



UNIVERSIDAD DE CUENCA

RESUMEN

Este trabajo corresponde a la elaboración de un plan de negocios para la creación de un bar temático de videojuegos para la ciudad de Cuenca, en el mismo cuenta con:

- Resumen ejecutivo que sintetiza los resultados obtenidos.
- Análisis de Mercado
- Análisis Técnico.
- Análisis Económico
- Análisis Financiero

Gracias a estos estudios se determinara la factibilidad de la creación de dicha propuesta.

Para el trabajo se ha realizado un sondeo a cien personas, de donde se obtuvo datos importantes como su interés por el proyecto, además de su opinión en cuanto a bares de la ciudad se refiere.

Palabras claves

Plan de negocios

Bar de Videojuegos

Estudio de Mercado

Tecnología

Enter-Games



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Índice

Antecedentes

Justificación

Objetivo

Metodología

Introducción

Resumen Ejecutivo

Análisis de Mercado

Situación del Entorno

Análisis del Producto

Análisis de los Clientes

Análisis de la Competencia

Plan de Mercadeo

Análisis de Técnico

Proceso del servicio

Localización del negocio

Equipos y Maquinarias

Mecanismos de Control

Análisis administrativo

Análisis de Económico

Inversión en Activos Fijos

Plan de Compras

Inversión Total

Presupuesto de Operaciones

Presupuesto de Mano de Obra

Presupuesto de Administración y Ventas

Análisis de Financiero

Flujo de Caja

Conclusión

Bibliografía



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y ADMINISTRATIVAS

DIPLOMADO SUPERIOR EN EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN

“PLAN DE NEGOCIO PARA LA CREACIÓN DE UN BAR TEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS”

TRABAJO PREVIA A LA OPTENCIÓN
DEL DIPLOMADO EN
EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN

AUTOR: Ing. Cristhian Daniel García Monrroy

TUTOR: Econ. Jorge Luis Palacios.

CUENCA – ECUADOR

2010

AUTOR: Ing. Cristhian Daniel García Monrroy



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Introducción

Es conocido por todos que en la actualidad gran parte de las personas dedican su tiempo a los videojuegos y a divertirse en bares, es por tal motivo que el presente trabajo es una propuesta innovadora en cuanto a bares temáticos se refiere, donde los amantes a este estilo de vida podrán disfrutar de sus juegos favoritos en compañía de personas con similares gustos, en un sitio acorde a sus necesidades.

Para dicho trabajo se ha realizado un sondeo a cien personas, de donde se obtuvo datos importantes como su interés por el proyecto, además de su opinión en cuanto a bares de la ciudad se refiere.

Para el proceso de cotización de activos fijos, se tomó como referencia la red www.mercadolibre.com.ec que ofrecía los mejores precios y para la proyección de la demanda, ventas, mano de obra y gastos administrativos, se consultó sitios como el INEC, Banco Central y Municipio, además se realizó un sondeo para obtener información que ayude al desarrollo del trabajo .

El plan de negocios cuenta con:

- Resumen ejecutivo que sintetiza los resultados obtenidos.
- Análisis de Mercado
- Análisis Técnico.
- Análisis Económico
- Análisis Financiero



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Todos estos análisis mostrará al final del trabajo una tasa interna de retorno y un valor actual neto que nos permitirá tomar la decisión de poner en marcha o no el proyecto.

Objetivo

El planteamiento de dicho trabajo tiene como objetivo principal obtener información, que facilite tomar la decisión de creación de un bar temático de videojuegos en la ciudad de Cuenca.

Justificación

En base a la creciente ola de videojugadores en la ciudad de Cuenca, que buscan un sitio de esparcimiento, donde compartir sus gustos con personas afines a esta actividad, se ha visto la oportunidad de crear un bar temático de videojuegos, que proporcionará no solo una innovadora fuente de ingresos a sus socios, sino que además proveerá fuentes de empleo para la región.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Metodología

El presente trabajo utilizará como técnicas de recolección de información a la encuesta en forma de sondeo, y la observación directa, que permitirán conocer la realidad actual del mercado, sirviendo de guía para tomar decisiones adecuadas en cuanto a estrategias y proyecciones.

Antecedentes

Gracias a los avances tecnológicos, los videojuegos se han convertido en una de las principales actividades de entretenimiento entre la juventud actual, provocando que se abran nuevos mercados relacionados a este ámbito.

Por otro lado la gran acogida que bares de diversión juvenil han tenido en la ciudad de Cuenca, nos proporciona una visión importante, que nos lleva a pensar en la creación de un lugar creativo e innovador, que fusione estas dos actividades.

Para lo cual se ha elaborado el presente proyecto sobre la creación de un bar temático de videojuegos en la ciudad, atrayendo de esta manera el mercado objetivo que constituirá la base del éxito para este trabajo



UNIVERSIDAD DE CUENCA

bar &games

Cuenca, 2 de junio de 2010

Presentado:

**Al Honorable Consejo Directivo del Diplomado Superior en
Emprendimiento e Innovación de la Universidad de Cuenca**

Presentado por:

Ing. Daniel García M.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Copia Nº 1

Resumen Ejecutivo

Enter-Games bar & games Cia. Ltda., formada por tres socios, será creado en la ciudad de Cuenca para todos aquellos amantes a los videojuegos y para aquellos que buscan una alternativa de diversión diferente, el mismo se encontrará ubicado en la calle Presidente Borrero y Juan Jaramillo. Aquí podrás disfrutar de un ambiente agradable y muy divertido, gracias a que mescla lo entretenido de los videojuegos con la diversión de un bar. Se pondrá a disposición de nuestra clientela bebidas nacionales y extranjeras, comida de calidad, alquiler de consolas con una gran variedad de juegos y un servicio al cliente de primera.

Esta propuesta fue presentada debido a que en la actualidad como comerciante de videojuegos, se pudo detectar la necesidad de crear un sitio para todas aquellas personas que consideran los videojuegos un estilo de vida y sienten que no tienen un lugar especial para reunirse, conocerse y compartir sus vivencias. Además en la actualidad un sitio con características como las propuestas no se han presentado en nuestro medio.

Se tiene propuesto llegar a ser uno de los bares más importantes de la ciudad, conocido por su buen servicio, ambiente agradable y su propuesta de diversión diferente. Para conseguirlo se plantean estrategias de promoción



UNIVERSIDAD DE CUENCA

permanentes e innovadoras, como la inclusión en redes sociales a las campañas publicitarias, crear un club de videojugadores, torneos permanentes, etc.

Consideremos que gracias al sondeo realizado se pudo obtener resultados valiosos sobre cómo se encuentra actualmente el mercado de los bares, dicho estudio mostró que gran parte de los consultados les interesa la creación de un bar temático de videojuegos, y su predisposición a visitarlo, se puede observar también que gran parte de los consultados no estaban conformes con la atención y seguridad que los bares ofrecían, por tal motivo se tomó en cuenta en gran medida estos aspectos para crear un bar donde las personas se sientan seguras y muy bien atendidas.

Para dar inicio a la propuesta se deberá realizar una inversión de **26912,00**dólares, financiada el 60% por capital propio por un valor de 16147,20 dólares y un 40% por medio de un préstamo realizado al banco nacional de fomento por un monto de 10767.80 dólares a una tasa de interés del 12.5% a cinco años plazo.

Como resultado del análisis financiero se pudo obtener los siguientes resultados, un valor actual neto de **45834.55**dólares y una tasa interna de retorno de **69.39%**, lo que nos muestra un resultado positivo si comparamos con la mejor alternativa de inversión, poner el dinero a préstamo a una tasa de interés igual a la bancaria del 12.5%. Por otra parte se puede señalar que la



UNIVERSIDAD DE CUENCA

creación de fuentes de empleo es un incentivo para trabajar por la propuesta y lograr conseguir el objetivo planteado.

Concluimos entonces que esta propuesta tiene validez y puede llevarse a cabo para el beneficio de sus socios, futuros clientes y empleados.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Análisis de Mercado

Situación del entorno

Como hemos podido observar estos últimos años a nivel mundial se da un fenómeno que se encuentra marcando el rumbo nuestras vidas, dicho fenómeno es la tecnología, esto ha conllevado a crear una nueva generación de seres adictos a ella, tal es el caso de los videojuegos que en estos últimos 20 años ha tenido un crecimiento muy considerable en su mercado objetivo, estudios demuestran que la nueva generación prefiere un videojuego a ver una película así lo afirma un estudio realizado por NPD Grup¹, es por tal motivo que se pensó fusionar dos actividades que los jóvenes de hoy realizan con mayor frecuencia como son, los videojuegos y reunirse en un bar, creando un nuevo y creativo concepto en cuanto a infraestructura, tecnología y diversión.

¹ www.npdgrup.com



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Según el sondeo realizado tenemos un 41% de cuencanos que creen interesante la propuesta², dicho valor nos impulsa a creer en una buena acogida al proyecto.

En relación a la atención al cliente aproximadamente el 49% de los consultados dice recibir un servicio regular³, por tal motivo creemos que es muy importante tener en cuenta una atención al cliente de calidad, con un personal capacitado para brindarlo. Por otra parte el 87% de los consultados expresaron que los productos que reciben de los bares son de regulares a buenos⁴, debemos entonces llegar a proporcionar un servicio bueno para atraer el porcentaje de la población que piensa que los productos en los bares son regulares, esto por medio de una innovación permanente.

² Anexo 1 cuadro Nº 9

³Anexo 1 cuadro Nº 3

⁴Anexo 1 cuadro Nº 4



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Se pudo detectar además que un problema grave en los bares es la seguridad, debido tal vez a falta de control de las autoridades o la negligencia de los propietarios, es de este modo que alrededor del 78% de los consultados opina que la seguridad en los bares es mala o regular⁵. Este es un punto a tomar muy en cuenta al momento de alquilar el local comercial, debemos buscar uno acorde a los parámetros establecidos por el cuerpo de bomberos y Municipio, además de contar con todos los equipos de seguridad necesarios, brindando de esta manera tranquilidad a nuestra clientela.

En cuanto a proveedores de los insumos existe en el mercado una gran cantidad de empresas distribuidoras de bebidas y alimentos. Por lo que no se convierte en una problemática, más bien es necesario tener en cuenta que

⁵Anexo 1 cuadro N°5



UNIVERSIDAD DE CUENCA

constantemente el régimen actual pone impuestos más elevados a los licores y puede convertirse en un problema a futuro en cuanto a establecer precios de ventas accesibles.

Los sitios de distracción que se presentan en nuestro medio y que podrían considerarse como sustitutos, han mostrado un crecimiento en nuestro territorio, tal es el caso de canchas sintéticas, discotecas, kartings, paintballs,etc. Obteniendo una acogida favorable por la comunidad cuencana debido al acelerado ritmo de vida que actualmente se lleva, es por tal motivo que la gente acude con mayor frecuencia a estos sitios por distracción y para salir de la rutina.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Análisis del Producto

Nuestro servicio como tal es proporcionar entretenimiento de forma diferente, tanto para el segmento de mercado de los videojugadores así como a personas que desean realizar una actividad diferente. Aquí podrán disfrutar de sus videojuegos favoritos así como de comida y bebida en un ambiente agradable, rodeado de gente amante a este estilo de vida.

Tendrán a su disposición consolas como: PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii, todas estas proyectadas en televisores Lcd de 32 pulgadas.

Para los amantes de los juegos clásicos se contará con máquinas árcade para juegos MAME, y máquina de pinball.

Se construirá una arena para juegos en red con 3 computadores.

Se ofrecerá cervezas nacionales Pilsener y Club, cervezas internacionales Heineken y Corona, además de, gaseosas y aguas.

En cuanto a comida se ofrecerá: hamburguesas, papas, nachos, canguil y hot-dogs, todos ellos con nombres especiales de videojuegos, en diferentes presentaciones y cantidades.

Se realizará también torneos semanales de los mejores juegos de la historia.

Se contará con una amplia gama de títulos para las diferentes consolas.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Se debe tener en cuenta que las personas que utilizarán las consolas y demás implementos deben tener un cuidado especial de las mismas, por los que antes de utilizarlas se deberá realizar un convenio de buen cuidado de los equipos.

Quedará estrictamente prohibido el ingreso a nuestras instalaciones con bebidas alcohólicas, armas o cualquier tipo de objeto que produzca daño a la imagen de nuestro local o de nuestros clientes.





UNIVERSIDAD DE CUENCA



Análisis de los Clientes

Nuestro segmento de mercado consta de aproximadamente 72000 cuencanos entre 18 y 35 años de economía media y alta, dicho valor fue obtenido tomando en consideración el sector urbano de la ciudad, que según datos del INEC⁶ alcanzan al 2010 una cantidad de 388420 personas, a este valor se le ha ajustado el índice de pobreza por ingresos del 22.6% presentado por el INEC⁷ a marzo del 2010, además de la representación del 47% que corresponde al intervalo de personas de 18 a 35 años, obteniendo como resultado un mercado potencial de 141300 personas, a esta cifra se le aplica el

⁶ Proyecciones de población 2001-2010 del INEC Anexo 2

⁷ Resultado de pobreza por ingresos a marzo de 2010 del INEC Anexo 3



UNIVERSIDAD DE CUENCA

51% de personas que están dispuestas a visitar nuestro bar⁸ obteniendo así nuestro segmento de mercado de 72000 personas aproximadamente.



Pudimos comprobar en el sondeo realizado que aproximadamente⁷ de cada 10 hombres les agrada los videojuegos. En cuanto a las mujeres 2 de cada 10 les agrada los videojuegos; cabe señalar que aunque al sector femenino no le agrade los videojuegos piensan que la propuesta es interesante y estarían dispuestas a visitar nuestro bar⁹. Aunque no debemos dejar pasar el hecho a pensar que dicho bar va dirigido con mayor énfasis al sexo masculino por lo que podría crearse un problema debido a que muchas veces el sexo femenino es quien toma la decisión de donde salir a divertirse.

⁸ Anexo 1 cuadro N°10

⁹Anexo 1 cuadro N°8



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Análisis de la Competencia

En cuanto a la competencia debemos identificar especialmente dos grupos de bares, los que son los típicos bares dedicados a la venta de bebidas y los temáticos. En nuestro medio pudimos identificar como nuestros principales competidores a los siguientes bares, tanto por su acogida, diseño y precios, pero principalmente fueron escogidos debido a que su clientela es muy afín a nuestro bar.

Para analizar a la competencia hemos utilizado la técnica de investigación de observación directa, y entrevista en algunos casos, por lo que nos permite establecer las siguientes distinciones en cada uno de nuestros competidores.



SPORTPLANET

CENTRO COMERCIAL MILENIUM PLAZA –

Una cadena de bares muy influyentes en todo el Ecuador, su experiencia y su fuerte capital de trabajo lo convierten en uno de los bares más éxitos de nuestro medio, ya

que han logrado implantar su marca muy bien. Fusiona la diversión con los deportes, dirigida a los sectores de economía media - alta, ofrece a sus públicos tanto niños como adultos comida tex-mex, música y una diversión diferente. Se manejan con precios altos que se mantienen a nivel nacional. El segmento al que está dirigido (los amantes al deporte) es uno de los que mayor



UNIVERSIDAD DE CUENCA

agrado mostraron al presentarles nuestra propuesta, es por tal motivo que pensamos establecer estrategias de precios diferenciadores que nos permitan atraer a su clientela a nuestro bar, en cuanto a diseño y servicio se nos hace difícil competir pero pretendemos igualar su calidad utilizando estrategias de seguidor.

BEERHOUSE

BORRERO Y CALLE LARGA –Enfocada a la venta de cerveza de diferentes tipos y lugares, en nuestro medio está creciendo poco a poco y logrando una aceptación agradable, dirigido al sector de economía media-alta, ofrece a su público un servicio aceptable aunque no sea de primera, gran parte de su clientela espera que este bar sea un poco más divertido, es donde nuestro bar atacará ofreciendo una alternativa diferente donde la diversión es lo primordial.

BAPU SHAWARMA Y MÁS BARES ARABES

CALLE LARGA 6-14 - Esta línea de bares en nuestro medio ha tenido una muy buena acogida tanto por su llamativa decoración, como por sus tradicionales platos que ofrecen, dirigido al segmento de economía media es una de las cadenas que más jóvenes entre 18 y 30 años atrae, especialmente por su precio, su principal debilidad es su servicio al cliente.



UNIVERSIDAD DE CUENCA



MONDAY BLUE

CALLE LARGA 4-13 Y LUIS CORDERO-

Este bar se caracteriza por ofrecer a su clientela un ambiente agradable para quienes les gusta lo llamativo y peculiar,

además de ofrecer una comida aceptable, ofrece juegos como villares y pinball que les ha dado un buen resultado, sus precios en algunos productos que ofrecen son exagerados y no son acordes a su calidad.



WUNDERBAR

CALLE LARGA 3-43 Y HERMANO MIGUEL

– Ofrece un ambiente agradable con mesas de billar, bebidas y música de todo género, cuenta con una acogida muy buena aunque

podemos decir de sus clientes esperan que este bar les ofrezca algún tipo de beneficio extra al de las mesas de billar, su clientela objetivo es a personas de entre 25 y 40 años de economía media.



CHIPOTLE

CALLE LARGA Y LUIS CORDERO – En

este bar la presencia de extranjeros es su carta de presentación, los mismos se



UNIVERSIDAD DE CUENCA

sienten cómodos en él pero creen que nuestra propuesta es muy interesante y estarían dispuestos a ir a probar el servicio. Los precios con los que se manejan son altos, y su segmento son los extranjeros principalmente de economía media.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Plan de Mercadeo

Estrategias de Precios

Los precios a manejarse en nuestro bar serán acordes a los precios que el mercado actual ofrece, en la visita a algunos bares se pudo constatar que el precio de la cerveza nacional oscila entre 1.75 a 2.50 dólares por botella, al igual la comida rápida se encuentra en un rango de 1.50 a 3.00 dólares por plato, dependiendo de la cantidad de los mismos, en el caso de jarras de cerveza los precios se encuentran entre los 3.75 a los 5.50 dólares la unidad. En cuanto al alquiler de videojuegos y máquinas no se tiene un parámetro para comparar debido a que un bar de estas características no ha sido creado en nuestro medio, por lo cual creemos conveniente poner un precio que cubra el costo que implican el uso de la respectiva máquina con una ganancia aproximada del 80% adicional.

Los precios con los que se piensa trabajar y con ellos obtener una rentabilidad aceptable son los siguientes:



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Precios	
Producto o Servicio	Precio
Entrada	\$ 0,00
Alquiler de consolas por hora	\$ 2,50
Alquiler de máquinas Clásicas precio de las fichas	\$ 0,25
Alquiler de Arena de Juegos por hora	\$ 1,50
Cerveza Pilsener botella	\$ 2,00
Cerveza Pilsener Jarra	\$ 4,00
Cerveza Pilsener botella Heineken	\$ 3,50
Cerveza Pilsener botella corona	\$ 3,50
Gaseosas botella	\$ 1,00
Agua botella	\$ 0,50
Hamburguesa Vice City	\$ 2,00
Hamburguesa San Andrés	\$ 2,80
Hamburguesa GTA IV	\$ 3,50
Papas de Mario	\$ 2,00
Nachos del WarCraft	\$ 2,00
Hot Dog de la Fifa	\$ 1,80
Hot Dog de Cratos	\$ 2,50

Estrategias de Ventas

Para fortalecer nuestras ventas, nuestro bar ofrecerá un servicio de calidad por parte de cada uno de los miembros de la empresa, los mismos que se comprometen a ofrecer un buen trato y demostrar siempre que se está dispuesto a trabajar por el cliente.

- Todo cliente recibirá la bienvenida y será dirigido a la mesa por uno de los meseros (gameserver).



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Se entrega la carta y se le da a conocer uno a uno los productos que se ofrece y sus cualidades.
- El mesero recibirá la orden, se la entrega a la cocina y bar respectivamente acorde a la orden realizada.
- El mesero retirará la orden de la cocina y/o bar y se la entrega a los clientes.

Se ha proyectado ventas para seis años, los mismos muestran un crecimiento del mercado total del 1.73% anual, este valor fue estimado del crecimiento de la población urbana de la ciudad de cuenca en los últimos 10 años de 331038, según el último censo de población y vivienda del año 2000 presentado por el INEC y los últimos datos proyectados de población que indican que para el 2010 la cantidad de habitantes en el sector urbano es de 388420, mostrando un crecimiento anual promedio del 1.735 %

Por otra parte el consumo promedio por persona está dado por los resultados obtenidos en el sondeo en el cuadro N° 2 del anexo 1, esto se aplica a la facción de mercado esperada, basada esta en nuestro servicio de calidad y el uso adecuado de publicidad.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Proyecciones de Ventas			
Periodo	Mercado Total	Fracción de Mercado	Ventas Promedio
Año 1	72000	4,50%	55371,60
Año 2	73249	5,00%	62591,44
Año 3	74520	5,50%	70045,14
Año 4	75813	6,00%	77738,65
Año 5	77128	6,50%	85678,03
Año 6	78467	7,00%	93869,51

Proyecciones de Ventas						
	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5	Año 6
Alquiler de Consolas, máquinas y arena	7198,31	8136,89	9105,87	10106,02	11138,14	12203,04
Consumo de Cervezas	33222,96	37554,86	42027,09	46643,19	51406,82	56321,71
Consumo de Comida y Bebidas	14950,33	16899,69	18912,19	20989,43	23133,07	25344,77
Total Ventas	55371,60	62591,44	70045,14	77738,65	85678,03	93869,51



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Estrategias de Promoción

Las siguientes serán las estrategias básicas a utilizar:

- Promocionar nuestro bar a través de redes sociales, especialmente Facebook, Twiter, Myspace.
- Diseños de personajes de videojuegos en cartón gigantes en los exteriores de nuestro local.
- Organización de torneos de los videojuegos más populares.
- Promocionarse con afiches en tiendas de videojuegos y ventas de consolas.
- Organizar el club de videojugadores.

POLÍTICAS DEL SERVICIO

- Nuestro local garantiza un trato amable y un ambiente agradable.
- Ofrecer precios justos.
- Diversión al 100%.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Análisis Técnico

Proceso del Servicio

Como inicio para realizar un adecuado proceso de atención al cliente detallamos los procesos que se llevarán a cabo en la prestación del mismo.



1. Dar una cordial bienvenida al establecimiento y dirigir a la persona o personas a la mesa, además indicar las máquinas y mostrar su estado.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

2. Indicar por medio de la carta la variedad de comidas, bebidas y licores que se ofrece. Además de la gama de juegos que a su disposición se encuentran.
3. Luego de unos tres a cinco minutos se le toma la orden y se les entrega una carta de pedidos donde se especificará todos sus pedidos que serán cancelados al final del consumo.
4. Cada mesa contará con un sistema de botones que encenderán un panel en la barra para indicar si se desea algo adicional a las primeras órdenes.
5. Todos los pedidos posteriores serán atendidos en un lapso no mayor de 7 minutos.
6. Cuando el cliente procede a pedir la cuenta, el mesero revisa todas las máquinas y verifica si se encuentran como se las entregó.
7. Se procede a enviar la carta de pedidos a caja.
8. Luego se lleva la cuenta a la mesa y se realiza el cobro respectivo.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Localización del negocio

Nuestro local se encontrará ubicado en la ciudad de Cuenca, en las calles Borrero y Juan Jaramillo, cuenta con un espacio físico de 65 metros cuadrados, cuyo alquiler será de 850 dólares mensuales. Cuenta con los servicios básicos de luz y agua, además con las facilidades de acceso a contratación de líneas telefónicas e internet. Cuenta también con un adecuado sistema de ventilación, una amplia puerta de ingreso y una salida de emergencia. Las instalaciones son muy adecuadas debido que anteriormente en las mismas funcionaba un bar.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Equipos y Maquinarias

Hemos considerado adecuado adquirir los siguientes equipos y maquinarias:

- Tres consolas Xbox 360 Árcade con chip incluido.
- Dos consolas PlayStation 3 de 60 gb de disco duro.
- Tres Nintendo Wii con chip incluido.
- Cinco controles de Xbox 360.
- Tres controles de PlaySatation 3
- Cinco controles de Wii
- Complementos para Wii
- Tres Volantes para Xbox
- Cinco Guitarras para Juego
- Conjunto de Rockband para Wii.
- Tres computadores corequad con tarjetas de video de 1 gb y 3 gb de memoria ram.
- Un computador coreduo con 1gb de ram.
- Ocho Televisores LCD de 32 pulgadas.
- Ocho juegos de parlantes 5.1 Genius.
- Tres sistemas UPS
- Ocho Supresores de voltaje.
- Dos Neveras para cervezas.
- Una cocina industrial de tres quemadores y plancha.
- Una Caja electrónica.
- Una impresora de facturas.
- Un mesclador de bebidas.
- Una máquina de Pinball
- Dos máquinas de juegos árcade.



31



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Mecanismos de Control

Con la finalidad de lograr una mejora permanente del servicio los encargados de la administración del bar realizarán un análisis cada fin de mes de cuán satisfechos están los clientes, esto por medio de la observación y preguntas directas con los involucrados, así como al personal y proveedores.

Esto nos permitirá como negocio conocer constantemente lo que nuestros clientes esperan de nosotros y los empleados lo que los motiva a trabajar con mayor empeño.

Análisis Administrativo

Nuestro bar será constituido legalmente como sociedad de responsabilidad limitada, formada por tres socios, el primero el Ing Com. Daniel García gestor de la idea y contará con el 40% de las acciones del negocio, el Dis. Cristóbal Cajas y el Ing. Sis. David Calle cada uno con el 30% de las acciones, los mencionados formarán parte de la junta directiva.

En calidad de gerente el Ing. Com. Daniel García, se encargará de velar por el buen funcionamiento del negocio y encaminarlo al éxito.

Se contratará una contadora externa que acudirá los días martes a la revisión de asuntos de su área.



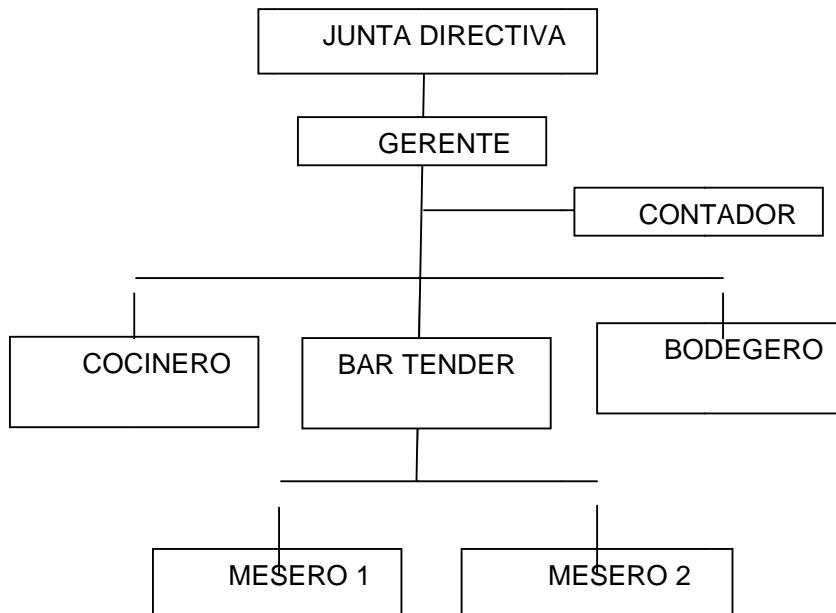
UNIVERSIDAD DE CUENCA

Se contará con un cocinero que trabajarán horario completo y preparará los alimentos ofertados por nosotros.

Un bar tender será el encargado de la preparación de las bebidas y de bodega, trabajará a tiempo completo.

Dos personas, una del sexo femenino o la otra del sexo masculina, serán contratadas para el servicio de meseros, al igual que el resto trabajarán de tiempo completo.

Los horarios de trabajo serán de domingos a miércoles de 16h00 a 00h00, y jueves, viernes y sábados de 15h00 a 02h00. Todos recibirán su respectiva merienda.





Inversión en Activos Fijos

El cuadro 1 detalla los activos fijos que serán necesarios adquirir para el funcionamiento de nuestro bar la misma asciende a un monto de **25908,00 dólares**, cabe aclarar que dichos precios incluyen impuestos de ley. Las cotizaciones de los principales productos se encuentran en los anexos 4.

INVERSIÓN EN ACTIVOS FIJOS (Cuadro 1)			
CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	VALOR TOTAL
EQUIPOS			
Xbox 360	3	380,00	1140,00
PlayStation 3	2	550,00	1100,00
Nintendo Wii	3	420,00	1260,00
Controles de Xbox 360	5	60,00	300,00
Controles de PlaySatation 3	3	59,00	177,00
Controles de Wii	5	60,00	300,00
Complementos para Wii	3	320,00	960,00
Volantes para Xbox	3	169,00	507,00
Guitarras para Juego	5	98,00	490,00
Conjunto de Rockband	1	305,00	305,00
Computadores corei7	3	1250,00	3750,00
Computador coreduo	1	400,00	400,00
Televisores LCD de 32 pulgadas	8	679,00	5432,00
Juegos de parlantes 5.1 Genius	8	50,00	400,00
UPS	3	41,00	123,00
Supresores de voltaje	8	5,00	40,00
Cocina industrial de tres quemadores y freidora	1	500,00	500,00
Caja registradora	1	450,00	450,00



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Impresora de facturas	1	140,00	140,00
Mesclador de bebidas	1	320,00	320,00
Máquina de Pinball	1	550,00	550,00
Máquinas de juegos árcade	1	180,00	180,00
Pack de Juegos	1	450,00	450,00
Total de Equipos			19274,00
MUEBLES Y ENSERES			
Escrítorios sencillos	1	120,00	120,00
Sillas para escritorio	2	38,00	76,00
Sillas	10	28,00	280,00
Sillón	8	320,00	2560,00
Archivador	1	110,00	110,00
Estantes de acero	1	23,00	23,00
Adornos y decorado	1	1500,00	1500,00
Kit de oficina	1	20,00	20,00
Extintor	3	58,00	174,00
Barra	1	1800,00	1800,00
Kit de limpieza	5	45,00	225,00
Total de Muebles y Enseres			6888,00
TOTAL INVERSIÓN EN ACTIVOS FIJOS			26162,00

Como se puede observar la inversión en consolas, televisores y computadores son los gastos más fuertes que se debe realizar, por lo que merecen un especial cuidado por parte de clientes y empleados.

Por otra parte el cuadro 2 nos muestra las respectivas depreciaciones. Se considera para los equipos una vida útil de tres años y los muebles y enseres cinco años.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

DEPRECIACIÓN Cuadro 2				
	PERÍODO	VALOR ACUTUAL	DEPRECIACIÓN	VALOR FISCAL
EQUIPOS 3 AÑOS				
Xbox 360	1	1140,00	380,00	760,00
	2	760,00	260,00	500,00
	3	500,00	260,00	240,00
PlayStation 3	1	1100,00	366,67	733,33
	2	733,33	366,67	366,67
	3	366,67	366,67	0,00
Nintendo Wii	1	1260,00	420,00	840,00
	2	840,00	420,00	420,00
	3	420,00	420,00	0,00
Controles de Xbox 360	1	300,00	100,00	200,00
	2	200,00	100,00	100,00
	3	100,00	100,00	0,00
Controles de PlaySatation 3	1	177,00	59,00	118,00
	2	118,00	59,00	59,00
	3	59,00	59,00	0,00
Controles de Wii	1	300,00	100,00	200,00
	2	200,00	100,00	100,00
	3	100,00	100,00	0,00
Complementos para Wii	1	960,00	320,00	640,00
	2	640,00	320,00	320,00
	3	320,00	320,00	0,00
Volantes para Xbox	1	507,00	169,00	338,00
	2	338,00	169,00	169,00
	3	169,00	169,00	0,00
Guitarras para Juego	1	490,00	163,33	326,67
	2	326,67	163,33	163,33
	3	163,33	163,33	0,00
Conjunto de Rockband	1	305,00	101,67	203,33
	2	203,33	101,67	101,67
	3	101,67	101,67	0,00
Computadores corei7	1	3750,00	1250,00	2500,00
	2	2500,00	1250,00	1250,00
	3	1250,00	1250,00	0,00



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Computador coreduo	1	400,00	133,33	266,67
	2	266,67	133,33	133,33
	3	133,33	133,33	0,00
Televisores LCD de 32 pulgadas	1	5432,00	1810,67	3621,33
	2	3621,33	1810,67	1810,67
	3	1810,67	1810,67	0,00
Juegos de parlantes 5.1 Genius	1	400,00	133,33	266,67
	2	266,67	133,33	133,33
	3	133,33	133,33	0,00
UPS	1	123,00	41,00	82,00
	2	82,00	41,00	41,00
	3	41,00	41,00	0,00
Supresores de voltaje	1	40,00	13,33	26,67
	2	26,67	13,33	13,33
	3	13,33	13,33	0,00
Cocina industrial de tres quemadores y plancha	1	500,00	166,67	333,33
	2	333,33	166,67	166,67
	3	166,67	166,67	0,00
Caja registradora	1	450,00	150,00	300,00
	2	300,00	150,00	150,00
	3	150,00	150,00	0,00
Impresora de facturas	1	140,00	46,67	93,33
	2	93,33	46,67	46,67
	3	46,67	46,67	0,00
Mesclador de bebidas	1	320,00	106,67	213,33
	2	213,33	106,67	106,67
	3	106,67	106,67	0,00
Máquina de Pinball	1	550,00	183,33	366,67
	2	366,67	183,33	183,33
	3	183,33	183,33	0,00
Máquinas de juegos árcade	1	180,00	60,00	120,00
	2	120,00	100,00	20,00
	3	20,00	100,00	-80,00
Pack de Juegos	1	450,00	150,00	300,00
	2	300,00	150,00	150,00
	3	150,00	150,00	0,00
MUEBLES Y ENSERES 5 AÑOS				
Varios	1	6888,00	1377,60	5510,40
	2	5510,40	1377,60	4132,80



UNIVERSIDAD DE CUENCA

	3	4132,80	1377,60	2755,20
	4	2755,20	1377,60	1377,60
	5	1377,60	1377,60	0,00

Plan de Compras

El cuadro 3 muestra las proyecciones de compras para los seis años de estudio, estos crecen en un 1.86% según la tasa de inflación presentada por el banco central para el periodo 2010¹⁰. Todas estas compras se encuentran en relación a las ventas a realizar en cada periodo, tomando en cuenta un margen de utilidad aproximado del 80%.

Descripción	%	PLAN DE COMPRAS (Cuadro 3)					
		Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5	Año 6
COMIDAS	35,00%	3876,01	4462,89	4994,36	5542,92	6109,01	6693,08
BEBIDAS	60,00%	6644,59	7650,68	8561,76	9502,15	10472,60	11473,86
Nacionales	45,00%	2990,07	3442,80	3852,79	4275,97	4712,67	5163,24
Extranjeras	10,00%	664,46	765,07	856,18	950,22	1047,26	1147,39
PACK DE JUEGOS	5,00%	553,72	637,56	713,48	791,85	872,72	956,15
INVERSIÓN ANUAL		11074,32	12751,13	14269,60	15836,92	17454,33	19123,10

Inversión Total

¹⁰ Informe mensual de inflación abril 2010 www.bce.fin.ec Anexo 5



UNIVERSIDAD DE CUENCA

El cuadro 4 muestra las inversiones en activos fijos, dichos precios son incluidos impuestos, además se adjunta la inversión en mercaderías y capital de trabajo, en total se debe invertir la cantidad de **26912,00** dólares para iniciar operaciones, y serán financiados el 60% de capital propio que representa 16147.20 dólares, y el 40% con financiamiento del Banco Nacional del Fomento a una tasa de interés del 12.5% anual por un monto de 10764,80 dólares.

INVERSIÓN TOTAL (Cuadro 4)	
EGRESOS	Valor
Inversión en Activos Fijos	
Equipos	19274,00
Muebles y Enseres	6888,00
Inversión inicial en mercadería	
Comida	250,00
Bebida	500,00
EGRESOS TOTALES	26912,00
FINANCIAMINTO	
Capital Propio (60%)	16147,20
Préstamo (40%)	10764,80
FINANCIAMINETO TOTAL	26912,00

El cuadro 5 se muestra la tabla de amortización del préstamo anual, el mismo está dado para un periodo de 5 años, a una tasa de interés del 12.5% por un monto de 26912,00 dólares. Los desembolsos mensuales ascienden a 629,86 dólares.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

TABLA DE AMORTIZACIÓN (Cuadro 5)					
	año 1	año 2	año 3	año 4	año 5
SALDO INICIAL:	26912,00	22717,66	17999,02	12690,55	6718,53
PAGO TOTAL	7558,34	7558,34	7558,34	7558,34	7558,34
PAGO INTERES	3364,00	2839,71	2249,88	1586,32	839,82
PAGO CAPITAL	4194,34	4718,64	5308,47	5972,02	6718,53
SALDO FINAL:	22717,66	17999,02	12690,55	6718,53	0,00

Presupuesto de Operaciones

En el cuadro 6 podemos apreciar los gastos de operaciones para los seis años de estudio. Los mismos están formados por arriendos que constituyen un valor mensual de 850 dólares, estos crecen a una tasa de 1.86% correspondiente al índice de inflación actual presentado por el Banco Central¹¹, todos estos valores incluyen el respectivo IVA, constan además de pagos de servicios básicos que al igual que el arriendo crecen a una tasa del 1.86%, internet se mantienen los precios debido a que este mercado tiende a la baja, gastos de constitución, el respectivo costo de mantenimiento que representara el 0.5% del valor total de compras; este valor será destinado al mantenimiento de bodega, costa además depreciaciones de equipos por tres años.

¹¹ Informe mensual de inflación abril 2010 – www.bce.fin.ec



UNIVERSIDAD DE CUENCA

PRESUPUESTO DE OPERACIONES (Cuadro 6)						
	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5	Año 6
Arriendo	10200,00	10389,72	10582,97	10779,81	10980,32	11184,55
Servicio Básicos	1080,00	1100,09	1120,55	1141,39	1162,62	1184,25
Internet	660,00	660,00	660,00	660,00	660,00	660,00
Gastos de Constitución	780,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Costo de Mantenimiento (0,5%)	553,72	637,56	713,48	791,85	872,72	956,15
Depresión de Equipos	6340,00	6340,00	6340,00	0,00	0,00	0,00

Presupuesto de Mano de Obra

En el cuadro 7 se encuentra detallado el personal necesario para laborar de una manera adecuada y cumplir con nuestra demanda, es necesario contratar, una contadora externa a las actividades del negocio, un bar tender, dos meseros, a partirdel año 4 será necesario contratar un mesero adicional para poder cubrir con eficiencia nuestra demanda y mantener nuestra calidad en el servicio, el sueldo de todo el personal aumentara en un 1.86% anual equivalente a la inflación al 2010 que se detalló anteriormente.

PRESUPUESTO DE MANO DE OBRA (Cuadro 7)							
Cargo	Concepto	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5	Año 6
Gerente	Sueldo Mensual						
	Mensual	500,00	509,30	518,77	528,42	538,25	548,26
Contadora	Sueldo Anual	6000,00	6111,60	6225,28	6341,07	6459,01	6579,15
	Mensual	200,00	203,72	207,51	211,37	215,30	219,30
Cocinera	Sueldo Anual	2400,00	2444,64	2490,11	2536,43	2583,60	2631,66
	Mensual	450,00	458,37	466,90	475,58	484,43	493,44
Bar Tender	Sueldo Anual	5400,00	5500,44	5602,75	5706,96	5813,11	5921,23
	Mensual	420,00	427,81	435,77	443,87	452,13	460,54
Mesero 1	Sueldo Anual	5040,00	5133,74	5229,23	5326,50	5425,57	5526,48
	Mensual	350,00	356,51	363,14	369,90	376,78	383,78



UNIVERSIDAD DE CUENCA

	Sueldo Anual	4200,00	4278,12	4357,69	4438,75	4521,31	4605,40
Mesero 2	Sueldo Mensual	350,00	356,51	363,14	369,90	376,78	383,78
	Sueldo Anual	4200,00	4278,12	4357,69	4438,75	4521,31	4605,40
Mesero 3	Sueldo Mensual				405,17	412,71	420,38
	Sueldo Anual				4862,04	4952,47	5044,59
Sueldo Mensual		2270,00	2312,22	2355,23	2399,04	2443,66	2489,11
Sueldo Anual		27240,00	27746,66	28262,75	33650,48	34276,38	34913,92

Presupuesto de Administración y Ventas

En el cuadro 8 se muestra los gastos que corresponden a publicidad y papelería, estos crecerán en un 1.86% anual, y la depreciación de muebles y enseres que corresponde a un valor fijo de 1377.60 para cinco años.

PRESUPUESTO DE GASTOS DE ADMINISTRACIÓN Y VENTAS (Cuadro 8)						
	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5	Año 6
Gastos de Publicidad	1200,00	1222,32	1245,06	1268,21	1291,80	1315,83
Gastos de Papelería	60,00	61,12	62,25	63,41	64,59	65,79
Depreciación de Muebles y enseres	1377,60	1377,60	1377,60	1377,60	1377,60	0,00



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Análisis Financiero

Flujo de Caja

El cuadro 9 expresa los flujos obtenidos para los seis años de estudio del proyecto.

FLUJO DE CAJA (Cuadro 9)							
Rubros / Periodos	Año 0	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5	Año 6
INGRESOS							
Ventas	55371,60	62591,44	70045,14	77738,65	85678,03	93800,00	
Aporte de Socios	16147,20						
Ingresos por Préstamo	10764,80						
TOTAL INGRESOS	82283,60	62591,44	70045,14	77738,65	85678,03	93800,00	
EGRESOS							
Inversión	26162,00						
Equipos	19274,00						
Muebles y Enseres	6888,00						
Servicio de Deuda							
Pago Capital + Interés	7558,34	7558,34	7558,34	7558,34	7558,34	7558,34	
Operaciones	750,00	52848,04	54568,59	56916,65	64192,07	66762,75	69400,00
Compra de Comida	250,00	3876,01	4462,89	4994,36	5542,92	6109,01	6690,00
Compra de Bebidas	500,00	6644,59	7650,68	8561,76	9502,15	10472,60	11400,00
Compra de Pack de Juegos		553,72	637,56	713,48	791,85	872,72	9100,00
Arriendo	10200,00	10389,72	10582,97	10779,81	10980,32	11100,00	11300,00
Servicio Básicos	1080,00	1100,09	1120,55	1141,39	1162,62	11800,00	12000,00
Internet	660,00	660,00	660,00	660,00	660,00	660,00	660,00
Gastos de Constitución	780,00						
Costo de Mantenimiento (0,5%)		553,72	637,56	713,48	791,85	872,72	9500,00
Sueldos y Salarios	27240,00	27746,66	28262,75	33650,48	34276,38	34900,00	
Gastos de Publicidad	1200,00	1222,32	1245,06	1268,21	1291,80	13100,00	
Gastos de Papelería	60,00	61,12	62,25	63,41	64,59	65,77	66,95



UNIVERSIDAD DE CUENCA

TOTAL EGRESOS	26912,00	52848,04	54568,59	56916,65	64192,07	66762,75	6941
----------------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-------------

FLUJO NETO DE EFECTIVO	-	26912,00	29435,56	8022,85	13128,49	13546,58	18915,28	244
-------------------------------	----------	-----------------	-----------------	----------------	-----------------	-----------------	-----------------	------------

d =

12,50%

	Año 0	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5	Año 6
FNE A VALOR ACTUAL	-26912	26164,95	6339,04	9220,56	8457,06	10496,64	1200

VAN	45834,55
VAN COMPROBADO	45834,55
TIR	69,39%

Podemos observar al realizar un análisis de valor actual neto obtenemos un valor positivo de 45834.55 dólares por otra parte al realizar el análisis de la tasa interna de retorno obtuvimos como resultado un 69,39%, que comparado con nuestra mejor alternativa de inversión que es del 12.5% correspondiente a poner el dinero a préstamo, podemos concluir que el proyecto es viable y puede ejecutarse con una muy buena perspectiva de éxito. Cabe señalar que un adecuado manejo de campañas publicitarias y un eficiente servicio al cliente es muy importante para lograr los objetivos planteados.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Conclusión

Luego de realizado el análisis respectivo podemos concluir que:

La propuesta presentada es viable y puede llevarse a la realidad con una
muy buena probabilidad de éxito.

El trabajo realizado no solo que satisface a un grupo numeroso del
mercado, si no creara un nuevo estilo de diversión.

Se creara fuentes de trabajo que hoy en día son muy necesarias para el
mejor desarrollo de la región.

Proporcionará ingresos económicos a sus socios.

En definitiva cambia el estilo de vida de las personas involucradas.