedad muy pequeña de actividades.

Responde a ser el espacio para el tipo de opciones que requieren de un lugar oficial y/o reglamentado para su ejecución.

2.4.2.2. Infraestructura recreativa no especializada

Representa a las instalaciones que permiten: la práctica de diversas actividades, su concepción, diseño y construcción la hace apta para el despliegue de aquellas actividades que no requieren de un espacio oficial o reglamentado para su práctica.

Espacios polivalentes

Son aquellas instalaciones que se diseñaron para ofertar una diversidad de actividades. Ejemplo de esto: campamentos, centros vacacionales



Instalación recreativa

Será la denominación que daremos para agrupar en esta ocasión a los parques naturales y a la infraestructura recreativa.

2.4.3. El recreacionismo

Esta concepción enfatiza la idea de las acciones al aire libre, sean o no organizadas. Caracteriza a la recreación como un conjunto de actividades que tienen como sentido el uso positivo y constructivo del tiempo libre. Centra su análisis en los espacios y medios: instalaciones, técnicas de trabajo, instrumentos o materiales, etc.

Su fin es, en general, el uso del tiempo liberado de obligaciones en forma placentera y saludable. La actividad más representativa y casi exclusiva es el juego.

2.5. TIEMPO LIBRE

La lucha por la conquista de *tiempo libre* se sucede logrando paulatinamente una reducción de las horas de trabajo.

Al mismo tiempo, se diversifican las consignas para la utilización del tiempo liberado. Aparece la demanda por la necesidad de tiempo libre para el desarrollo cultural y la socialidad.

Aparece entonces un aspecto novedoso: la función que se atribuye al *tiempo libre* con relación al consumo. "El consumidor y la economía exige disponer de un *tiempo libre* para realizar sus operaciones de consumo.



2.5.1. Características del tiempo libre

2.5.1.1. "Tiempo de producción"

Vamos a caracterizar el tiempo de producción de una manera poco rigurosa, pero evidente, en dos aspectos concretos: el primero, parte de la necesidad que tenemos todos los seres humanos, para procurarnos medios de existencia; así unos necesitan más que otros para vivir, pero las necesidades son de todos los individuos, sin importar su condición social.

Una segunda característica, nos permite reconocer en el tiempo de producción, una cierta sujeción al mismo por diversos factores; la necesidad, el compromiso, la ética; etc. que no se dan necesariamente de manera simultánea, pero que tampoco aparecen obligatoriamente particularizadas.

2.5.1.2. "Tiempo libre"

Para abordar de manera rápida dos características del tiempo libre tendríamos que decir, que al igual que el tiempo de producción el tiempo libre es necesario en todos los grupos humanos.

En la primera característica, diríamos, que es el tiempo libre en el que ejercemos actividades sin sujeción a las mismas; lo que equivale a decir que puedo abandonarlas en el momento que desee y como segunda característica: diríamos que el tiempo libre es un tiempo no productivo económicamente hablando; pero productivo desde el punto de vista humano, donde no se producen bienes materiales, pero sí satisfacción y crecimiento personal para quienes participan de estas actividades.

El tiempo libre, es un espacio marcado por el placer que por el hacer.



Es en la proliferación de propuestas de la industria del tiempo libre que haciéndose pasar por fuentes de empleo y por preocupados sociales, y queriendo incidir de manera positiva en la calidad de vida de los participantes en sus diversas actividades, utilizan las propuestas recreativas en la alineación moderna que el mismo recreo humano les ha permitido utilizar, haciendo que cada individuo participante se olvide de su realidad; ya habíamos dicho que no es posible RECREAR el mundo olvidándonos de la realidad, si no que es necesario comprenderla para transformarla y en ello puede aportar la Recreación.

Es pues, en el tiempo libre donde se presenta más claramente una manifestación humana, que no ha sido estudiada con cuidado: "El Recreo Humano".

Éste puede describirse como un conjunto de manifestaciones culturales placenteras y libres que le permiten a los individuos DESCANSO; RECUPERAR LA FUERZA DE TRABAJO y DIVERSIÓN

EL RECREO HUMANO; es una actividad que se da en el tiempo libre, que afecta toda la vida de los participantes y que puede ser tan variada como culturas existen: éste va desde el ocio hasta lo más moderno en nuestros días, como los juguetes electrónicos.

2.6. JUEGOS INFANTILES

2.6.1. Concepto de Juegos

"El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez".



La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego de un niño posee cualidades análogas, prepara la madurez. Es un ejercicio natural y placentero. Nadie necesita enseñar a jugar a un niños está es una cosa innata.

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso se acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando hayan crecido.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado o mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo consciencia de su utilidad.

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera no se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a Lastimar"...., la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde el pueda desarrollar.

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.



2.6.2. Características del juego

- ✓ El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- ✓ El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Mas bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia.
- ✓ El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- ✓ El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- ✓ El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- ✓ Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- ✓ El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- ✓ El juego oprime y libera, el juego arrebat, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- ✓ El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.



- ✓ Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
- ✓ El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

2.6.3. Clasificación de los juegos

- ✓ **Juegos Sensoriales.** Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silvatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.
- ✓ **Juegos Motores.** Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.
- ✓ **Juegos Intelectuales.** Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanzas), la imaginación creadora (invención de historias).
- ✓ **Juegos Sociales.** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.



Existen otras clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia dividiremos a los juegos en cinco grandes categoría.

- ✓ **Juegos Infantiles.** Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.
- ✓ **Juegos Recreativos.** Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:
 - a. Corporales.
 - b. Mentales.

Ejemplo de juegos recreativos para un parque recreativo como son: columpios, pasamanos, sube y bajan, jaula de aros, trapecista, trampolín, giratorios, trepaderas, gusanos, par de argollas, alberca, chapoteadero, tobogán, regadera, sombrillas, rueda de la fortuna, dragón, sillas voladoras, carrusel, trenecito, carritos, caballitos, entre otros.

- ✓ **Juegos Escolares.** Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.

Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores.



- ✓ **Juegos Atléticos.** Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.
- ✓ **Juegos Deportivos.** Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica.

2.6.4. Valores formativos del juego

El juego por si solo es enriquecedor; porque es expresión de libertad y creación, de alegría y goce; el juego con intencionalidad pedagógica trae implícitos unos valores formativos que lo hacen aún más productivo en los siguientes aspectos:

- ✓ **Intelectual y/o Cognitivo.** El valor está determinado por la obligación que tiene el ser humano en el juego de percibir, sentir, observar, pensar, realizar variaciones, vencer dificultades y resolver problemas, lo que conlleva a la estimulación de la psiquis, de los esquemas del pensamiento y a un trabajo del sistema nervioso central.
- ✓ **Afectivo.** Por lo que tiene que ver con las relaciones sentimentales de apego, aprecio, valoración y empatía, que se viven con los otros en el desarrollo del juego, que es básicamente una experiencia colectiva.
- ✓ **Físico.** Éste se mide por la influencia del juego en el desarrollo de las cualidades físicas que repercuten en el organismo desde el punto de vista biológico, anatómico, fisiológico y cinético.



- ✓ **Social.** Se da en la integración que el niño realiza con otros, que lo lleva a comprender la necesidad de compartir su vida y sus ideas como una forma indispensable de vivir en sociedad; lo prepara a vivir en comunidad, permitiéndole ser más tolerante y pacífico, se rescata el sentido de pertenencia y de la creatividad colectiva.
- ✓ **Estético.** Mediante el juego se estimula el aceleramiento del desarrollo armónico, del orden, de la limpieza y el equilibrio, lo que lleva a un mejoramiento de su salud y presentación personal; igualmente el desarrollo de la sensibilidad, del sentido rítmico, de la apreciación del color, tono y textura.
- ✓ **Moral.** Está determinado en el juego por la necesidad de respetar a los contrarios, de ayudar a los compañeros, de mostrarse sinceros consigo mismos, y con los demás, evitando el engaño y la mentira; se busca la honestidad y la lealtad; se pretende comprender la ganancia y la pérdida, al igual que la tensión y distensionamiento, el fracaso y el éxito.
- ✓ **Espiritual.** A través del juego, el niño con su compromiso y proyección, logra trascender su cotidianidad.

Estos valores permiten el crecimiento personal y aportan a la formación integral; el educador conocedor de estas ventajas que ofrece el juego, lo utilizará como excelente herramienta pedagógica.

2.7. EL JUEGO DEL NIÑO FUERA DE CASA

Para algunos niños, el hogar puede ser sinónimo de seguridad, de un ambiente de comprensión y amor. Para otros puede ser totalmente lo contrario: representa inseguridad al estar enmarcado por la violencia, la intolerancia y el abandono.



En el análisis de los juegos infantiles, específicamente del juego de los niños fuera de la casa surge una interrogante:

¿Qué es lo que impulsa al niño a salir de su casa y a jugar fuera de ella con otros niños?

Para la segunda situación antes mencionada, la respuesta es sencilla y fácilmente deducible: la calle puede ser la salida de su situación familiar, representa la oportunidad de apartarse por lo menos parcialmente de aquel ambiente hostil.

El hogar no sólo representa para él seguridad, comprensión y amor; ya que en un momento de la infancia el hogar se torna monótono y aburrido al no producirle gran cantidad de experiencias y sensaciones nuevas, como antes solía suceder.

Al mismo tiempo, la búsqueda de nuevas oportunidades y situaciones conduce al niño a querer jugar con otros en ambientes y contextos diferentes a los ya conocidos en su hogar, pues intenta descubrir sus habilidades en nuevos espacios en compañía de otros niños generalmente de su misma edad o de características similares.

De esta forma, en su juego cotidiano, tienen que aprender el valor que las relaciones tienen para ellos, pues al no contar con unas buenas relaciones se sienten deprimidos o simplemente no pueden lograr lo que desean hacer.

Estas relaciones que se establecen no siempre tienen que ser muy cercanas, pues las amistades temporales toman fuerza.



2.7.1. El compartir

Desde la interacción que permite el juego de los niños en los espacios públicos está implícito su nivel de educación, entendido como el grado de escolaridad y su estrato social.

La libertad de elección tanto de los compañeros como del juego, estaría determinado por la intención de conocer algo nuevo y que sólo se puede entender estando en el mismo momento con sus coetáneos con quienes interactúa a partir de sus pensamientos, emociones, saberes, sentimientos, juguetes, actividades y juegos.

Así, los procesos de participación conjunta ofrecen distintas alternativas de juego generando nuevas amistades.

A partir de estas proposiciones se plantean los criterios sociales observables en los juegos mecánicos utilizados por los niños, los cuales fueron evaluados en este estudio.



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo, se sustenta en una investigación combinada, en donde el aspecto práctico o de campo es muy marcado, pero también se determina y requiere un complemento con carácter documental, ya que es indispensable para aprobar o complementar lo observado en el aspecto físico con el teórico.

Por lo tanto, se orienta hacia la realización de un proyecto para la creación de una mediana empresa de recreación infantil "Aventura Park" en la ciudad de Esmeraldas, lo cual propenderá a los estudios de mercado, técnico, económico y la evaluación correspondiente.

La utilización de este método, combinado de investigación se inicia con el análisis teórico del tópico dado (recopilando la información documental), y una vez estudiado éste, se realiza la comprobación de su validez en el campo en el que se presenta el fenómeno, bajo un punto de vista pragmático (recopilando la información de campo).

3.1.1. Métodos

La investigación aplicará métodos que permita obtener la información necesaria que soporten el cumplimiento de los objetivos propuestos.



- **Método Inductivo.** Mediante el cual se determinará algunas categorías, variables e indicadores que con la aplicación de instrumentos metodológicos, posibilitará de manera objetiva recolectar información sobre el ámbito de la recreación, en cuanto a: perfil del consumidor, oferta, demanda, precio y canales de comercialización, para así llegar al descubrimiento de las causas y efectos generales que lo rige.
- **Método Deductivo.** Permitirá la recolección de información, lo cual facilita el análisis, determinación de las categorías y variables que inciden en la creación del Centro de Recreación Infantil "Aventura Park" en la ciudad de Esmeraldas, de acuerdo a su potencial.
- **Investigación Teórica.** Este método sustentará la investigación propuesta, lo cual posibilita la resolución de los problemas identificados, mediante el establecimiento de un proceso sistémico de acuerdo a un esquema teórico.

3.2. CONSTRUCCIÓN METODOLÓGICA DEL OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

Este trabajo se ha desarrollado conforme a los parámetros que establece la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Esmeraldas, así como también a los parámetros regulares de investigación proporcionados por el asesor de tesis y/o proyecto que ha tenido como fin común, efectuar un proyecto de factibilidad para la implementación de un Centro de Recreación Infantil para niños de 4 a 10 años en la ciudad de Esmeraldas, provincia de Esmeraldas.



3.2.1. Nivel de Investigación

En este mismo orden de ideas se puede decir que el trabajo de investigación, se sustenta en una investigación de carácter descriptiva, ya que se utilizaron técnicas e instrumentos como métodos de recolección de datos y las características de la población que es el fenómeno de estudio.

Esta técnica comprende la descripción, registros, análisis e interpretación de los datos.

3.3. ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO

El presente trabajo, se sustenta en una investigación combinada, en donde el aspecto práctico o de campo es muy marcado, pero también se determina y requiere un complemento con carácter documental, ya que es indispensable para aprobar o complementar lo observado en el aspecto físico con el teórico.

Por lo tanto, se orienta hacia la realización de un proyecto para la creación de una Mediana Empresa, que será un Centro de Recreación Infantil "Aventura Park" en la ciudad de Esmeraldas, lo cual propenderá a los estudios de mercado, técnico, económico y la evaluación correspondiente.

3.4. RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN EMPÍRICA

También en este proyecto se recurrió a fuentes de información primaria y secundaria:



3.4.1. Información Primaria

La información primaria, se ha obtenido a través de las técnicas de estudio como es la encuesta, entrevista y la observación.

➤ **Observación**

Mediante esta técnica, se recolectó en forma directa la información que se requirió para realizar los estudios propios en cada una de las áreas y determinar la factibilidad del proyecto, con la finalidad de obtener un mejor entendimiento del proceso.

➤ **Entrevistas**

Las entrevistas se las realizó a padres de familia del cantón Esmeraldas, provincia de Esmeraldas, con el objetivo de alcanzar un compendio de información que servirá para determinar la oferta existente en el mercado local.

➤ **Encuestas**

Se las aplicó en el cantón Esmeraldas de la ciudad de Esmeraldas, con el fin de recopilar información valiosa referente al mercado, que nos permitió establecer la demanda de juegos recreativos; lo cual viabilizó el estudio de factibilidad, para conocer gustos y preferencias de los demandantes del producto.

3.4.2. Información Secundaria

La información secundaria sirvió para realizar la parte organizacional y funcional de la empresa, para lo cual se revisaron libros, folletos, revistas, documentos, leyes y páginas web. Para la elaboración del estudio financiero y la evaluación fue necesario la revisión de libros y textos de proyectos.



3.5. DESCRIPCIÓN DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA

En el marco de la presente investigación, se estableció la recolección de información, lo cual obtuvo una estrecha referencia con los instrumentos, ítems, indicadores y variables, que conllevan a la verificación de las hipótesis y por ende alcanzar los objetivos propuestos en la misma. Por lo tanto, se enmarcó en la descripción y análisis de los datos obtenidos con la aplicación del instrumento metodológico, para luego establecer los resultados y posibles soluciones.

La información primaria sirvió para analizar la oferta y la demanda local, para la obtención de la oferta se aplicó entrevistas a personas informales que poseen esta clase de servicio, además se visitó al Ministerio de Turismo en donde nos dieron a conocer que no hay en la provincia de Esmeraldas una empresa constituida dedicada a este servicio; con estos datos y mediante visitas a diferentes lugares de la ciudad se establecieron juegos recreativos que ofertará la empresa; los datos obtenidos también aportaron para la elaboración del estudio de mercado y parte del estudio técnico.

3.6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

$$n = \frac{Z^2 PQN}{Z^2 PQ + Ne^2}$$

Donde:

n Tamaño de la muestra

Z Nivel de confiabilidad

$$95\% \quad 0.95/2 = 0.4750 \quad Z = 1.96$$

P Probabilidad de ocurrencia 0.50

Q Probabilidad de no ocurrencia $1 - 0.5 = 0.50$

N Población

e Error de muestreo 0.04 (4%)



3.6.1. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.6.1.1. Población

En la presente investigación se consideró una población de 101.759 habitantes en la ciudad de Esmeraldas (año 2005), información proporcionada de acuerdo a los datos del INEC, que generan recursos de manera directa para poder realizar las actividades, en el centro de recreación infantil.

3.6.1.2. Muestra

Se utilizó un muestreo probabilístico, ya que todos los sujetos del universo de investigación pasarán a formar parte de la muestra, que es 399, lo cual permitirá la comprobación de las hipótesis planteadas. Por lo tanto, se aplicó el procedimiento aleatorio en diferentes partes de la ciudad, esto es un escogitamiento al azar de los componentes de la muestra.

3.7. CONSTRUCCIÓN DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN

Se presenta a continuación los resultados obtenidos durante la investigación.



CAPÍTULO IV

ESTUDIO DE MERCADO

4.1. EL SERVICIO

4.1.1. Generalidades del Servicio

AVENTURA PARK

La iniciativa de crear “**Aventura Park**” nace por la necesidad de contar con un lugar, en el que se pueda tener la alternativa de disfrutar de una diversión sana, en un ambiente natural y familiar ya que por el ritmo de vida de hoy en día, en el que los padres por su rutina diaria de trabajo, pasan todo el tiempo fuera, buscan de alguna manera en el tiempo libre compartir con su familia, así también se constituyen en un lugar para que los niños puedan disfrutar de su tiempo libre con sus amigos en actividades sanas.

Lo que se busca es crear un lugar de confluencia, donde se despersonalice la situación comercial, ya que por la misma velocidad en la que transcurre la vida, se ha perdido la unidad familiar, es por eso que “**Aventura Park**” debe ser concebido como un espacio de convergencia.

Se ha identificado la necesidad de espacios naturales de darle sentido de pertenencia a lo natural.



4.1.2. Necesidades que satisface el Servicio

“Aventura Park”, nace como una opción para satisfacer las necesidades a quién le gusta llevar a cabo, actividades al aire libre en contacto con la naturaleza.

De tal manera que, se presenta como una alternativa de sano entretenimiento y diversión.

Lo que se planea es la creación de un Parque de Recreación Infantil en el que todos puedan disfrutar, que sea ideal en especial para los niños; que brinde comodidad de acceso ya que tentativamente se ubicará en la Gran Colombia entre la Avenida J.F. Kennedy y J.R. Coronel, será un lugar que cumpla con los requisitos de seguridad sobre todo para los más pequeños, por ello será fundamental la excelente atención del personal.

Como el parque se enmarca dentro de un ambiente natural, la estructura de las instalaciones desde su entrada iniciará con un ambiente natural reflejado en espaciosos jardines, que recreen la vista desde el inicio del recorrido, para continuar con zonas de diversión infantil, como juegos, resbaladeras tipo tobogán, laberintos infantiles, columpios y más similares.

Se contará con espacios al aire libre y otros cerrados como es el área de los juegos electrónicos, por la variabilidad de nuestro clima se tendrá una cubierta especial.

Además para que papá y mamá no sólo vean como disfrutan los niños, sino que ellos también pasen un día agradable, dentro de los servicios con lo que contará el parque están las instalaciones para heladería – cafetería, comida rápida, cyber y local o tienda de curiosidades.



Se dispondrá de instalaciones como una enfermería, para las emergencias de algún niño.

Existirá en las instalaciones una pista con similitud a una pista de fórmula 1 incentivando un ambiente de aventura para quienes gustan de este deporte; de igual manera habrá un área para el alquiler de bicicletas y carros.

4.1.3. Características del servicio

La principal característica de “**AVENTURA PARK**”, es el servicio personalizado, decoración ajustada, un tamaño óptimo de local y un diseño de las estructuras acorde con la distribución y la ubicación del establecimiento ya que esto brinda bienestar y satisfacción al cliente, dado que el servicio permite mejorar la calidad del producto, lo que conllevará a sentirse mejor consigo mismo y con el entorno que le rodea.

Además nos constituimos para dar un servicio agregado, debido a que en esta empresa se encontrarán alternativas que todavía no han sido implementadas por la competencia.

En esta etapa se analiza todo lo concerniente a demanda, oferta, precio, acerca de la creación del **CENTRO DE RECREACIÓN INFANTIL “AVENTURA PARK”**.

4.1.4. Especificaciones del servicio

La diversión son momentos de euforia, diversión y satisfacción para los más pequeños de la casa; decorar el espacio donde va a tener lugar la distracción resulta primordial.



El espacio debe derrochar alegría, con la combinación de variedad de colores vivos, añadir en la decoración dibujos para darle un toque personal y más acogedor a los niños que van a participar.

Servicios

- ✓ Juegos electrónicos
- ✓ Juegos Inflables
- ✓ Juegos Infantiles
- ✓ Cancha deportiva sintética
- ✓ Pista para bicicletas o carros
- ✓ Descuento a niños que estén de cumpleaños
- ✓ Maquina de Algodón de Azúcar
- ✓ Carrito de Hot Dog
- ✓ Maquina canguilera
- ✓ Enfermería
- ✓ Heladería
- ✓ Guardería

Comida

- ✓ Comidas Ligeras
- ✓ Bebidas

Personal

- ✓ Se ha planificado actividades y juegos adaptados a la edad de los niños asistentes que capten su atención y les proporcionen un rato agradable y de diversión; para lo cual, se cuenta con el personal capacitado como: orientadores en los juegos, técnicos, músicos, etc.



Actividades

- ✓ Juegos
- ✓ Diversión
- ✓ Concursos
- ✓ Recreación (De acuerdo a la edad)

Como se ha detallado, la empresa contempla una variedad de servicios, los cuales permiten diferenciarnos de la competencia y ofrecer un mayor valor agregado a los clientes.

4.1.5. Valores filosóficos

- ✓ Crear distracciones que fomenten diversión sana en la familia y amigos, que busquen la unión de relaciones.
- ✓ Excelencia en el servicio.
- ✓ Alegría y entusiasmo en todo el parque.
- ✓ Crear un sano equilibrio de satisfacción global entre clientes, colaboradores, proveedores y accionistas.
- ✓ Ser un modelo de administración en Talento Humano.
- ✓ Mentalizador del servicio al cliente en la comunidad.

4.1.6. Ventajas Competitivas

Para identificar las ventajas competitivas, se debe mirar hacia adentro del negocio, saber cuáles son los procesos o características que distinguen el producto o servicio y cuáles son los que deben dominar a plenitud para crear la ventaja competitiva.



Esta identificación suele ser fácil en la mayoría de los casos, en que el producto o servicio es innovador pero, no lo es tanto cuando se entra a un mercado muy competido en el cual la similitud de los procesos, productos y servicios es alta.

4.1.7. Estrategias genéricas para competir

De acuerdo al estudio de investigación de mercado, el entretenimiento para los niños es variado, habrá ofertas diversas, desde los juegos inflables hasta la cancha sintética.

La figura que se da y la forma de dar a conocer la recreación infantil es una forma de entretener, divertirse individual o familiarmente, con diversiones novedosas, diferentes para todos los miembros de la familia, así que, al momento de definir esta sería una **OPCIÓN** con mucho peso por el interés que cada uno de la familia tenga.

Barreras de entrada

- Economía de escala
- Identidad de marca
- Requisito de capital
- Costo de aprendizaje

Determinantes de rivalidad

- Crecimiento de los que realizan servicios informalmente
- Identidad de marca
- Diversidad de Competencia
- Barreras de Salida



Poder del suplidor

- Proveedor fuera del país
- Concentración de suplidores
- Diferenciación de Instalaciones (juegos)
- Complejidad en el transporte de los juegos

Determinantes del poder del comprador

- Nivel de Regateo (clientes institucionales y corporativos)
- Volumen del comprador
- Productos sustitutos
- Sensibilidad al precio
- Diferencia del producto a lo acostumbrado

Estrategia de posicionamiento competitivo

- Aventura Park, contará con un PROCESO FORMAL DE PLANTEAMIENTO ESTRATÉGICO.
- Equipo multifuncional en todas las áreas
- La estrategia será comunicada externamente e internamente
- La estrategia se la revisará periódicamente
- Los resultados financieros son malos indicadores para la salud estratégica.

4.2. ANÁLISIS DE LA DEMANDA

4.2.1. Segmentación del mercado

La segmentación toma como punto de partida, el reconocimiento de que el mercado es heterogéneo y pretende dividirlo en grupos o segmentos homogéneos, que pueden ser elegidos como mercados meta de la empresa.



Así pues, la segmentación implica un proceso de diferenciación de las necesidades dentro de un mercado.

La empresa se enfocará en dos grupos, que son los Padres de Familia y en especial los niños, dentro de los cuales se ha realizado una segmentación según algunas características.

Procedimientos de segmentación de mercados:

➤ **Etapas de estudio:**

Para “**AVENTURA PARK**” por medio de un cuestionario se recabó información, sobre el consumidor, sus necesidades, preferencias y gustos, en compañía de quién se distraen, a donde van, etc.

➤ **Etapas de análisis:**

“**AVENTURA PARK**” ha clasificado en cuatro segmentos:

- ✓ Clientes que buscan principalmente diversión.
- ✓ Compartir con amigos o familiares en un lugar que les brinde distracción.
- ✓ Integración familiar.
- ✓ Diversión sana.

➤ **Etapas de preparación de perfiles:**

En “**AVENTURA PARK**” es considerado el Ciclo de Vida Familiar para definir los perfiles específicos de nuestras potencias para los consumidores, que se definen de la siguiente manera:



Niños menores de 4 años

Niños de 4 a 6 años

Niños de 6 a 8 años

Niños de 8 a 10 años

4.2.2. Variables de segmentación para mercados de consumo:

Las principales variables de segmentación son: geografía, demográfica, psicográficas y conductual.

Geográficas

Región	El Ecuador
Provincia	Esmeraldas
<i>Tamaño de la zona</i>	
Densidad	Urbana y rural
Clima	Caluroso

Demográficas

Edad	Menos de 10 años (4 a 10 años)
Tamaño de familia	2,3,4,5+
Ciclo de vida familiar	Menores de 10 años, Familia con hijos menores a 10 años. Familia con hijos mayores a 4 años.
Sexo	Hombres y mujeres
Ingresos	De 500 dólares
Ocupación	Empleado público y privado
Educación	Estudiante, superior y profesional
Clase Social	Media y media alta

Psicográficas

Estilo de vida	Tradicional
----------------	-------------



Conductual

Beneficios	Comodidad, rapidez, servicio, variedad
Status de usuario	Usuario potencial
Frecuencia de uso	Fines de semana y feriados

4.2.3. Conducta de compra de los Clientes

Existen productos que a mayor precio genera mayores ventas, puesto que los clientes piensan que la calidad y los precios van de la mano.

Muchas veces ocurre que para algunos productos o servicios el precio alto está asociado con la calidad y se pueden aumentar los precios, mejorando la rentabilidad del negocio, pero sin defraudar al cliente.

4.2.4. Análisis de fuentes secundarias

Para “**Aventura Park**”, las personas que buscan distracción o esparcimiento la pueden conseguir en infinidad de lugares y formas como: centros comerciales, visita a diversos cantones, haciendas, parques, cine y hasta la casa de algún familiar, lo cual constituye la competencia primaria.

El objetivo a conseguir como resultado de esta información es determinar el mercado potencial para el servicio de “**Aventura Park**” en la provincia de Esmeraldas.



4.2.5. Análisis de fuentes primarias

Para realizar el análisis de las fuentes primarias, se efectuaron encuestas directas a la ciudadanía Esmeraldeña; el objetivo primordial del resultado de las fuentes primarias, es determinar la cantidad de personas que estarían interesadas en recibir el servicio de **“Aventura Park”**, con las posibilidades de pago requeridas para recibir este servicio. De acuerdo al Anexo No.01

4.2.6. Análisis de los resultados de las encuestas

En los estudios realizados en esta investigación de mercado, se constató que existen muchos aspectos interesantes, los cuales ayudaron a llegar a un análisis profundo de los resultados.

De acuerdo con las encuestas realizadas, los resultados obtenidos fueron los siguientes:

La gran mayoría de encuestados sienten la necesidad de tener un Centro de Recreación Infantil en la ciudad, ya que deben viajar fuera de la provincia con sus hijos para visitar centros comerciales, play land park, sitios donde existan juegos recreativos, porque no hay un parque con todas esas características o similitudes en la ciudad de Esmeraldas; el lugar más cercano es Santo Domingo de los Sáchilas, por esta razón, la información receptada es importante para el desarrollo de esta investigación, ya que existe un mercado sin ser explotado en su totalidad para el desarrollo de éste proyecto.

Se constató que la mayor parte de los encuestados tienen hijos, los cuales están dispuestos a visitar el Centro de Recreación Infantil **“Aventura Park”**, pero siempre y cuando exista una variedad de juegos, el precio cómodo, calidad del producto, buena atención y en especial seguridad para sus pequeños.



Haciendo un análisis de los resultados de la investigación, se refleja que para las personas es muy importante el bienestar de sus hijos en cuanto a diversión y que siempre esperan cosas o juegos novedosos para el disfrute de sus pequeños, por lo que esperan pronto se instale el Centro de Recreación Infantil.

Se puede resaltar como relevante el hecho de que el 92% de los encuestados afirman que sus actividades de diversión en el fin de semana las realizan con la familia. La temporada de visita a lugares de diversión en un 57% lo hace el fin de semana a la playa.

Un determinante para la selección de un lugar de diversión familiar en un 31% lo decide la madre y 30% el padre; porque ven la conveniencia del sitio.

Entre sus actividades de descanso o diversión familiar se destacan en un 16% los juegos infantiles, el 14% compra de helados y un 13% la práctica deportiva.

El factor de selección de un servicio de diversión lo constituye, la variedad del servicio con un 48% y el precio el 28%, seguido de la cercanía de la ciudad con un 24%.

La preferencia en servicios de diversión sobresalen en un 16% los juegos infantiles, juegos deportivos en el 13% y las comidas rápidas, heladería – cafetería e inflables en un 10%.

La frecuencia de visita mensual a lugares de diversión familiar en un 54% es de cuatro visitas.

En conclusión se establece que el tiempo libre se comparte en un alto porcentaje con la familia y la gente busca un lugar de diversión porque desea salir de la rutina diaria, esto se refleja en la preferencia por tipo de actividad, seguido por la visita familiar y la práctica deportiva.



Además, la preferencia de un lugar que reúna las características como son: el precio, buen servicio y la cercanía de la ciudad, factores que han sido considerados claves para la selección de un lugar de diversión según las preferencias de los encuestados.

Otro punto que destacar es la preferencia en servicios de diversión, la visita a lugares de servicio de comidas rápidas, heladería, enfermería, juegos infantiles y juegos deportivos.

De todo lo anterior, existe la necesidad de contar con un lugar que se constituya en una alternativa de sano esparcimiento, que sea un lugar de servicios integrados en el que se pueda disfrutar y divertirse; además por la variedad de nuevas alternativas en las que tanto niños y adultos puedan encontrar satisfacción, la oportunidad radica en que, un lugar con esas características hoy en día no cuenta la provincia de Esmeraldas, y de acuerdo con las preferencias encontradas puede ser acogido favorablemente; por ello, el Parque de Recreación Infantil **"Aventura Park"**, reúne los aspectos claves que se han resaltado durante la investigación de mercado, por tanto en las instalaciones se debe contar con los servicios de diversión como juegos infantiles, inflables, carros y bicicletas, cancha sintética y sobre todo servicio de comida rápida, la ubicación por supuesto como se lo ha establecido en un lugar cercano a la ciudad. Anexo No.02

4.2.7. Proyección de la demanda

Al analizar las encuestas realizadas se puede deducir que la demanda es alta, porque no existe en la ciudad de Esmeraldas un espacio de recreación en donde las familias puedan asistir en momentos de ocio.



4.3. ANÁLISIS DE LA OFERTA

En la ciudad de Esmeraldas no existe un lugar especial dedicado a la recreación, si hablamos de empresas o microempresas dedicadas a esta actividad, no hay reportes de existencia; dadas las características del tipo de servicio hay un mercado de libre competencia.

Este proyecto se lo realiza para que la ciudadanía Esmeraldeña, tenga un lugar de esparcimiento y recreación familiar.

Dentro de la Provincia de Esmeraldas, existen pocos negocios que se dedican a dar servicio en cuanto a la diversión de los niños.

Como OFERTANTES DIRECTOS se puede mencionar a:

- ✓ En la ciudad de Esmeraldas en la Plaza Cívica, ubicado en las calles de la Av. Libertad entre Juan Montalvo y Espejo hay una persona que Administra carros y juego inflable el Ingeniero Pablo Demera.

El Ing. Demera se dedica a su profesión, al ver la necesidad de que muchos niños no tenían donde realizar un adecuado momento de esparcimiento, compró cuatro carros para alquiler es así que, por diez minutos de servicio cobra 0,50 centavos es decir, en una hora por carro obtiene \$3,00 y por ocho horas de trabajo serían \$24,00 y por cuatro carros \$96,00 diarios.

El Ing. Demera trabaja durante la semana cuatro días, que al mes vendrían a ser \$1.536,00 sin tener las comodidades necesarias.



- ✓ En el sector de las Palmas exactamente en el parque; en las calles Av. 8va A. Barbizotty entre Aldo Menghi y A. Guerra B, el iniciador de ubicar dos inflables fue el Señor Joan Meza, el mismo que tuvo que vender los inflables al Señor Jorge Tambaco por la situación económica.

El Señor Tambaco incrementó el negocio con ocho carros para niños de tres a diez años; es así que por la subida a los inflables tiene un costo \$1,00 y suben al inflable de 15 a 20 niños y por el alquiler de los carritos el valor es de \$1,00 por diez minutos; por lo general trabaja todos los días de la semana, esa es la variedad de juegos existentes como competencia en Esmeraldas.

- ✓ En el mismo parque se sitúan dos personas más que son el Señor Rafael Saldarriaga y el Señor Marcos Pata, con el mismo precio porque se ha estandarizado el precio y la cantidad de minutos, y ellos trabajan desde los días miércoles a domingo.
- ✓ Otro lugar visitado fue el que se ubica en la Av. J. R. Coronel en la gasolinera del Señor Armengol Pineda, donde ha formado un espacio recreacional en la parte posterior de la gasolinera pero lo alquila sólo para fiestas infantiles y son juegos tradicionales como el sube y baja, resbaladera etc.

Y como OFERTANTES INDIRECTOS tenemos:

✓ **CENTRO COMERCIALES (Santo Domingo)**

Servicio variado:	mediano
Precio:	alto
Atención:	alta



✓ **HOSTERIAS**

Servicio:	especializado
Precio:	alto
Atención:	media
Segmento de mercado:	específico

✓ **CANTONES Y HACIENDAS**

Servicio:	bajo
Precio:	variado
Atención:	media
Segmento de mercado:	variado

En las diferentes visitas efectuadas a los parques que se encargan de dar diversión o recreación a los niños Esmeraldeños, se ha podido analizar que es un negocio muy rentable y poco explotado dentro de la ciudad de Esmeraldas, lo que garantiza la rentabilidad, que se puede tener en la creación de una mediana empresa como es **“AVENTURA PARK”**.

Tomando en cuenta que sólo la diversión no sería para los niños, sino también para el padre de familia y la unión familiar, habría un lugar de comodidad, relax y un atractivo turístico para realzar la producción en la ciudad, por lo que la creación de la empresa será un éxito.

4.3.1. Aspectos Cualitativos de la Oferta

Como aspectos cualitativos de la oferta en el mercado para dotación de este servicio, en el medio no existen empresas que brinden el servicio de un parque de recreación para niños, pero como referencia hay los parques municipales, la playa, piscinas que no ofertan distracción.

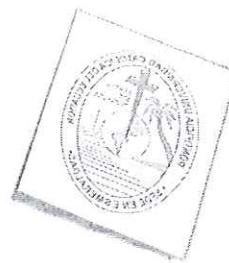


Cuadro No.01
Aspectos cualitativos de la oferta

Competidor	Posicionamiento	Financiamiento	No. de Empleados	Días laborables
Ing. Pablo Demera	Bajo	Efectivo	1	Fines de semana
Sr. Jorge Tambaco	Bajo	Efectivo	1	Semanalmente
Sr. Rafael Saldarriaga	Bajo	Efectivo	1	Desde los miércoles hasta los domingos
Sr. Marcos Pata	Bajo	Efectivo	1	Desde los miércoles hasta los domingos
Sr. Armengol Pineda	Medio	Efectivo	1	Sólo alquila para fiestas infantiles

4.3.2. Aspectos Cuantitativos de la Oferta

En cuanto a los aspectos cuantitativos, existen personas vendedoras de servicios en los parques municipales los cuales tienen limitado el producto y el servicio no es de calidad.



Cuadro No.02
Aspectos cuantitativos de la oferta

COMPETIDOR	UBICACIÓN	SERVICIO
Ing. Pablo Demera	Plaza Cívica	- Juegos inflables - Cuatro carros - Bicicletas
Sr. Jorge Tambaco	Parque Las Palmas	- Dos inflables - Ocho carros
Sr. Rafael Saldarriaga	Parque Las Palmas	- Carros
Sr. Marcos Pata	Parque Las Palmas	- Carros
Sr. Armengol Pineda	Gasolinera salida al puerto pesquero	- Juegos tradicionales como sube y baja, brinca brinca

4.3.3. Proyección de la Oferta

Al realizar las entrevistas, se identificó una clara situación ya que los ofertantes no tienen un lugar establecido de recreación y esparcimiento es decir no hay una empresa conformada para que brinden el servicio; por lo que no tienen la capacidad de atender a los clientes.

4.4. DETERMINACIÓN DE LA DEMANDA DEL PROYECTO

4.4.1. Demanda del Proyecto

Sin embargo la capacidad estará determinada por los juegos inflables, juegos de máquinas, cuadrones y cancha sintética, que dispondrá este centro; por cada uno de ellos, existirá una cantidad de niños aproximadamente de veinte niños, los fines de semana, de las 52 semanas del año.



El crecimiento será proyectado de acuerdo a las posibilidades de adquirir más inflables, juegos de máquinas y otra cancha sintética que permita una mayor capacidad de atención a los clientes.

4.4.1.1. Tipo de mercado

El servicio que “AVENTURA PARK” se encasilla por la especialización selectiva ya que se ha seleccionado varios segmentos, todos apropiados y objetivamente atractivos, es posible que exista poca o ninguna sinergia entre los segmentos, pero cada uno promete generar utilidades, esta estrategia tiene la ventaja de diversificar el riesgo de la empresa.

4.4.1.2. Análisis de Precios

Aunque los costos pudieran resultar altos por la atención personalizada, en el caso de éste servicio, se analiza los costos de la siguiente manera:

- ✓ La entrada tendrá el costo de \$ 2.00 dólares para las personas adultas y de \$1,00 dólar para los niños.

- ✓ Para calcular la cantidad de personas diarias que visiten el Centro de Recreación Infantil nos fundamentamos en la proyección que efectúa el INEC para el 2009, que es el de 122.003 habitantes en el cantón Esmeraldas en el área urbana, se cuenta que las familias esmeraldeñas están compuesta por cinco personas; es decir que tendremos 24.400 familias.



- ✓ De acuerdo a la encuesta efectuada, en la pregunta No.4 nos indica que el 12% de los encuestados llevan sus hijos al parque, es decir que serían 2.928 familias que visitarán al parque.

Cuadro No.03
Cantidad de familias visitantes

DESCRIPCIÓN		COSTO BOLETO	CANTIDAD	TOTAL
Familias	2.928			
Padres	1.171	\$ 2,00	\$ 3.422,00	\$ 5.179,00
Hijos	1.757	\$ 1,00	\$ 1.757,00	

- ✓ Nos ubicamos en la pregunta No.6, la cual nos demuestran la frecuencia con que visitan lugares de diversión esto es:

Cuadro No.04
Frecuencia de visita

FAMILIAS	RANGO	%	FRECUENCIA	FAMILIA
2.928	Semanal	54%	1.581 Familias	632 Adultos
				949 Niños
	Mensual	29%	849 Familias	340 Adultos
				509 Niños
	Trimestral	7%	205 Familias	82 Adultos
				123 Niños
	Otros	10%	293 Familias	117 Adultos
				176 Niños



- ✓ Por tanto, nos enmarcamos en la pregunta No.3, que identifican las edades que oscilan los hijos y tenemos lo siguiente datos:

Cuadro No.05
Edades que oscilan los niños

RANGO	FRECUENCIA	%	FAMILIAS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	CANTIDAD	TOTAL	TOTAL ANUAL
Semanal	1.581 familias	56%	885 familias	354 Adultos	\$ 2,00	\$ 708,00	\$ 1.239,00	64.428,00
				531 Niños	\$ 1,00	\$ 531,00		
Mensual	849 familias	56%	475 familias	340 Adultos	\$ 2,00	\$ 680,00	\$ 1.189,00	14.268,00
				509 Niños	\$ 1,00	\$ 509,00		
Trimestral	205 familias	56%	115 familias	82 Adultos	\$ 2,00	\$ 164,00	\$ 287,00	1.148,00
				123 Niños	\$ 1,00	\$ 123,00		
Semestral	293 familias	56%	164 familias	117 Adultos	\$ 2,00	\$ 234,00	\$ 410,00	820,00
				176 Niños	\$ 1,00	\$ 176,00		

- ✓ Se contará con dos adultos y tres niños, calculando así, se toma en referencia de una figura pesimista que, en un día de visita al Centro de Recreación Infantil “Aventura Park” un niño efectúa o realiza la diversión o entretenimiento en tres juegos diferentes es decir que:



Cuadro No.06
Frecuencia de subida a juegos

RANGO	FAMILIAS	CANTIDAD	COSTO DE JUEGOS			TOTAL JUEGOS	TOTAL	TOTAL ANUAL
			Juego 1	Juego 2	Juego 3			
Semanal	885 familias	531 Niños	\$ 1,00	\$ 0,75	\$ 0,75	\$ 2,50	\$ 1.327,50	69.030,00
Mensual	475 familias	509 Niños	\$ 1,00	\$ 0,75	\$ 0,75	\$ 2,50	\$ 1.272,50	15.270,00
Trimestral	115 familias	123 Niños	\$ 1,00	\$ 0,75	\$ 0,75	\$ 2,50	\$ 307,50	1.230,00
Semestral	164 familias	176 Niños	\$ 1,00	\$ 0,75	\$ 0,75	\$ 2,50	\$ 440,00	880,00

- ✓ Además se toma en consideración que, en el centro de recreación existen stand de comidas rápidas, los que serán arrendados a terceros; lo que genera un ingreso por arriendo de locales, de acuerdo al siguiente detalle:



Cuadro No.07
Ingreso por alquiler

No.	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	TOTAL MENSUAL	TOTAL ANUAL
1	Stand de Bebidas	\$ 250,00	\$ 250,00	3.000,00
1	Stand de Canguiles	\$ 250,00	\$ 250,00	3.000,00
1	Stand de Hot dog	\$ 250,00	\$ 250,00	3.000,00
1	Stand de Algodón de Azúcar	\$ 250,00	\$ 250,00	3.000,00
1	Stand de Hamburguesas	\$ 250,00	\$ 250,00	3.000,00
1	Stand de Papas fritas	\$ 250,00	\$ 250,00	3.000,00
1	Stand de Sanwiches	\$ 250,00	\$ 250,00	3.000,00
1	Stand de Granizados	\$ 250,00	\$ 250,00	3.000,00
1	Cafetería	\$ 600,00	\$ 600,00	7.200,00
1	Heladería	\$ 600,00	\$ 600,00	7.200,00
1	Tienda de curiosidades	\$ 600,00	\$ 600,00	7.200,00
11	TOTAL		\$ 3.800,00	45.600,00

- ✓ Con los datos obtenidos de las entradas, del uso de los juegos y por alquiler de los stand, se obtendrá ingresos mensuales para “**Aventura Park**” de acuerdo al siguiente detalle:



Cuadro No.08
Ingresos generales

DESCRIPCIÓN	TOTAL MENSUAL	TOTAL ANUAL
INGRESOS POR ENTRADAS	\$ 6.722,00	\$ 80.664,00
INGRESOS POR JUEGOS	\$ 7.200,83	\$ 86.410,00
INGRESO POR ARRIENDO DE STAND	\$ 3.800,00	\$ 45.600,00
TOTAL	\$ 17.722,83	\$ 212.674,00

4.4.1.3. Mix del Mercado

➤ Producto.

Para “Aventura Park” el producto principal que oferta son sus instalaciones perfectamente adecuadas y conjuntamente con el servicio especializado de cada juego o ambiente en que la familia desee estar; por la diversidad de productos en un solo lugar, estos constarán con sus respectivas señalizaciones para poder diferenciar uno de otros, como los juegos de niños de las diferentes edades, o en su defecto en los que pueden estar un niño pero en la compañía de un adulto.

- ✓ Parque para niños
- ✓ Ambiente natural
- ✓ Cancha sintética



- ✓ Juegos electrónicos
- ✓ Juegos infantiles
- ✓ Comidas rápidas
- ✓ Pista de Karting
- ✓ Heladería – cafetería

➤ **Precio**

Por el estudio de mercado que se ha realizado, el nivel socio – económico que se encuentra la demanda, es el nivel medio que oscila entre los \$600,00 - \$1.000,00; ya que las personas gastarían de \$10,00 a \$20,00 dólares, por tal motivo para los de “**Aventura Park**” un precio de \$10,00 dólares promedio por persona al ingresar al parque, con un costo de entrada de \$2,00 dólares para los adultos y \$1,00 para los niños y por el uso de los juegos dependiendo los inflables cada 10 minutos 1,00 dólares; y los otros juegos \$0,75 centavos de dólar. Son precios que la gente se acomoda a pagar por un fin de semana en la naturaleza en compañía o unión de su familia ya que entre la semana sólo es trabajo.

➤ **Promoción**

En cuanto a la promoción se utilizará la primera semana por inauguración dos niños entrarían con un solo boleto, también otra promoción es cuando el niño está de cumpleaños subirá gratis a uno de los juegos.

➤ **Plaza**

El mercado al cual está dirigido este servicio es a los niños que comprenden las edades de 4 a 10 años; y los que se busca es brindar el servicio directo al consumidor, por lo que el esquema de comercialización sería Productor – Consumidor.



➤ **Publicidad**

Se iniciará con una campaña publicitaria inicial con pancartas o vallas publicitarias en los diferentes sitios de la ciudad y luego se empezará dar a conocer el servicio en las diferentes escuelas de la ciudad, la misma que se caracteriza por la atención personalizada desde el primer contacto con los clientes potenciales.

En la publicidad se utilizará la radio, que es un medio masivo especialmente para Padres de Familia y nos valdremos del pum (lo nuevo) para dar a conocer el parque de recreación, porque a la gente esmeraldeña le gusta la novelería; además se utilizará el mecanismo de boca – oreja, que garantice la obtención de nuevos usuarios a través de los referidos.

A todas las personas que soliciten información se les invitará a conocer nuestras instalaciones, para que conozcan los equipos a utilizarse y el cliente se sienta más seguro.

4.4.1.4. Ventajas Competitivas

➤ **Etapas del ciclo de vida del servicio**

- ✓ Lanzamiento o introducción
- ✓ Crecimiento Inicial
- ✓ Crecimiento Final
- ✓ Madurez
- ✓ Declive



➤ Estrategias del Servicio

Lanzamiento o Introducción

- ✓ Inversión en el local y adquisición de juegos inflables
- ✓ Alianzas con otras empresas para facilitar los puestos de comida en el negocio. Análisis del costo Beneficio
- ✓ Capacitación especial de nuestro personal
- ✓ Agregación de servicios que se encuentran a disposición en el mercado pero por separado (juegos inflables, animadores, puestos de comida, etc.)

Crecimiento Inicial

- ✓ Promociones especiales hacia nuestro target (niños de las escuelas particulares de la zona urbana de Esmeraldas).
- ✓ Publicidad en los principales medios de comunicación de la ciudad, entre ellos la radio, hojas volantes e Internet. Información de estados de cuenta, o tarjetas de crédito.
- ✓ Variar constantemente los paquetes de servicio, de tal manera que se adapten a las necesidades de los clientes.
- ✓ Estrategias para mantener a los clientes, mediante crédito financiado.
- ✓ Comenzar a fortalecer el posicionamiento, mediante estrategias que logren que el target prefiera y diferencien el servicio.

Crecimiento Final

- ✓ Investigar el mercado para identificar las deficiencias que pueda tener el servicio.



- ✓ Paquetes publicitarios en las principales escuelas particulares de la ciudad.
- ✓ Participación del servicio mediante auspicios en eventos, especialmente de tipo escolar.
- ✓ Esfuerzos para diversificar el servicio y proporcionar mayores facilidades a nuestros clientes.
- ✓ Incrementos en el precio, que estén reflejados en la calidad y seguridad de nuestro servicio.
- ✓ Reinversión de las utilidades, para financiar el crecimiento y los esfuerzos técnicos, comerciales y de comunicación.

Madurez

- ✓ Estar a la vanguardia de los cambios que realice la competencia para una pronta respuesta al mercado.
- ✓ Esfuerzos para mantener el precio, buscando cubrir los costos y no desatar una guerra de precios.
- ✓ El servicio de recreación infantil, ya esta especializado por parte del negocio.
- ✓ Comenzar a rediseñar el paquete de servicios buscando una nueva curva de Know How.

Declive

- ✓ Evitar costos que se pueden derivar de un servicio que se ha presentado con debilidad.
- ✓ Ajustes de precios.
- ✓ Mantener la imagen corporativa de la empresa, para posibles participaciones en el mercado.
- ✓ Identificar el envejecimiento de los servicios que ya no tienen acogida por parte de los clientes.



4.4.1.5. Estrategias genéricas para competir

Aventura Park, ha optado por realizar una estrategia exclusiva ya que se venderá el servicio dentro de un área geográfica, en un sólo punto de venta, es decir en local.

Otra razón importante del por qué de este tipo de estrategia, porque es un servicio de compra reflexiva, donde el comprador realiza las comparaciones de precios y características del servicio.

Además, la empresa aplicará una de las estrategias de crecimiento intensivo, como es la estrategia de penetración rápida en el mercado, lo cual posibilitará el incremento gradual de ventas, utilidades y participación en el mercado objetivo.

Por lo que, es necesario programar las estrategias de precio, publicidad, promoción y propaganda del portafolio de productos a ofertarse, que influirán directamente en los resultados de ventas.

4.4.1.6. Canales de Comercialización

➤ Canales del sector de servicios

Al diseñar el canal de marketing se debe entender los niveles de prestación de servicios que desean los clientes.

➤ Estrategias de canales



Segmento niños

Canales Directos

- ✓ A través de visitas a escuelas, para fomentar el uso de las instalaciones sobre todo durante lunes a viernes a través de planes escolares con tarifas especiales y promociones para mantener convenios con estos establecimientos a través de condiciones más convenientes en función del volumen de grupo para que utilicen nuestros servicios para visitas escolares.
- ✓ Creación de una fuerza de venta
- ✓ Difusión a través de internet en páginas de servicios de entretenimiento.
- ✓ Isla en Supermercados a través de convenios con estos establecimientos para difundir los servicios ya que gran parte de los potencias clientes frecuentan estos lugares.
- ✓ A través de correo directo para llegar a las escuelas con tickets promocionales para el uso de las instalaciones.

Canales Indirectos

- ✓ A través de Comités de Padres de Familia de las escuelas
- ✓ A través de consejos estudiantiles

Segmento familiar

Canales Directos

- ✓ Isla entradas a Supermercados
- ✓ Fuerzas de ventas
- ✓ Internet

Canales Indirectos

- ✓ A través de convenios con Instituciones y empresas para difundir nuestros servicios y ofrecer planes empresariales con tarifas especiales con planes de membrecías con beneficios adicionales.



CAPÍTULO V

ESTUDIO TÉCNICO E INGENIERÍA DEL PROYECTO

5.1. ESTUDIO TÉCNICO

5.1.1. Determinación del Tamaño óptimo del proyecto

De acuerdo a los resultados obtenidos en el Estudio de Mercado existe una demanda insatisfecha que son los Padres de Familia y Niños, por la falta de un espacio recreativo como el que **“AVENTURA PARK”** proporcionará, por lo cual es preponderante la creación de una empresa destinada a brindar servicio al público en la recreación infantil y a la vez que satisfaga las necesidades de los consumidores.

El tamaño óptimo de la empresa, se estimará tomando los datos del tamaño de la demanda, la demanda insatisfecha, la capacidad instalada, pero sobre todo la capacidad económica de los inversionistas interesados en el proyecto.

Las personas que inviertan en éste proyecto deben valorar los siguientes aspectos:

- ✓ En el estudio de mercado realizado se constató que, la gran mayoría de encuestados sienten la necesidad de tener un Centro de Recreación Infantil en nuestra ciudad, ya que deben viajar fuera de la provincia con sus hijos para la búsqueda de la recreación infantil; al realizar estos viajes les aumentan sus gastos en su presupuesto y no existe parque con todas esas características o similitudes en la ciudad de Esmeraldas.



- ✓ En relación a la competencia se puede acotar que, se tiene ventaja de un servicio nuevo en el mercado porque al momento no existe un lugar específico con todas las comodidades para ser explotado en su totalidad; además establecer sus debilidades y convertirlas en oportunidades.
- ✓ Para las personas, es muy importante el bienestar de sus hijos, un precio cómodo, la calidad del producto, la atención y también la seguridad para sus pequeños en cuanto a la diversión por lo que, esperan pronto las instalaciones del Centro de Recreación Infantil.

5.1.2. Localización óptima del proyecto

El estudio de la localización, se refiere a la búsqueda del lugar idóneo para el proyecto, procurando obtener el máximo beneficio, mediante el análisis de variables o fuerzas de macro y microlocalización.

La decisión de la localización de un proyecto es una decisión de largo plazo, con repercusiones financieras importantes que deben ser consideradas con la mayor exactitud posible. La importancia de una selección apropiada para la localización del proyecto se manifiesta en diversas variables, cuya recuperación financiera podría hacer cambiar el resultado de la evaluación.

5.1.2.1. Macrolocalización

En este proyecto lo que define el tamaño óptimo, como se puede notar es el monto de inversión y la necesidad del servicio que presta el Centro de Recreación Infantil "AVENTURA PARK", que cumpla con normas sencillas, que está estrechamente relacionado con seguridad, confort y versatilidad.



La empresa como está pensada para ser estructurada es para que su campo de acción sea la Provincia de Esmeraldas, ya que en esta se desarrollará toda la actividad recreativa.

5.1.2.1.1. Variables de Macrolocalización

- ✓ **Servicio de Parquadero.** El parqueo es importante al momento de comenzar un negocio, ya que se debe considerar que los niños irán acompañados de sus padres, por lo que sería importante garantizar un lugar en donde puedan dejar sus vehículos.
- ✓ **Valor del Arriendo.** Debe ser considerado dentro del presupuesto, ya que un buen local generalmente implica altos costos de arriendo.
- ✓ **Disponibilidad del local.** Un local con las características mencionadas es difícil encontrar en la ciudad de Esmeraldas; por lo que es importante ubicarnos en una de las avenidas principales, ya que en ellas será más fácil encontrar un local.
- ✓ **Condiciones del Local.-** Las condiciones del local facilitará que pueda funcionar sin mayores complicaciones.
- ✓ **Ambiente del Lugar.** La decoración es el factor clave para que un cliente decida asistir al centro de recreación infantil.

El ambiente debe derrochar alegría, elegancia, armonía en los colores, etc.



5.1.2.2. Microlocalización

La ubicación tiene que cumplir con ciertas características básicas:

- ✓ De fácil acceso
- ✓ Que se encuentre dentro del perímetro urbano de la ciudad
- ✓ Fácil parqueo
- ✓ Que se enmarque dentro del presupuesto establecido para el arriendo.
- ✓ No se le considere una zona de riesgo para el público.

5.1.2.2.1. Variables de Microlocalización

- ✓ **Ubicación.** La ubicación de la empresa es estratégica, ya que se encuentra situada al noroeste de la ciudad, lo cual posibilidad ubicar de manera inmediata a los demandantes potenciales de los servicios recreativos que la empresa oferta.
- ✓ **Empleados.** Esta variable influye en el negocio, ya que dependiendo del tamaño del local, se contratarían a los empleados necesarios para dar mantenimiento y servicio a los clientes.

La ciudad de Esmeraldas dispone de mano de obra calificada, por lo que la empresa puede aprovechar inmediatamente los perfiles profesionales necesarios dentro del mercado laboral y de esta manera contribuir en la oferta de puestos de trabajo que posibiliten la reactivación socio-económico.

- ✓ **Seguridad del Local.** Aventura Park necesita contar con una infraestructura que brinde todas las seguridades al personal y al cliente.

Por tanto se implementará un sistema de alarma y de guardias de seguridad, los cuales serán la principal garantía de las personas que contraten nuestros servicios.



- ✓ **Distribución del local.** El local debe contar con espacios verdes, en los cuales se puedan adaptar áreas recreativas y juegos inflables, infantiles pista de karting, local de curiosidades, etc. También se necesita de un lugar en el cual se pueda adaptar un espacio para los padres de familia, oficinas administrativas y bodegas.
- ✓ **La distancia.** Esta es una variable fundamental, ya que como mencionamos anteriormente es importante que el cliente pueda llegar sin mayores referencias a nuestro local.
- ✓ **Disponibilidad de servicios básicos.** La ciudad de Esmeraldas al momento tiene una cobertura de servicios básicos aceptable, lo cual permite la posibilidad de asentamiento de esta nueva empresa.

En cuanto al servicio de agua potable tiene una cobertura del 87% del área total urbana; un sistema de alcantarillado que en los últimos años a mejorado ostensiblemente posibilitando que las descargas constantes de aguas negras y la acumulación de desechos sólidos sean evacuados oportunamente, disminuyendo de esta forma la contaminación.

Un sistema de recolección de basura que tiene una cobertura del 80%, mediante la utilización de recolectores, volquetes y tractores botaderos; un sistema eléctrico que cuenta con una cobertura del 94% en el área urbana de la ciudad; sistemas de telecomunicación como: Andinatel, Telfonet y muchas otras empresas de servicios telefónicos y de internet que garantizan las comunicaciones con el resto del país y el mundo.

- ✓ **Transporte.** Esta variable depende directamente del lugar en donde se encuentre el local, ya que si nos instalamos en las afueras de la ciudad, el servicio de transporte será una debilidad. Por cuanto es indispensable que el local se encuentre en un lugar comercial dentro del área urbana de la ciudad de Esmeraldas.



La ciudad de Esmeraldas cuenta con 3 cooperativas de transporte como son: Las Palmas, Alfonso Illescas y River Tabiazo y quince cooperativas de taxis legalmente reconocidas, que garantizan la cobertura en los servicios de transportación urbana.

- ✓ **Infraestructura vial.** La infraestructura vial en la ciudad de Esmeraldas es aceptable, ya que en los últimos años a sufrido un significativo mejoramiento, esto es sus avenidas y calles están en su mayor parte asfaltadas y adoquinadas, permitiendo de esta manera a sus habitantes tener libre tránsito y acceso a cualquier sitio dentro de la ciudad acorde a sus requerimientos.

Siendo esto un factor muy importante para potenciar el desarrollo del proyecto propuesto.

5.1.2.3. Mapa de Ubicación geográfica de la Empresa

➤ Ubicación de la empresa

Anexo No.03

Se ha señalado el lugar en donde existe disponibilidad del local. En la calle Gran Colombia entre Avenida J.F. Kénedy y J.R. Coronel, Sector Parada 12, existe un terreno que cumple con los requerimientos a nivel de microlocalización y macrolocalización.

Los costos de compra o arrendamiento están por encima del presupuesto pero las condiciones del terreno, disponibilidad de parqueo, seguridad y ambiente del local justifican la inversión.



5.2. INGENIERÍA DEL PROYECTO

5.2.1. Diseño de servicio

5.2.1.1. *Plan de Producción*

La planificación y control de la producción es una de las actividades más delicadas que se tiene que cumplir en la empresa, pues es la que prevé lo que ha de producirse para atender las necesidades del mercado y en base a ello, es la que dimensiona los recursos que habrá que conseguir para viabilizar el plan, además proporciona el mecanismo idóneo para verificar el cumplimiento de lo previsto.

Pasos para definir el proceso de producción

- ✓ Identificar todas las actividades del proceso
- ✓ Ordenarlas secuencialmente en torno a sus relaciones.
- ✓ Apoyar el proceso mediante cuadros, tablas o flujogramas.
- ✓ Describir textualmente cada una de las actividades del proceso.
- ✓ Identificar los recursos necesarios en cada actividad.

“**Aventura Park**”, es una empresa que se dedica a la recreación infantil, ofreciendo a los clientes un sistema agregado de servicios de acuerdo a la edad de cada uno de ellos.

El proceso productivo se lo definirá de acuerdo a los siguientes puntos:

- ✓ Clientes (niños y Padres de Familia)
- ✓ Decoración
- ✓ Servicio de Comida



- ✓ Juegos Inflables
- ✓ Juegos infantiles
- ✓ Juegos de máquinas

Para la empresa es fundamental conocer el número de asistentes al centro de recreación, para que en base a esto proceder a ofrecer el servicio que más se ajuste a las necesidades y requerimientos del cliente.

Determinando de esta manera el éxito del negocio y la fidelización de los clientes.

5.2.2. Diseño de los procesos del servicio

5.2.2.1. *Proceso a seguir con los clientes*

Como ya se ha mencionado el valor agregado de los servicio está en definir exactamente la necesidad de cada uno de los clientes, de tal manera de que los niños realicen actividades acordes a su edad. Por cuanto el proceso a seguir con cada uno de ellos es el siguiente:

- ✓ Determinar la edad del niño
- ✓ Establecer el juego a escoger el niño.
- ✓ Confirmar el juego o diversión a la que desea ejecutar
- ✓ Seleccionar a los niños que han confirmado realizar el mismo juego
- ✓ Asignar al personal adecuado el cual estará a disposición de los niños durante los minutos que dure el juego.
- ✓ Asesorar a los niños en las actividades recreativas
- ✓ Proporcionar los implementos y materiales con los cuales se realizarán los juegos y actividades recreativas.



- ✓ Asegurarnos que todos los niños utilicen los juegos con equidad.
- ✓ Al finalizar realizar la evaluación post venta con los niños, para evaluar la calidad del servicio.

5.2.2.2. Proceso a seguir con la Decoración del local

Decorar el espacio donde va a tener lugar la recreación infantil resulta primordial. El espacio debe derrochar alegría con la combinación de variedad de colores vivos.

Añadir en la decoración dibujos de los niños que son sus favoritos puede darle un toque personal y más acogedor, tomando en cuenta los gustos y preferencias de los clientes.

“Aventura Park”, proporciona una serie de temas y personajes en los cuales se basa la diversión de ellos, como por ejemplo: animales, personajes del fútbol, hadas, dibujos animados, juegos electrónicos, cancha sintética y finalmente juegos inflables.

El proceso a seguir con la decoración es el siguiente:

- ✓ Definir si la recreación infantil se la realizará en la cancha sintética, en los juegos inflables o en el salón de juegos electrónicos.
- ✓ Determinar personajes de moda para la decoración de diferentes lugares.
- ✓ Decorar los lugares estratégicos.
- ✓ Ambientar el local con los diferentes juegos seleccionados.
- ✓ Definir los lugares en donde se colocarán la máquina de algodón de azúcar, máquina de canguil, dispensador de cola, etc.
- ✓ Colocar una mesa con materiales para Globoflexia, y caritas pintadas.



5.2.2.3. Proceso a seguir con la Comida

La comida es uno de los elementos más importantes en una recreación infantil, se debe garantizar que los chicos queden satisfechos.

Se considera que estas Islas de comidas ligeras o pequeños locales son para venta productos, serán arrendados a terceras personas, para así lograr el objetivo de la empresa en dar trabajo a la ciudadanía esmeraldeña.

Islas de Comidas Ligeras

(Pequeños locales para promocionar productos)

- | | |
|---------------------|--------------|
| ✓ Algodón de Azúcar | ✓ Sándwiches |
| ✓ Canguil | ✓ Granizados |
| ✓ Hamburguesas | ✓ Bebidas |
| ✓ Helados | - Colas |
| ✓ Papas fritas | - Jugos |
| ✓ Hot Dogs | - Aguas |

5.2.2.4. Proceso a seguir con los Juegos Inflables

Los juegos inflables son una distracción que llama la atención principalmente en los niños, por cuanto la inversión en ellos garantiza el éxito del negocio.

Se debe considerar que su duración es de 7 años aproximadamente por lo que, se les da un mantenimiento constante.

El proceso a seguir con los juegos inflables es el siguiente:



- ✓ Adquirir los juegos inflables considerando su tamaño y duración.
- ✓ Dar un mantenimiento constante.
- ✓ Armar los inflables en el lugar destinado 2 horas antes del evento de tal manera que cuando lleguen los clientes (niños) estos se encuentren listos.
- ✓ Asignar el personal capacitado para manejar el juego durante la recreación de los chicos.
- ✓ Vigilar que los niños no lleven comida al interior de los juegos.
- ✓ Desmontar los juegos una vez finalizado la jornada de trabajo.

5.2.2.5. Proceso a seguir con los Juegos de Maquinas

Los juegos de maquinas también son un entretenimiento para los niños, por cuanto la inversión en ellas avalará la visita al centro de recreación infantil.

Se considera que la duración es de 5 años aproximadamente por lo que, se les dará un mantenimiento constante.

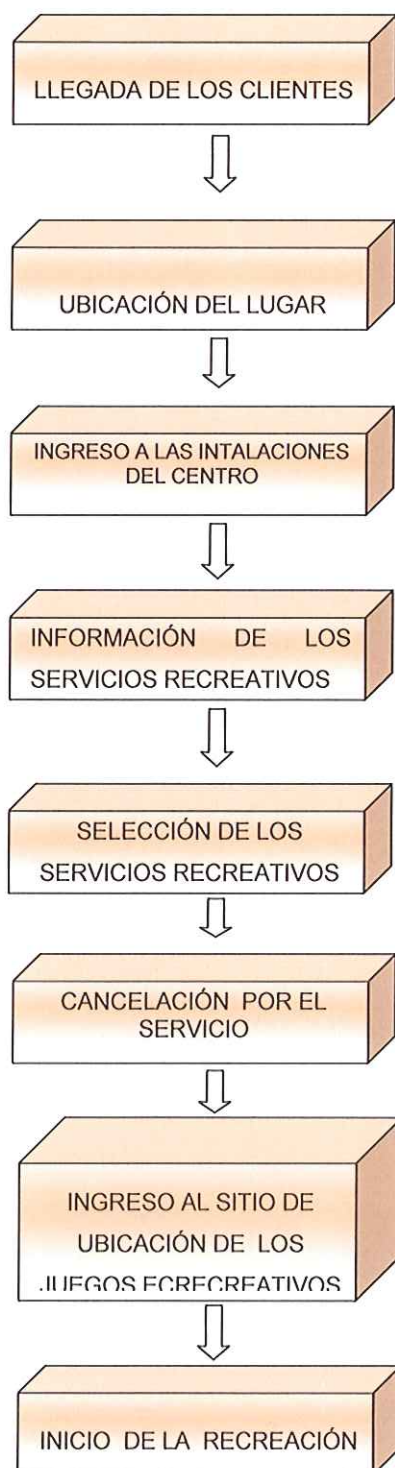
El proceso a seguir con los juegos de máquinas, es de acuerdo al siguiente detalle:

- ✓ Adquirir las máquinas considerando su tamaño y duración.
- ✓ Dar un mantenimiento constante
- ✓ Instalarlas en un lugar cerrado cómodo y con cierta distancia de cada una de ellas.
- ✓ Asignar el personal capacitado para manejar las máquinas durante el tiempo de visitas de los niños.
- ✓ Vigilar que los niños no lleven comida al interior de los juegos.
- ✓ Apagar las máquinas una vez finalizado la jornada laboral.



5.2.3. Flujogramas del Proceso Productivo

5.2.3.1. *Flujograma a seguir con los clientes*



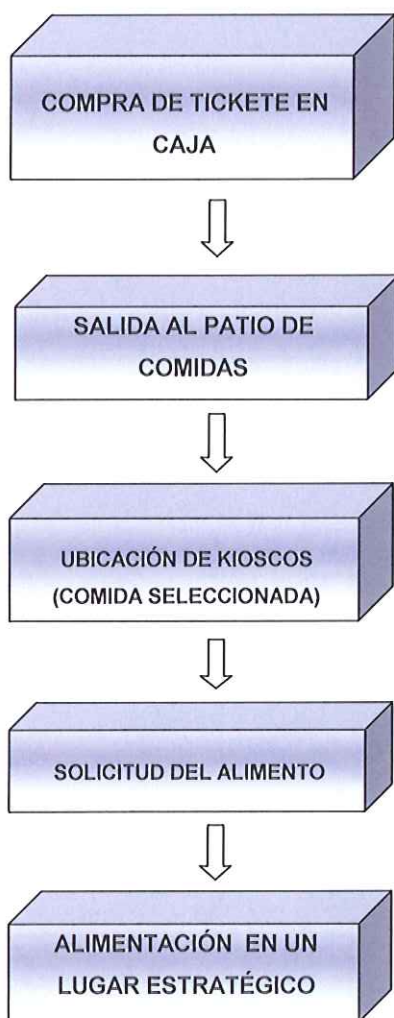


5.2.3.2. *Flujograma a seguir con la Decoración del local*





5.2.3.3. *Flujograma a seguir con la Comida*





5.2.3.4. *Flujograma a seguir con los Juegos Inflables*





5.2.3.5. Flujograma a seguir con los Juegos de Maquinas





5.2.4. Descripción del Proceso Productivo

5.2.4.1. Clientes

- ✓ Determinar la edad del/los niño(s), de acuerdo a la segmentación de la empresa, ya que dependiendo de la misma se ofrece la distracción infantil que más se adapte a las necesidades del cliente.
- ✓ Establecer el juego que se adapte a las necesidades del niño.
- ✓ Seleccionar a los niños que han confirmado la utilización del mismo servicio o juego. Al momento de confirmar los niños que escogieron el mismo juego se responsabilizará el guía o la persona que estará a cargo de cada juego.
- ✓ Asignar al personal adecuado el cual estará a disposición de los niños durante los minutos que dura el juego o la diversión.
- ✓ Durante toda la recreación o diversión el personal estará listo para dar soporte en cualquier momento del evento. Ya que están preparados para realizar cualquier tipo de trabajo que se requiera.
- ✓ Asesorar a los niños en las actividades recreativas. Es decir, estar con ellos en todo momento y resolver cualquiera de sus inquietudes.
- ✓ Proporcionar los implementos y materiales con los cuales se realizarán los juegos y actividades recreativas.
- ✓ Asegurarnos que todos los niños hayan utilizado el juego con equidad.
- ✓ Al finalizar realizar la evaluación post venta con los niños, para evaluar la calidad del servicio, es decir, realizando preguntas que tan bueno pareció el juego o el servicio y entregándole un valor agregado como un chupete.

5.2.4.2. Decoración del local

- ✓ Definir si la recreación infantil se la realizará en los diferentes lugares de juegos como son: cancha sintética, juegos inflables, salón de juegos electrónicos. El cliente tiene diferentes opciones al momento de escoger el lugar en donde se divertirá, ya que lo puede realizar en nuestros locales o parque infantil.



- ✓ Determinar el personaje de moda, para la decoración de los diferentes lugares. Este es un detalle muy importante ya que el diseño de dibujos, figuras etc., dependen exclusivamente de la moda.
- ✓ Decorar los lugares estratégicos. Aventura Park ofrece el servicio de globoflexia y caritas pintadas, de tal manera de mantener la armonía con el resto de la decoración.
- ✓ Definir los lugares en donde se colocarán la máquina de algodón de azúcar, máquina de canguil, dispensador de cola, etc.
- ✓ Colocar en las mesas los materiales para globoflexia y caritas pintadas..

5.2.4.3. Islas de comidas ligeras

Pequeños locales para promocionar productos comestibles, éste tipo de comidas se servirán durante toda la diversión de los niños, ya que se cuenta con personal capacitado que permita, que el cliente al momento que lo desee se acerque a una ventanilla para comprar y se sirva sin necesidad de salir fuera del Centro de Recreación Infantil.

5.2.4.4. Juegos Inflables

- ✓ Adquirir los juegos inflables considerando su tamaño y duración. Estos juegos se compran directamente en el exterior, existe una gran variedad de diseños, tamaños y colores. Para el entretenimiento contamos con un juego inflable de aproximadamente 5x10 metros, en donde los niños podrán saltar el tiempo que dure los minutos establecidos por Aventura Park.



- ✓ Dar un mantenimiento constante.
- ✓ Armar los inflables en los lugares destinados de tal manera que cuando lleguen los chicos sientan un ambiente de aventura.
- ✓ Asignar el personal capacitado para controlar el juego durante su utilización.
- ✓ Vigilar que los niños no lleven comida al interior de los juegos. Esta medida es de vital importancia sobre todo para el mantenimiento.
- ✓ Desmontar los juegos una vez finalizado el evento. Como ya mencionamos anteriormente todo nuestro personal está capacitado para realizar esta actividad.

5.2.4.5. Juegos de máquinas

- ✓ Adquirir los juegos de máquinas considerando su tamaño y duración. Estos juegos se compran directamente en el exterior, existe una gran variedad de diseños y tamaños.
- ✓ Dar un mantenimiento constante.
- ✓ Armar los juegos de máquinas en los lugares destinados con una distancia prudente, selección de juegos para las edades y juegos motivacionales para que los clientes (niños) tengan sus propias iniciativas.
- ✓ Asignar el personal capacitado para control, manipulación y buen funcionamiento de las máquinas.
- ✓ Vigilar que los niños no lleven comida al interior de los juegos. Esta medida es de vital importancia sobre todo para el mantenimiento.



5.2.5. Requerimiento del Proyecto

5.2.5.1. Terreno

Al momento de formular este proyecto y de acuerdo al diagnóstico realizado, se debe adquirir un terreno para construir el Centro de Recreación Infantil "Aventura Park".

Cuadro No. 09

Terreno

DESCRIPCION	DIMENSIÓN m2	CANTIDAD
TERRENO	4.430	1

5.2.5.2. Muebles y Enseres

Con respecto a los requerimientos de cada área de trabajo planteado en el orgánico estructural, se establecen los muebles y enseres necesarios para garantizar un adecuado desarrollo de las actividades en la empresa.

A continuación se detalla lo siguiente.

Cuadro No. 10

Muebles y Enseres

DESCRIPCION	CANTIDAD
Hall Secretaría	
Juego muebles	1



DESCRIPCION	CANTIDAD
Administrativo - Gerencia	
Escritorio Ejecutivo	1
Silla giratoria ejecutiva	1
Anaqueles	1
Porta papeles	1
Sillones de espera	2
Pizarra de tiza líquida	1

DESCRIPCION	CANTIDAD
Secretaria - Marketing	
Escritorio secretaria	1
Silla giratoria secretaria	1
Anaqueles	1
Archivadores	2
Porta papeles	1
Mesa para reuniones	1
Sillas para reuniones	8

DESCRIPCION	CANTIDAD
Contabilidad	
Escritorio Ejecutivo	1
Silla giratoria ejecutiva	1
Anaqueles	1
Archivadores	1
Porta papeles	1

DESCRIPCION	CANTIDAD
Enfermería	
Escritorio Ejecutivo	1
Silla giratoria ejecutiva	1
Anaqueles	1
Archivadores	1
Porta papeles	1



5.2.5.3. Equipos de oficina

El equipo de oficina es necesario y obligatorio para el cumplimiento de las actividades diarias que están planificadas y asignadas en cada unidad de trabajo, lo cual permitirá una armonización en las operaciones de la empresa, con la finalidad de alcanzar los objetivos planteados.

Cuadro No.11
Equipos de Oficina

DESCRIPCION	CANTIDAD
Computadores Quad Duo 2,4	4
Impresora HP Láser JET 1320n	3
Scanner	1
Caja Registradora	2
Calculadora casio	3
Dispensador de agua	1
Aires Acondicionados de 24000 BTU	6
Aires Acondicionados de 48000 BTU	1
Secadores de mano	3
Equipo de sonido Sony	2
Fax teléfono Panasonic KXFT 981	1
Teléfono intercomunicador	1
UPS	4
Teléfonos Panasonic inalámbricos	4



5.2.5.4. Maquinarias y equipos de juegos

La empresa “Aventura Park”, requiere obligatoriamente contar con equipos, maquinarias y herramientas que garanticen el normal desenvolvimiento de la organización.

A continuación se detalla lo siguiente.

Cuadro No.12
Maquinarias y equipos de juegos

DESCRIPCION	CANTIDAD
JUEGOS RECREATIVOS	
Conjunto de madera compuesto por columpios, pasamanos, sube y baja y resbaladeras	2
Giratorio	1
Carrusel	2
Caballito y avioncitos	4
Gusanito	1
JUEGOS INFLABLES	
Las Torres	3
JUEGOS DEPORTIVOS	
Cancha sintética	1
Bicicletas	15
Carros a batería	15
JUEGOS DE MÁQUINAS	
Máquinas	12



5.2.5.5. Otros equipos y herramientas

La empresa de recreación infantil, requiere obligatoriamente contar con equipos y herramientas que garanticen el normal desenvolvimiento de la organización.

Según el siguiente detalle:

Cuadro No.13
Otros equipos y herramientas

DESCRIPCION	CANTIDAD
OTROS EQUIPOS	
Cafetera Eléctrica	1
Waflera	1
Extensiones eléctricas	10
Camilla para enfermería (Chailon)	1
Equipo médico	1
Medicinas	
HERRAMIENTAS	
Cortadora de césped	1
Tijeras podadoras	1
Cajas de herramientas	5
Máquina de aire	3



5.2.5.6. Uniformes

Cuadro No.14
Uniformes

DESCRIPCION	CANTIDAD
UNIFORMES	
Camisetas	20
Jeans	20
Gorras	28
Overoles	8



5.2.5.7. *Suministros de oficina*

Cuadro No.15
Suministros de Oficina

DESCRIPCION	CANTIDAD
SUMINISTROS DE OFICINA	
Papel A4	2
Facturas	2
Esferos (Caja)	1
Correctores (Unidad)	3
Caja de lápiz	1
Reglas (Unidad)	4
Caja de CD	1
Memory flash	2
Tinta para impresora	1
Carpetas Manilas	25
Resaltadores (Unidad)	6
Caja de clip	2
Grapadora	3
Perforadora	3
Notitas (Unidad)	4
Corta papel	3
Borradores de queso (Caja)	1
Saca grapa	3
Grapas	2



5.2.5.8. *Suministros de limpieza*

Cuadro No.16
Suministros de limpieza

DESCRIPCION	CANTIDAD
Escobas	5
Detergentes (Kilo)	4
Cloro (Galón)	2
Destapacañería	6
Jabón de baño líquido (Galón)	2
Desifectante (Galón)	2
Papel higiénico en pacas	4
Ambientales	15
Recogedor de basura	5
Trapeadores	5
Guantes	4
Limpión/ franela	10
Tachos de basura	5
Fundas de basura	20



5.2.5.9. Recursos Humanos

Cuadro No.17
Recurso Humanos

DESCRIPCION	CANTIDAD
HUMANOS	
Gerente – Gerente	1
Secretaria – Marketing	1
Contador	1
Operadores de juegos	8
Cajeras	2
Personal de Mantenimiento	3
Jardinero	1

5.2.6. Distribución de las instalaciones

Anexo No.04

- ✓ Entrada principal
- ✓ Distribución del Área Administrativa
- ✓ Distribución del Área de Juegos
- ✓ Distribución de las Áreas verdes
- ✓ Distribución del proyecto



5.2.7. Estudio Organizacional y Legal

5.2.7.1. Descripción de la Empresa

La empresa ofrece el servicio que se necesita para la recreación infantil y que actualmente se encuentra repartido en diferentes lugares como son: el local, juegos inflables, juegos infantiles, juegos de máquinas, decoración, música, animación, canchas deportivas, comidas, etc.

Esta mediana empresa pertenece a su creadora, quien aportará con el capital y trabajo necesario para poner en marcha a la misma.

5.2.7.2. Nombre de la empresa.

El nombre de la empresa fue escogido por una de sus socias.

Se escogió este nombre porque, el local es nuevo e innovador, para que sea fácil de recordar y que a su vez permita posicionar este servicio en el mercado Esmeraldeño.

“**AVENTURA PARK**” es un nombre compuesto entre el idioma español e inglés; el mismo que involucra acontecimientos, experiencias, necesidades latentes de recreación, diversión y entretenimiento infantil.

5.2.7.3. Slogan

“AVENTURA PARK”... MÁS QUE UN LUGAR,... UNA EXPERIENCIA.



5.2.7.4. Identificación de la empresa

CENTRO DE RECREACIÓN INFANTIL AVENTURA PARK

➤ Ubicación

País	:	Ecuador
Región	:	Costa o Litoral
Provincia	:	Esmeraldas
Cantón	:	Esmeraldas
Parroquia	:	Bartolomé Ruiz
Zona	:	5
Sector	:	1
Manzana	:	1

➤ Tamaño de la empresa

Mediana Empresa



➤ **Tipo de la empresa**

Sociedad Anónima

➤ **Composición del capital**

Capital de tres socios : 70%

Financiamiento : 30%

➤ **Inversión**

\$762.489,82

5.2.8. Generalidades

5.2.8.1. Misión

La misión de AVENTURA PARK, es de una empresa mediana destinada a brindar a los niños de la ciudad de Esmeraldas, la oportunidad de un servicio al público en la recreación infantil, al ser ésta el alma de la empresa, creará momentos de diversión familiar sana que los desconecte del mundo exterior olvidándose de la cotidianidad y la problemática habitual.

5.2.8.2. Visión

AVENTURA PARK, será el parque número uno de diversión más visitado y la primera opción de diversión familiar ya que esta empresa resaltarán lo más importante que tendrá la ciudad de Esmeraldas, en cuanto a recreación infantil.



5.2.9. Objetivos de la empresa

5.2.9.1. *Objetivo general*

El objetivo es determinar la existencia de un mercado para el servicio y demostrar que la creación del Centro de Recreación Infantil “Aventura Park” es económicamente rentable.

5.2.9.2. *Objetivo específicos*

- ✓ Obtener información para diseñar una estrategia de penetración y demostrar el dominio de la tecnología de producción.
- ✓ Disponer de una estadística de número de niños que se encuentran entre 4 y 10 años de edad que puedan demandar el servicio de “Aventura Park”.
- ✓ Conocer la demanda, oferta, precio y comercialización para poder brindar un buen servicio en el Parque de Recreación Infantil.

5.2.10. Análisis F O D A

El Análisis F.O.D.A. (fortaleza, oportunidades, debilidades y amenazas), es una herramienta esencial que permite obtener un diagnóstico de la situación actual de una empresa u organización, permitiendo de esta manera obtener un análisis preciso de la situación de la empresa, lo que permite en función de ello, tomar decisiones y actuar de acuerdo con los objetivos y políticas formuladas.



Fortaleza (Factor Interno)

- ✓ Servicios Integrados
- ✓ Diversidad de entretenimiento
- ✓ Ubicación
- ✓ Servicio al cliente y facilidades de propuestas

Oportunidades (Factor Externo)

- ✓ No hay competencia similar
- ✓ Crecimiento de la demanda

Debilidades (Factor Interno)

- ✓ Costo de la Inversión

Amenazas (Factor Externo)

- ✓ Inestabilidad política y social
- ✓ Competencia desleal en precios
- ✓ Productos sustitutos
- ✓ Idiosincrasia Esmeraldeña (novelería)

5.2.11. Organización de la empresa

5.2.11.1. Estructura organizacional

➤ Definición.

Toda empresa cuenta en forma implícita o explícita con cierto juego de jerarquías y atribuciones asignadas a los miembros o componentes de la misma.



En consecuencia se puede establecer que la estructura organizativa de una empresa, es el esquema de jerarquización y división de las funciones componentes de ella.

Jerarquizar es establecer líneas de autoridad (de arriba hacia abajo) a través de los diversos niveles y delimitar la responsabilidad de cada empleado ante solo un supervisor inmediato. Esto permite ubicar a las unidades administrativas en relación con las que le son subordinadas en el proceso de la autoridad.

El valor de una jerarquía bien definida, consiste en que reduce la confusión respecto a quien da las órdenes y quién las obedece.

➤ Tipo de estructura organizacional

La organización implantada en el parque dispone de una estructura lineo – funcional (lineal / funcional), ya que los grados de autoridad como consecuencia de los niveles de mando, se ejercen en forma “piramidal”, es decir, el mayor grado de autoridad está representado en el vértice superior de una figura geométrica, utilizada como símil, disminuyendo el nivel de mando, en la medida en que se descende hasta la base de la figura.

5.2.11.2. Estructura de “Aventura Park”

Esta es una propuesta para la estructuración de la empresa mediana de Recreación Infantil “**Aventura Park**”, en donde se conocerá qué es lo que debe realizar cada una de estas áreas, para un óptimo funcionamiento de la misma:



- ✓ **Área Administrativa:** Encargada de toda la organización y manejo de la empresa, mediante los sub-departamentos:

Jurídico: Maneja lo referente a contratos, juicios, demandas, es decir se encarga de la parte legal de la empresa.

Secretaria / Marketing: Maneja todo lo referente a la documentación, publicidad y promoción de campañas (Marketing), a la distribución y ventas de la empresa.

- ✓ **Área Financiera:** Este se encarga de todos los temas referentes a la economía de la empresa, por ejemplo es el responsable del manejo bancario entre otros; está formado por:

Contabilidad: Se encarga en su totalidad del manejo contable de la empresa, es decir balances, roles de pago, facturas, impuestos entre otros, a través de sus oficinas de Contabilidad y Tesorería.

Cajeras: Se encarga en su totalidad de la recepción de la venta de ticket para el ingreso al parque recreacional.

- ✓ **Área de Operadores de Juegos:** Este se encarga de todo lo concerniente al personal designado en cada uno de ellos, además es el responsable del control absoluto de los juegos; está formado por:



Organización: Este departamento se encarga del manejo y organización del personal, que ayudará a la recreación infantil; el personal será dividido de acuerdo a la función o área que realice cada uno de ellos.

Talento Organizacional: Se encarga de todo lo referente al manejo del personal, selección, capacitación, ambientación, remuneración, promoción de empleados.

- ✓ **Área de Mantenimiento:** Este se encarga de todo el personal de mantenimiento del centro de recreación infantil; está formado por:

Servicios Generales: Destinados específicamente a funciones de bodega y limpieza.

Servicios de Mantenimiento de juegos: Están a cargo del buen funcionamiento y mantenimiento de los juegos.

Servicio de seguridad: Destinados específicamente a control y seguridad de la empresa.

- ✓ **Área de Enfermería:** Este se encarga la atención de niños en caso de emergencia y proporcionar los primeros auxilios.



5.2.12. Talento Organizacional Competitivo

El equipo de trabajo es muy importante debido a que ellos son quienes conforman la empresa, por lo cual, el área de talento organizacional debe seguir un adecuado proceso para asignar a cada una de las áreas personas apropiadas y capaces de desempeñarse correctamente.

Se propone realizar el siguiente proceso para contratar el personal:

- ✓ **Reclutamiento:** proceso que mediante el cual la empresa reúne, busca, llama, agrupa o incorpora a la organización como potenciales aspirantes para ocupar determinados puestos de trabajo
- ✓ **Seleccionamiento:** proceso técnico a través del cual, la empresa escoge al individuo más apropiado para cumplir determinada tarea, trabajo, función o puesto.
- ✓ **Inducción:** es un tour por la empresa en donde se presenta el nuevo talento a la organización por parte del Gerente General o Administrador, a todos los compañeros de área (parte interna de la empresa) y a los clientes, proveedores o inversionistas, según sea el caso, (parte externa de la empresa). Permite además conocer los procedimientos de la empresa.
- ✓ **Ambientación:** proceso mediante el cual la persona busca un equilibrio entre sus propias necesidades y limitantes que el nuevo entorno tiene.
- ✓ **Capacitación:** es el proceso continuo de que desarrolla profesionales para el futuro. En este sentido, la empresa debe destinar parte de sus recursos para sus empleados con el fin de que ellos estén preparados para enfrentar a las posibles amenazas que se presenten en el mercado y tomar las decisiones correctas para el buen funcionamiento de la empresa.



En la etapa introductoria del servicio de la empresa mediana "**Aventura Park**", esta contará con un gerente administrativo, una secretaria, un abogado o jurídico, un contador, dos cajeras, un asistente de ventas, personal de mantenimiento, personal operadores de juegos, un jardinero, personal de seguridad, personal de limpieza.

Aventura Park contará con un total de 17 empleados, los cuales van a capacitarse para cumplir a cabalidad sus funciones.

5.2.13. Organización Legal

5.2.13.1. Constitución Legal

Requisitos:

➤ El Nombre.

En esta especie de compañías puede consistir en una razón social, una denominación objetiva o de fantasía. Deberá ser aprobado por la Secretaría General de la Oficina Matriz de la Superintendencia de Compañías, o por la Secretaría General de la Intendencia de Compañías de Guayaquil, o por el funcionario que para el efecto fuere designado en las intendencias de compañías de Cuenca, Ambato, Machala y Portoviejo (Art. 92 de la Ley de Compañías y resolución No.99.1.1.3.0013 de 10 de noviembre de 1999, publicada en el R.O. 324 de 23 de noviembre de 1999).



➤ ***Solicitud de aprobación.***

La presentación al Superintendente de Compañía o a su delegado de tres copias certificadas de la escritura de constitución de la compañía, a las que se adjuntará la solicitud, suscrita por el abogado, con que se pida la aprobación del contrato constitutivo (Art. 136 de la Ley de Compañías).

Si se estimare conveniente, puede presentarse un proyecto de minuta junto con la petición antes referida. Firmadas por el abogado, para efectos de revisión previa. Si así procediere se estará a lo dispuesto en la Resolución No. 99.1.1.0009 del 30 de septiembre de 1999, publicada en el R.O. de 13 de octubre del mismo año.

➤ ***Número mínimo y máximo de socios.***

La compañía se constituirá con una socia o con un máximo de quince, y si durante su existencia jurídica llegare a exceder este número deberá transformarse en otra clase de compañía o disolverse (Art. 95 de la Ley de Compañías).

➤ ***Capital mínimo.***

El Capital mínimo con que ha de constituirse la compañía es de ochocientos dólares de los Estados Unidos de América, de acuerdo con lo dispuesto en la Resolución No.99.1.1.3.08 del 7 de septiembre de 1999, publicada en el R.O. 278 del 16 de septiembre del mismo año, en concordancia con el Art. 99 literal g) de la ley para la Transformación Económica del Ecuador del 29 de febrero del 2000, publicada en el R.O. 34 del 13 de marzo del mismo año. El capital pagado deberá ser de por lo menos una cuarta parte. El saldo deberá integrarse en un plazo máximo de 2 años.

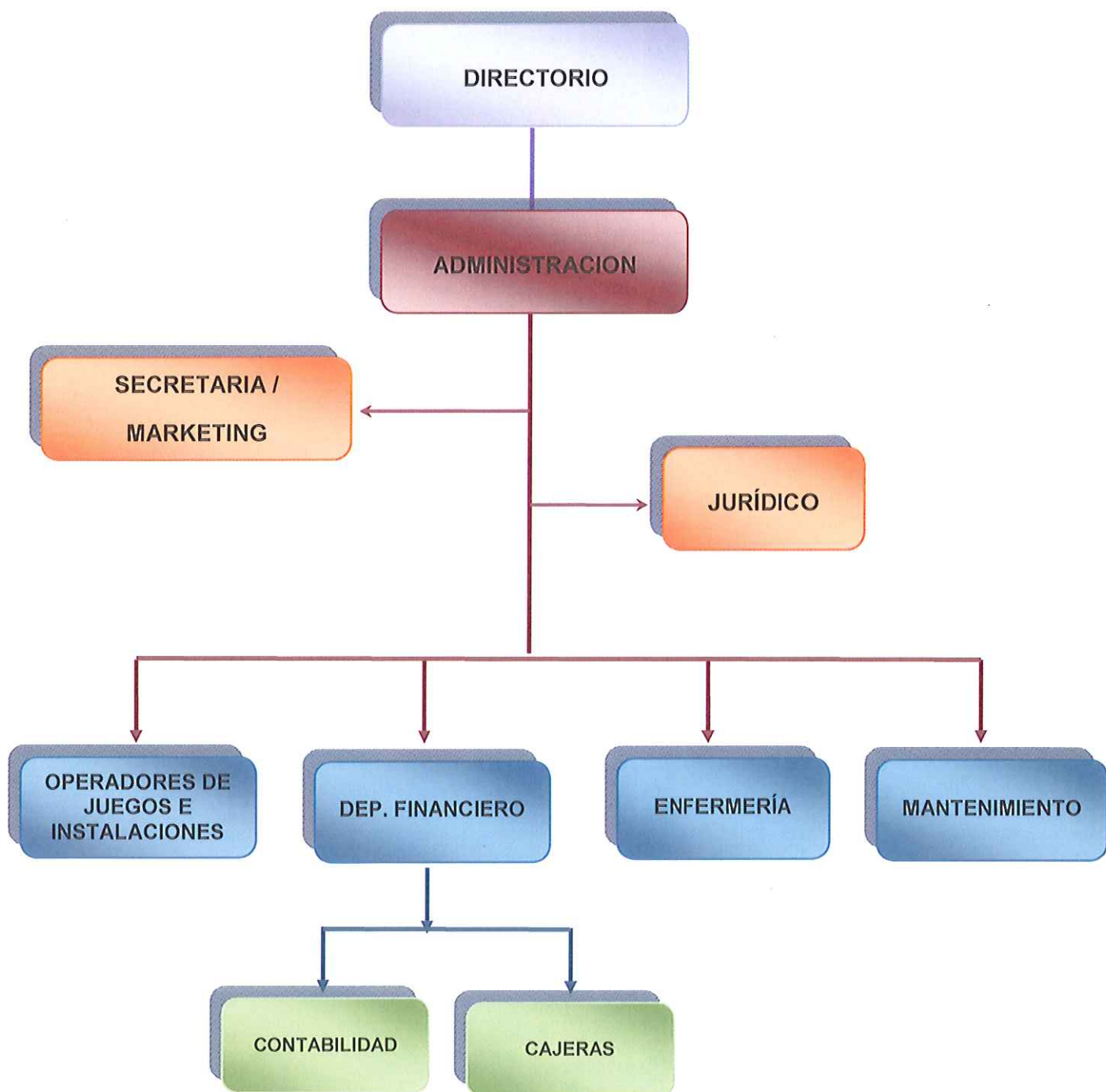


El capital deberá suscribirse íntegramente y pagarse al menos el 50% del valor nominal de cada participación.

Las aportaciones pueden consistir en numerario (dinero) o en especies (bienes) muebles o inmuebles o, incluso en dinero y especies a la vez. En cualquier caso las especies deben corresponder a la actividad o actividades que integren el objeto de la compañía (Art. 102 y 104 de la ley de compañías y resolución No. 99.1.1.1.3.008 del 7 de septiembre de 1999, publicada en el R.O. 278 del 16 de septiembre de 1999).



➤ Organigrama





➤ Descripción de Puestos

Nombre del Puesto: ADMINISTRADOR

Reporta a: Los Socios

Supervisa a: Secretaria, Departamento Contabilidad y Ventas, Operadores de juegos y servicios, Cajeras, Encargados del Mantenimiento, Encargados de la Vigilancia, Encargados de la limpieza.

Función General: Dirigir, organizar y distribuir las tareas administrativas y operativas, relacionadas a las actividades del parque.

Específicas:

- ✓ Controlar y supervisar el suministro de boletos, a las área respectivas.
- ✓ Controlar la custodia del efectivo generado por venta de boletos y rentas en la Administración del parque.
- ✓ Controlar que realicen diariamente los depósitos bancarios en la cuenta y banco designado.
- ✓ Revisar el estado mensual de ingresos y egresos.
- ✓ Control y vigilancia de la ejecución presupuestal de los ingresos y egresos del parque reportando mensualmente a los Socios.
- ✓ Reportar mensualmente a los Socios la situación financiera del parque.
- ✓ Vigilar que el personal cumpla con su horario de trabajo y sus actividades.



- ✓ Dirigir y vigilar las actividades recreativas y de servicio del parque.
- ✓ Promover los servicios prestados por el parque.
- ✓ Planear el mantenimiento preventivo y rehabilitación de las instalaciones del parque.

Nombre del Puesto: SECRETARIA / MARKETING

Reporta a: Administrador

Función General: Recepción de documentación y promocionar la venta de los servicios del Parque en empresas, escuelas, colegios y más instituciones.

Actividades Específicas:

- ✓ Visitar empresas para hacer conocer los servicios que ofrece AVENTURA PARK.
- ✓ Visitas escuelas y colegios para ofrecer paquetes promocionales.

Nombre del Puesto: JURÍDICO

Reporta a: Administrador

Función General: Encargado de la parte legal de la empresa.

Actividades Específicas:

- ✓ Efectuar los contratos
- ✓ Defensa en un juicio y demanda a la empresa



Nombre del Puesto: CONTADOR

Reporta a: Administrador

Función General: Se encargará del manejo contable de la empresa

Actividades Específicas:

- ✓ Realizar balances mensuales, trimestrales y anuales
- ✓ Realizar roles de pago mensualmente
- ✓ Elaborar anualmente los presupuestos de ingresos y de egresos del parque.
- ✓ Pago de facturas a terceros
- ✓ Pago de Impuestos

Nombre del Puesto: CAJERA

Reporta a: Contador

Función General: Realizar la venta de entradas y boletos de acceso a los juegos y más instalaciones.

Actividades Específicas:

- ✓ Solicitar al Administrador los boletos correspondientes para su venta.
- ✓ Atender al público.
- ✓ Mantener en custodia el efectivo de la venta.
- ✓ Hacer el reporte de la venta.



Nombre del Puesto: OPERADOR DE JUEGOS E INSTALACIONES

Reporta a: Jefe de Operaciones de juegos

Función General: Operar los juegos asignados y procurar que se mantenga en óptimas condiciones de limpieza y funcionamiento.

Actividades Específicas:

- ✓ Atender al público en los días establecidos de servicio.
- ✓ Recibir el boleto para acceso al juego
- ✓ Verificar el buen funcionamiento de las instalaciones.
- ✓ Detectar algún desperfecto de las instalaciones
- ✓ Dar mantenimiento preventivo.
- ✓ Desempeñar tareas de limpieza del juego asignado, áreas verdes

Nombre del Puesto: ENCARGADO DE MANTENIMIENTO

Reporta a: Jefe de mantenimiento

Función General: Proporcionar apoyo de mantenimiento preventivo en todas las áreas administrativas que se requiera, así como en todas las instalaciones del parque.



Actividades Específicas:

- ✓ Recorrer constantemente las áreas para detectar la necesidad de mantenimiento.
- ✓ Apoyar a los operadores de juegos y más instalaciones para dar atención a cualquier anomalía en el funcionamiento.
- ✓ Proporcionar mantenimiento preventivo y reparar los desperfectos de las instalaciones eléctricas.
- ✓ Reparar las herramientas (podadoras, picos, palas, etc.) que se utilizan en las instalaciones.
- ✓ Dirigir y supervisar las actividades de limpieza y mantenimiento de las instalaciones.
- ✓ Realizar las compras necesarias de materiales para mantenimiento.

Nombre del Puesto: ENCARGADO DE LA ENFERMERÍA

Reporta a: Administrador

Función General: Salvaguardar a un niño en caso de emergencia

Actividades Específicas:

- ✓ Curaciones
- ✓ Dar primeros auxilios



5.2.14. Naturaleza Jurídica

Según la Ley de Turismo, indica que se consideran actividades turísticas las desarrolladas por las personas naturales que se dediquen a la prestación remunerada de modo habitual a una o más de las siguientes opciones:

- a) Alojamiento;
- b) Servicios de alimentos y bebidas;
- c) Transportación;
- d) Operación, cuando las agencias de viajes provean su propio transporte, esta considerará parte del agenciamiento;
- e) La intermediación, agencia de servicios turísticos y organizadoras de eventos, congresos y convenciones;
- f) Casinos, salas de juegos (bingo-mecánicos) hipódromos y parques de atracción.

Art. 3 Actividades turísticas. Para efectos de esta ley se consideran actividades turísticas las desarrolladas por personas naturales y/o jurídicas que se dediquen, a la prestación remunerada, de modo habitual o por temporada a una o más de las siguientes actividades: Sección e) Casinos, salas de juegos, recreación, hipódromos y parques de atracción infantil.

Art. 9 El Registro de Turismo. Consiste en la inscripción del prestador de servicio de recreación infantil natural o jurídico, previo al inicio de actividades y por una sola vez en el Ministerio de Turismo, cumpliendo con los requisitos que establece el Reglamento de esta ley. En el Registro de Calificación y Categoría que le corresponda.



Art. 46 Obligación de registro y afiliación. Toda persona natural o jurídica que desee dedicarse a la industria del turismo, deberá registrarse y obtener la Licencia Única Anual de Funcionamiento en el Ministerio de Turismo y su afiliación respectiva en las Cámaras Provinciales de Turismo, con anterioridad al inicio de sus actividades, requisito sin el cual no podrá operar.

El registro se efectuará una sola vez. En caso de cambio de propietario deberá obtenerse un nuevo registro, el mismo que anulará al anterior.

Las sucursales que se instalaren con posterioridad, no requieren del registro, siempre y cuando la actividad sea de la misma persona natural o jurídica, ya registrada.

Art. 48 Licencia anual. Toda persona natural o jurídica que preste servicios de recreación deberá renovar anualmente la Licencia Única Anual de Funcionamiento y la patente de operador en el Ministerio de Turismo y en el INEFAN en las Áreas Naturales. La licencia debe ser exhibida en un lugar visible del local como un requisito indispensable para desarrollar su actividad.

Leyes

Toda compañía se rigen por las disposiciones de la Ley de Compañías, por las del Código de Comercio, por los Convenios de las Partes y por las disposiciones del Código Civil.



Ley de Compañías

De acuerdo a las necesidades de este proyecto, se han tomado partes de la Ley de Compañías importantes para la ejecución del presente trabajo, como son los tipos de compañías:

- ✓ Compañía de nombre colectivo
- ✓ Compañía en comandita simple y dividida por acciones
- ✓ Compañía de responsabilidad limitada
- ✓ Compañía anónima; y,
- ✓ Compañía de economía mixta.

Por lo tanto, la empresa se denominará **"AVENTURA PARK"**, se constituirá como una compañía de Sociedad Anónima con tres socios que aportarán el valor de \$177.914,29 cada uno; lo cual permite el funcionamiento de la mediana empresa en la ciudad de Esmeraldas.

5.2.14.1. Reglamentaciones para que el negocio pueda funcionar

Dentro de las reglamentaciones que se deben tener en nuestro negocio están:

➤ Patente Municipal

La patente municipal es el permiso municipal obligatorio para el ejercicio de una actividad económica habitual (comercial o industrial) en la ciudad de Esmeraldas.



Para la obtención, quiénes ejerzan actividades económicas se deben inscribir en el Municipio de Esmeraldas y cancelar el impuesto de patente anual para la inscripción y, de patente mensual, para el ejercicio.

➤ ***La Patente Anual***

Se debe obtener dentro de los 30 días siguientes al día final del mes en que se inician las actividades y a partir del 2 enero de cada año. El monto anual del impuesto de patentes para el año 2009 no será mayor a US 1.200 dólares, cifra que se incrementará anualmente en el porcentaje de incremento patrimonial que tenga una empresa, que pague dicho monto.

➤ ***La Patente Mensual***

Por el ejercicio de actividades se pagará un impuesto mensual, cuya cuantía está determinada en proporción a la naturaleza, volumen y ubicación del negocio.

Para nuevas empresas es necesario llevar al Municipio los siguientes documentos:

- ✓ Copia de la escritura de constitución de la empresa.
- ✓ Copia de la resolución de la Superintendencia de Compañías de aprobación de constitución de la empresa.
- ✓ Copia de la cédula de identidad del representante legal.



➤ Bomberos

- ✓ Copia de la factura de la compra o recarga de extintores a nombre del propietario.
- ✓ Inspección de este departamento de las instalaciones y de seguridad contra incendios.
- ✓ El propietario debe cumplir con las condiciones dadas por el inspector para poder emitir el permiso de funcionamiento.
- ✓ Se debe cancelar el valor que corresponda designado por el cuerpo de bomberos anualmente.

➤ Afiliación de los empleados al IESS

En el Ecuador, el Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social IESS se encarga de prestar los servicios a personas con muerte prematura, pérdida de la salud y dependencia de edad.

En cuanto a las prestaciones, este cuerpo legal señala que el IESS protegerá a trabajadores contra los siguientes riesgos:

- ✓ Enfermedad.
- ✓ Maternidad.
- ✓ Invalidez, vejez y muerte.
- ✓ Accidentes del trabajo y enfermedades profesionales.
- ✓ Cesantía.
- ✓ Los otros cuyos seguros se establecieren con financiación propia.



Una de las disposiciones generales de esta Ley expresa que los patronos obligados a inscribir a sus trabajadores en el IESS desde el primer día de labor y a dar aviso de las salidas, de las modificaciones de sueldos y salarios, de accidentes de trabajo, de las enfermedades profesionales y de las demás condiciones de trabajo de los asegurados, de acuerdo con el estatuto y reglamentos del IESS.

En nuestro país el trabajador está obligado a aportar al IESS el 9.35% de su sueldo nominal mensual, lamentablemente sin poder escoger a la empresa administradora de fondos que el prefiera o seleccione.

Las aportaciones que realizan los trabajadores son descontadas mensualmente de su sueldo y pagadas al IESS, institución que deposita estos recursos en un gran fondo común que se utiliza para el pago de los jubilados, en salud y atención médica y en la seguridad social campesina.

Por su parte el patrono o empleador aporta al IESS con el 12.15% del sueldo nominal mensual de sus empleados y está obligado a efectuar el pago hasta día 15 de cada mes, caso contrario deberá pagar adicionalmente una multa.

Además, el patrono, a partir del segundo año de trabajo del empleado debe pagar al IESS un sueldo nominal al año para fondos de reserva, hasta el 30 de septiembre de cada año. El afiliado puede retirar estos fondos a partir de las veinte y cuatro aportaciones acumuladas de los años de trabajo la primera vez y después mensualmente o cada dos años si lo desea.

Previamente a este procedimiento, el empleador debe sacar su cédula de inscripción patronal en el IESS, para lo cual debe llenar el respectivo formulario a fin de que obtenga su número patronal identificativo de sus relaciones con el IESS.



Para formalizar el ingreso de sus trabajadores a la seguridad social, el empleado debe llenar el formulario de aviso de entrada, con los datos del nuevo afiliado y de la empresa, debidamente firmados y adjuntando los documentos de identidad.

➤ **Afiliación a la Cámara de Comercio**

- ✓ Copia de la escritura de constitución de la empresa.
- ✓ Copia de la cédula del gerente o representante legal.
- ✓ Realizar el trámite de afiliación en la oficina de información del edificio de la Cámara de Comercio de Esmeraldas.
- ✓ Valor a pagarse, según el capital declarado en las escrituras, de acuerdo a la tabla vigente en tesorería.
- ✓ Anualmente debe cancelarse un valor por la afiliación a la cámara.

Beneficios:

Las empresas afiliadas a la Cámara de Comercio de Esmeraldas cuentan con los siguientes beneficios:

- ✓ Asesoría legal
- ✓ Centro de arbitraje
- ✓ Centro de capacitación y estudios de negocios mensualmente, con tarifas económicas.
- ✓ Área de asesoramiento para importaciones y exportaciones.
- ✓ Seguro de vida y accidentes.
- ✓ Boletines bimensuales, con toda la información necesaria para las empresas.
- ✓ Registro de marcas y patentes.



CAPÍTULO VI

ESTUDIO ECONÓMICO

PROPUESTA No.1

6.1. OBJETIVO DEL ESTUDIO ECONÓMICO

El objetivo fundamental del estudio económico es evaluar el potencial económico del proyecto empresarial y el presentar alternativas viables de financiación para el mismo.

6.2. DETERMINACIÓN DE COSTOS TOTALES

6.2.1. Plan de inversión

La inversión se refiere a las erogaciones o flujos negativos que ocurren al comienzo de la vida económica de un proyecto y que representan desembolsos de efectivo para la adquisición de activos de capital, tales como terrenos, edificios, maquinarias y equipos.

El plan de inversión de la Mediana Empresa “Aventura Park” está compuesto por los activos fijos, inversiones diferidas y capital de trabajo.

Dentro del plan de inversión de la empresa Aventura Park, se contemplan todos los activos más las compras iniciales.



Costos de Producción

TERRENO

Cuadro No.18
Terreno

DESCRIPCION	CANTIDAD m2	VALOR m2	VALOR TOTAL
TERRENO	4.430	\$ 80,00	354.400,00
TOTAL			354.400,00

EDIFICIO

La infraestructura de la mediana empresa está dividida en tres áreas

- ✓ Recreativo
- ✓ Administrativo
- ✓ Bodegas

El área recreativa es la que más terreno ocupará, el área administrativa contemplará cuatro oficinas sencillas en sus estructuras, las bodegas son cerramientos con ventilación necesaria.

Cuadro No.19
Edificio

DETALLE	AREA DE CONSTRUCCIÓN (m2)	COSTO /m2	VALOR TOTAL
MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN	1.107,62	180,00	\$ 199.371,60
MANO DE OBRA			
TOTAL			\$ 199.371,60



GASTOS ADMINISTRATIVOS

El personal de Aventura Park, percibirá sus remuneraciones, de acuerdo a la estructura ocupacional determinada en el Código de Trabajo.

A continuación detallo los sueldos mensuales que percibirá el personal que trabaje en Aventura Park.

Cuadro No. 20
Gastos Administrativos

GASTOS ADMINISTRATIVO										
NÓMINA	No. TRABAJADORES	SUELDO UNIFICADO	HORAS EXTRAS	10° TERCERO	10° CUARTO	APORTE PATRONAL	VACACIONES	FONDO DE RESERVA	TOTAL DE SUELDOS Y BENEFICIOS SOCIALES	TOTAL DE SUELDOS
GERENTE - ADMINISTRADOR	1	500,00	0,00	41,67	18,17	60,75	20,83	41,67	683,09	683,09
SECRETARIA /MARQUETING	1	280,00	0,00	23,33	18,17	34,02	11,67	23,33	390,52	390,52
CONTADOR	1	280,00	0,00	23,33	18,17	34,02	11,67	23,33	390,52	390,52
CAJERAS	2	250,00	0,00	20,83	18,17	30,38	10,42	20,83	350,63	701,26
OPERADORES DE JUEGOS	8	220,00	0,00	18,33	18,17	26,73	9,17	18,33	310,73	2.485,87
PERSONAL DE MANTENIMIENTO	3	220,00	0,00	18,33	18,17	26,73	9,17	18,33	310,73	932,20
JARDINEROS	1	220,00	0,00	18,33	18,17	26,73	9,17	18,33	310,73	310,73
TOTAL MENSUAL	17	1.970,00	0,00	164,17	127,19	239,36	82,08	164,17	2.746,96	5.894,19
TOTAL TRIMESTRAL		5.910,00	0,00	492,50	381,57	718,07	246,25	492,50	8.240,89	17.682,57
TOTAL ANUAL		23.640,00	0,00	1.970,00	1.526,28	2.872,26	985,00	1.970,00	32.963,54	70.730,28



GASTOS PROFESIONALES

Además, se tendrá en cuenta los gastos en servicios profesionales a terceros, los mismos que estarán compuestos por el jurídico, enfermera y el servicio de guardianía.

A continuación detallo los rubros establecidos al personal en mención que trabajará en Aventura Park.

Cuadro No. 21
Gastos Profesionales

SERVICIOS PROFESIONALES Y COMPLEMENTARIOS			
NÓMINA	No. TRABAJADORES	REMUNERACIÓN	TOTAL REMUNERACIÓN
JURÍDICO	1	300	300
ENFERMERA	1	250	250
GUARDIA	1	700	700
TOTAL MENSUAL	3	1.250,00	1.250,00
TOTAL TRIMESTRAL		3.750,00	3.750,00
TOTAL ANUAL		15.000,00	15.000,00



6.2.2. Inversión fija

Los activos fijos, los cuales están representados por las propiedades de la empresa, físicamente tangibles que han de usarse durante más de un año y que por lo general no se convierten fácilmente en efectivo.

Por lo tanto, para “AVENTURA PARK” ha considerado como inversiones fijas a todos los bienes muebles, equipos de oficina y equipos de computación; los cuales se encuentran detallados en el siguiente cuadro y los precios tomados son los que están establecidos en el mercado esmeraldeño.

EQUIPOS Y MATERIALES DE OFICINA

Cuadro No. 22
Equipos y materiales de oficina

DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
Computadores Quad Duo 2,4	4	937,50	3.750,00
Impresora HP Láser JET 1320n	3	500,00	1.500,00
Scanner	1	142,86	142,86
Caja Registradora	2	1200,00	2.400,00
Calculadora casio	3	10,71	32,13
Dispensador de agua	1	66,96	66,96
Aires Acondicionados de 24.000 BTU	6	624,99	3.749,94
Aires Acondicionados de 48.000 BTU	1	1.250,00	1.250,00
Secadores de mano	3	90,00	270,00
Equipo de sonido Sony	2	278,57	557,14
Fax teléfono Panasonic KXFT 981	1	325,00	325,00
Teléfono intercomunicador	1	204,96	204,96
Tefénonos Panasonic inalambricos	4	115,18	460,72
UPS	4	95,00	380,00
TOTAL			15.089,71



MUEBLES Y ENSERES

Cuadro No. 23
Muebles y Enseres

DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
Hall Secretaría			
Juego muebles	1	400.00	
			400.00
Administrativo - Gerencia			
Escritorio Ejecutivo	1	150.00	
Silla giratoria ejecutiva	1	50.00	
Anaqueles	1	115.00	
Porta papeles	1	12.00	
Sillones de espera	2	200.00	
Pizarra de tiza líquida	1	80.00	
			607.00
Secretaria / Marketing			
Escritorio secretaria	1	140.00	
Silla giratoria secretaria	1	40.00	
Anaqueles	1	115.00	
Archivadores	2	160.00	
Porta papeles	1	12.00	
mesa para reuniones	1	350.00	
sillas para reuniones	8	170.00	
			987.00
Contabilidad			
Escritorio Ejecutivo	1	140.00	
Silla giratoria ejecutiva	1	40.00	
Anaqueles	1	115.00	
Archivadores	1	80.00	
Porta papeles	1	12.00	
			387.00
Enfermería			
Escritorio Ejecutivo	1	140.00	
Silla giratoria ejecutiva	1	40.00	
Anaqueles	1	115.00	
Archivadores	1	80.00	
Porta papeles	1	12.00	
			387.00
TOTAL			\$ 2,768.00



MAQUINARIAS Y EQUIPO DE JUEGOS

Cuadro No.24
Maquinarias y equipo de juegos

DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
JUEGOS RECREATIVOS			
JUEGO COMPUESTO DE MADERA			
Juegos de madera conformados por pasamano, sube y baja, columpios y resbaladeras	2	6,000.00	12,000.00
Giratorio	1	3,400.00	3,400.00
Carrusel	2	1,850.00	3,700.00
Caballitos, avioncitos (2 a 6 años)	4	2,500.00	10,000.00
Gusanitos (2 a 6 años)	1	12,000.00	12,000.00
			41,100.00
JUEGOS INFLABLES			
Las Torres	3	5,100.00	15,300.00
			15,300.00
JUEGOS DEPORTIVOS			
Cancha sintética	1	35,000.00	35,000.00
Bicicletas	15	180.00	2,700.00
Carros a batería	15	600.00	9,000.00
			46,700.00
JUEGOS DE MÁQUINAS			
Máquinas	12	4,500.00	54,000.00
			54,000.00
TOTAL			157,100.00



OTROS EQUIPOS Y HERRAMIENTAS

Cuadro No.25
Otros equipos y herramientas

DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
OTROS EQUIPOS			
Cafetera Eléctrica	1	150,00	150,00
Wafflera	1	80,00	80,00
Extensiones eléctricas	10	25,00	250,00
Camilla para enfermería (Chailón)	1	260,00	260,00
Equipo médico	1	500,00	500,00
Medicina		500,00	500,00
HERRAMIENTAS			
Cortadora de césped	1	950,00	950,00
Tijeras podadoras	1	120,00	120,00
Cajas de herramientas	5	25,00	125,00
Máquina de aire	3	400,00	1.200,00
TOTAL			4.135,00

UNIFORMES

Cuadro No. 26
Uniformes

DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
OTROS EQUIPOS			
Camisetas	20	6,20	124,00
Jeans	20	14,50	290,00
Gorras	28	2,50	70,00
Overoles	8	17,00	136,00
TOTAL			620,00



SUMINISTROS DE OFICINA

Cuadro No.27
Suministros de oficinas

DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
SUMINISTROS DE OFICINA			
Papel A4	2	4.00	8.00
Facturas	2	6.00	12.00
Caja de esferos	1	5.30	5.30
Correctores (Unidad)	3	1.60	4.80
Caja de lápiz	1	2.50	2.50
Reglas (Unidad)	4	0.30	1.20
Caja de CD	1	7.20	7.20
Memory flash	2	25.00	50.00
Tinta para impresora	1	60.00	60.00
Carpetas Manila	25	0.15	3.75
Caja de resaltadores (unid)	6	0.70	4.20
Caja de clip	2	0.30	0.60
Grapadora	3	3.75	11.25
Perforadora	3	6.50	19.50
Notitas (Unidad)	4	0.60	2.40
Corta papel	3	0.40	1.20
Borrador de queso (Caja)	1	3.60	3.60
Saca grapa	3	0.50	1.50
Grapas	2	1.20	2.40
TOTAL MENSUAL			201.40
TOTAL TRIMESTRAL			604.20
TOTAL ANUAL			2,416.80



SUMINISTROS DE LIMPIEZA

Cuadro No.28
Suministros de limpieza

DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
Escobas	5	1,50	7,50
Detergentes (Kilo)	4	9,43	37,72
Cloro (Galón)	2	3,58	7,16
Destapacañería	6	1,15	6,90
Jabón de baño líquido (Galón)	2	0,65	1,30
Desifectante (Galón)	2	4,68	9,36
Papel higiénico en pacas	4	2,80	11,20
Ambientales	15	0,70	10,50
Recogedor de basura	5	4,41	22,05
Trapedores	5	3,05	15,25
Guantes	4	0,80	3,20
Limpión/ franela	10	2,07	20,70
Tachos de basura	5	4,50	22,50
Fundas de basura	20	2,29	45,80
TOTAL MENSUAL			221,14
TOTAL TRIMESTRAL			663,42
TOTAL ANUAL			2.653,68



6.2.3. Inversión diferidas

Los activos diferidos son todos aquellos activos cuyo valor reside en los derechos que su posesión confiere al propietario y se adquiere con el propósito de ser usado durante su vida útil-económica en las operaciones normales del negocio.

Para “**Aventura Park**”, estos activos están integrados por los costos erogados en la constitución legal de la empresa, entre estos están pago de honorarios abogado, Notaría Pública, Superintendencia de Compañía y todo lo referente al cumplimiento de disposiciones legales establecidas, además la marca registrada y líneas telefónicas los cuales se encuentran en el siguiente cuadro:

Cuadro No.29
Gastos por constitución

DESCRIPCION	PRECIO
Formulación del proyecto	2.500,00
Honorarios del Abogado	250,00
Constitución Notaría Pública	100,00
Inscripción en la Superintendencia de Compañía	150,00
Inscripción en la Superintendencia de Bancos	100,00
Gastos por trámites	150,00
Permisos Municipales, Bomberos y otros	245,00
Gastos por publicidad	600,00
TOTAL	4.095,00



6.2.4. Inversión de Capital de Trabajo

El capital de trabajo, contempla aquellos bienes fungibles, los cuales representan un gasto inicial para la operación y mantenimiento de la empresa es decir: el sueldo y salarios, servicios básicos, materiales de oficina, materiales de limpieza, publicidad y propaganda; todo estos gastos por tres meses, más los posibles gastos e imprevistos en un 2%, en los que se incurrirá en los tres primeros meses de operación de la empresa, hasta que se establezca la empresa y tenga rentabilidad.

Cuadro No.30
Capital de Trabajo

DESCRIPCIÓN	SUBTOTAL	TOTAL MENSUAL	TOTAL TRIMESTRAL	TOTAL ANUAL
GASTOS DE CONSTITUCIÓN		4.095,00		
Gastos de Constitución	4.095,00			
SUELDOS Y SALARIOS		5.894,19	17.682,57	70.730,28
Sueldos y salarios del personal	5.894,19			
SERVICIOS BÁSICOS		1.793,00	5.379,00	21.516,00
Agua	500,00			
Luz	1.243,00			
Teléfono	15,00			
Internet	35,00			
MATERIAL Y ÚTILES DE OFICINA		821,40	2.464,20	9.856,80
Suministro de oficina	201,40			
Suministros de Uniformes	620,00			
MATERIAL DE LIMPIEZA		221,14	663,42	2.653,68
Suministro de limpieza	221,14			
PUBLICIDAD Y PROPAGANDA		600,00	1.800,00	7.200,00
Publicidad	350,00			
Propaganda	250,00			
SERVICIO PROFESIONAL Y COMPLEM.		1.250,00	3.750,00	15.000,00
Servicios Profesionales y Comple.	1.250,00			
SUBTOTAL		14.674,73	27.989,19	111.956,76
Imprevistos 2%		293,49	559,78	2.239,14
TOTAL		14.968,22	28.548,97	114.195,90



6.3. INVERSIÓN TOTAL INICIAL

La Mediana Empresa “**AVENTURA PARK**”, necesita un monto total de \$762.489,82 (Setecientos sesenta y dos mil cuatrocientos ochenta y nueve dólares con ochenta y dos centavos), los cuales están distribuidos para activos fijos, activos diferidos y el capital de trabajo, a continuación se detalla la inversión.

Cuadro No.31
Inversión Total inicial

DESCRIPCION	SUBTOTAL	TOTAL
ACTIVOS FIJOS		
Terreno	354.400,00	
Edificio	199.371,60	
Equipo y Material de oficina	15.089,71	
Muebles y Enseres	2.768,00	
Maquinarias y Equipo de juegos	157.100,00	
Otros equipos y herramientas	4.135,00	
TOTAL ACTIVO FIJOS		732.864,31
CAPITAL DE TRABAJO		10.579,73
GASTOS DE CONSTITUCIÓN		4.095,00
INVERSIÓN INICIAL		747.539,04
Imprevistos 2%		14.950,78
Total Inversión del Proyecto		762.489,82



6.4. FINANCIAMIENTO

El proyecto está financiado a través de capital propio de los socios / accionistas con un 70% del capital total; y el 30% de diferencia está determinado por un crédito al Banco Pichincha a una tasa de interés del 9,74% anual, en donde los socios asumen de esta manera el 100% de la inversión en la mediana empresa “AVENTURA PARK”.

Cuadro No.32
Financiamiento

DESCRIPCION	%	TOTAL
INVERSION TOTAL DEL PROYECTO		
Inversión		762.489,82
CAPITAL / RECURSOS PROPIOS 3 SOCIOS		
Aportes de Capital	70%	533.742,87
Total capital		533.742,87
FINANCIAMIENTO DE TERCEROS		
Créditos a largo plazo	30%	228.746,95
Créditos a mediano plazo		
Créditos a corto plazo		
Total financiamiento de terceros		228.746,95
TOTAL	100%	762.489,82



6.4.1. Destino de los recursos

El monto de \$762.489,82 (dólares americanos), está completamente justificado, ya que responden a las necesidades del proyecto y su distribución se los estipula para activos fijos, activos diferidos y capital de trabajo; para mejor comprensión a continuación se detalla el destino de los recursos.

Cuadro No.33
Destino de recursos

DESCRIPCION	SUBTOTAL	TOTAL
ACTIVOS FIJOS		
Terreno	354.400,00	
Edificio	199.371,60	
Equipo y Material de oficina	15.089,71	
Muebles y Enseres	2.768,00	
Maquinarias y Equipo de juegos	157.100,00	
Otros equipos y herramientas	4.135,00	
TOTAL ACTIVO FIJOS		732.864,31
ACTIVO DIFERIDO		
Gastos de Constitución	4.095,00	
TOTAL ACTIVO DIFERIDO		4.095,00
CAPITAL DE TRABAJO		
Sueldos y salarios	5.894,19	
Servicios básicos	1.793,00	
Suministros de oficina	201,40	
Suministros de limpieza	221,14	
Publicidad y propaganda	600,00	
Uniforme	620,00	
Servicios Profesionales y Complementarios	1.250,00	
TOTAL CAPITAL DE TRABAJO		10.579,73
INVERSIÓN INICIAL		747.539,04
Imprevistos 2%		14.950,78
Total Inversión del Proyecto		762.489,82



6.5. DEPRECIACIONES Y AMORTIZACIONES

6.5.1. Depreciaciones

La depreciación no es otra cosa que, la pérdida de valor de un activo físico como consecuencia del uso, siendo en este caso motivo de depreciación los equipos de computación, los muebles y enseres, equipo de oficina, herramienta, otros equipos y herramientas, que asciende a un total de \$29.279,04.

Todo esto, se lo realiza para prevenir la necesidad de reemplazo de un determinado bien al final de su vida útil. A continuación se presenta el cuadro resumen de las depreciaciones de cada uno de los activos.

Cuadro No.34
Depreciaciones

NOMBRE DEL ACTIVO	COSTO DEL BIEN	%	DEPRECIACIÓN ANUAL
EQUIPOS DE COMPUTACIÓN	5.392,86	33	1.779,64
MUEBLES Y ENSÉRES	3.155,00	10	315,50
EQUIPOS DE OFICINAS	10.573,13	10	1.057,31
MAQUINARIAS Y EQUIPOS	161.580,00	10	16.158,00
EDIFICIO	199.371,60	5	9.968,58
TOTAL DE DEPRECIACIÓN			29.279,04



6.5.2. Amortizaciones

Cuadro No.35
Amortizaciones

NOMBRE DEL ACTIVO	COSTO DEL BIEN	%	AMORTIZACIÓN ANUAL
Gastos de constitución	4.695,00	20	939,00
TOTAL DE AMORTIZACIÓN			939,00

6.6. CONDICIONES DEL CREDITO

El Banco Pichincha sucursal Esmeraldas, concederán a los accionistas de la mediana empresa “AVENTURA PARK”, un crédito por el monto de \$228.746,95 que representa el 30% de la Inversión Total propuesta en el proyecto.

El crédito esta contemplado para un plazo de 10 años y bajo una tasa de interés anual del 9,74%, determinándose un dividendo total bajo la modalidad de saldos deudores y en forma descendente durante el periodo propuesto.

A continuación se detalla la tabla de amortización respectiva.



Cuadro No.36
Tabla de Amortización Bancaria

TABLA DE AMORTIZACION DE CREDITOS POR EL METODO DE CUOTAS FIJAS CON LA OPCIÓN DE ABONOS EXTRAORDINARIOS A CAPITAL

INGRESE LOS DATOS			
Monto:	228.746,95		
Tasa (mensual):	0,78%		
Tiempo (meses):	120		
Fecha desembolso:	2	7	2009
(En números)	Día	Mes	Año
Obligación:	ASOCIACION		

CONVERSION DE TASAS	
Efectiva Anual:	9,74%
EMV:	0,78%
ETV:	2,35%
ETA:	2,30%
NATA:	9,19%

SOLO ESCRIBA EN LAS CELDAS DE
COLOR NARANJA

De efectuarse abonos extraordinarios a capital, debe digitarse directamente en la tabla de amortización, en la cuota y fecha correspondiente...

TABLA DE AMORTIZACION CUOTA FIJA CREDITO POR:
ASOCIACION

228.746,95

Cuota	Vencimiento	Saldo capital	Abono extra	Abono capital	Intereses	Total cuota
0	2 Jul 2009	228.746,95				
1	2 Ago 2009	227.585,00		1.161,00	1.778,00	2.939,00
2	2 Sep 2009	226.415,00		1.170,00	1.769,00	2.939,00
3	2 Oct 2009	225.236,00		1.179,00	1.760,00	2.939,00
4	2 Nov 2009	224.048,00		1.188,00	1.751,00	2.939,00
5	2 Dic 2009	222.851,00		1.197,00	1.742,00	2.939,00
6	2 Ene 2010	221.644,00		1.207,00	1.732,00	2.939,00
7	2 Feb 2010	220.428,00		1.216,00	1.723,00	2.939,00
8	2 Mar 2010	219.202,00		1.226,00	1.713,00	2.939,00
9	2 Abr 2010	217.967,00		1.235,00	1.704,00	2.939,00
10	2 May 2010	216.722,00		1.245,00	1.694,00	2.939,00
11	2 Jun 2010	215.468,00		1.254,00	1.685,00	2.939,00
12	2 Jul 2010	214.204,00		1.264,00	1.675,00	2.939,00
13	2 Ago 2010	212.930,00		1.274,00	1.665,00	2.939,00
14	2 Sep 2010	211.646,00		1.284,00	1.655,00	2.939,00



15	2	Oct	2010	210.352,00		1.294,00	1.645,00	2.939,00
16	2	Nov	2010	209.048,00		1.304,00	1.635,00	2.939,00
17	2	Dic	2010	207.734,00		1.314,00	1.625,00	2.939,00
18	2	Ene	2011	206.410,00		1.324,00	1.615,00	2.939,00
19	2	Feb	2011	205.075,00		1.335,00	1.604,00	2.939,00
20	2	Mar	2011	203.730,00		1.345,00	1.594,00	2.939,00
21	2	Abr	2011	202.375,00		1.355,00	1.584,00	2.939,00
22	2	May	2011	201.009,00		1.366,00	1.573,00	2.939,00
23	2	Jun	2011	199.632,00		1.377,00	1.562,00	2.939,00
24	2	Jul	2011	198.245,00		1.387,00	1.552,00	2.939,00
25	2	Ago	2011	196.847,00		1.398,00	1.541,00	2.939,00
26	2	Sep	2011	195.438,00		1.409,00	1.530,00	2.939,00
27	2	Oct	2011	194.018,00		1.420,00	1.519,00	2.939,00
28	2	Nov	2011	192.587,00		1.431,00	1.508,00	2.939,00
29	2	Dic	2011	191.145,00		1.442,00	1.497,00	2.939,00
30	2	Ene	2012	189.692,00		1.453,00	1.486,00	2.939,00
31	2	Feb	2012	188.227,00		1.465,00	1.474,00	2.939,00
32	2	Mar	2012	186.751,00		1.476,00	1.463,00	2.939,00
33	2	Abr	2012	185.264,00		1.487,00	1.452,00	2.939,00
34	2	May	2012	183.765,00		1.499,00	1.440,00	2.939,00
35	2	Jun	2012	182.254,00		1.511,00	1.428,00	2.939,00
36	2	Jul	2012	180.732,00		1.522,00	1.417,00	2.939,00
37	2	Ago	2012	179.198,00		1.534,00	1.405,00	2.939,00
38	2	Sep	2012	177.652,00		1.546,00	1.393,00	2.939,00
39	2	Oct	2012	176.094,00		1.558,00	1.381,00	2.939,00
40	2	Nov	2012	174.524,00		1.570,00	1.369,00	2.939,00
41	2	Dic	2012	172.941,00		1.583,00	1.356,00	2.939,00



42	2 Ene 2013	171.346,00		1.595,00	1.344,00	2.939,00
43	2 Feb 2013	169.739,00		1.607,00	1.332,00	2.939,00
44	2 Mar 2013	168.119,00		1.620,00	1.319,00	2.939,00
45	2 Abr 2013	166.487,00		1.632,00	1.307,00	2.939,00
46	2 May 2013	164.842,00		1.645,00	1.294,00	2.939,00
47	2 Jun 2013	163.184,00		1.658,00	1.281,00	2.939,00
48	2 Jul 2013	161.513,00		1.671,00	1.268,00	2.939,00
49	2 Ago 2013	159.829,00		1.684,00	1.255,00	2.939,00
50	2 Sep 2013	158.132,00		1.697,00	1.242,00	2.939,00
51	2 Oct 2013	156.422,00		1.710,00	1.229,00	2.939,00
52	2 Nov 2013	154.699,00		1.723,00	1.216,00	2.939,00
53	2 Dic 2013	152.962,00		1.737,00	1.202,00	2.939,00
54	2 Ene 2014	151.212,00		1.750,00	1.189,00	2.939,00
55	2 Feb 2014	149.448,00		1.764,00	1.175,00	2.939,00
56	2 Mar 2014	147.671,00		1.777,00	1.162,00	2.939,00
57	2 Abr 2014	145.880,00		1.791,00	1.148,00	2.939,00
58	2 May 2014	144.075,00		1.805,00	1.134,00	2.939,00
59	2 Jun 2014	142.256,00		1.819,00	1.120,00	2.939,00
60	2 Jul 2014	140.423,00		1.833,00	1.106,00	2.939,00
61	2 Ago 2014	138.575,00		1.848,00	1.091,00	2.939,00
62	2 Sep 2014	136.713,00		1.862,00	1.077,00	2.939,00
63	2 Oct 2014	134.836,00		1.877,00	1.062,00	2.939,00
64	2 Nov 2014	132.945,00		1.891,00	1.048,00	2.939,00
65	2 Dic 2014	131.039,00		1.906,00	1.033,00	2.939,00
66	2 Ene 2015	129.118,00		1.921,00	1.018,00	2.939,00
67	2 Feb 2015	127.182,00		1.936,00	1.003,00	2.939,00
68	2 Mar 2015	125.231,00		1.951,00	988,00	2.939,00



69	2	Abr	2015	123.265,00		1.966,00	973,00	2.939,00
70	2	May	2015	121.284,00		1.981,00	958,00	2.939,00
71	2	Jun	2015	119.288,00		1.996,00	943,00	2.939,00
72	2	Jul	2015	117.276,00		2.012,00	927,00	2.939,00
73	2	Ago	2015	115.248,00		2.028,00	911,00	2.939,00
74	2	Sep	2015	113.205,00		2.043,00	896,00	2.939,00
75	2	Oct	2015	111.146,00		2.059,00	880,00	2.939,00
76	2	Nov	2015	109.071,00		2.075,00	864,00	2.939,00
77	2	Dic	2015	106.980,00		2.091,00	848,00	2.939,00
78	2	Ene	2016	104.872,00		2.108,00	831,00	2.939,00
79	2	Feb	2016	102.748,00		2.124,00	815,00	2.939,00
80	2	Mar	2016	100.607,00		2.141,00	798,00	2.939,00
81	2	Abr	2016	98.450,00		2.157,00	782,00	2.939,00
82	2	May	2016	96.276,00		2.174,00	765,00	2.939,00
83	2	Jun	2016	94.085,00		2.191,00	748,00	2.939,00
84	2	Jul	2016	91.877,00		2.208,00	731,00	2.939,00
85	2	Ago	2016	89.652,00		2.225,00	714,00	2.939,00
86	2	Sep	2016	87.410,00		2.242,00	697,00	2.939,00
87	2	Oct	2016	85.150,00		2.260,00	679,00	2.939,00
88	2	Nov	2016	82.873,00		2.277,00	662,00	2.939,00
89	2	Dic	2016	80.578,00		2.295,00	644,00	2.939,00
90	2	Ene	2017	78.265,00		2.313,00	626,00	2.939,00
91	2	Feb	2017	75.934,00		2.331,00	608,00	2.939,00
92	2	Mar	2017	73.585,00		2.349,00	590,00	2.939,00
93	2	Abr	2017	71.218,00		2.367,00	572,00	2.939,00
94	2	May	2017	68.832,00		2.386,00	553,00	2.939,00
95	2	Jun	2017	66.428,00		2.404,00	535,00	2.939,00



96	2 Jul 2017	64.005,00		2.423,00	516,00	2.939,00
97	2 Ago 2017	61.563,00		2.442,00	497,00	2.939,00
98	2 Sep 2017	59.102,00		2.461,00	478,00	2.939,00
99	2 Oct 2017	56.622,00		2.480,00	459,00	2.939,00
100	2 Nov 2017	54.123,00		2.499,00	440,00	2.939,00
101	2 Dic 2017	51.604,00		2.519,00	420,00	2.939,00
102	2 Ene 2018	49.066,00		2.538,00	401,00	2.939,00
103	2 Feb 2018	46.508,00		2.558,00	381,00	2.939,00
104	2 Mar 2018	43.930,00		2.578,00	361,00	2.939,00
105	2 Abr 2018	41.332,00		2.598,00	341,00	2.939,00
106	2 May 2018	38.714,00		2.618,00	321,00	2.939,00
107	2 Jun 2018	36.076,00		2.638,00	301,00	2.939,00
108	2 Jul 2018	33.417,00		2.659,00	280,00	2.939,00
109	2 Ago 2018	30.737,00		2.680,00	259,00	2.939,00
110	2 Sep 2018	28.036,00		2.701,00	238,00	2.939,00
111	2 Oct 2018	25.314,00		2.722,00	217,00	2.939,00
112	2 Nov 2018	22.571,00		2.743,00	196,00	2.939,00
113	2 Dic 2018	19.807,00		2.764,00	175,00	2.939,00
114	2 Ene 2019	17.022,00		2.785,00	154,00	2.939,00
115	2 Feb 2019	14.215,00		2.807,00	132,00	2.939,00
116	2 Mar 2019	11.386,00		2.829,00	110,00	2.939,00
117	2 Abr 2019	8.535,00		2.851,00	88,00	2.939,00
118	2 May 2019	5.662,00		2.873,00	66,00	2.939,00
119	2 Jun 2019	2.767,00		2.895,00	44,00	2.939,00
120	2 Jul 2019	Cancelado		2.767,00	21,00	2.788,00
			\$ -	228.746,00	123.783,00	352.529,00



CAPÍTULO VII

EVALUACIÓN ECONÓMICA FINANCIERA

PROPUESTA No.1

7.1. FLUJO DE CAJA

El flujo de efectivo / caja, que genere el proyecto, es la parte fundamental para realizar la evaluación de las inversiones. Es de notar que los beneficios y costos derivados del proyecto se expresan sobre la base de caja, esto es la cantidad de unidades monetarias percibidas y no en términos de utilidad devengada.

Además, el flujo de caja ha sido proyectado para diez años, detallando así año tras año el saldo, tomando en cuenta todos los ingresos y egresos operativos anuales estableciéndose la disponibilidad de dinero en la empresa.

A continuación se detalla el cuadro de flujo de caja.



Cuadro No.37

Flujo de Caja

RUBROS	FLUJO DE CAJA										
	AÑO 0	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5	AÑO 6	AÑO 7	AÑO 8	AÑO 9	AÑO 10
ACTIVOS FIJOS	-747.521,60										
CAPITAL DE TRABAJO	-14.968,22										
INGRESO POR ENTRADAS		80.664,00	94.709,09	98.023,91	101.454,74	105.005,66	108.680,86	112.484,69	116.421,65	120.496,41	124.713,79
INGRESOS POR JUEGOS		152.070,00	168.575,81	197.459,77	202.060,58	206.768,59	211.586,30	216.516,26	221.561,09	226.723,46	232.006,12
INGRESO POR ALQUILERES		45.600,00	49.626,48	54.008,50	58.777,45	63.967,50	69.615,83	75.762,90	82.452,77	89.733,35	97.656,80
TOTAL INGRESOS OPERACIONALES		278.334,00	312.911,38	349.492,17	362.292,77	375.741,75	389.882,99	404.763,85	420.435,51	436.953,22	454.376,71
COSTOS OPERAC.		21.516,00	22.806,96	24.175,38	25.625,90	27.163,45	28.793,26	30.520,86	32.352,11	34.293,24	36.350,83
DEPRECIACION		29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04
AMORTIZACION CARGOS DIFERIDOS		819,00	819,00	819,00	819,00	819,00					
UTILIDAD OPERATIVA		226.719,96	260.006,38	295.218,76	306.568,83	318.480,26	331.810,68	344.963,96	358.804,36	373.380,95	388.746,84
GASTOS ADMINIST. Y VENTAS		105.440,76	111767,2056	118.473,24	125.581,63	133.116,53	141.103,52	149.569,73	158.543,92	168.056,55	178.139,95
INTERESES BANCARIOS		20.726,00	19.309,00	17.755,00	16.049,00	14.178,00	12.121,00	9.869,00	7.396,00	4.680,00	1.700,00
UTILIDAD OPERATIVA		100.553,20	128.930,18	158.990,52	164.938,20	171.185,73	178.586,16	185.525,22	192.864,45	200.644,40	208.906,89
PARTICIPACION TRABAJADORES		15.082,98	19.339,53	23.848,58	24.740,73	25.677,86	26.787,92	27.828,78	28.929,67	30.096,66	31.336,03
IMPUESTO A LA RENTA		21.367,56	27.397,66	33.785,49	35.049,37	36.376,97	37.949,56	39.424,11	40.983,69	42.636,93	44.392,71
UTILIDAD DESPUÉS DE IMPUESTOS		64.102,67	82.192,99	101.356,46	105.148,10	109.130,90	113.848,68	118.272,33	122.951,08	127.910,80	133.178,14
DEPRECIACION		29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04
AMORTIZACION CARGOS DIFERIDOS		819,00	819,00	819,00	819,00	819,00					
ABONO AL CAPITAL		14.542,00	15.959,00	17.513,00	19.219,00	21.090,00	23.147,00	25.399,00	27.872,00	30.588,00	33.417,00
UTILIDAD NETA		79.658,70	96.332,03	113.941,50	116.027,14	118.138,94	119.980,72	122.152,37	124.358,12	126.601,84	129.040,18
FLUJO DE CAJA	-762.489,82	79.658,70	96.332,03	113.941,50	116.027,14	118.138,94	119.980,72	122.152,37	124.358,12	126.601,84	129.040,18
RECUPERACION V. RES.											469.699,42
FLUJO NETO DEL PROYECTO	-762.489,82	79.658,70	96.332,03	113.941,50	116.027,14	118.138,94	119.980,72	122.152,37	124.358,12	126.601,84	598.739,61



7.2. BALANCE DE SITUACIÓN INICIAL

Este balance mostrará la aportación neta de los accionistas de la nueva mediana empresa de la ciudad de Esmeraldas. La aportación inicial es de \$762.489,82; distribuidos en activos corrientes que servirá como capital de operación, activo fijo y diferido.

Además, se establece obligaciones a largo plazo por el préstamo realizado a la institución bancaria como es el caso del Banco Pichincha en un monto de \$228.746,95 y la diferencia capital propio de los accionistas es un monto de \$533.742,87 por cada socio.

La evaluación económica es muy importante, es la que finalmente permite decidir la implementación del proyecto.

De acuerdo al siguiente detalle:



Cuadro No.38
Balance de Situación Inicial

DESCRIPCION	VALOR PARCIAL	VALOR TOTAL
ACTIVOS		
ACTIVOS CORRIENTES		10.579,73
Caja Bancos	10.579,73	
ACTIVOS FIJOS		732.864,31
Terreno	354.400,00	
Edificio	199.371,60	
Equipo y Material de oficina	15.089,71	
Muebles y Enseres	2.768,00	
Maquinarias y Equipo de juegos	157.100,00	
Otros equipos y herramientas	4.135,00	
ACTIVO DIFERIDO		4.095,00
Gastos de Constitución	1.595,00	
Gastos de formulación del proyecto	2.500,00	
TOTAL DE ACTIVOS		747.539,04
ACTIVOS		
PASIVOS A LARGO PLAZO		228.746,95
Obligaciones con Instituciones Financieras	228.746,95	
TOTAL PASIVOS		228.746,95
PATRIMONIO NETO		518.792,09
TOTAL DE PASIVO Y PATRIMONIO		747.539,04

Nota explicativa. En los estados financieros en la cuenta banco están incluidos los dineros de sueldos y salarios, servicios básicos, suministro de oficina, suministro de limpieza, publicidad y propaganda.



7.3. ANÁLISIS DE EVALUACIÓN

La evaluación económica es muy importante, pues es la que finalmente permite decidir la implementación del proyecto.

Los métodos utilizados en la evaluación económica cuenta el valor del dinero a través del tiempo y son básicamente el VAN y el TIR.

7.3.1. Valor Actual Neto (VAN)

El Valor Actual Neto representa el valor actual de los beneficios netos por encima del costo de oportunidad del dinero. Cuando el VAN es igual a cero significa que los beneficios del proyecto alcanzan tan solo a compensar los costos de oportunidad de sacrificar otras alternativas de inversión.

En este caso el VAN es positivo, por lo que significa que el proyecto arroja un beneficio aún después de cubrir el costo de oportunidad de las alternativas de inversión y por lo tanto se vuelve atractivo, significa que el proyecto es factible.

7.3.2. Tasa Interna de Retorno (TIR)

La tasa interna de retorno supone que el dinero que se gana año con año se reinvierte en su totalidad. Es decir, es aquella que iguala el valor actualizado del flujo de los ingresos con el valor actualizado del flujo de costos, o sea que la tasa de interés hace que el valor presente del proyecto sea igual a cero.



La tasa interna de retorno, mide la rentabilidad del dinero que se mantendrá dentro del proyecto de la nueva empresa, y que es más alta que los costos de oportunidad de inversión que a la fecha de evaluación del proyecto se pudieron obtener, lo que indica que el proyecto es rentable y que su ejecución total, justifica el riesgo de las inversiones propuestas.

7.3.3. Relación Beneficio / Costo (B/C)

La relación beneficio costo es un criterio de evaluación válido para emprender en la inversión, pero no lo es, para la decisión de elegir entre proyectos alternativos.

Además, posibilita determinar que en la vida del proyecto, pueda producir beneficios y rendimientos superiores a los vigentes en el mercado financiero.

7.3.4. Periodo de Recuperación de la Inversión

La inversión inicial del proyecto se recupera en un período de diez años.

Se detalla a continuación los cuadros del TIR, VAN, B/C:



Cuadro No.38
Tasa de descuento

AÑOS	FLUJO	FL. ACUM.	FACTOR VA	VA FLUJO	VA ACUM.
0	-762.489,82	-762.489,82	1,000	-762.489,82	-762.489,82
1	79.658,70	-682.831,12	0,900	71.687,10	-690.802,72
2	96.332,03	-586.499,09	0,810	78.016,46	-612.786,26
3	113.941,50	-472.557,59	0,729	83.043,42	-529.742,84
4	116.027,14	-356.530,45	0,656	76.101,05	-453.641,79
5	118.138,94	-238.391,51	0,590	69.731,97	-383.909,83
6	119.980,72	-118.410,79	0,531	63.732,08	-320.177,75
7	122.152,37	3.741,58	0,478	58.392,39	-261.785,36
8	124.358,12	128.099,70	0,430	53.497,85	-208.287,51
9	126.601,84	254.701,54	0,387	49.012,85	-159.274,66
10	598.739,61	853.441,15	0,348	208.600,65	49.325,99

Cuadro No.39
Tabla del TIR, VAN. B/C

TIR	VAN (11,12%)	B/C (11,12%)
12,3%	\$ 811.815,81	0,06
	\$ 49.325,99	1,06

SIGLAS

TIR	Tasa interna de retorno
VAN	Valor actual neto
B/C	Relación Beneficio/Costo



CAPÍTULO VI

ESTUDIO ECONÓMICO

PROPUESTA No.2

6.7. OBJETIVO DEL ESTUDIO ECONÓMICO

El objetivo fundamental del estudio económico es evaluar el potencial económico del proyecto empresarial y el presentar alternativas viables de financiación para el mismo.

6.8. DETERMINACIÓN DE COSTOS TOTALES

6.8.1. Plan de inversión

La inversión se refiere a las erogaciones o flujos negativos que ocurren al comienzo de la vida económica de un proyecto y que representan desembolsos de efectivo para la adquisición de activos de capital, tales como terrenos, edificios, maquinarias y equipos.

El plan de inversión de la Mediana Empresa “**Aventura Park**” está compuesto por los activos fijos, inversiones diferidas y capital de trabajo.

Dentro del plan de inversión de la empresa Aventura Park, se contemplan todos los activos más las compras iniciales.



Costos de Producción

TERRENO

Cuadro No.18

Terreno

DESCRIPCION	CANTIDAD m2	VALOR m2	VALOR TOTAL
TERRENO	4.430	\$ 25,00	110.750,00
TOTAL			110.750,00

EDIFICIO

La infraestructura de la mediana empresa está dividida en tres áreas

- ✓ Recreativo
- ✓ Administrativo
- ✓ Bodegas

El área recreativa es la que más terreno ocupará, el área administrativa contemplará cuatro oficinas sencillas en sus estructuras, las bodegas son cerramientos con ventilación necesaria.

Cuadro No.19

Edificio

DETALLE	AREA DE CONSTRUCCIÓN (m2)	COSTO /m2	VALOR TOTAL
MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN	1.107,62	180,00	\$ 199.371,60
MANO DE OBRA			
TOTAL			\$ 199.371,60



GASTOS ADMINISTRATIVOS

El personal de Aventura Park, percibirá sus remuneraciones, de acuerdo a la estructura ocupacional determinada en el Código de Trabajo.

A continuación detallo los sueldos mensuales que percibirá el personal que trabaje en Aventura Park.

Cuadro No. 20
Gastos Administrativos

GASTOS ADMINISTRATIVO										
NÓMINA	No. TRABAJADORES	SUELDO UNIFICADO	HORAS EXTRAS	10° TERCERO	10° CUARTO	APORTE PATRONAL	VACACIONES	FONDO DE RESERVA	TOTAL DE SUELDOS Y BENEFICIOS SOCIALES	TOTAL DE SUELDOS
GERENTE - ADMINISTRADOR	1	500,00	0,00	41,67	18,17	60,75	20,83	41,67	683,09	683,09
SECRETARIA /MARQUETING	1	280,00	0,00	23,33	18,17	34,02	11,67	23,33	390,52	390,52
CONTADOR	1	280,00	0,00	23,33	18,17	34,02	11,67	23,33	390,52	390,52
CAJERAS	2	250,00	0,00	20,83	18,17	30,38	10,42	20,83	350,63	701,26
OPERADORES DE JUEGOS	8	220,00	0,00	18,33	18,17	26,73	9,17	18,33	310,73	2.485,87
PERSONAL DE MANTENIMIENTO	3	220,00	0,00	18,33	18,17	26,73	9,17	18,33	310,73	932,20
JARDINEROS	1	220,00	0,00	18,33	18,17	26,73	9,17	18,33	310,73	310,73
TOTAL MENSUAL	17	1.970,00	0,00	164,17	127,19	239,36	82,08	164,17	2.746,96	5.894,19
TOTAL TRIMESTRAL		5.910,00	0,00	492,50	381,57	718,07	246,25	492,50	8.240,89	17.682,57
TOTAL ANUAL		23.640,00	0,00	1.970,00	1.526,28	2.872,26	985,00	1.970,00	32.963,54	70.730,28



GASTOS PROFESIONALES

Además, se tendrá en cuenta los gastos en servicios profesionales a terceros, los mismos que estarán compuestos por el jurídico, enfermera y el servicio de guardiana.

A continuación detallo los rubros establecidos al personal en mención que trabajará en Aventura Park.

Cuadro No. 21
Gastos Profesionales

SERVICIOS PROFESIONALES Y COMPLEMENTARIOS			
NÓMINA	No. TRABAJADORES	REMUNERACIÓN	TOTAL REMUNERACIÓN
JURÍDICO	1	300	300
ENFERMERA	1	250	250
GUARDIA	1	700	700
TOTAL MENSUAL	3	1.250,00	1.250,00
TOTAL TRIMESTRAL		3.750,00	3.750,00
TOTAL ANUAL		15.000,00	15.000,00



6.8.2. Inversión fija

Los activos fijos, los cuales están representados por las propiedades de la empresa, físicamente tangibles que han de usarse durante más de un año y que por lo general no se convierten fácilmente en efectivo.

Por lo tanto, para “AVENTURA PARK” ha considerado como inversiones fijas a todos los bienes muebles, equipos de oficina y equipos de computación; los cuales se encuentran detallados en el siguiente cuadro y los precios tomados son los que están establecidos en el mercado esmeraldeño.

EQUIPOS Y MATERIALES DE OFICINA

Cuadro No. 22
Equipos y materiales de oficina

DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
Computadores Quad Duo 2,4	4	937,50	3.750,00
Impresora HP Láser JET 1320n	3	500,00	1.500,00
Scanner	1	142,86	142,86
Caja Registradora	2	1200,00	2.400,00
Calculadora casio	3	10,71	32,13
Dispensador de agua	1	66,96	66,96
Aires Acondicionados de 24.000 BTU	6	624,99	3.749,94
Aires Acondicionados de 48.000 BTU	1	1.250,00	1.250,00
Secadores de mano	3	90,00	270,00
Equipo de sonido Sony	2	278,57	557,14
Fax teléfono Panasonic KXFT 981	1	325,00	325,00
Teléfono intercomunicador	1	204,96	204,96
Teléfonos Panasonic inalámbricos	4	115,18	460,72
UPS	4	95,00	380,00
TOTAL			15.089,71



MUEBLES Y ENSERES

Cuadro No. 23
Muebles y Enseres

DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
Hall Secretaría			
Juego muebles	1	400.00	
			400.00
Administrativo - Gerencia			
Escritorio Ejecutivo	1	150.00	
Silla giratoria ejecutiva	1	50.00	
Anaqueles	1	115.00	
Porta papeles	1	12.00	
Sillones de espera	2	200.00	
Pizarra de tiza líquida	1	80.00	
			607.00
Secretaria / Marketing			
Escritorio secretaria	1	140.00	
Silla giratoria secretaria	1	40.00	
Anaqueles	1	115.00	
Archivadores	2	160.00	
Porta papeles	1	12.00	
mesa para reuniones	1	350.00	
sillas para reuniones	8	170.00	
			987.00
Contabilidad			
Escritorio Ejecutivo	1	140.00	
Silla giratoria ejecutiva	1	40.00	
Anaqueles	1	115.00	
Archivadores	1	80.00	
Porta papeles	1	12.00	
			387.00
Enfermería			
Escritorio Ejecutivo	1	140.00	
Silla giratoria ejecutiva	1	40.00	
Anaqueles	1	115.00	
Archivadores	1	80.00	
Porta papeles	1	12.00	
			387.00
TOTAL			\$ 2,768.00



MAQUINARIAS Y EQUIPO DE JUEGOS

Cuadro No.24
Maquinarias y equipo de juegos

DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
JUEGOS RECREATIVOS			
JUEGO COMPUESTO DE MADERA			
Juegos de madera conformados por pasamano, sube y baja, columpios y resbaladeras	2	6,000.00	12,000.00
Giratorio	1	3,400.00	3,400.00
Carrusel	2	1,850.00	3,700.00
Caballitos, avioncitos (2 a 6 años)	4	2,500.00	10,000.00
Gusanitos (2 a 6 años)	1	12,000.00	12,000.00
			41,100.00
JUEGOS INFLABLES			
Las Torres	3	5,100.00	15,300.00
			15,300.00
JUEGOS DEPORTIVOS			
Cancha sintética	1	35,000.00	35,000.00
Bicicletas	15	180.00	2,700.00
Carros a batería	15	600.00	9,000.00
			46,700.00
JUEGOS DE MÁQUINAS			
Máquinas	12	4,500.00	54,000.00
			54,000.00
TOTAL			157,100.00



OTROS EQUIPOS Y HERRAMIENTAS

Cuadro No.25
Otros equipos y herramientas

DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
OTROS EQUIPOS			
Cafetera Eléctrica	1	150,00	150,00
Wafflera	1	80,00	80,00
Extensiones eléctricas	10	25,00	250,00
Camilla para enfermería (Chailón)	1	260,00	260,00
Equipo médico	1	500,00	500,00
Medicina		500,00	500,00
HERRAMIENTAS			
Cortadora de césped	1	950,00	950,00
Tijeras podadoras	1	120,00	120,00
Cajas de herramientas	5	25,00	125,00
Máquina de aire	3	400,00	1.200,00
TOTAL			4.135,00

UNIFORMES

Cuadro No. 26
Uniformes

DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
OTROS EQUIPOS			
Camisetas	20	6,20	124,00
Jeans	20	14,50	290,00
Gorras	28	2,50	70,00
Overoles	8	17,00	136,00
TOTAL			620,00



SUMINISTROS DE OFICINA

Cuadro No.27
Suministros de oficinas

DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
SUMINISTROS DE OFICINA			
Papel A4	2	4.00	8.00
Facturas	2	6.00	12.00
Caja de esferos	1	5.30	5.30
Correctores (Unidad)	3	1.60	4.80
Caja de lápiz	1	2.50	2.50
Reglas (Unidad)	4	0.30	1.20
Caja de CD	1	7.20	7.20
Memory flash	2	25.00	50.00
Tinta para impresora	1	60.00	60.00
Carpetas Manila	25	0.15	3.75
Caja de resaltadores (unid)	6	0.70	4.20
Caja de clip	2	0.30	0.60
Grapadora	3	3.75	11.25
Perforadora	3	6.50	19.50
Notitas (Unidad)	4	0.60	2.40
Corta papel	3	0.40	1.20
Borrador de queso (Caja)	1	3.60	3.60
Saca grapa	3	0.50	1.50
Grapas	2	1.20	2.40
TOTAL MENSUAL			201.40
TOTAL TRIMESTRAL			604.20
TOTAL ANUAL			2,416.80



SUMINISTROS DE LIMPIEZA

Cuadro No.28
Suministros de limpieza

DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
Escobas	5	1,50	7,50
Detergentes (Kilo)	4	9,43	37,72
Cloro (Galón)	2	3,58	7,16
Destapacañería	6	1,15	6,90
Jabón de baño líquido (Galón)	2	0,65	1,30
Desinfectante (Galón)	2	4,68	9,36
Papel higiénico en pacas	4	2,80	11,20
Ambientales	15	0,70	10,50
Recogedor de basura	5	4,41	22,05
Trapedores	5	3,05	15,25
Guantes	4	0,80	3,20
Limpión/ franela	10	2,07	20,70
Tachos de basura	5	4,50	22,50
Fundas de basura	20	2,29	45,80
TOTAL MENSUAL			221,14
TOTAL TRIMESTRAL			663,42
TOTAL ANUAL			2.653,68



6.8.3. Inversión diferidas

Los activos diferidos son todos aquellos activos cuyo valor reside en los derechos que su posesión confiere al propietario y se adquiere con el propósito de ser usado durante su vida útil-económica en las operaciones normales del negocio.

Para “**Aventura Park**”, estos activos están integrados por los costos erogados en la constitución legal de la empresa, entre estos están pago de honorarios abogado, Notaría Pública, Superintendencia de Compañía y todo lo referente al cumplimiento de disposiciones legales establecidas, además la marca registrada y líneas telefónicas los cuales se encuentran en el siguiente cuadro:

Cuadro No.29
Gastos por constitución

DESCRIPCION	PRECIO
Formulación del proyecto	2.500,00
Honorarios del Abogado	250,00
Constitución Notaría Pública	100,00
Inscripción en la Superintendencia de Compañía	150,00
Inscripción en la Superintendencia de Bancos	100,00
Gastos por trámites	150,00
Permisos Municipales, Bomberos y otros	245,00
Gastos por publicidad	600,00
TOTAL	4.095,00



6.8.4. Inversión de Capital de Trabajo

El capital de trabajo, contempla aquellos bienes fungibles, los cuales representan un gasto inicial para la operación y mantenimiento de la empresa es decir: el sueldo y salarios, servicios básicos, materiales de oficina, materiales de limpieza, publicidad y propaganda; todo estos gastos por tres meses, más los posibles gastos e imprevistos en un 2%, en los que se incurrirá en los tres primeros meses de operación de la empresa, hasta que se establezca la empresa y tenga rentabilidad.

Cuadro No.30
Capital de Trabajo

DESCRIPCIÓN	SUBTOTAL	TOTAL MENSUAL	TOTAL TRIMESTRAL	TOTAL ANUAL
GASTOS DE CONSTITUCIÓN		4.095,00		
Gastos de Constitución	4.095,00			
SUELDOS Y SALARIOS		5.894,19	17.682,57	70.730,28
Sueldos y salarios del personal	5.894,19			
SERVICIOS BÁSICOS		1.793,00	5.379,00	21.516,00
Agua	500,00			
Luz	1.243,00			
Teléfono	15,00			
Internet	35,00			
MATERIAL Y ÚTILES DE OFICINA		821,40	2.464,20	9.856,80
Suministro de oficina	201,40			
Suministros de Uniformes	620,00			
MATERIAL DE LIMPIEZA		221,14	663,42	2.653,68
Suministro de limpieza	221,14			
PUBLICIDAD Y PROPAGANDA		600,00	1.800,00	7.200,00
Publicidad	350,00			
Propaganda	250,00			
SERVICIO PROFESIONAL Y COMPLEM.		1.250,00	3.750,00	15.000,00
Servicios Profesionales y Comple.	1.250,00			
SUBTOTAL		14.674,73	27.989,19	111.956,76
Imprevistos 2%		293,49	559,78	2.239,14
TOTAL		14.968,22	28.548,97	114.195,90



6.9. INVERSIÓN TOTAL INICIAL

La Mediana Empresa “AVENTURA PARK”, necesita un monto total de \$513.966,82 (Quinientos trece mil novecientos sesenta y seis dólares con ochenta y dos centavos), los cuales están distribuidos para activos fijos, activos diferidos y el capital de trabajo, a continuación se detalla la inversión.

Cuadro No.31
Inversión Total inicial

DESCRIPCION	SUBTOTAL	TOTAL
ACTIVOS FIJOS		
Terreno	110.750,00	
Edificio	199.371,60	
Equipo y Material de oficina	15.089,71	
Muebles y Enseres	2.768,00	
Maquinarias y Equipo de juegos	157.100,00	
Otros equipos y herramientas	4.135,00	
TOTAL ACTIVO FIJOS		489.214,31
CAPITAL DE TRABAJO		10.579,73
GASTOS DE CONSTITUCIÓN		4.095,00
INVERSIÓN INICIAL		503.889,04
Imprevistos 2%		10.077,78
Total Inversión del Proyecto		513.966,82



6.10. FINANCIAMIENTO

El proyecto está financiado a través de capital propio de los socios / accionistas con un 70% del capital total; y el 30% de diferencia está determinado por un crédito al Banco Pichincha a una tasa de interés del 9,74% anual, en donde los socios asumen de esta manera el 100% de la inversión en la mediana empresa “AVENTURA PARK”.

Cuadro No.32
Financiamiento

DESCRIPCION	%	TOTAL
INVERSION TOTAL DEL PROYECTO		
Inversión		513.966,82
CAPITAL / RECURSOS PROPIOS 3 SOCIOS		
Aportes de Capital	70%	359.776,77
Total capital		359.776,77
FINANCIAMIENTO DE TERCEROS		
Créditos a largo plazo	30%	154.190,05
Créditos a mediano plazo		
Créditos a corto plazo		
Total financiamiento de terceros		154.190,05
TOTAL	100%	513.966,82



6.10.1. Destino de los recursos

El monto de \$513.966,82 (dólares americanos), está completamente justificado, ya que responden a las necesidades del proyecto y su distribución se los estipula para activos fijos, activos diferidos y capital de trabajo; para mejor comprensión a continuación se detalla el destino de los recursos.

Cuadro No.33
Destino de recursos

DESCRIPCION	SUBTOTAL	TOTAL
ACTIVOS FIJOS		
Terreno	110.750,00	
Edificio	199.371,60	
Equipo y Material de oficina	15.089,71	
Muebles y Enseres	2.768,00	
Maquinarias y Equipo de juegos	157.100,00	
Otros equipos y herramientas	4.135,00	
TOTAL ACTIVO FIJOS		489.214,31
ACTIVO DIFERIDO		
Gastos de Constitución	4.095,00	
TOTAL ACTIVO DIFERIDO		4.095,00
CAPITAL DE TRABAJO		
Sueldos y salarios	5.894,19	
Servicios básicos	1.793,00	
Suministros de oficina	201,40	
Suministros de limpieza	221,14	
Publicidad y propaganda	600,00	
Uniforme	620,00	
Servicios Profesionales y Complementarios	1.250,00	
TOTAL CAPITAL DE TRABAJO		10.579,73
INVERSIÓN INICIAL		503.889,04
Imprevistos 2%		10.077,78
Total Inversión del Proyecto		513.966,82



6.11. DEPRECIACIONES Y AMORTIZACIONES

6.11.1. Depreciaciones

La depreciación no es otra cosa que, la pérdida de valor de un activo físico como consecuencia del uso, siendo en este caso motivo de depreciación los equipos de computación, los muebles y enseres, equipo de oficina, herramienta, otros equipos y herramientas, que asciende a un total de \$29.279,04.

Todo esto, se lo realiza para prevenir la necesidad de reemplazo de un determinado bien al final de su vida útil. A continuación se presenta el cuadro resumen de las depreciaciones de cada uno de los activos.

Cuadro No.34
Depreciaciones

NOMBRE DEL ACTIVO	COSTO DEL BIEN	%	DEPRECIACIÓN ANUAL
EQUIPOS DE COMPUTACIÓN	5.392,86	33	1.779,64
MUEBLES Y ENSÉRES	3.155,00	10	315,50
EQUIPOS DE OFICINAS	10.573,13	10	1.057,31
MAQUINARIAS Y EQUIPOS	161.580,00	10	16.158,00
EDIFICIO	199.371,60	5	9.968,58
TOTAL DE DEPRECIACIÓN			29.279,04



6.11.2. Amortizaciones

Cuadro No.35
Amortizaciones

NOMBRE DEL ACTIVO	COSTO DEL BIEN	%	AMORTIZACIÓN ANUAL
Gastos de constitución	4.695,00	20	939,00
TOTAL DE AMORTIZACIÓN			939,00

6.12. CONDICIONES DEL CREDITO

El Banco del Pichincha sucursal Esmeraldas, concederán a los accionistas de la mediana empresa "AVENTURA PARK", un crédito por el monto de \$154.190,05 que representa el 30% de la Inversión Total propuesta en el proyecto.

El crédito esta contemplado para un plazo de 5 años y bajo una tasa de interés anual del 9,74%, determinándose un dividendo total bajo la modalidad de saldos deudores y en forma descendente durante el periodo propuesto.

A continuación se detalla la tabla de amortización respectiva.



Cuadro No.36
Tabla de Amortización Bancaria

TABLA DE AMORTIZACION DE CREDITOS POR EL METODO DE CUOTAS FIJAS CON LA OPCIÓN DE ABONOS EXTRAORDINARIOS A CAPITAL

INGRESE LOS DATOS				CONVERSION DE TASAS		SOLO ESCRIBA EN LAS CELDAS DE COLOR NARANJA
Monto:	154.190,05			Efectiva Anual:	9,74%	
Tasa (mensual):	0,78%			EMV:	0,78%	
Tiempo (meses):	60			ETV:	2,35%	
Fecha desembolso:	2	7	2009	ETA:	2,30%	
(En números)	Día	Mes	Año	NATA:	9,19%	De efectuarse abonos extraordinarios a capital, debe digitarse directamente en la tabla de amortización, en la cuota y fecha correspondiente...
Obligación:	ASOCIACION					

TABLA DE AMORTIZACION CUOTA FIJA CREDITO POR: **154.190,05**
ASOCIACION

Cuota	Vencimiento	Saldo capital	Abono extra	Abono capital	Intereses	Total cuota
0	2 Jul 2009	154.190,05				
1	2 Ago 2009	152.162,00		2.028,00	1.198,00	3.226,00
2	2 Sep 2009	150.119,00		2.043,00	1.183,00	3.226,00
3	2 Oct 2009	148.060,00		2.059,00	1.167,00	3.226,00
4	2 Nov 2009	145.985,00		2.075,00	1.151,00	3.226,00
5	2 Dic 2009	143.894,00		2.091,00	1.135,00	3.226,00
6	2 Ene 2010	141.786,00		2.108,00	1.118,00	3.226,00
7	2 Feb 2010	139.662,00		2.124,00	1.102,00	3.226,00
8	2 Mar 2010	137.521,00		2.141,00	1.085,00	3.226,00
9	2 Abr 2010	135.364,00		2.157,00	1.069,00	3.226,00
10	2 May 2010	133.190,00		2.174,00	1.052,00	3.226,00
11	2 Jun 2010	130.999,00		2.191,00	1.035,00	3.226,00
12	2 Jul 2010	128.791,00		2.208,00	1.018,00	3.226,00
13	2 Ago 2010	126.566,00		2.225,00	1.001,00	3.226,00
14	2 Sep 2010	124.324,00		2.242,00	984,00	3.226,00



15	2	Oct	2010	122.064,00		2.260,00	966,00	3.226,00
16	2	Nov	2010	119.787,00		2.277,00	949,00	3.226,00
17	2	Dic	2010	117.492,00		2.295,00	931,00	3.226,00
18	2	Ene	2011	115.179,00		2.313,00	913,00	3.226,00
19	2	Feb	2011	112.848,00		2.331,00	895,00	3.226,00
20	2	Mar	2011	110.499,00		2.349,00	877,00	3.226,00
21	2	Abr	2011	108.132,00		2.367,00	859,00	3.226,00
22	2	May	2011	105.746,00		2.386,00	840,00	3.226,00
23	2	Jun	2011	103.342,00		2.404,00	822,00	3.226,00
24	2	Jul	2011	100.919,00		2.423,00	803,00	3.226,00
25	2	Ago	2011	98.477,00		2.442,00	784,00	3.226,00
26	2	Sep	2011	96.016,00		2.461,00	765,00	3.226,00
27	2	Oct	2011	93.536,00		2.480,00	746,00	3.226,00
28	2	Nov	2011	91.037,00		2.499,00	727,00	3.226,00
29	2	Dic	2011	88.518,00		2.519,00	707,00	3.226,00
30	2	Ene	2012	85.980,00		2.538,00	688,00	3.226,00
31	2	Feb	2012	83.422,00		2.558,00	668,00	3.226,00
32	2	Mar	2012	80.844,00		2.578,00	648,00	3.226,00
33	2	Abr	2012	78.246,00		2.598,00	628,00	3.226,00
34	2	May	2012	75.628,00		2.618,00	608,00	3.226,00
35	2	Jun	2012	72.990,00		2.638,00	588,00	3.226,00
36	2	Jul	2012	70.331,00		2.659,00	567,00	3.226,00
37	2	Ago	2012	67.651,00		2.680,00	546,00	3.226,00
38	2	Sep	2012	64.951,00		2.700,00	526,00	3.226,00
39	2	Oct	2012	62.230,00		2.721,00	505,00	3.226,00
40	2	Nov	2012	59.487,00		2.743,00	483,00	3.226,00
41	2	Dic	2012	56.723,00		2.764,00	462,00	3.226,00



42	2 Ene 2013	53.938,00		2.785,00	441,00	3.226,00
43	2 Feb 2013	51.131,00		2.807,00	419,00	3.226,00
44	2 Mar 2013	48.302,00		2.829,00	397,00	3.226,00
45	2 Abr 2013	45.451,00		2.851,00	375,00	3.226,00
46	2 May 2013	42.578,00		2.873,00	353,00	3.226,00
47	2 Jun 2013	39.683,00		2.895,00	331,00	3.226,00
48	2 Jul 2013	36.765,00		2.918,00	308,00	3.226,00
49	2 Ago 2013	33.824,00		2.941,00	285,00	3.226,00
50	2 Sep 2013	30.860,00		2.964,00	262,00	3.226,00
51	2 Oct 2013	27.873,00		2.987,00	239,00	3.226,00
52	2 Nov 2013	24.863,00		3.010,00	216,00	3.226,00
53	2 Dic 2013	21.830,00		3.033,00	193,00	3.226,00
54	2 Ene 2014	18.773,00		3.057,00	169,00	3.226,00
55	2 Feb 2014	15.692,00		3.081,00	145,00	3.226,00
56	2 Mar 2014	12.588,00		3.104,00	122,00	3.226,00
57	2 Abr 2014	9.459,00		3.129,00	97,00	3.226,00
58	2 May 2014	6.306,00		3.153,00	73,00	3.226,00
59	2 Jun 2014	3.129,00		3.177,00	49,00	3.226,00
60	2 Jul 2014	Cancelado		3.129,00	24,00	3.153,00
			\$ -	154.190,00	39.297,00	193.487,00



CAPÍTULO VII

EVALUACIÓN ECONÓMICA FINANCIERA

PROPUESTA No.2

7.4. FLUJO DE CAJA

El flujo de efectivo / caja, que genere el proyecto, es la parte fundamental para realizar la evaluación de las inversiones. Es de notar que los beneficios y costos derivados del proyecto se expresan sobre la base de caja, esto es la cantidad de unidades monetarias percibidas y no en términos de utilidad devengada.

Además, el flujo de caja ha sido proyectado para diez años, detallando así año tras año el saldo, tomando en cuenta todos los ingresos y egresos operativos anuales estableciéndose la disponibilidad de dinero en la empresa.

A continuación se detalla el cuadro de flujo de caja.



Cuadro No.37

Flujo de Caja

RUBROS	FLUJO DE CAJA										
	AÑO 0	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5	AÑO 6	AÑO 7	AÑO 8	AÑO 9	AÑO 10
ACTIVOS FIJOS	-498.998,60										
CAPITAL DE TRABAJO	-14.968,22										
INGRESO POR ENTRADAS		80.664,00	94.709,09	98.023,91	101.454,74	105.005,66	108.680,86	112.484,69	116.421,65	120.496,41	124.713,79
INGRESOS POR JUEGOS		152.070,00	168.575,81	197.459,77	202.060,58	206.768,59	211.586,30	216.516,26	221.561,09	226.723,46	232.006,12
INGRESO POR ALQUILERES		45.600,00	49.626,48	54.008,50	58.777,45	63.967,50	69.615,83	75.762,90	82.452,77	89.733,35	97.656,80
TOTAL INGRESOS OPERACIONALES		278.334,00	312.911,38	349.492,17	362.292,77	375.741,75	389.882,99	404.763,85	420.435,51	436.953,22	454.376,71
COSTOS OPERAC.											
DEPRECIACION		21.516,00	22.806,96	24.175,38	25.625,90	27.163,45	28.793,26	30.520,86	32.352,11	34.293,24	36.350,83
AMORTIZACION CARGOS DIFERIDOS		29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04
UTILIDAD OPERATIVA		819,00	819,00	819,00	819,00	819,00					
		226.719,96	260.006,38	295.218,76	306.568,83	318.480,26	331.810,68	344.963,96	358.804,36	373.380,95	388.746,84
GASTOS ADMINIST. Y VENTAS		105.440,76	111767,2056	118.473,24	125.581,63	133.116,53	141.103,52	149.569,73	158.543,92	168.056,55	178.139,95
INTERESES BANCARIOS		13.313,00	10.840,00	8.124,00	5.146,00	1.874,00					
UTILIDAD OPERATIVA		107.966,20	137.399,18	168.621,52	175.841,20	183.489,73	190.707,16	195.394,22	200.260,45	205.324,40	210.606,89
PARTICIPACION TRABAJADORES		16.194,93	20.609,88	25.293,23	26.376,18	27.523,46	28.606,07	29.309,13	30.039,07	30.798,66	31.591,03
IMPUESTO A LA RENTA		22.942,82	29.197,33	35.832,07	37.366,26	38.991,57	40.525,27	41.521,27	42.555,34	43.631,43	44.753,96
UTILIDAD DESPUÉS DE IMPUESTOS		68.828,45	87.591,98	107.496,22	112.098,77	116.974,70	121.575,82	124.563,82	127.666,03	130.894,30	134.261,89
DEPRECIACION		29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04	29.279,04
AMORTIZACION CARGOS DIFERIDOS		819,00	819,00	819,00	819,00	819,00					
ABONO AL CAPITAL		25.399,00	27.872,00	30.588,00	33.566,00	36.765,00					
UTILIDAD NETA		73.527,49	89.818,02	107.006,26	108.630,81	110.307,74	150.854,86	153.842,86	156.945,07	160.173,34	163.540,93
FLUJO DE CAJA		73.527,49	89.818,02	107.006,26	108.630,81	110.307,74	150.854,86	153.842,86	156.945,07	160.173,34	163.540,93
RECUPERACION V. RES.											221.176,42
FLUJO NETO DEL PROYECTO		73.527,49	89.818,02	107.006,26	108.630,81	110.307,74	150.854,86	153.842,86	156.945,07	160.173,34	384.717,36



7.5. BALANCE DE SITUACIÓN INICIAL

Este balance mostrará la aportación neta de los accionistas de la nueva mediana empresa de la ciudad de Esmeraldas. La aportación inicial es de \$513.966,82; distribuidos en activos corrientes que servirá como capital de operación, activo fijo y diferido.

Además, se establece obligaciones a largo plazo por el préstamo realizado a la institución bancaria como es el caso del Banco Pichincha en un monto de \$154.190,05 y la diferencia capital propio de los accionistas es un monto de \$359.776,77 por cada socio.

La evaluación económica es muy importante, pues es la que finalmente permite decidir la implementación del proyecto.

De acuerdo al siguiente detalle:



Cuadro No.38
Balance de Situación Inicial

DESCRIPCION	VALOR PARCIAL	VALOR TOTAL
ACTIVOS		
ACTIVOS CORRIENTES		10.579,73
Caja Bancos	10.579,73	
ACTIVOS FIJOS		489.214,31
Terreno	110.750,00	
Edificio	199.371,60	
Equipo y Material de oficina	15.089,71	
Muebles y Enséres	2.768,00	
Maquinarias y Equipo de juegos	157.100,00	
Otros equipos y herramientas	4.135,00	
ACTIVO DIFERIDO		4.095,00
Gastos de Constitución	1.595,00	
Gastos de formulación del proyecto	2.500,00	
TOTAL DE ACTIVOS		503.889,04
ACTIVOS		
PASIVOS A LARGO PLAZO		154.190,05
Obligaciones con Instituciones Financieras	154.190,05	
TOTAL PASIVOS		154.190,05
PATRIMONIO NETO		349.698,99
TOTAL DE PASIVO Y PATRIMONIO		503.889,04

Nota explicativa. En los estados financieros en la cuenta banco están incluidos los dineros de sueldos y salarios, servicios básicos, suministro de oficina, suministro de limpieza, publicidad y propaganda.



7.6. ANÁLISIS DE EVALUACIÓN

La evaluación económica es muy importante, pues es la que finalmente permite decidir la implementación del proyecto.

Los métodos utilizados en la evaluación económica cuenta el valor del dinero a través del tiempo y son básicamente el VAN y el TIR.

7.6.1. Valor Actual Neto (VAN)

El Valor Actual Neto representa el valor actual de los beneficios netos por encima del costo de oportunidad del dinero. Cuando el VAN es igual a cero significa que los beneficios del proyecto alcanzan tan solo a compensar los costos de oportunidad de sacrificar otras alternativas de inversión.

En este caso el VAN es positivo, por lo que significa que el proyecto arroja un beneficio aún después de cubrir el costo de oportunidad de las alternativas de inversión y por lo tanto se vuelve atractivo, significa que el proyecto es factible.

7.6.2. Tasa Interna de Retorno (TIR)

La tasa interna de retorno supone que el dinero que se gana año con año se reinvierte en su totalidad. Es decir, es aquella que iguala el valor actualizado del flujo de los ingresos con el valor actualizado del flujo de costos, o sea que la tasa de interés hace que el valor presente del proyecto sea igual a cero.



La tasa interna de retorno, mide la rentabilidad del dinero que se mantendrá dentro del proyecto de la nueva empresa, y que es más alta que los costos de oportunidad de inversión que a la fecha de evaluación del proyecto se pudieron obtener, lo que indica que el proyecto es rentable y que su ejecución total, justifica el riesgo de las inversiones propuestas.

7.6.3. Relación Beneficio / Costo (B/C)

La relación beneficio costo es un criterio de evaluación válido para emprender en la inversión, pero no lo es, para la decisión de elegir entre proyectos alternativos.

Además, posibilita determinar que en la vida del proyecto, pueda producir beneficios y rendimientos superiores a los vigentes en el mercado financiero.

7.6.4. Periodo de Recuperación de la Inversión

La inversión inicial del proyecto se recupera en un período de diez años.

Se detalla a continuación los cuadros del TIR, VAN, B/C:



Cuadro No.39
Tasa de descuento

AÑOS	FLUJO	FL. ACUM.	FACTOR VA	VA FLUJO	VA ACUM.
0	-513.966,82	-513.966,82	1,000	-513.966,82	-513.966,82
1	73.527,49	-440.439,33	0,900	66.169,45	-447.797,37
2	89.818,02	-350.621,31	0,810	72.740,95	-375.056,42
3	107.006,26	-243.615,06	0,729	77.988,84	-297.067,58
4	108.630,81	-134.984,25	0,656	71.249,87	-225.817,71
5	110.307,74	-24.676,51	0,590	65.109,57	-160.708,14
6	150.854,86	126.178,35	0,531	80.131,98	-80.576,15
7	153.842,86	280.021,20	0,478	73.541,37	-7.034,78
8	156.945,07	436.966,28	0,430	67.516,49	60.481,70
9	160.173,34	597.139,62	0,387	62.009,77	122.491,47
10	384.717,36	981.856,98	0,348	134.035,38	256.526,86

Cuadro No.40
Tabla del TIR, VAN. B/C

TIR	VAN (11,12%)	B/C (11,12%)
19,6%	\$ 770.493,68	0,50
	\$ 256.526,86	1,50

SIGLAS

TIR	Tasa interna de retorno
VAN	Valor actual neto
B/C	Relación Beneficio/Costo



CAPÍTULO VIII

ANÁLISIS DE IMPACTOS

El presente capítulo constituye un análisis detallado de las huellas y aspectos positivos o negativos que el proyecto generará en diferentes áreas o ámbitos.

De las variadas metodologías existentes para realizar análisis de impactos se escogió la que más se adapta al contexto de la presente investigación, además tiene la ventaja de que operativamente es de fácil desarrollo y fundamentalmente es efectiva, real y de fácil interpretación.

A continuación se detalla el procedimiento que se ha escogido para analizar los impactos que el proyecto generará.

Se ha determinado una serie de áreas, para que en cada una de éstas se aplique la siguiente mecánica operativa sobre la base de matrices:

- En primer lugar, se ha establecido un rango de nivel de impacto que va desde (-3) hasta (+3), con la valoración de la siguiente tabla:



Cuadro No.41

Niveles de Impacto

NIVEL IMPACTO	INTERPRETACIÓN
-3	Impacto alto negativo
-2	Impacto medio negativo
-1	Impacto bajo negativo
0	No hay impacto
1	Impacto bajo positivo
2	Impacto medio positivo
3	Impacto alto positivo

- Se coloca en cada matriz los rangos de impactos en forma horizontal mientras que verticalmente, se determina una serie de indicadores que darán información a cada una de las áreas o ámbitos seleccionados anteriormente.
- Se asigna un nivel de impacto a cada uno de los indicadores sobre la base de la tabla del literal a,
- Se determina el nivel de impacto de cada área o ámbito para lo cual se obtiene la sumatoria de los indicadores establecidos y éste resultado se lo divide para el número de indicadores.
- Debajo de cada matriz se realiza un breve análisis de indicador por indicador, en el cual se argumenta o se explica las razones por las que se asignó determinado nivel de impacto a cada indicador.
- Una vez realizadas las matrices de cada área o ámbito se plantea una matriz general de impactos, que utilizando los ítems mencionados anteriormente permiten establecer el impacto global del proyecto, lógicamente en la primera columna se sustituye los indicadores o las áreas o ámbitos.



8.1. IMPACTO SOCIAL

Cuadro No.42

Nivel de Impacto Social

INDICADOR \ NIVEL DE IMPACTO	-3	-2	-1	0	1	2	3
Nivel de vida							x
Desarrollo de la ciudad						x	
Estabilidad laboral							x
Alianzas estratégicas							x
Fuentes de trabajo							x
TOTAL						2	12

$$\Sigma = 14$$

$$\text{Nivel de Impacto} = \Sigma / \text{No. Indicadores} = 14/5 = 2.80 = 3$$

ANÁLISIS

✓ Nivel de Vida

En este indicador se asignó un nivel de impacto alto positivo, porque al construir el Centro de Recreación Infantil existirá rentabilidad en la empresa, lo que permitirá mejorar los sueldos a sus trabajadores.

✓ Desarrollo de la ciudad

A este indicador se asignó un nivel de impacto medio positivo porque se considera que este proyecto va a servir de modelo, tanto a microempresas como al estado o gobernantes.

✓ Estabilidad laboral

Se le asignó un nivel de impacto alto positivo, por cuanto este proyecto va a determinar en gran manera, la estabilidad económica de su personal, porque esto va a permitir que el trabajador se sienta seguro de su lugar de trabajo.



✓ **Alianzas estratégicas**

Se le asignó un nivel de impacto alto positivo, por cuanto esta empresa realizará convenios con empresas para que dar la oportunidad a personas que deseen trabajar en las islas de comidas, porque esto va a permitir trabajo a varias personas.

✓ **Fuentes de trabajo**

Se le asignó un nivel de impacto alto positivo, por cuanto esta empresa abrirá sus puertas a personas que deseen trabajar para Aventura Park.

8.2. IMPACTO CULTURAL

Cuadro No.43
Nivel de Impacto Cultural

NIVEL DE IMPACTO INDICADOR	-3	-2	-1	0	1	2	3
Empoderamiento con la empresa							x
Cultura Organizacional							x
Niveles de comunicación							x
Mejoramiento continuo							x
Trabajo en equipo							x
TOTAL							15

$$\Sigma = 15$$

$$\text{Nivel de Impacto} = \Sigma / \text{No. Indicadores} = 15/5 = 3$$



ANÁLISIS

✓ **Empoderamiento con la empresa**

En este indicador se asignó un nivel de impacto alto positivo por cuanto, con un adecuado sistema se observará transparencia en todas las actividades, permitiendo que su personal se comprometa con la institución.

✓ **Cultura organizacional**

Se asignó un nivel de impacto alto positivo, debido a que se considera que se producirá un cambio total en la cultura organización de la institución, cambio que trascenderá inclusive a toda la comunidad esmeraldeña, logrando calidad en cada una de las actividades que realicen el personal tanto a nivel interno como externo.

✓ **Niveles de comunicación**

El nivel de impacto para este indicador es alto positivo, debido a que siempre existirá la comunicación entre los directivos y el personal; además tanto dentro como fuera de ella, produciendo una relación interpersonal estrecha de sus empleados y una mejor atención a sus clientes.

✓ **Mejoramiento continuo**

A este indicador se le asignó también un nivel de impacto alto positivo, porque se considera que los cambios constantes dan beneficio a todos los que conforman la institución.



✓ **Trabajo en equipo**

Este indicador es muy importante por lo que se asignó un nivel de impacto alto positivo, porque si todo es manejado coordinadamente y con una planificación previa, todos los empleados, se verán comprometidos a obtener las metas y objetivos institucionales, por lo que se verán en la necesidad de trabajar en conjunto para el logro de los mismos.

8.3. IMPACTO ECONÓMICO

Cuadro No.44

Nivel de Impacto Económico

NIVEL DE IMPACTO	-3	-2	-1	0	1	2	3
INDICADOR							
Rentabilidad							x
Incentivos económicos						x	
Nivel económico						x	
Utilidades						x	
Reactivación del sector						x	
TOTAL						8	3

$$\Sigma = 11$$

$$\text{Nivel de Impacto} = \Sigma / \text{No. Indicadores} = 11/5 = 2,2 = 2$$

ANÁLISIS

✓ **Rentabilidad**

A este indicador se la asignó un nivel de impacto alto positivo, porque con un adecuado sistema se evitarán desperdicios, dando lugar a la obtención de excelente servicios y resultados, lo generará mayor rentabilidad.



✓ **Incentivos económicos**

Un nivel de impacto medio positivo, es el asignado a este indicador, porque se considera que el personal se sienta motivado en forma económica, lo que se obtendrá en mejores resultados, pues se comprometerán más con la empresa.

✓ **Nivel económico**

Se le asignó un nivel de impacto medio positivo a este indicador, por cuanto el mejoramiento económico empresarial, acarreará un incremento en el nivel económico de todos los que conforman la institución, pues a mayor ingresos institucionales, mayores ingresos personales.

✓ **Utilidades**

Un nivel de impacto medio positivo le corresponde a este indicador, porque se considera que después de un año se podrá dar utilidades al personal.

✓ **Reactivación del sector**

El nivel de impacto para este indicador es media positivo, porque este proyecto realzará el entorno donde se ubicará la empresa; además será un factor preponderante que provocará cambio en el entorno.



8.4. IMPACTO AMBIENTAL

Cuadro No.45

Nivel de Impacto Ambiental

NIVEL DE IMPACTO	-3	-2	-1	0	1	2	3
INDICADOR							
Mejoramiento del ornato de la ciudad							x
Calidad del aire						x	
Áreas Verdes							x
Aceptación Social							x
Incremento de desechos			x				
TOTAL			-1			2	9

$$\Sigma = 10$$

$$\text{Nivel de Impacto} = \Sigma / \text{No. Indicadores} = 10/5 = 2$$

ANÁLISIS

✓ **Mejoramiento del ornato de la ciudad**

A este indicador se le asignó un nivel de impacto alto positivo, porque con la infraestructura del Centro de Recreación Infantil atraerá a turistas y la ciudad de Esmeraldas obtendrá habrá más ingresos que generarán los visitantes.

✓ **Calidad del aire**

Un nivel de impacto medio positivo, es el asignado a este indicador, porque existirán árboles que purificarán el aire.

✓ **Áreas Verdes**

Se le asignó un nivel de impacto alto positivo a este indicador, por cuanto las áreas verdes serán parte primordial en "Aventura Park" y para los niños ya que tendrán donde jugar sin lastimarse.



✓ **Aceptación Social**

Un nivel de impacto alto positivo le corresponde a este indicador, porque las personas no tienen donde llevar a sus hijos para recrearse.

✓ **Incrementación de la desechos**

El nivel de impacto para este indicador es bajo negativo, porque se incrementará los desechos que perjudicarán a los que realizan la recolección de basura; ya que incrementarían su jornada de trabajo.

8.4. IMPACTO GENERAL DEL PROYECTO

Cuadro No.46

Nivel de Impacto General del Proyecto

NIVEL DE IMPACTO	-3	-2	-1	0	1	2	3
INDICADOR							
Social							x
Cultural							x
Económico						x	
Ambiental						x	
TOTAL						4	6

$$\Sigma = 10$$

$$\text{Nivel de Impacto} = \Sigma / \text{No. Indicadores} = 10/4 = 2,5 = 3$$

ANÁLISIS

El impacto general del proyecto es alto positivo, por cuanto con una administración excelente, permitirá que la sociedad esmeraldeña tenga preferencia a este establecimiento, lo que se constituirá como un ejemplo a seguir en las demás empresas, porque esta institución será un referente para la provincia.



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- ✓ El estudio de mercado, arrojó información que dan sostén a la factibilidad del proyecto, se determinó técnicamente que existe un alto grado de la demanda de este servicio, que no es satisfecha, por lo tanto origina una demanda insatisfecha que comprueba la carencia de empresas de Recreación Infantil en la zona de influencia; la oferta determinó que en Esmeraldas al momento no hay una compañía que ofrezca o brinde este servicio a los más pequeños, por lo que, las personas se ven obligados a visitar los lugares existentes que no garantizan una higiene y un servicio de primera calidad.
- ✓ El orgánico estructural se diseñó en base a las necesidades de la empresa, integrando el personal de Contabilidad, Marketing, Cajeras y Servicios, lo cual posibilitará cumplir con los objetivos empresariales propuestos.
- ✓ Del análisis económico y financiero se desprende que la implementación de una mediana empresa de Recreación Infantil "Aventura Park", es factible, pero con dos opciones:
 - La primera, se necesita una inversión de \$762.489,82; la misma que se recuperará en 10 años con capital propio, de los socios o accionistas, al valor actual neto con una tasa del 11.12% lo cual es positivo, pero con una rentabilidad un poco baja, en comparación con la segunda opción, lo que quiere decir que los flujos proyectados y traídos al valor presente cubren la inversión y dejan saldos positivos.



- En la segunda opción se necesita una inversión de \$513.996.82; la misma que se recuperará en 5 años con capital de tres socios, y el valor actual neto es también de 11,12% lo cual nos arroja positivo, por tanto, los valores proyectados cubren la inversión en menos tiempo, pero se debe tomar en cuenta, el cambio del lugar ya que, no todas las personas tendrían las facilidades para el traslado.
- ✓ Al realizar el estudio de los impactos, esta propuesta genera un impacto alto y positivo.



RECOMENDACIONES

- ✓ Los servicios de Recreación infantil en la ciudad de Esmeraldas son necesarios y es urgente una alternativa realizar la inversión en el proyecto propuesto, por lo tanto se debe constituir de manera inmediata la mediana empresa denominada "Aventura Park", con la participación directa de los accionistas de acuerdo a la Ley de Compañías.
- ✓ Aplicar el orgánico estructural propuesto para la empresa "Aventura Park", posibilitando la integración real de las unidades y su talento humano en función del cumplimiento eficiente de los objetivos empresariales de la nueva empresa de recreación infantil.
- ✓ Constituir esta empresa con las dos propuestas, bajo las condiciones y características que plantean los estudios.
- ✓ Realizar el trámite respectivo en el Banco Pichincha para obtener el respectivo crédito, que garantice la inversión del proyecto.
- ✓ Implementar este proyecto, ya que el mismo aportará afectivamente al entorno de manera óptima, generando productividad y desarrollo.



BIBLIOGRAFÍA

1. ACOSTA, Luis. "Manual de técnicas de la Investigación", Ediciones Assiarpi, México, año 1976
2. MUÑOZ, Carlos. Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis, Primera edición, Ediciones Pearson, México, año 1998.
3. BUCKNER, Leoy. Servicio al Cliente, Segunda edición, Imprenta "Los Iris", año 2001
4. "DESARROLLO PSICOLÓGICO PERSONAL", última edición, Imprenta "Grupo L.N.S", año 1999
5. MINISTERIO DE TURISMO
6. MC GRAW-HILL, "Marketing, decisiones y conceptos básicos", Segunda edición, Grupo Océano S.A., Bogotá-Colombia, año 1992.
7. ROSEMBERG, J. M. "Diccionario de Administración y Finanzas. Grupo editorial Océano S. A. Barcelona-España, año 1991
8. BACA URBINA, Gabriel. Evaluación de proyectos". 4ta edición, McGRAW-Hil. México, año 2001
9. SARV SINGH, Soin. "Control de Calidad Total". McGRAW-Hil Interamericana editores S. A. México, año 1997
10. RIPIO, Graciela. Turismo Popular, Inversiones rentables, Editorial Trillas, SA, México, año 1991.
11. CORPORACIÓN DE ESTUDIOS Y PUBLICACIONES, Ley de Compañías, Talleres de la CEP, mayo 2001.
12. THOMPSON, Arthur, Administración estratégica, conceptos y casos, 11ª edición, Editorial McGraw-Hill, México, año 1999.

ANEXOS



Anexo No.01

ENCUESTA ACTIVIDADES RECREATIVAS

Esta encuesta tiene como objetivo identificar las necesidades y expectativas de las personas de la localidad en relación con la oferta de un centro recreativo.

Esta información repercutirá en el bienestar de su familia, amigos y el suyo propio, por tal razón es importante que sea lo más sincero y responsable en sus respuestas.

SEXO: M ____ F ____

LOCALIDAD: _____

1. LAS ACTIVIDADES DE DIVERSIÓN RECREATIVAS DE FIN DE SEMANA Y FERIADOS LAS COMPARTE REGULARMENTE CON:

FAMILIA ____ AMIGOS ____ OTROS ____

2. USTED TIENE HIJO(S)

SI ____ NO ____

3. EN QUÉ EDADES Y SEXO OBSCILAN SUS HIJOS?

	CUANTOS	EDADES
MASCULINO ____	_____	_____
FEMENINO ____	_____	_____

4. INDIQUE LOS LUGARES DE DIVERSIÓN QUE USTED REGULARMENTE LLEVA A SU(S) HIJO(S).

PLAYA ____	PISCINA ____
PARQUE ____	CINE ____

5. USTED REGULARMENTE VISITA LUGARES DE DIVERSIÓN O RECREACIÓN EN:

FINES DE SEMANA ____	FERIADOS ____
VACACIONES DE TRABAJO ____	NUNCA ____



6. **INDIQUE CON QUE FRECUENCIA USTED VISITA LUGARES DE DIVERSIÓN:**

UNA VEZ POR SEMANA	_____	UNA VEZ AL MES	_____
CADA TRES MESES	_____	OTROS	_____

7. **INDIQUE QUE MIEMBRO DE LA FAMILIA DECIDE QUE LUGAR DE VISITAR:**

PADRE DE FAMILIA	_____	MADRE DE FAMILIA	_____
HIJO	_____		

8. **INDIQUE LOS FACTORES MÁS IMPORTANTES POR LOS CUALES USTED SELECCIONA O PREFIERE UN LUGAR DE DIVERSIÓN:**

PRECIO	_____	CERCANÍA A CIUDAD	_____
VARIEDAD DE SERVICIOS	_____		

9. **DENTRO DE LOS SIGUIENTES SERVICIOS, INDIQUE CUAL CREE USTED QUE DEBERÍA EXISTIR EN UN PARQUE DE DIVERSIONES:**

HELADERÍA	_____	COMIDA TÍPICA	_____
COMIDAS RÁPIDAS	_____	JUEGOS INFANTILES	_____
JUEGOS ELECTRÓNICOS	_____	CYBER	_____
ALQUILER DE CUADRONES	_____	GUARDERÍA	_____
ENFERMERÍA	_____	JUEGOS DEPORTIVOS	_____
MICROMERCADO	_____	TIENDAS DE ARTESANÍA	_____

10. **INDIQUE CUANTO GASTA APROXIMADAMENTE CUANDO ASISTE A UN CENTRO DE DIVERSIÓN.**

MENOS DE \$10,00	_____	DE \$10,00 A \$20,00	_____
DE \$20,00 A \$50,00	_____	MÁS DE \$50,00	_____



11. QUÉ TIPO DE JUEGOS LE GUSTARÍA A USTED QUE EL PARQUE DE DIVERSIONES?.

- COLUMPIOS _____
- PASAMANOS _____
- SUBE Y BAJA _____
- JAULA DE AROS _____
- TRAPECISTA _____
- TRAMPOLIN _____
- GIRATORIOS _____
- TREPADERAS _____
- GUSANOS _____
- PAR DE ARGOLLAS _____
- ALBERCA _____
- REGADERA _____
- SOMBRILLAS _____
- RUEDA DE LA FORTUNA _____
- DRAGÓN _____
- SILLAS VOLADORAS _____
- CARRUSEL _____
- TRENECITO _____
- CARRITOS _____
- CABALLITOS _____



Anexo No.02

TABULACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

ENCUESTADOS POR SEXO

RANGO	FRECUENCIA	%
FEMENINO	268	67
MASCULINO	132	33
TOTAL	400	100



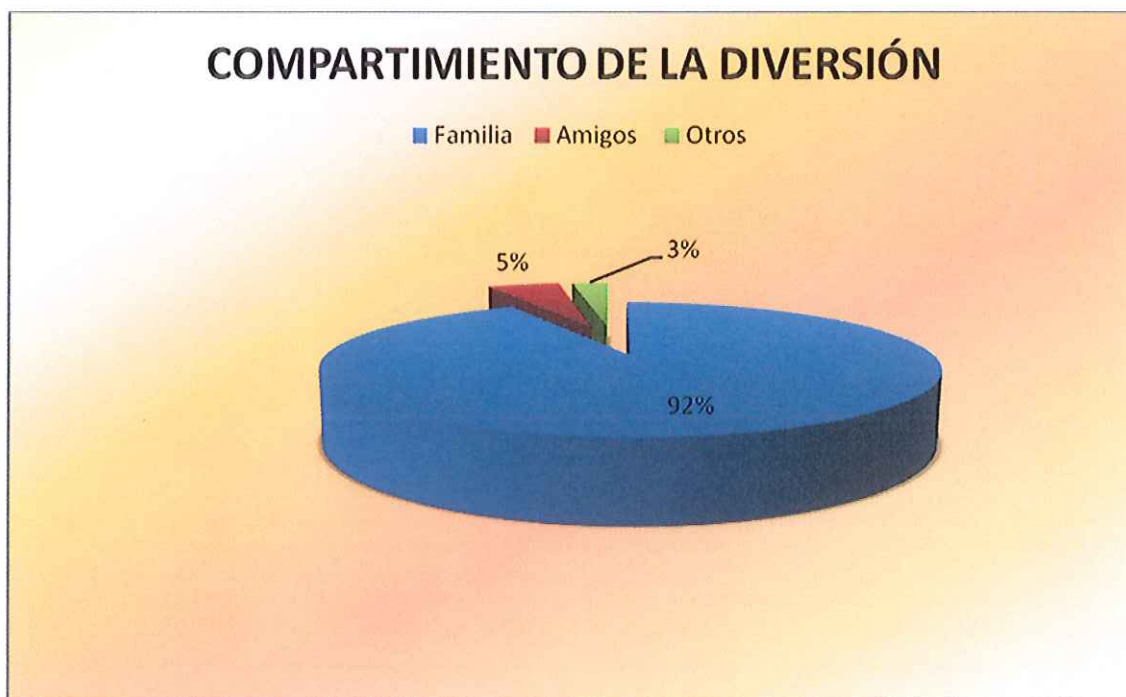
Análisis

Del 100% de los encuestados podemos determinar que el 67% (268 personas) son de sexo femenino y el 33% (132 personas) son de sexo masculino; es decir que la información solicitada por medio de la encuesta se la obtuvo de madres de familia.



1. LAS ACTIVIDADES DE DIVERSIÓN RECREATIVAS DE FIN DE SEMANA Y FERIADOS LAS COMPARTE REGULARMENTE CON:

RANGO	FRECUENCIA	%
Familia	370	92
Amigos	20	5
Otros	10	3
TOTAL	400	100



Análisis

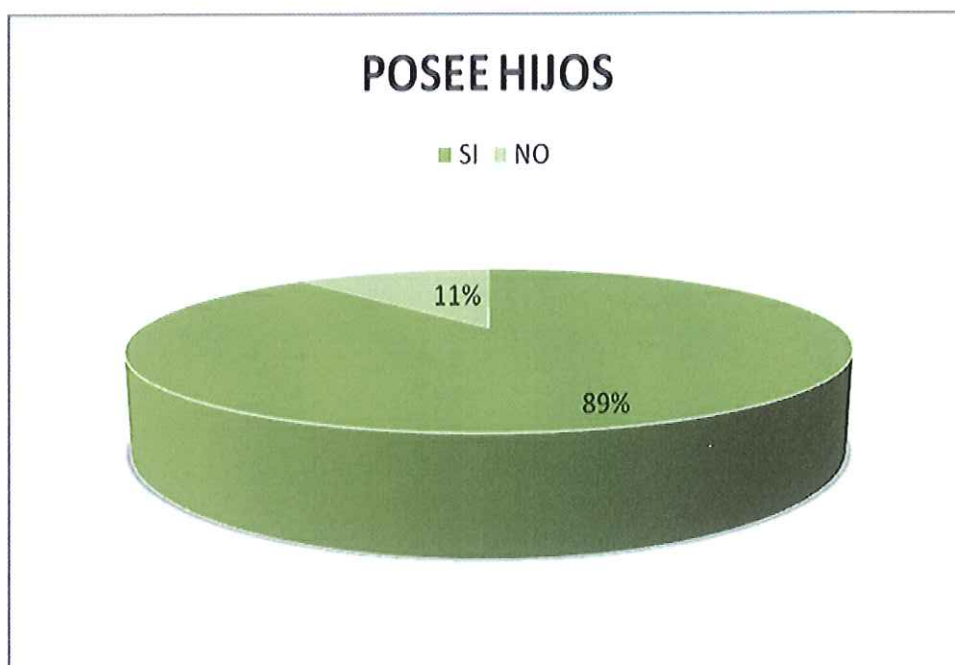
Del total de los encuestados, el 92% (370 personas) comparten su tiempo de descanso o diversión con su familias, 5% (20 personas) los comparten con sus amigos y un 3% (10 personas) con personas conocidas.

Es decir que la mayoría de Esmeraldeños realizan su compartir en familia.



2. USTED TIENE HIJO(S)

RANGO	FRECUENCIA	%
SI	355	89
NO	45	11
TOTAL	400	100



Análisis

Sobre un total de 400 encuestados que constituyen el 100%, se obtuvo los siguientes resultados: SI : 355 = 89% y NO : 45 = 11%

Por lo tanto los resultados manifiestan que las personas encuestadas la mayor parte el 89% tienen hijos y el 11% no los tienen o están por procrear.



3. EN QUÉ EDADES Y SEXO OBSCILAN SUS HIJOS?

EDADES QUE OBSCILAN LOS NIÑOS

RANGO	FRECUENCIA	%
MENORES DE 4 AÑOS	85	21
4 - 10 AÑOS	225	56
11- 20 AÑOS	90	23
Total	400	100



Análisis

El resultado que señala la encuesta en la pregunta antes descrita refleja los siguientes resultados.

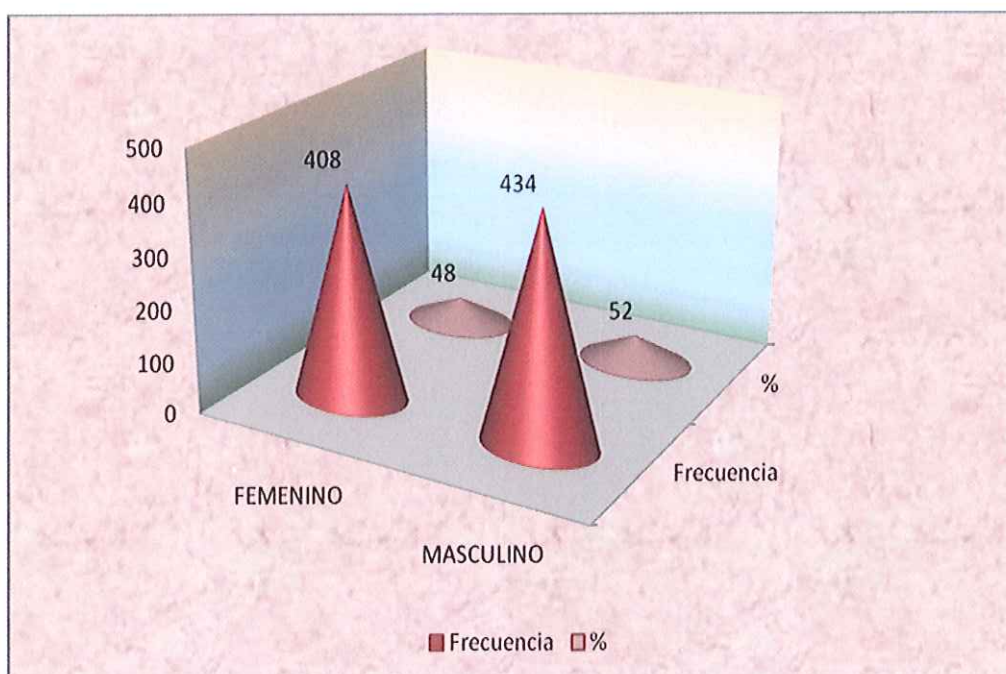
De la cantidad de encuestados de 400 personas, los que tienen hijos Menores de 4 años de edad es el 21% es decir 85 personas; de 4 a 10 años el 56% lo que equivales a 225 personas y de 11 – 20 años el 23% de 90 personas.

Podemos decir que si se construiría el proyecto estaría asegurado por un lapso de algunos años ya que contaríamos con el 77%, con niños menos de 4años y con los de 4 – 10 años de edad.



SEXO QUE OBSCILAN LOS NIÑOS

Rango	Frecuencia	%
FEMENINO	408	48
MASCULINO	434	52
Total	400	100



Análisis

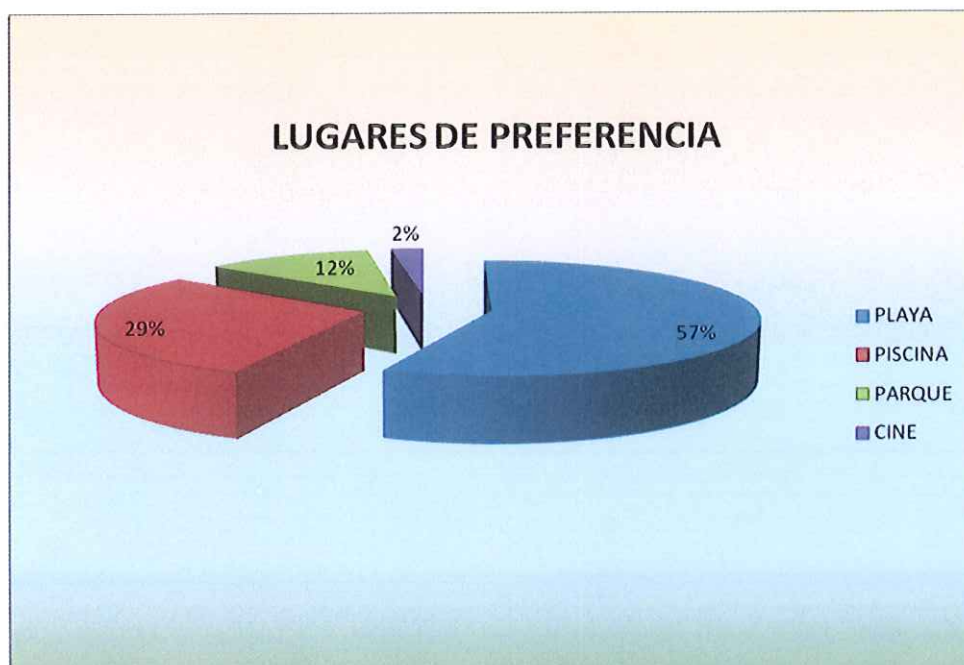
El resultado que señala la encuesta en la pregunta antes descrita refleja los siguientes resultados; se observa una variable en cuanto al número de hijos de los encuestados porque son 400 los encuestados pero tienen un total de 843 niños porque algunos tienen dos o tres hijos, como pueden tener uno; así mismo pueden tener dos de sexo femenino y uno de sexo masculino.

Realizando el análisis en general nos podemos fijar que hay un 54% que son de sexo masculino y el 51% de sexo femenino.



4. INDIQUE LOS LUGARES DE DIVERSIÓN QUE USTED REGULARMENTE LLEVA A SU(S) HIJO(S).

RANGO	FRECUENCIA	%
PLAYA	342	57
PISCINA	178	29
PARQUE	72	12
CINE	14	02
TOTAL	400	100



Análisis

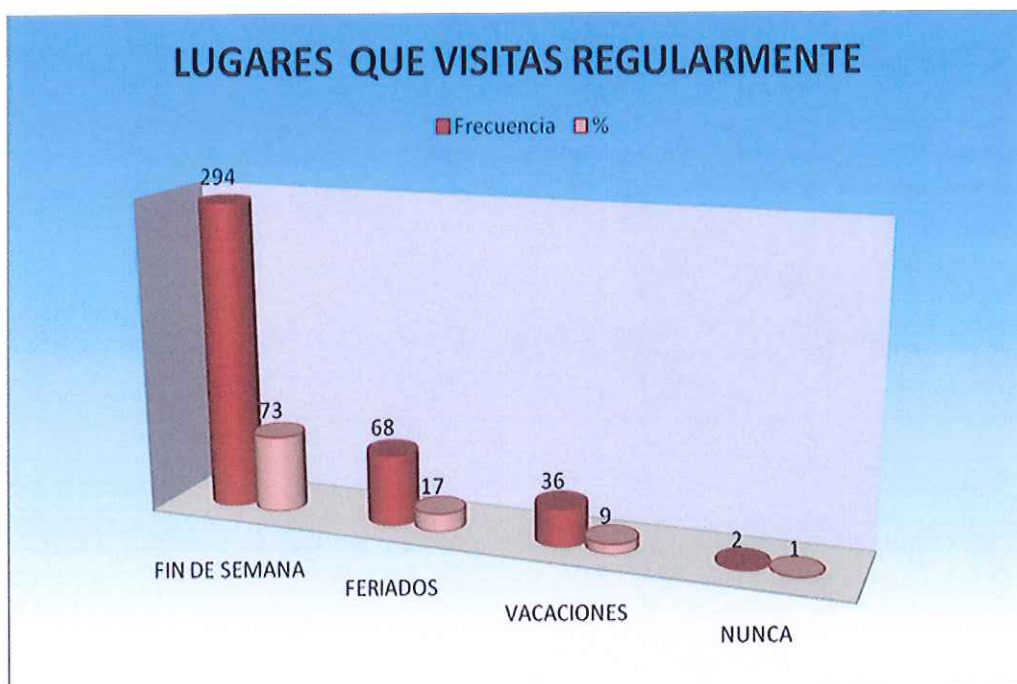
Sobre un total de 400 encuestados que constituyen el 100%, se obtuvo los siguientes resultados: que los lugares de diversión que regularmente llevan los padres a sus hijos son a la playa con el 57% y a la piscina con el 29%.

Por lo tanto los resultados manifiestan que es monótona la asistencia a la playa y a la piscina ya que no existen más lugares de esparcimiento en la ciudad de Esmeraldas.



5. USTED REGULARMENTE VISITA LUGARES DE DIVERSIÓN O RECREACIÓN EN:

RANGO	FRECUENCIA	%
FIN DE SEMANA	294	73
FERIADOS	68	17
VACACIONES	36	9
NUNCA	2	1
TOTAL	400	100



Análisis

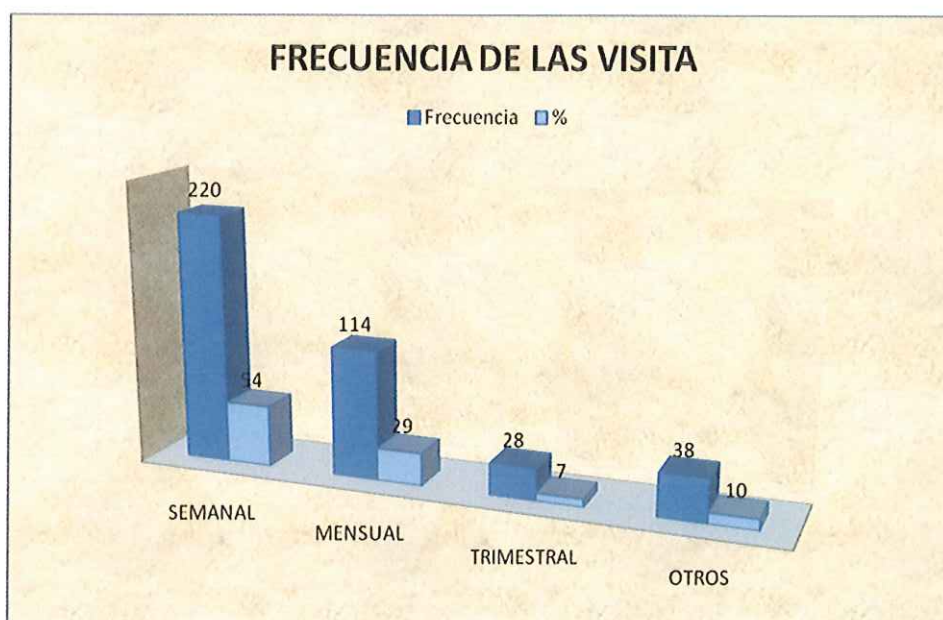
Los encuestados son 400 personas, regularmente visitan lugares de diversión o recreación en un 73% los fines de semana y el 17% en feriados.

En consecuencia, a los resultados recopilados en su mayoría manifiestan que, todos los fines de semana asisten alguna parte para recrearse y son pocos los lugares donde llevar a sus pequeños, donde se sientan seguros.



6. INDIQUE CON QUE FRECUENCIA USTED VISITA LUGARES DE DIVERSIÓN:

RANGO	FRECUENCIA	%
SEMANAL	220	54
MENSUAL	114	29
TRIMESTRAL	28	7
OTROS	38	10
TOTAL	400	100



Análisis

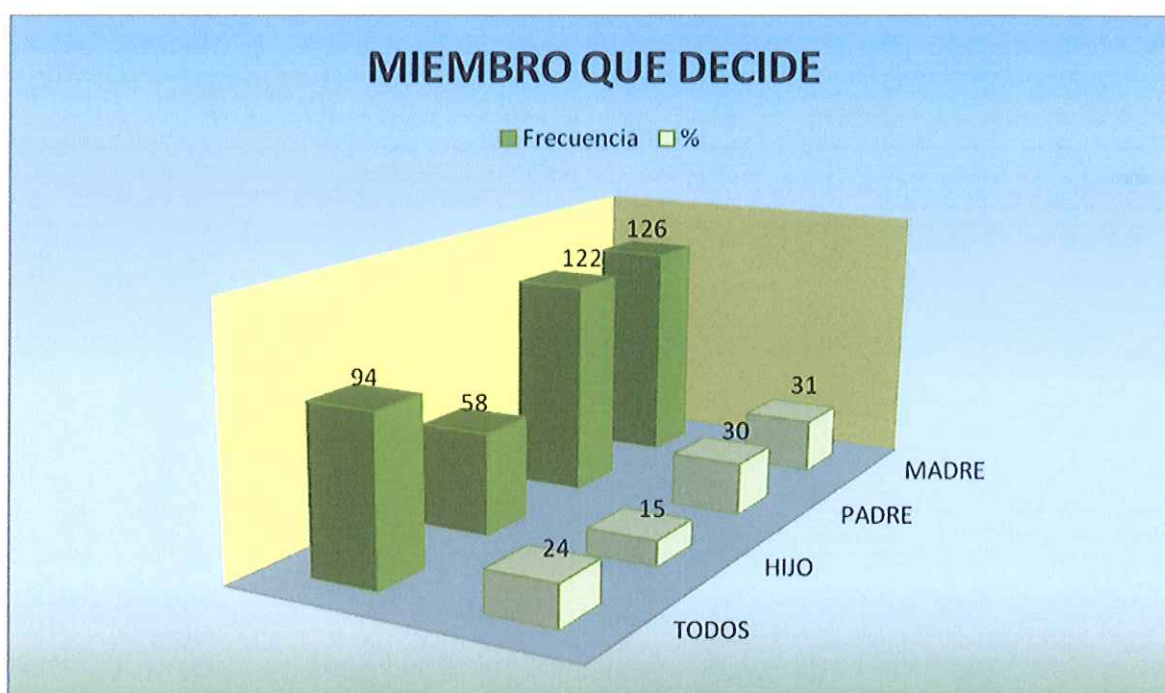
De la cantidad de encuestados nos permite observar que tienen una frecuencia para visitar los lugares de diversión y generalmente lo realizan semanal con el 54% y mensual con un 29%.

En tal virtud se puede interpretar que los encuestados de la ciudad de Esmeraldas, manifiestan que asisten semanalmente a los lugares de recreación, para cambiar de rutina.



7. INDIQUE QUE MIEMBRO DE LA FAMILIA DECIDE QUE LUGAR VISITAR:

RANGO	FRECUENCIA	%
MADRE	126	32
PADRE	122	31
HIJO	58	15
TODOS	94	24
TOTAL	400	100



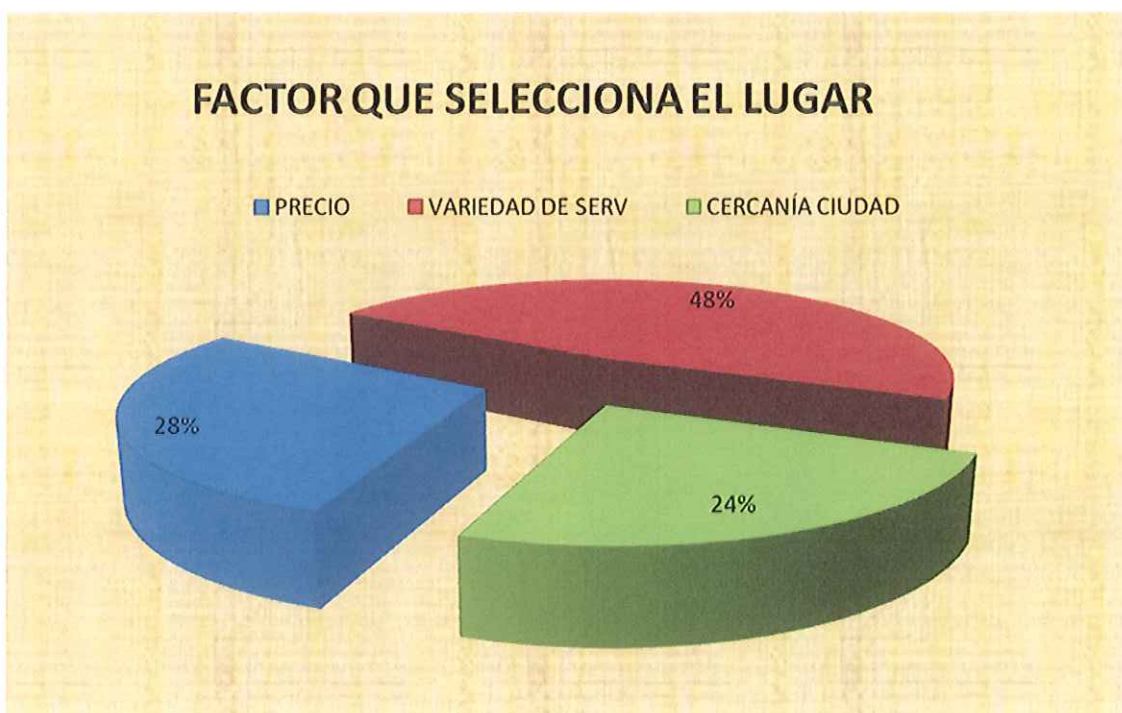
Análisis

Los encuestados son 400 personas respondieron que, de acuerdo a la encuesta, la persona que decide el lugar a visitar con el 31% es la madre, el padre con 30%, todos para tomar la decisión con 24% y 15% el hijo; es decir que más bien hay una coincidencia que la madre o el padre puede decidir al lugar donde llevar a su(s) hijo(s), para un día de esparcimiento.



8. **INDIQUE LOS FACTORES MÁS IMPORTANTES POR LOS CUALES USTED SELECCIONA O PREFIERE UN LUGAR DE DIVERSIÓN:**

RANGO	FRECUENCIA	%
PRECIO	114	28
VARIEDAD DE SERV	190	48
CERCANÍA CIUDAD	96	24
TOTAL	400	100



Análisis

Las respuestas que dieron a conocer los encuestados para el factor que incide en la selección del lugar era que, la variedad de servicio con un 48%, luego el precio con el 28% y la cercanía de la ciudad complementando con el 24%.

Teniendo en cuenta la respuesta podemos decir que, debe ser un lugar con una variedad de servicio para que los niños tengan esparcimiento, recreación y diversión, luego sugieren el precio que sea cómodo y por último la cercanía a la ciudad.

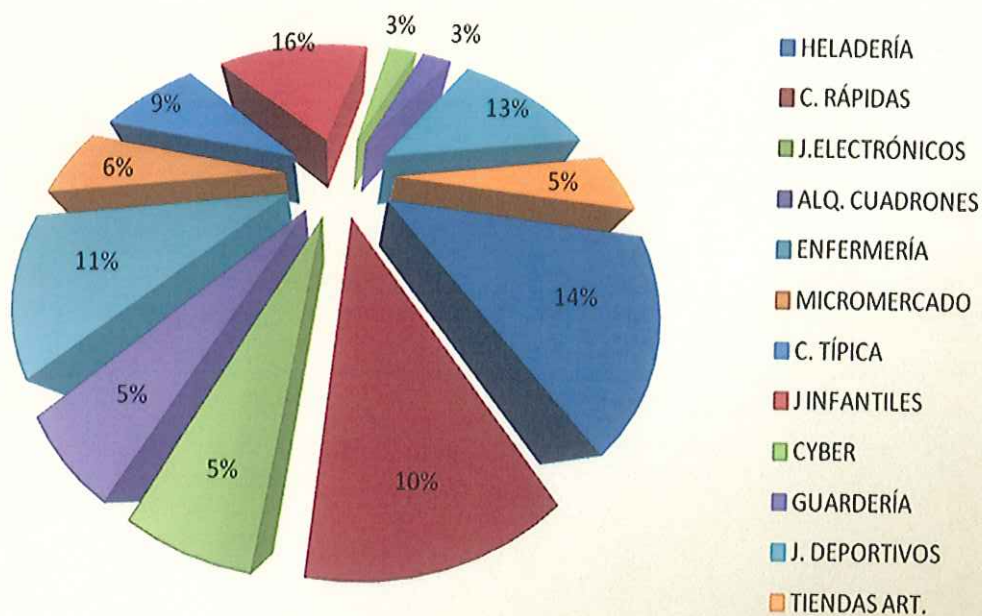


9. DENTRO DE LOS SIGUIENTES SERVICIOS, INDIQUE CUAL CREE USTED QUE DEBERÍA EXISTIR EN UN PARQUE DE DIVERSIONES:

RANGO	FRECUENCIA	%
HELADERÍA	56	14
C. RÁPIDAS	40	10
J.ELECTRÓNICOS	20	5
ALQ. CUADRONES	20	5
DISPENSARIO	44	11
MICROMERCADO	24	6
C. TÍPICA	36	9
J INFANTILES	64	16
CYBER	12	3
GUARDERÍA	12	3
J. DEPORTIVOS	52	13
TIENDAS ART.	20	5
TOTAL	400	100



SELECCIÓN DE SERVICIOS



Análisis

Las respuestas que dieron a conocer los 400 encuestados: escogeremos los servicios más solicitados que debería tener un centro de recreación infantil: los juegos infantiles con el 16%, una heladería con el 14%, juegos deportivos con el 13%, 11% un dispensario médico y con un 10% comidas rápidas.

Teniendo en cuenta que las respuestas son múltiples he decidido escoger los que tienen el mayor puntaje para realzar cuáles son los servicios que estarán en el Centro de Recreación "**Aventura Park**", sin duda llamó la atención un Dispensario médico, ya que se observa la preocupación de los Padres de Familia cuando se trata de su hijo, el que tenga un accidente en los juegos.



10. INDIQUE CUANTO GASTA APROXIMADAMENTE CUANDO ASISTE A UN CENTRO DE DIVERSIÓN.

RANGO	FRECUENCIA	%
MENOS DE \$10,00	38	9
DE \$10,00 A \$20,00	174	43
DE \$20,00 A \$50,00	162	41
MÁS DE \$50,00	26	7
TOTAL	400	100



Análisis

El 43% de los encuestados respondió que pagarían de \$ 10,00 a \$20,00 dólares y el 41% pagaría de \$20 a \$50,00 dólares.

Sin lugar a duda que los encuestados están dispuestos a pagar una cantidad definida para que sus hijos tengan la comodidad, disfrute y seguridad al momento de ingresar al Centro de Diversión Infantil **"Aventura Park"**.



11. QUÉ TIPO DE JUEGOS LE GUSTARÍA A USTED QUE EXISTA EN EL PARQUE DE DIVERSIONES?

RANGO	FRECUENCIA	%
COLUMPIOS	40	10
PASAMANOS	32	8
SUBE Y BAJA	36	9
JAULA DE AROS	16	4
TRAPECISTA	8	2
TRAMPOLIN	16	4
GIRATORIOS	20	5
TREPADERAS	16	4
GUSANOS	24	6
PAR DE ARGOLLAS	12	3
ALBERCA	16	4
REGADERA	12	3
SOMBRILLAS	20	5
RUEDA DE LA FORTUNA	12	3
DRAGÓN	4	1
SILLAS VOLADORAS	8	2
CARRUSEL	32	8
TRENCITO	32	8
CARRITOS	32	8
CABALLIDOS	16	4
TOTAL	400	100



Análisis

El resultado que señala la encuesta en la pregunta antes descrita refleja los siguientes resultados.

Son muchos los juegos que desean que exista pero se escogieron los de mayor porcentaje como son los columpios con el 10%, sube y baja con el 9%, carritos-trencitos-carrusel y pasamanos con el 8% es decir que son los más condicionados para tenerlos en centro de recreación.

PROPUESTA

No.1

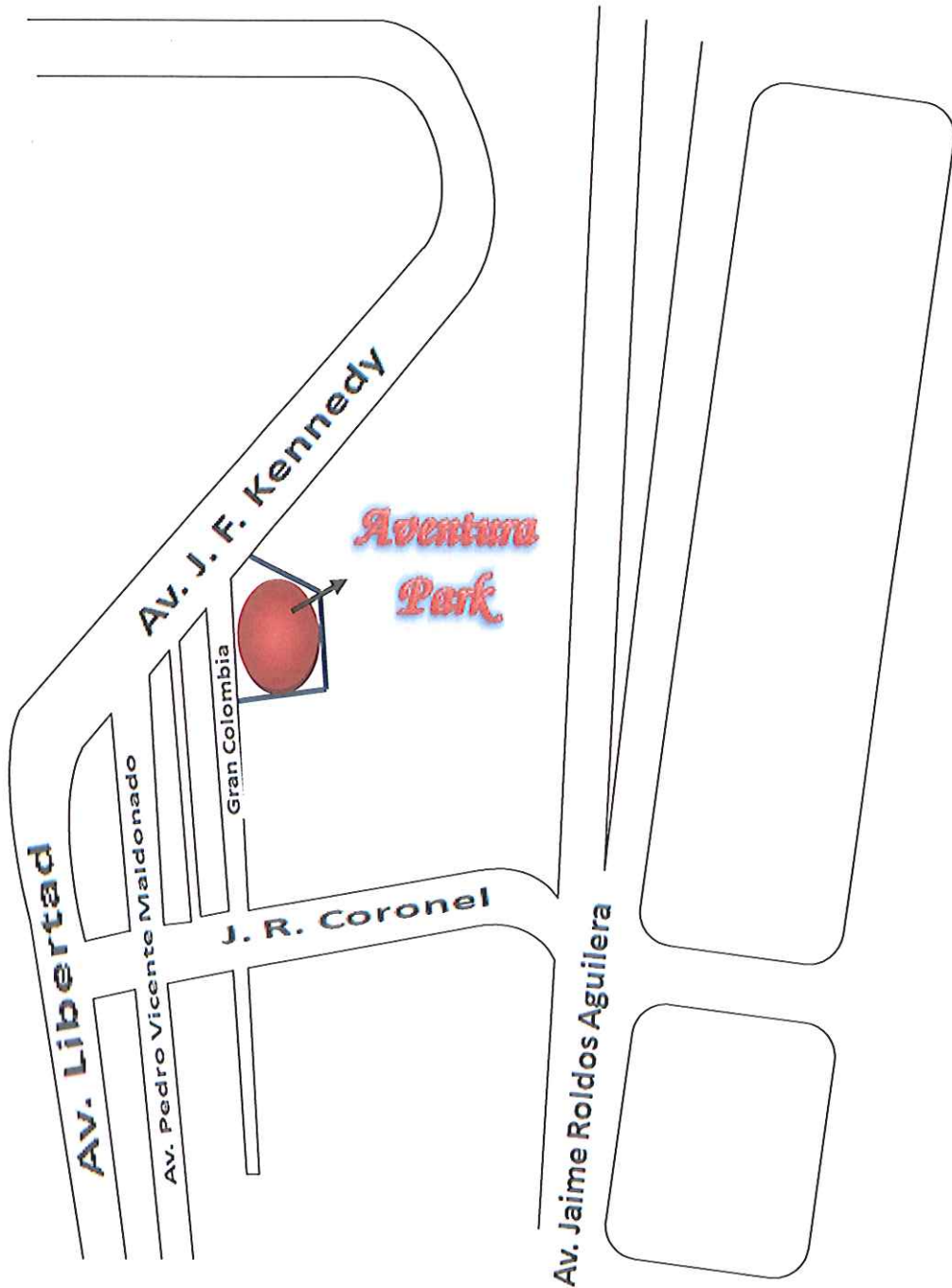


PROPUESTA No.1

Anexo No.03

Mapa de Ubicación geográfica del Empresa

UBICACIÓN DE LA EMPRESA





***Aventura
Park***





TERRENO PARA CONSTRUIR



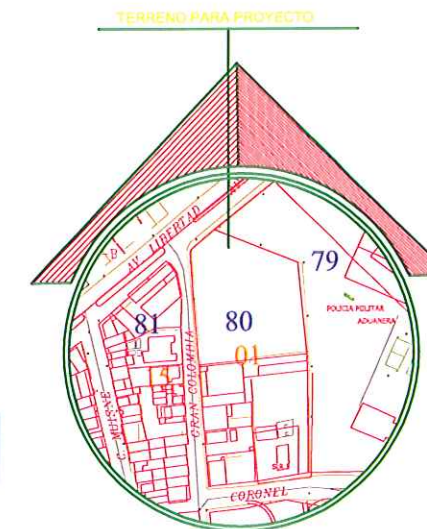




Anexo No.04

DISTRIBUCIÓN DE LAS INSTALACIONES

- ENTRADA PRINCIPAL
- DISTRIBUCIÓN ÁREA ADMINISTRATIVA
- DISTRIBUCIÓN ÁREA DE JUEGOS
- DISTRIBUCIÓN DEL PROYECTO



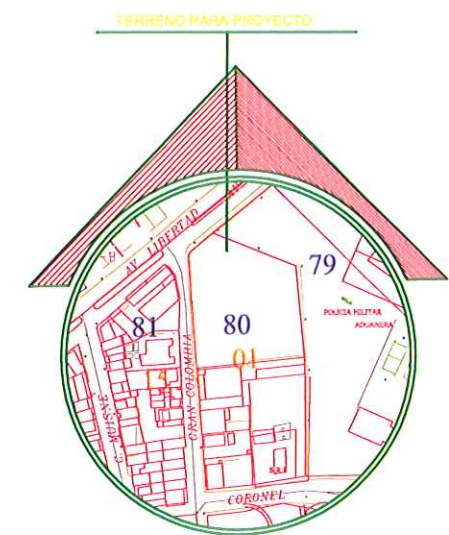
UBICACIÓN

El terreno se encuentra ubicado en la parte norte de la ciudad de Esmeraldas,

Pertenece a la parroquia:	Luis Tello
Barrio:	Toba
Manzana:	80
Lote:	01

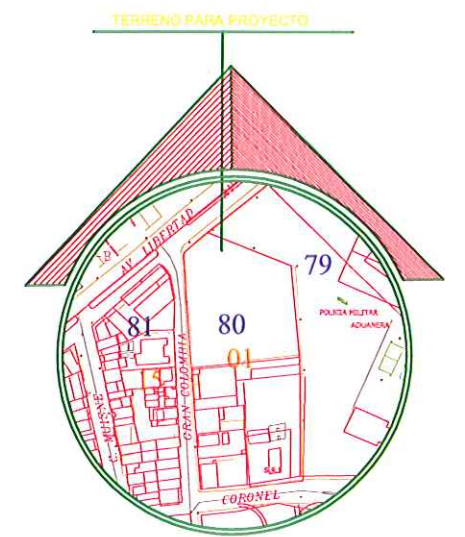


	Journal: <u>Journal of the American Medical Association</u> _____	Year: <u>2019</u> _____
Reference: _____	Article: • Statistical Significance: What It Means and How to Calculate It • Statistical Significance: What It Means and How to Calculate It • Statistical Significance: What It Means and How to Calculate It	Journal: <u>Medical</u> Volume: <u>100</u> Issue: <u>1</u> Page: <u>1-10</u>



UBICACIÓN	
El terreno se encuentra ubicado en la parte norte de la ciudad de Esmeraldas,	
Pertenece a la parroquia:	Luis Tello
Barrio:	Toba
Manzana:	80
Lote:	01





Pertenece a la parroquia:	Luis Tello
Barrio:	Toba
Manzana:	80
Lote:	01

[illegible]

PROPUESTA

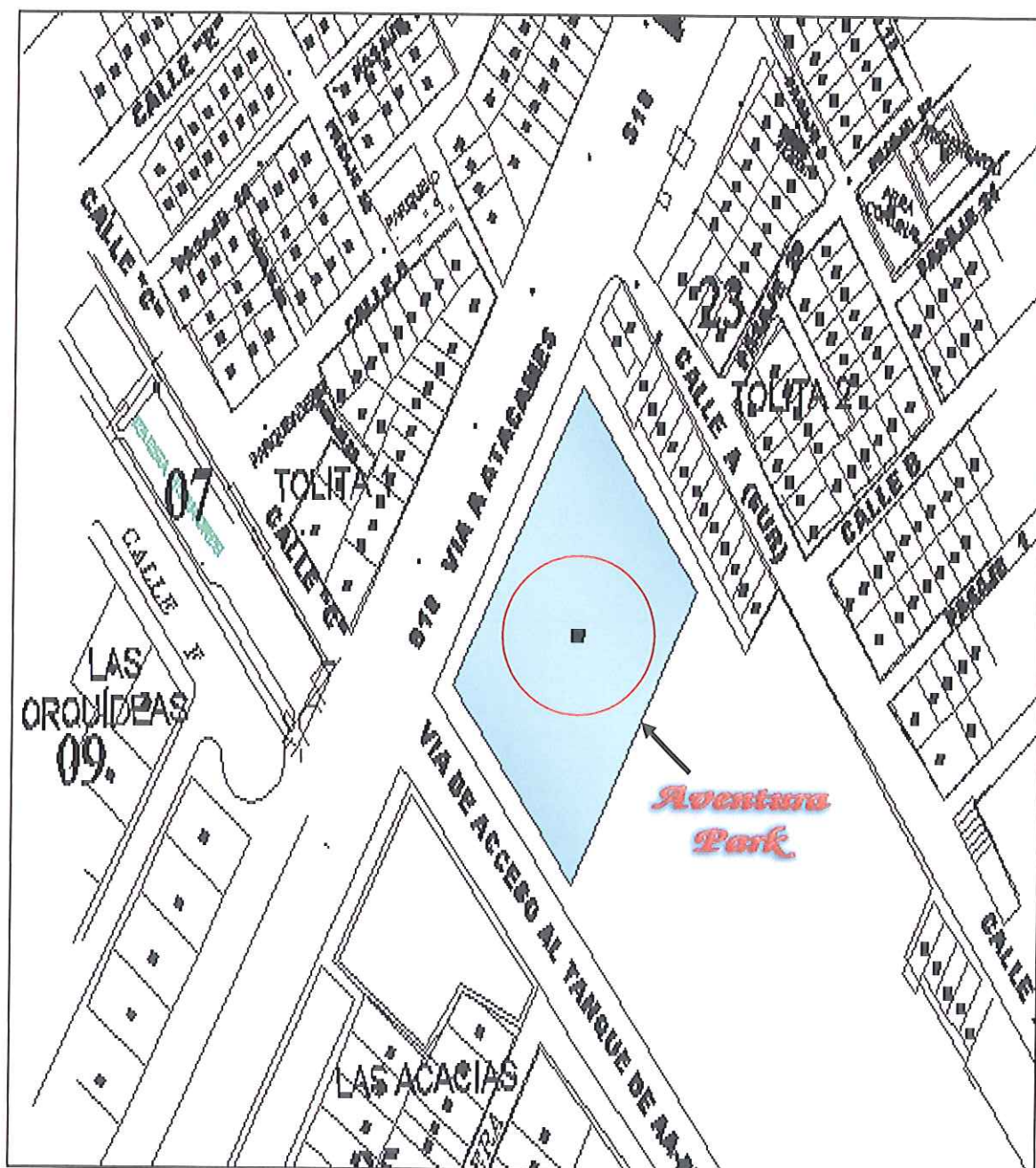
No.2

PROPUESTA No.2

Anexo No.03

Mapa de Ubicación geográfica del Empresa

UBICACIÓN DE LA EMPRESA





TERRENO PARA CONSTRUIR





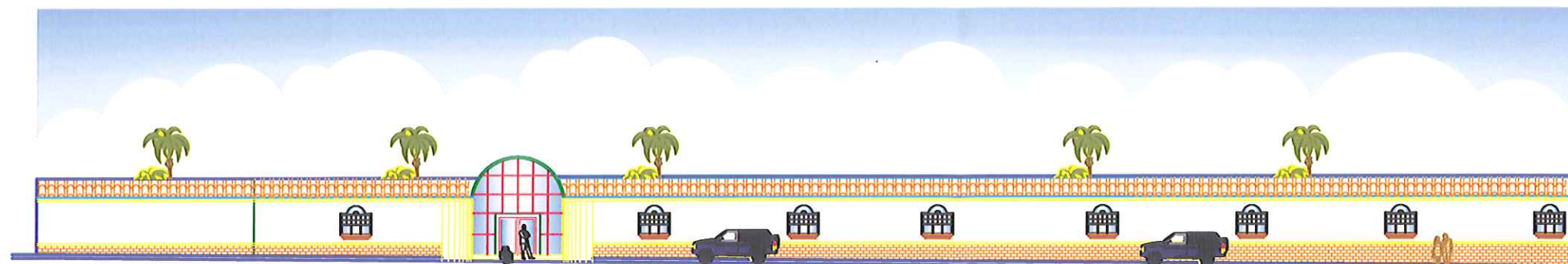


PROPUESTA No.2

Anexo No.04

DISTRIBUCIÓN DE LAS INSTALACIONES

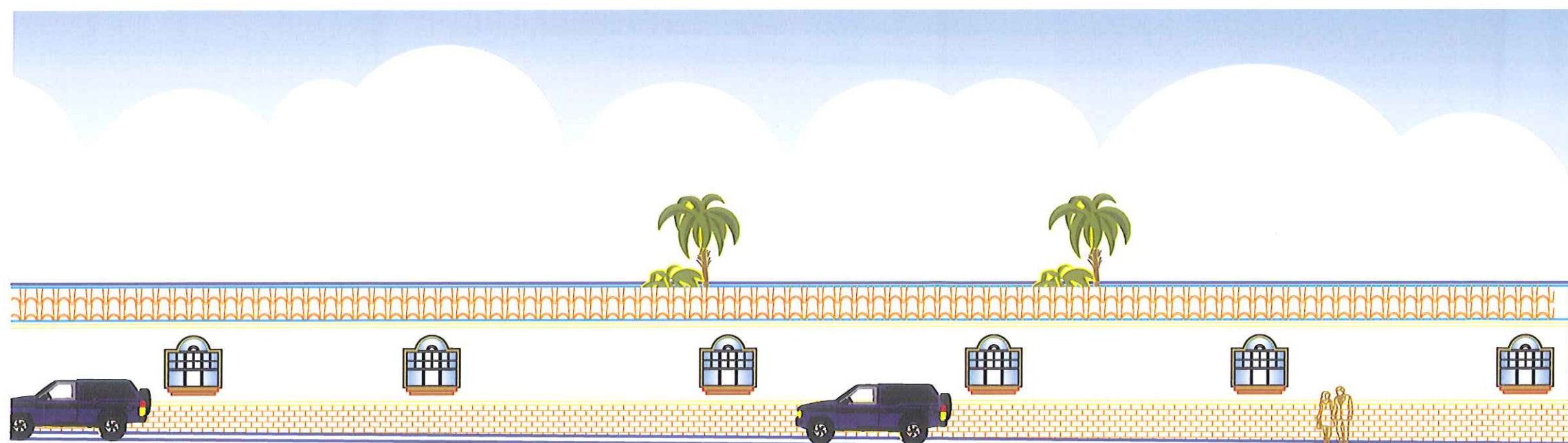
- **ENTRADA PRINCIPAL**
- **DISTRIBUCIÓN ÁREA ADMINISTRATIVA**
- **DISTRIBUCIÓN ÁREA DE JUEGOS**
- **DISTRIBUCIÓN DEL PROYECTO**



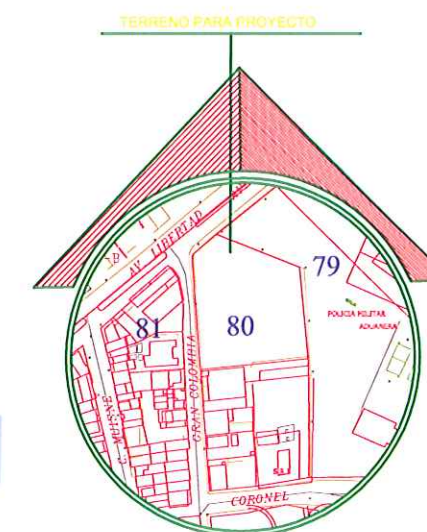
FACHADA PRINCIPAL TOTAL
ESCALA 1:500



FACHADA PRINCIPAL TRAMO I
ESCALA 1:500



FACHADA PRINCIPAL TRAMO 2
ESCALA 1:500



UBICACIÓN

El terreno se encuentra ubicado en la parte norte de la ciudad de Esmeraldas,

Pertenece a la parroquia: Luis Tello
Barrio: Toba
Manzana: 80
Lote: 01

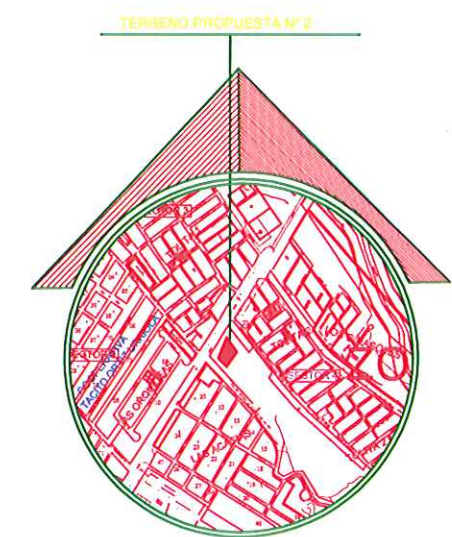
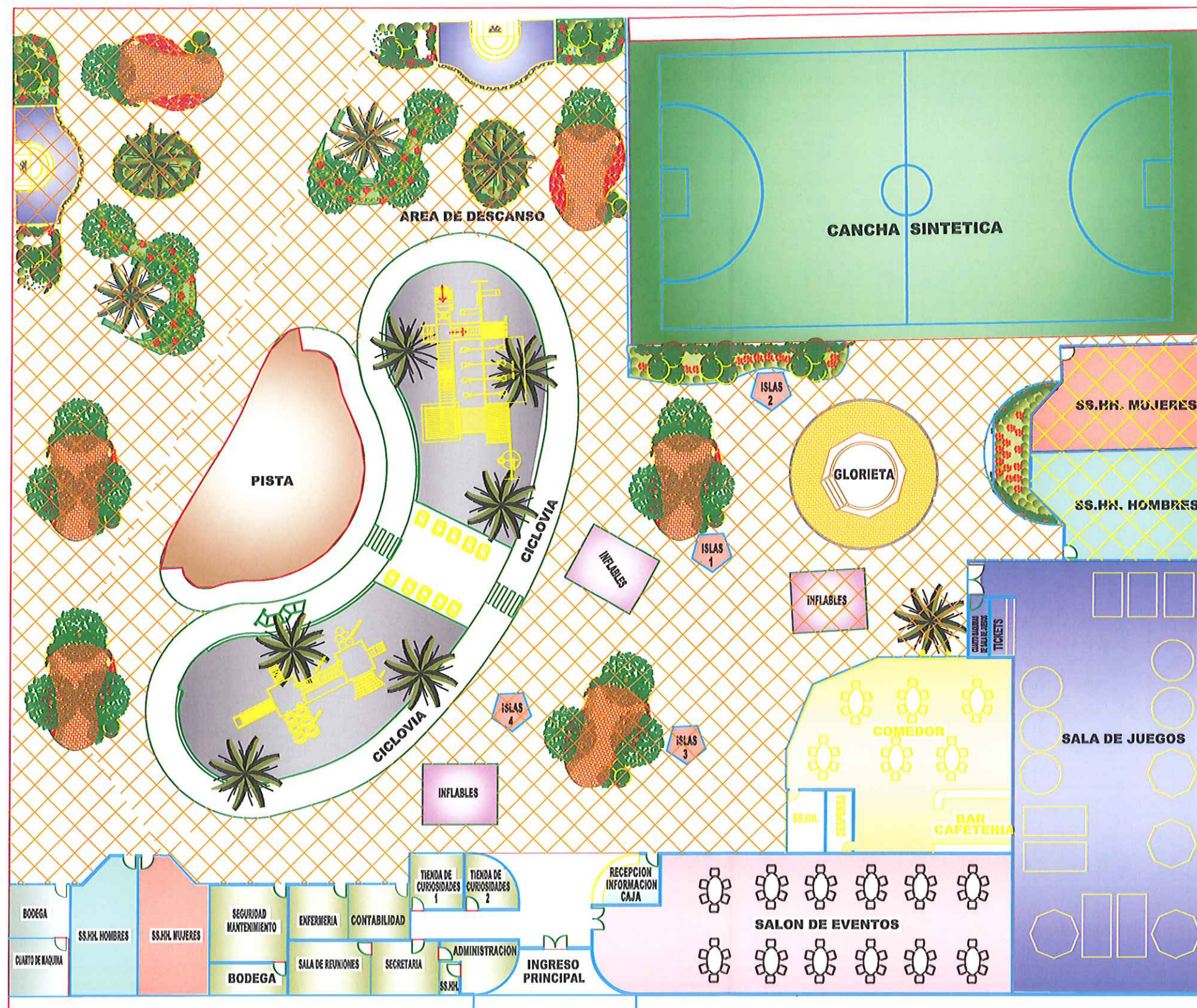
CENTRO DE RECREACION INFANTIL "AVENTURA PARK"

PROYECTO	FECHA	ELABORADO POR
PROYECTISTA	REVISADO POR	APROBADO POR



Pertenece a la parroquia:	Luis Tello
Barrio:	Toba
Manzana:	80
Lote:	01





UBICACIÓN PROPUESTA 2

El terreno de la PROPUESTAS 2, se encuentra ubicado en la parte SUR de la ciudad de Esmeraldas,

Pertenece a la parroquia: Simón Plata Torres
Barrio: Las Acacias
Manzana: 30
Lote: 01

CUADRO DE ÁREAS				
ÁREA TOTAL DEL TERRENO	4430.30 M ²	ÁREA NO COMPUTABLE		
C.O.B. P.B.		ESTACIONAMIENTO	CIRCULACIÓN	OTROS
ÁREA DE CONTRUCCIÓN	1107.82 M ²			
ÁREA DE PASEO	750.00 M ²			
ÁREA DE DESCANSO	345.30 M ²			
ÁREA DEPORTIVA	813.20 M ²			
TOTAL ÁREA BRUTA M ²		TOTAL ÁREA NETA NO COMPUTABLE M ²		

Centro de Recreación Infantil "Aventura Park"

PROYECTO	ÁREA DE CONSTRUCCIÓN	ÁREA TOTAL
PROYECTO	ÁREA DE CONSTRUCCIÓN	ÁREA TOTAL
PROYECTO	ÁREA DE CONSTRUCCIÓN	ÁREA TOTAL
PROYECTO	ÁREA DE CONSTRUCCIÓN	ÁREA TOTAL

IMPLANTACION GENERAL PROPUESTA Nº 2

ESCALA:

1:300

Anexo No.05



LOGOTIPO



Anexo No.06

TRIPTICO

SERVICIOS QUE OFRECEMOS

Juegos

Máquinas tragamonedas
Juegos Inflables
Juegos Infantiles
Cancha deportiva sintética
Pista para bicicletas o carros

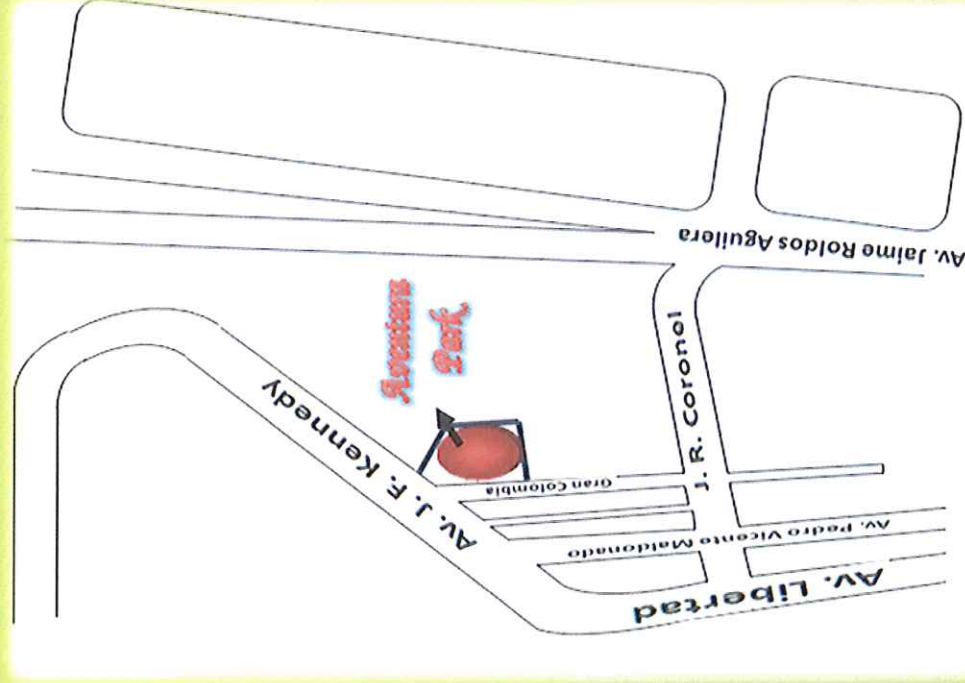
Comidas Rápidas

Maquina de Algodón de Azúcar
Carrito de Hot Dog
Maquina canguilera
Heladería
Bebidas

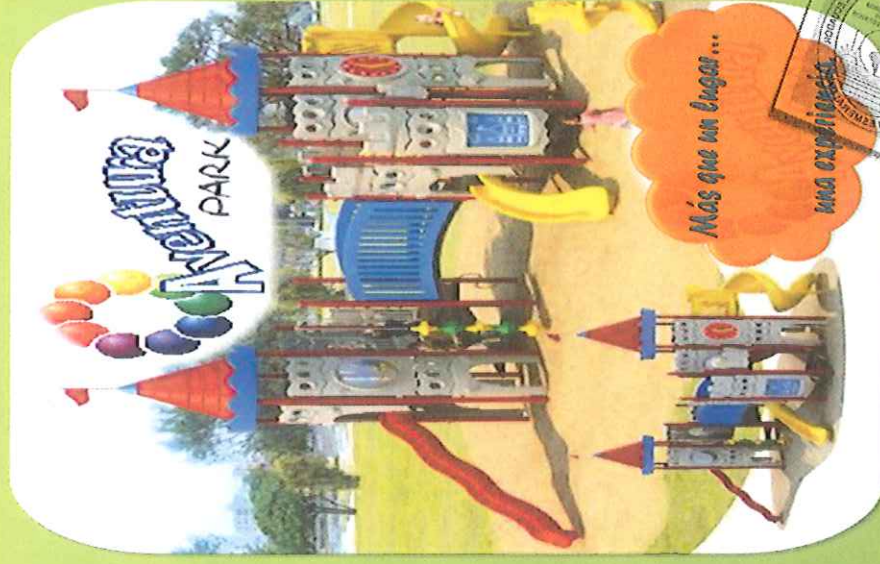
Servicio Adicional

Enfermería

DONDE ESTAMOS UBICADOS



Avenida J.F. Kenedy y Gran Colombia,
Sector Parada 12
Telefax: (06) 2723 – 321
Mail: Aventurapark@hotmail.com
Aventura - Ecuador



“AVENTURA PARK”

El sistema educativo actual propicia que los niños pasen la mayor parte del tiempo en la escuela, involucrados en los planes de estudios integrales en las diferentes instituciones educativas, con límite de tiempo en la recreación que requieren.

Para compensar el entorno educativo, los niños aprenderán a compartir a través del juego a ganar, perder, socializar, tolerar, respetar, conocer límites, asimilar la realidad, soñar y mucho más, por ello la necesidad de contar con un espacio de recreación para niños de 4 a 10 años de edad, con áreas destinadas a ellos, que brinde variedad de juegos, atención personalizada, limpieza, seguridad y que a los Padres de Familia se les facilite llevar a sus hijos a divertirse por la ubicación óptima del mismo.

“Aventura Park”, nace a causa de la carencia de lugares destinados a la recreación infantil; a los cuales puedan ir a divertirse, ya que son ellos quienes necesitan abrir su mente con actividades que les permitan desarrollar sus inquietudes, habilidades y que despierten su imaginación; tomando en cuenta que cada niño va acompañado de sus padres o familiares, Aventura Park brinda recreación sana, seguridad y ambiente acogedor, logrando así la unión y armonía familiar.

“un niño feliz es un niño sano”.



MISIÓN

La misión de AVENTURA PARK, es una mediana empresa destinada a brindar a los niños de la ciudad de Aventura y a todos quienes lo visiten, la oportunidad de un servicio al público en la recreación infantil, al ser ésta el alma de la empresa, creará momentos de diversión familiar sana, que los desconecte del mundo exterior, olvidándose de la cotidianidad y la problemática habitual.



VISIÓN

AVENTURA PARK, será el parque número uno de diversión más visitado y la primera opción de diversión familiar ya que esta empresa resaltará lo más importante que tendrá la ciudad de Aventura, en cuanto a recreación infantil.



Anexo No.07

JUEGOS RECREACIONALES







