

UNIVERSIDAD AMAZÓNICA DE PANDO

ÁREA DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE INGENIERÍA INDUSTRIAL



PROYECTO DE GRADO

**FACTIBILIDAD DE UN PARQUE DE DIVERSIONES EN LA CIUDAD
DE COBIJA PARA LA (ADEJUMPP)**

POSTULANTE: Univ. Elvis Vargas Tarqui

TUTOR: Ing. Stephani Fabiana Vaca Ponz

ASESOR: Ing. Guido Nogales Suaznabar

**Cobija - Pando – Bolivia
2025**

DEDICATORIA

Este proyecto se lo dedico a Dios por otorgarme la vida, sabiduría y salud, permitirme llegar a dar un paso más, por darme las fuerzas para seguir adelante y no desmayar en las adversidades que se presentaron en mi vida, enseñándome a encarar los problemas sin perder la dignidad ni desfallecer en el intento. A mi madre querida Angelica por motivarme a no rendirme, mujer valiente y admirable, a mi hermano que siempre me brindaron su apoyo incondicional por apoyarme en los momentos más difíciles y sus palabras de aliento a seguir adelante. A mi amada esposa Wilma y a mi gran motivación que son mis princesas mis hijas Anghely, Wendy y Elieth por ser una fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darme la oportunidad de vivir y acompañarme en cada paso que doy, fortaleciendo mi corazón e iluminando mi mente, y por haber puesto en mi camino a personas que fueron mi soporte durante todo el periodo de estudio.

A mi querida madre Angélica Tarqui Alcón, por darme la vida, criarme con valores y amor, y por creer siempre en mí.

A mi esposa Wilma Laruta Quenta por su apoyo y palabras de aliento para seguir adelante, y a mis hijas Anghely, Wendy y Elieth, por ser mi inspiración para luchar por un futuro mejor.

A la Universidad Amazónica de Pando por acogerme y contribuir a mi formación.

A los docentes de la carrera de Ingeniería Industrial por compartir sus conocimientos con profesionalismo.

A mi asesor y tutor, por su guía, orientación y apoyo constante en la realización del presente proyecto.

RESUMEN

El presente proyecto tiene como objetivo realizar un estudio de factibilidad para la creación de un parque de diversiones para la asociación de juegos mixtos parque piñata, en la ciudad de Cobija y se tomó en consideración varios aspectos importantes que han permitido analizar cualitativa y cuantitativamente la conveniencia de emprender en un proyecto de factibilidad.

Se determinó el tamaño del proyecto sobre la base del análisis de ciertos factores como son: demanda, oferta, se realizaron las cotizaciones principales, la distribución de la planta, para una capacidad máxima de atención por día de 3.305 personas, en el estudio organizacional se propone estructura organizativa y un manual de funciones, seguidamente se procedió a realizar el estudio financiero, en donde se determina las inversiones y financiamiento del proyecto, también se realizó la evaluación del proyecto para establecer la conveniencia del mismo y de su ejecución para lo cual se analizó los siguientes indicadores como el VAN (Bs 5.019.040,67), TIR (37,4 %), (RBC 2,32) y (PRI 3,05), el análisis de sensibilidad indica que el proyecto soporta una disminución en los ingresos y un incremento en los costos principales y dando como resultado que el proyecto es rentable.

Palabras Claves: Parque de diversiones, estudio de mercado, indicadores.

ABSTRACT

The objective of this project is to conduct a feasibility study for the creation of an amusement park for the Piñata Park Mixed Games Association in the city of Cobija. Several important aspects were considered, allowing for a qualitative and quantitative analysis of the advisability of undertaking such a feasibility project.

The project size was determined based on an analysis of factors such as supply and demand. Key quotes were obtained, and the plant layout was designed for a daily service capacity maximum of 3.305 people. The organizational study proposed an organizational structure and a job description manual. Subsequently, a financial study was conducted to determine the project's investments and financing. The project was also evaluated to establish its feasibility and implementation, analyzing indicators such as NPV (Bs 5,019,040.67), IRR (37.4%), BCR (2.32), and PRI (3.05). The sensitivity analysis indicates that the project can withstand a decrease in revenue and an increase in main costs, resulting in the project being profitable.

Keywords: Amusement park, market study, indicators.

ÍNDICE DE CONTENIDO

CAPITULO I. GENERALIDADES	1
1.1. Introducción	1
1.2. Antecedentes	1
1.3. Planteamiento del Problema	3
1.3.1. Identificación del Problema.....	3
1.3.2. Formulación del Problema.....	3
1.4. Objetivos	4
1.4.1. Objetivo General.....	4
1.4.2. Objetivos Específicos	4
1.5. Justificación	4
1.5.1. Justificación Técnica	4
1.5.2. Justificación Económica	5
1.5.3. Justificación Social	5
1.6. Alcance	5
1.6.1. Alcance Temático	5
1.6.2. Alcance Geográfico	6
1.6.3. Alcance Temporal.....	6
2. CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	7
2.1. Parque de Diversiones.....	7
2.2. Parques Acuáticos.....	7
2.3. Juegos Mecánicos	7
2.4. Estudio de Mercado	8
2.5. Investigación de Mercados	8
2.6. La oferta.....	8
2.7. La Demanda.....	9
2.6.1. Factores condicionantes de la demanda.....	9
2.8. Competitividad.....	9
2.9. Conceptos del Estudio Económico	10
2.9.1. Costo.....	10
2.9.2. Precio	10

2.9.3.	Factibilidad	10
2.9.4.	Rentabilidad.....	11
2.9.5.	Determinación del Punto de Equilibrio	11
2.9.6.	Evaluación Económica	11
2.9.7.	Estudio Financiero.....	11
2.9.8.	Evaluación Financiera	12
3.	CAPÍTULO III. ESTUDIO DE MERCADO	15
3.1.	Estudio de Mercado	15
3.2.	Definición del Servicio	15
3.3.	Descripción Del Servicio Clasificado En Áreas	16
3.4.	Mercado Objetivo	18
3.4.1.	Segmentación del mercado.....	18
3.5.	Técnicas de Recolección de Información	19
3.5.1.	Método Descriptivo.....	19
3.5.2.	Método Estadístico	19
3.5.3.	Método Matemático.....	20
3.5.4.	Técnicas Revisión Bibliográfica.....	20
3.5.5.	Encuesta.....	20
3.5.6.	Determinación del Tamaño de la Muestra.....	21
3.5.7.	Cálculo del Tamaño de la Muestra para la Encuesta.....	21
3.6.	Resultados de Mayor Interés del Estudio de Mercado.....	23
3.7.	Análisis de la demanda	33
3.7.1.	Demanda.....	33
3.7.2.	Proyección de la Demanda Potencial en la Ciudad de Cobija.....	34
3.8.	Análisis de la Oferta de Parques y Balnearios	35
3.8.1.	Competencias.....	35
3.8.2.	Competencia Directa	35
3.8.3.	Competencia indirecta	37
3.8.4.	Proyección de la oferta	37
3.8.5.	Demanda Insatisfecha.....	39
3.8.6.	Demanda a cubrir por el proyecto	39
3.9.	Estrategia de Mercado.....	40

3.9.1.	Metas y Objetivos de Marketing	40
3.10.	Estrategia de Ingreso	41
3.10.1.	Campaña Publicitaria.....	41
3.11.	Estrategia de Crecimiento	41
3.11.1.	Marketing Mix.....	42
4.	CAPITULO IV TAMAÑO Y LOCALIZACIÓN	46
4.1.	Tamaño	46
4.1.1.	Capacidad de Servicio	46
4.2.	Localización.....	47
4.2.1.	Macrolocalización	47
4.2.2.	Microlocalización	47
5.	CAPÍTULO V. INGENIERÍA DEL PROYECTO	51
5.1.	Caracterización Técnica Del Producto.....	51
5.1.1.	Área de Juegos Mecánico	52
5.1.2.	Área de Juegos Inflables.....	52
5.1.3.	Área de Juegos Múltiples	52
5.1.4.	Área de Juegos Acuáticos.....	52
5.1.5.	Sala de Eventos.....	53
5.1.6.	Área de Comidas y Bebidas.....	53
5.1.7.	Parqueo	53
5.2.	Proceso Productivo	54
5.2.1.	Flujograma del proceso productivo	54
5.3.	Maquinarias y equipos para el parque de diversiones	58
5.3.1.	Rueda Panorámica	59
5.3.2.	El Toro Mecánico	60
5.3.3.	Carrusel.....	61
5.3.4.	Camas elásticas.....	62
5.3.5.	Tobogán Inflable.....	63
5.3.6.	Castillo Inflable	64
5.3.7.	Kamikaze	65
5.3.8.	Tren eléctrico.....	66
5.3.9.	Autos Chocadores.....	67

5.3.10.	Laberinto de niños	68
5.3.11.	Cisnes a Pedal.....	69
5.3.12.	Barquito para niños.....	70
5.3.13.	Cine 7D.....	71
5.3.14.	Piscina con Toboganes	72
5.4.	Distribución De Las Instalaciones	74
5.4.1.	Áreas y porcentajes de las instalaciones.....	77
5.5.	Programación Estimada de Atención al Cliente en un año.....	78
5.6.	Cálculo De La Capacidad De Producción Por Servicio.....	79
5.7.	Requerimiento Energético	79
5.8.	Plan de Mantenimiento Preventivo.....	80
CAPÍTULO VI. ORGANIZACIÓN ADMINISTRATIVA		81
5.9.	Estructura Orgánica	81
5.10.	Manual De Funciones.....	82
5.11.	Estructura Legal	82
6.	CAPÍTULO VII. ESTUDIO ECONOMICO	84
6.1.	Inversiones	84
6.1.1.	Terreno Y Edificación	84
6.1.2.	Maquinaria Y Equipo	85
6.1.3.	Mobiliario.....	86
6.1.4.	Gastos Pre Operacionales	86
6.1.5.	Resumen De Inversiones	87
6.2.	Capital De Trabajo.....	87
6.3.	Mano De Obra.....	88
6.4.	Suministros e insumos	90
6.5.	Financiamiento.....	90
6.6.	Resumen De Costos	93
6.7.	Ingresos	95
6.7.1.	Ingresos con proyección de ventas	97
6.8.	Flujo De Caja Con Financiamiento.....	100
6.9.	Evaluación Económica.....	101
6.9.1.	Tasa Interna De Retorno.....	101

6.9.2.	Valor Actual Neto.....	101
6.9.3.	Periodo De Recuperación	101
6.9.4.	Relación Beneficio/Costo	101
6.10.	Punto De Equilibrio.....	102
6.10.1.	Método Matemático.....	102
6.11.	Análisis De Sensibilidad	103
7.	CAPÍTULO VIII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	106
7.1.	Conclusiones	106
7.2.	Recomendaciones	107
8.	BIBLIOGRAFIA	108
9.	ANEXOS	110

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Mapa del Municipio de Cobija.....	19
Figura 2. Genero de las personas encuestadas.....	23
Figura 3. Rangos de edad de las personas encuestadas	23
Figura 4. Preferencia de los sitios que las personas asisten para su distracción, recreación. ...	24
Figura 5. Frecuencia que visitan las personas para su distracción y recreación.....	24
Figura 6. Inversión promedio actual para su distracción y recreación.	25
Figura 7. Personas que asisten al parque piñata	25
Figura 8. Frecuencia de las personas que asisten al parque piñata.....	26
Figura 9. ¿El Parque al que frecuenta satisface todas sus expectativas?	26
Figura 10. Están de acuerdo en la construcción de un nuevo parque de diversiones en la ciudad de Cobija.....	27
Figura 11. Características principales que le gustaría que tenga el nuevo parque	27
Figura 12. Preferencia de los tipos de juegos y atracciones del nuevo parque de diversiones. 28	
Figura 13. Servicios adicionales que le gustaría que tenga el nuevo parque.....	29
Figura 14. De Lunes a Viernes en que horarios visitaría el nuevo parque de diversiones	29
Figura 15. Los días sábado, Domingos y feriados en que horarios visitaría el nuevo parque de diversiones	30
Figura 16. Pago por el servicio del ingreso a los juegos para niños (niños de 2 a 11 años)....	30
Figura 17. Pago por el servicio del ingreso a los juegos para adultos (de 12 a 75 años)	31
Figura 18. Pago por el servicio del ingreso a las piscinas para niños (niños de 2 a 11 años) .	31
Figura 19. Pago por el servicio del ingreso a las piscinas para adultos (de 12 a 75 años)	32
Figura 20. Medios de comunicación.....	32
Figura 21. Logotipo de Pandinita Park.....	43
Figura 22. Terreno I: Km 4 Carretera principal.....	48
Figura 23. Terreno II: Av. 9 de febrero, frente al colegio Baker.....	49
Figura 24. Características técnicas	51
Figura 25. Flujograma general de producción de servicios Pandinita Park	54
Figura 26. Flujograma del servicio de juegos Acuáticos.....	55
Figura 27. Flujograma del servicio de juegos.....	56
Figura 28. Flujo del proceso de los servicios por operador.....	57
Figura 29. Rueda Panorámica.....	59
Figura 30. Toro Mecánico	60
Figura 31. Carrusel	61
Figura 32. Camas elásticas	62
Figura 33. Tobogán Inflable	63
Figura 34. Castillo Inflable.....	64
Figura 35. Kamikaze.....	65
Figura 36. Tren eléctrico	66
Figura 37. Autos Chocadores	67
Figura 38. Laberinto de niños.....	68

Figura 39. Cisnes a Pedal	69
Figura 40. Barquito para niños	70
Figura 41. Cine 7D	71
Figura 42. Piscina con Toboganes.....	72
Figura 43. Distribución de las Instalaciones.....	74
Figura 44. Plano de la Estructura.....	75
Figura 45. Plano de Evacuación Pandinita Park.....	78
Figura 46. Programación Estimada de Atención al Cliente.....	78
Figura 47. Uniformes de personal Pandinita Park.....	81
Figura 48. Organigrama propuesto para Pandinita Park.....	82
Figura 49. Punto de equilibrio	103

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Detalle del área de juegos mecánicos	16
Tabla 2. Detalle del área de juegos inflables	17
Tabla 3. Detalle del área de juegos múltiples	17
Tabla 4. Detalle del área de juegos acuáticos	17
Tabla 5. Detalle del área de Bebidas y comidas	17
Tabla 6. Detalle de Servicios Extras.....	18
Tabla 7. Datos estadísticos	18
Tabla 8. Preguntas expuestas en el cuestionario difundido a la población del municipio de Cobija.....	21
Tabla 9. Proyección de la demanda potencial por visitas para los próximos 10 años.....	35
Tabla 10. Proyección de la oferta real para los próximos 10 años.	38
Tabla 11. Demanda Insatisfecha.....	39
Tabla 12. Demanda Objetivo para los próximos 10 años.....	40
Tabla 13. Promociones de Pandinita Park	45
Tabla 14. Número de clientes proyectados.....	46
Tabla 15. Evaluación de localización por puntos	50
Tabla 16. Cuadro de áreas y porcentajes de las atracciones	77
Tabla 17. Días y Horarios de atención estimada	78
Tabla 18. Capacidad Máxima por cada Juego	79
Tabla 21. Requerimiento Energético de los equipos	80
Tabla 22. inversión del terreno	84
Tabla 23. Inversión en edificación	84
Tabla 24. Inversión en maquinaria y equipo	85
Tabla 25. Inversión en mobiliario administrativo	86
Tabla 26. Gastos preoperacionales	87
Tabla 27. Resumen de inversiones	87
Tabla 28. Capital de operaciones.....	88
Tabla 29. Resumen de Costo de Mano de obra	88
Tabla 30. Costo de Mano de obra.....	88
Tabla 31. Costo de comercialización.....	89
Tabla 32. Costo de suministros e insumos	90
Tabla 33. Cuadro de inversión y financiamiento.....	91
Tabla 34. Resumen del financiamiento	92
Tabla 35. Resumen de costos	93
Tabla 36. Ingresos por presentación.....	95
Tabla 37. Ingresos con proyección de ventas	97
Tabla 38. Proyecciones de ventas anuales en bolivianos	98
Tabla 39. Programa maestro del servicio	99
Tabla 40. Flujo de Caja con Financiamiento.....	100
Tabla 41. Indicadores financieros para el proyecto.....	101
Tabla 42. Análisis de sensibilidad dos escenarios posibles.....	104
Tabla 43. Indicadores Económicos.....	105

CAPÍTULO I. GENERALIDADES

1.1. Introducción

En el presente proyecto de estudio de factibilidad para la creación de un parque de diversiones, se ha tomado en consideración varios aspectos importantes que han permitido analizar cualitativa y cuantitativamente la conveniencia de emprender e invertir en un proyecto de factibilidad. Para el desarrollo de dicho proyecto se abordó lo siguiente: Se elaboró un resumen general de los aspectos más relevantes de la investigación. En la interpretación de resultados se procedió a redactar los aspectos importantes de los servicios a ofrecer, así como también se realizó y describió el estudio de mercado, el mismo que sirvió para realizar el análisis de la demanda del servicio en la Ciudad de Cobija, a través de encuestas directas aplicadas a los ciudadanos, de cuyo análisis se logró la cuantificación de la demanda, oferta, los canales de comercialización, precios y publicidad en el mercado. Con estos resultados se estableció el tamaño del proyecto considerando factores como demanda y oferta, la realización de cotizaciones, la distribución de planta, y la macro y micro localización. En el estudio organizacional se propuso la estructura organizativa y un manual de funciones, las mismas que serán una base para el normal funcionamiento de la empresa. Seguidamente se procedió a realizar el estudio financiero, en donde se determina las inversiones y financiamiento del proyecto, además se realizó la evaluación del proyecto para establecer la conveniencia del mismo y de su ejecución para lo cual se analizó los siguientes indicadores como el Valor Actual Neto, Tasa Interna de Retorno, Relación Beneficio Costo, Periodo de Recuperación de Capital, el Análisis de Sensibilidad indica que el proyecto soporta una disminución en los ingresos y un incremento en los costos en donde indica que el proyecto es rentable. Una vez realizados los estudios necesarios para la elaboración del proyecto se formuló las debidas conclusiones y recomendaciones de la investigación.

1.2. Antecedentes

Los antecedentes más antiguos de los que se tiene conocimiento se ubican en la Europa Medieval, por allá del año 1500. En ese entonces se instalaban en los jardines afuera de las ciudades feudales personas que ofrecían entretenimiento en vivo, fuegos artificiales, bailes, juegos e incluso algunos paseos primitivos.

Bakken es reconocido como el parque de diversiones más antiguo del mundo en operación continua. Se encuentra en Klampenborg, al norte de Copenhague, Dinamarca. Abrió sus puertas en 1583, inicialmente como un destino para disfrutar de fuentes de agua potable natural en el bosque cercano, y poco a poco evolucionó hasta convertirse en un parque de atracciones. La historia y la supervivencia de Bakken lo convierten en un ícono cultural y turístico, siendo testigo de más de 400 años de historia en el entretenimiento al aire libre. (Bembire, 2009)

Disneyland fue el primer parque temático del mundo. Cuando se abrió Disneyland en 1955 muchas personas no creyeron que funcionaría pues no ofrecía los tradicionales juegos de un parque de diversiones, pero Disney introdujo un nuevo concepto, el parque temático, que se encuentra dividido en áreas cada una con una temática diferente, con ambientación y escenografía adecuada a cada una de las épocas o mundos que se quiere representar.

A nivel nacional esta Kalomai Park, es un parque acuático y recreativo ubicado en la región de Urubó, en Santa Cruz, Bolivia. Este parque es conocido por su hermosa naturaleza, paisajes verdes, y la biodiversidad que alberga, siendo un espacio ideal para el ecoturismo y actividades al aire libre. Es un lugar popular para quienes buscan escapar del bullicio de la ciudad y disfrutar de un entorno natural tranquilo. El parque también ofrece oportunidades para la observación de aves, caminatas, y es un espacio ideal para pasar el tiempo en familia o realizar actividades recreativas. Además, está bien mantenido y tiene instalaciones para visitantes, lo que lo convierte en un destino atractivo para locales y turistas.

Entre los parques de diversiones que se localizan en la ciudad de Cobija están el del parque Urbano Turístico más conocido como parque piñata. Es en este lugar que en el 2.008 se asentaron un grupo de personas, armando en el centro del parque unas camas elásticas, carritos a pedal y un tobogán inflable y al pasar de los años fueron asentándose más personas con diferentes juegos. A raíz de que las autoridades públicas querían retirarlos del parque, estas personas deciden conformar una asociación en Cobija. Esta Asociación está denominada como Asociación de Juegos Mixtos Parque Piñata ADEJUMP, que se fundó el 20 de diciembre del 2.010. En la actualidad ofrecen a la población de Cobija juegos de recreación para los niños.

En función a otros lugares de recreación se encuentran los Balnearios y Piscinas que hay en el municipio de Cobija, uno de pioneros es el Balneario los Cocos, seguidamente con los Cedrillos, Club Social, Bajo Virtudes, Avaro (Don Cartucho), Playa Bahía, Bio Parque Sahuada, Paraíso Amazónico. Estos también se dedican a ofrecer servicios de recreación como ser la piscina para adultos y niños, algunos ofrecen comidas típicas de la región y del occidente, como también bebidas de toda variedad.

1.3. Planteamiento del Problema

1.3.1. *Identificación del Problema*

Los centros recreativos que hay en la ciudad de Cobija carecen de lugares seguros, cómodos y confortables, los cuales no brindan un buen servicio a la población cobijeña.

En uno de los centros principales de recreación que hay en Cobija que es el parque piñata se puede evidenciar que ingresan motocicletas y transitan por el parque a lado de las personas que están paseando, también hay bastantes indigentes que están en estado de ebriedad y peleando entre ellos. Los asientos o lugares de descanso están muy deteriorados y nadie realiza mantenimiento a estos lugares, en algunas zonas del parque la iluminación es totalmente nula.

Entre los juegos de recreación que hay en el parque Piñata están más enfocados en la diversión de los niños y solo hay un par de juegos para adultos, esto hace que los mayores no encuentren juegos que estén a su disposición.

Los balnearios y piscinas que existen en la localidad solo ofrecen servicio de piscina y carecen de implementación de seguridad como ser de chalecos salvavidas, aros salvavidas y personal profesional en primeros auxilios.

1.3.2. *Formulación del Problema*

Cobija carece de centros recreativos seguros que permita a todos sus habitantes, acceder a la recreación, fuente importante para el desarrollo humano, la convivencia, esparcimiento y mejoramiento en la calidad de vida. En la actualidad, la ciudad cuenta con pocos centros de diversiones que estén dirigidas para toda la familia, ya que los pocos existentes no son seguros

y están diseñados solo para niños, lo cual priva a jóvenes y adultos de disfrutar de una sana diversión.

El propósito del proyecto es el estudio de las características necesarias que debe tener un parque de diversiones en la ciudad de Cobija que brinde servicios seguros y de calidad a estudiantes, familias, empresas e instituciones cuyo objetivo es dar un espacio para puedan disfrutar de las atracciones del parque, compartiendo así experiencias maravillosas que ayudarán a sentirnos motivados después de un buen descanso.

¿Es factible la creación de un parque de diversiones dedicado a la recreación y diversión con lugares confortables y seguros en la ciudad de Cobija?

1.4. Objetivos

1.4.1. *Objetivo General*

Determinar la factibilidad de un parque de diversiones en la ciudad de Cobija para la (ADEJUMPP) Asociación de juegos mixtos parque piñata.

1.4.2. *Objetivos Específicos*

- Realizar un estudio de mercado a través de la identificación de la demanda potencial, análisis de precios, canales de comercialización y la oferta actual.
- Diseñar la Ingeniería del Proyecto del parque de diversiones.
- Elaborar un estudio técnico para seleccionar la ubicación óptima del negocio y la distribución en el terreno.
- Realizar la evaluación económica - financiera para determinar la viabilidad del proyecto.

1.5. Justificación

1.5.1. *Justificación Técnica*

Esta idea de proyecto nace porque se ha detectado la necesidad de brindar a la población un Parque de diversión con espacios amplios y completos de juegos, puesto que se ha evidenciado que la Ciudad de Cobija carece de sitios atractivos y seguros el cual pueda satisfacer la demanda

de las personas y poder lograr que niños, jóvenes y adultos de la ciudad puedan disfrutar al máximo los fines de semanas, al mismo tiempo para los que visiten nuestro departamento tengan un lugar atractivo y repleto de mucha diversión donde puedan ir a deleitarse de los diferentes servicios.

1.5.2. *Justificación Económica*

Determinar en gran medida el grado de desarrollo que puede alcanzar el municipio de Cobija, puesto que se promoverán nuevas actividades económicas y mejores posibilidades de aprovechamiento de los recursos disponibles en la región, también en la generación de empleos directos e indirectos generando un mejoramiento en el ámbito socioeconómico, mediante la concepción de nuevas oportunidades para obtener alguna remuneración, generación de nuevos impuestos que le permitirán al municipio incrementar sus ingresos.

1.5.3. *Justificación Social*

El proyecto del parque de recreación y diversión ofrecerá múltiples beneficios sociales y comunitarios que justifican su asistencia, especialmente desde perspectivas relacionadas con el bienestar individual, la convivencia social y el desarrollo cultural, ya que no solo brindan entretenimiento, sino que también juegan un papel importante en la mejora de la calidad de vida y el desarrollo sostenible de los ciudadanos.

1.6. Alcance

1.6.1. *Alcance Temático*

En el presente proyecto se consideró:

- Estudio de Mercado.
- Estudio técnico de la parte tecnológica, recursos humanos, geográfica y distribución en planta para determinar los recursos necesarios y aplicables al proyecto.
- Estudio económico financiero para determinar la rentabilidad del proyecto.

1.6.2. *Alcance Geográfico*

Este proyecto se limita al entorno del Municipio de Cobija, Capital del Departamento Pando del Estado Plurinacional de Bolivia.

1.6.3. *Alcance Temporal*

El estudio se delimita hasta culminar la presente investigación, después de esto se dará seguimiento para su puesta en marcha, trabajando conjuntamente con los inversionistas, con instituciones y organizaciones para financiar el proyecto y construir la respectiva infraestructura.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Parque de Diversiones

Se conoce como parque de diversiones a aquellos complejos en los cuales se asientan numerosas y diversas construcciones utilizadas para el esparcimiento y la diversión. La mayoría de estas construcciones son juegos de diverso tipo que tienen como objetivo generar en los visitantes una mezcla de sensaciones tales como alegría, adrenalina, temor, entusiasmo y extrema diversión. Los parques de diversiones o de atracciones suelen ubicarse en grandes terrenos para poder así incluir entre sus servicios diferentes opciones. (Bembire, 2009)

La construcción de espacios de recreación para una determinada comunidad, es una tarea importante que debería interesar a los gobiernos ya que a través de ella las personas pueden establecer lazos de contacto y de pertenencia mucho más sólidos, así como también puede bajar los niveles sociales de violencia, estrés y aislamiento. “En tanto que, a todas las personas, especialmente a los niños y niñas, principalmente en zonas vulnerables, pierden muchas veces la oportunidad de llevar una infancia alegre y se les conduce a trabajar a muy temprana edad negándoles el derecho a la diversión”. (Querales y Sánchez, 2011)

2.2. Parques Acuáticos

Son centros de entretenimientos cuyas características operativas son muy particulares, sus actividades están relacionadas con el agua, la persona interactúa en una variedad de actividades acuáticas. Tienen horarios y meses de funcionamiento programados en función del clima. Están ubicados en espacios naturales basados en realizar actividades acuáticas recreativas donde primordialmente hay piscinas con olas, piscinas regulares, toboganes. (Ayon, 2017)

2.3. Juegos Mecánicos

Los juegos mecánicos son sistemas que integran componentes mecánicos y electrónicos para proporcionar experiencias de juego interactivas, utilizando tecnologías como motores, sensores y circuitos electrónicos" (Murray, 2017)

2.4. Estudio de Mercado

Es una herramienta de mercadeo que permite y facilita la obtención de datos, resultados que de una u otra forma serán analizados, procesados mediante herramientas estadísticas y así obtener como resultados la aceptación o no y las complicaciones de un producto dentro del mercado

El estudio de mercado surge como un problema de marketing y que no podemos resolver por medio de otro método. Al realizar un estudio de este tipo resulta caro, muchas veces complejos de realizar y siempre requiere de disposición de tiempo y dedicación de muchas personas. (Laura Fisher y Jorge Espejo, 2011)

2.5. Investigación de Mercados

Es una de las funciones de la mercadotecnia que se encarga de obtener y proveer datos e información para la toma de decisiones relacionadas con la práctica de la mercadotecnia, por ejemplo, dando a conocer qué necesidades o deseos existen en un determinado mercado, quiénes son o pueden ser los consumidores o clientes potenciales, cuáles son sus características (qué hacen, dónde compran, porqué, dónde están localizados, cuáles son sus ingresos, etc.), cuál es su grado de predisposición para satisfacer sus necesidades o deseos, entre otros. (Laura Fisher y Jorge Espejo, 2011)

2.6. La oferta

El término oferta proviene del latín *offerre*, es decir ofrecer, pero donde mayor importancia adquiere el concepto de oferta es en las Ciencias Económicas, ya que es entendido como uno de los motores del mercado. Desde este punto de vista la oferta puede ser definida como la cantidad de bienes y servicios que las distintas organizaciones, empresas o personas tienen la capacidad y deseo de vender en el mercado en un determinado lapso de tiempo y espacio, en un particular valor monetario, con el fin de satisfacer deseos y/o necesidades.

La oferta estará determinada por los siguientes factores:

- El precio que ostente el producto en el mercado.
- Los costos que tiene que llevar a cabo la producción de ese producto.

- El tamaño del mercado al cual va dirigido especialmente ese producto.
- La disponibilidad de factores.
- La cantidad de competencia que se le presenta y la cantidad de bienes producidos.

2.7. La Demanda

Según (Laura Fisher y Jorge Espejo. 2011) Podríamos definir la demanda como la cantidad de un bien o servicio que están dispuestos a adquirir los demandantes a un precio determinado y condicionado por una serie de factores:

- El precio del bien en cuestión
- El precio de los bienes relacionados

2.6.1. Factores condicionantes de la demanda

a) **El precio del bien en cuestión:** como es lógico, cuánto más caro sea un producto, normalmente menor será su demanda, mientras que cuánto más barato sea, mayor será la cantidad que los consumidores están dispuestos a adquirir.

b) **El precio de los bienes relacionados.** Distinguimos dos tipos de bienes:

- ✓ **Bienes complementarios:** son bienes que se consumen conjuntamente, es decir, no es posible consumir uno sin consumir también el otro, por ejemplo: los coches y la gasolina, al aumentar el precio de alguno de estos bienes, disminuye la demanda del mismo, pero también disminuye la demanda de su bien complementario.
- ✓ **Bienes sustitutos:** Aquellos bienes que pueden sustituirse según el gusto y necesidad del cliente como por ejemplo se sustituye una bicicleta por una moto para movilizarse.

2.8. Competitividad

Es la capacidad de una empresa u organización de cualquier tipo para desarrollar y mantener unas ventajas comparativas que le permiten disfrutar y sostener una posición destacada en el entorno socio económico en que actúan. Se entiende por ventaja comparativa aquella habilidad, recurso, conocimiento, atributos, etc., de que dispone una empresa, de la que carecen sus competidores y que hace posible la obtención de unos rendimientos superiores a estos.

2.9. Conceptos del Estudio Económico

2.9.1. Costo

El costo es el valor monetario que representa todos los recursos utilizados en la producción de bienes o la prestación de servicios. Esto incluye materiales, mano de obra, tiempo, y otros gastos asociados necesarios para crear un producto o servicio. Los costos pueden clasificarse en diferentes categorías, como costos fijos, variables, directos e indirectos, y son fundamentales para el análisis financiero y la toma de decisiones empresariales. (Horngren et al., 2015).

2.9.2. Precio

El precio de un producto es “solo una oferta para probar el pulso del mercado. Si los clientes aceptan la oferta, el precio asignado es correcto; si la rechazan, debe cambiarse con rapidez. Por otro lado, si se vende a un precio bajo no se obtendrá ninguna ganancia y, en última instancia, el producto irá al fracaso. Pero, si el precio es muy elevado, las ventas serán difíciles y también en este caso el producto y la empresa fracasarán”

Según: (Philip Kotler y Gary Armstrong), autores del libro “Fundamentos de Marketing”, el precio es “(en el sentido más estricto) la cantidad de dinero que se cobra por un producto o servicio. En términos más amplios, el precio es la suma de los valores que los consumidores dan a cambio de los beneficios de tener o usar el producto o servicio”

2.9.3. Factibilidad

Factibilidad se refiere a la disponibilidad de los recursos necesarios para llevar a cabo los objetivos o metas señalados. Generalmente la factibilidad se determina sobre un proyecto. Los tipos de factibilidades básicamente son:

- Factibilidad técnica: si existe o está al alcance la tecnología necesaria para el sistema.
- Factibilidad económica: relación beneficio – costo.
- Factibilidad operacional u organizacional: si el sistema puede funcionar en la organización.

2.9.4. Rentabilidad

La rentabilidad es la capacidad que tiene algo para generar suficiente utilidad o ganancia; por ejemplo, un negocio es rentable cuando genera mayores ingresos que egresos, un cliente es rentable cuando genera mayores ingresos que gastos, un área o departamento de empresa es rentable cuando genera mayores ingresos que costos.

Para hallar esta rentabilidad debemos dividir la utilidad o la ganancia obtenida entre la inversión, y al resultado multiplicarlo por 100 para expresarlo en términos porcentuales:

$$\text{Rentabilidad} = (\text{Utilidad o Ganancia} / \text{Inversión}) \times 100$$

2.9.5. Determinación del Punto de Equilibrio

El punto de equilibrio, es aquel nivel de operaciones en el que los egresos son iguales en importe a sus correspondientes en gastos y costos. También se puede decir que es el volumen mínimo de ventas que debe lograrse para comenzar a obtener utilidades, es la cifra de ventas que se requiere alcanzar para cubrir los gastos y costos de la empresa y en consecuencia no obtener ni utilidad ni pérdida. (Anzola, 2000)

2.9.6. Evaluación Económica

La evaluación económica se limita al análisis de eficiencia, es decir a un estudio de la generación de productos o servicios mediante una adecuada asignación de recursos económicos, sin preocuparse del efecto del proyecto sobre agentes específicos. Se refiere a la comparación de los costos y de los beneficios asociados con el proyecto (situación sin proyecto vs. situación con proyecto), comparación que debe realizarse desde el punto de vista de la entidad que realiza el proyecto. (Martínez, 2009)

2.9.7. Estudio Financiero

El estudio financiero contempla las mediciones monetarias que se derivan del estudio de mercado y del estudio técnico, en su orden, determinan las inversiones, los ingresos y los costos operativos durante la vida económica estimada del proyecto. (Martínez, 2009)

Es la última etapa de análisis de la viabilidad financiera de un proyecto es el estudio financiero. Los objetivos de esta etapa son ordenar sistematizar la información de carácter monetario que proporcionan las etapas anteriores, elaborar los cuadros analíticos y antecedentes adicionales por la evaluación del proyecto, evaluar los antecedentes para determinar su rentabilidad. (Sapag Chain, 2013)

2.9.8. Evaluación Financiera

Es el proceso mediante el cual de una vez definida la inversión inicial, los beneficios futuros y los costos durante la etapa de operación, permite determinar la rentabilidad del proyecto.

Mide el valor económico del proyecto, sin tener en cuenta la financiación. El estudio de evaluación es la parte final de toda la secuencia de análisis de la factibilidad de un proyecto como (Martínez, 2009)

2.9.8.1. La relación Beneficio/Costo (B/C).

La relación costo beneficio toma los ingresos y egresos presentes netos del estado de resultado, para determinar cuáles son los beneficios por cada peso que se sacrifica en el proyecto. (Anzola, 2000)

Los criterios de decisión se expresan en los siguientes términos:

- $B/C > 1$ Se debe ejecutar el proyecto.
- $B/C = 1$ Es indiferente ejecutar el proyecto.
- $B/C < 1$ Se debe rechazar el proyecto.

Formula:
$$RC/B = \frac{\text{Ingresos Actualizados}}{\text{Egresos Actualizados}}$$

2.9.8.2. Valor Actual Neto (VAN).

El valor actual neto, más conocido por las siglas de su abreviación, VAN, es una medida de los excesos o pérdidas en los flujos de caja, todo llevado al valor presente (el valor real del dinero cambia con el tiempo). (Anzola, 2000)

- Si el VAN es positivo se acepta la inversión.

- Si el VAN es igual a cero la decisión de invertir es indiferente.
- Si el VAN es negativo se rechaza la inversión.

Formula: $VAN = \text{Sumatoria de Flujos Netos} - \text{Inversión}$

2.9.8.3. Tasa interna de retorno (TIR).

El TIR nos dice el tipo de interés de una inversión que hace que su VAN sea igual a cero. Por tanto, si la tasa interna de retorno es mayor al coste de financiación del proyecto, se considera que la inversión es rentable, dicho de otra forma, un TIR interesante es aquel que es mayor al interés que podríamos sacar por el dinero utilizado en el proyecto para inversiones alternativas. (Anzola, 2000)

Los criterios de decisión para la TIR son los siguientes:

- Si la TIR es mayor al costo de capital o al costo de oportunidad se acepta la inversión.
- Si la TIR es igual al costo del capital o el costo de oportunidad, la decisión resulta indiferente.
- Si la TIR es menor al costo de capital o al costo de oportunidad se rechaza la inversión.

2.9.8.4. Análisis de Sensibilidad.

El análisis de sensibilidad, se refiere a modelos de sensibilización que se pueden aplicar directamente a las mediciones del valor actual neto, la tasa interna de retorno y la utilidad. Aunque todos los modelos aquí presentados son de carácter económicos, la sensibilización es aplicable al análisis de cualquier variable del proyecto, como la localización, el tamaño o la demanda. (Martínez, 2009)

El análisis de sensibilidad se manifiesta en el hecho de que los valores de las variables que se han utilizado para llevar a cabo la evaluación del proyecto pueden tener desviaciones con efectos de consideración en la medición de sus resultados. La evaluación del proyecto será sensible a las variaciones de uno o más parámetros si, al incluir estas variaciones en el criterio de evaluación empleado, la decisión inicial cambia. El análisis de sensibilidad por medio de los

diferentes modelos que se definiran posteriormente, revela el efecto que tienen las variaciones sobre la rentabilidad en los pronósticos de las variables relevantes. (Sapag Chain, 2013)

2.9.8.5. Periodo de Recuperación del Capital.

Este indicador mide el número de años que transcurrieron desde la puesta en explotación de la inversión, para recuperar el capital invertido en el proyecto mediante las utilidades netas del mismo, considerando además la depreciación y los gastos financieros. En otros términos, se dice que es el período que media entre el inicio de la explotación hasta que se obtiene el primer saldo positivo o período de tiempo de recuperación de una inversión.

CAPÍTULO III. ESTUDIO DE MERCADO

3.1. Estudio de Mercado

Es una herramienta de mercadeo que permite y facilita la obtención de datos, resultados que de una u otra forma serán analizados, procesados mediante herramientas estadísticas y así obtener como resultados la aceptación o no y las complicaciones de un servicio o producto dentro del mercado.

El estudio de mercado surge como un problema de marketing y que no podemos resolver por medio de otro método. Al realizar un estudio de este tipo resulta costoso, muchas veces complejo de realizar y siempre requiere de disposición de tiempo y dedicación de muchas personas. (Laura Fisher y Jorge Espejo, 2011)

3.2. Definición del Servicio

Según (Laura Fisher y Jorge Espejo, 2011) “El servicio se define generalmente como el conjunto de actividades, beneficios o satisfactores que se ofrecen para su venta o que se suministran en relación con las ventas.”

Como este proyecto corresponde a servicios, la caracterización es compleja por el hecho de ser intangible y la atención se centra en aspectos de tipo subjetivo es por eso que se dará una descripción detallada de la esencia del servicio que se va a prestar.

Este parque prestara un servicio que se adecua a las necesidades del consumidor para lograr la satisfacción del cliente y es por eso que el servicio se encamina a la recreación, al aprovechamiento del tiempo libre, a mejorar la calidad de vida de las personas desde la satisfacción de necesidades causadas por el agotamiento mental, el exceso de trabajo, la tristeza, la monotonía, en donde se plantea la diversión como la mejor alternativa.

Por eso se ha planteado este proyecto para personas de todas las edades. Dentro del parque se encontrarán grandes atributos y bondades de calidad es decir atractivos que incentivarán a toda la población, como es el Kamikaze y Rueda Panorámica, donde las personas disfrutarán del vértigo las emociones y sentirán una velocidad total en donde no hay frenos a la

libertad de sentir, gritar, y sacar muchos vacíos que se guardan en el silencio interno que hay en cada persona, observando el mundo desde un punto más alto y más veloz a su cotidianidad.

Otros de los atractivos serán los carros chocadores y el toro mecánico, en estas atracciones las personas podrán sentir la libertad de conducir su vida a su manera sin afectar la de los demás. Los niños por su parte también tendrán juegos para disfrutar y para compartir la diversión con otros a través de los diversos juegos infantiles como son: Tren Eléctrico, Camas elásticas, Laberinto, Tobogán inflable, Carrusel, donde ellos podrán sentirse importantes para el parque ya que se les dará la mejor atención, pues son los clientes potenciales del parque.

Este proyecto también presenta un mini parque acuático con diferentes piscinas y atracciones como Toboganes tipo caracol, Toboganes verticales, Barquitos para niños y Cisnes a pedal, especialmente para familias que deseen asistir los fines de semana para divertirse, relajarse y refrescarse junto a sus seres queridos, considerando que el parque tendrá una ubicación estratégica en el centro de la ciudad de Cobija y contará con amplias instalaciones para la comodidad de los visitantes.

3.3. Descripción Del Servicio Clasificado En Áreas

El servicio que se estará ofreciendo a la población tendrá y estará dividida en diferentes áreas.

Detalle de las Áreas de recreación:

Tabla 1

Detalle del Área de Juegos Mecánicos

Área	Juegos	Cantidad
Juegos mecánicos	Rueda Panorámica	1
	Autos chocadores	1
	Toro mecánico	1
	Tren eléctrico	1
	Carrusel	1
	Kamikaze	1

Tabla 2*Detalle del Área de Juegos Inflables*

Área	Juegos	Cantidad
Juegos inflables	Tobogán	1
	Castillo	1

Tabla 3*Detalle del Área de Juegos Múltiples*

Área	Juegos	Cantidad
Juegos múltiples	Cama elástica de niños	1
	Camas elásticas jóvenes y adultos	1
	Cine 7 D	1
	Laberinto de niños	1

Tabla 4*Detalle del Área de Juegos Acuáticos*

Área	Juegos	Cantidad
Juegos Acuáticos	Tobogán tipo Caracol	1
	Tobogán vertical	1
	Cisnes a pedal	5
	Barquitos para niños	10

Tabla 5*Detalle del Área de Bebidas y Comidas*

Área Bebidas y comidas	Cantidad
Sala de comidas	1
Sala de helados	1
Mini bar	1

Tabla 6*Detalle de Servicios Extras*

SERVICIOS	Cantidad
Sala Eventos	1
Zona de Parqueo	2

3.4. Mercado Objetivo

La población identificada para el estudio se encuentra en el departamento de Pando en la ciudad de Cobija, provincia Nicolás Suárez que cuenta con una población de 0 a 65 o más años es de 55.114 habitantes según Instituto Nacional de Estadística (INE) censo 2024, con una tasa anual de crecimiento de 1,5%

La identificación del mercado está sujeta al tipo de información que requerimos para el estudio; esta información permitirá lograr el objetivo planteado y en base a este realizar decisiones y estimaciones futuras.

3.4.1. Segmentación del mercado

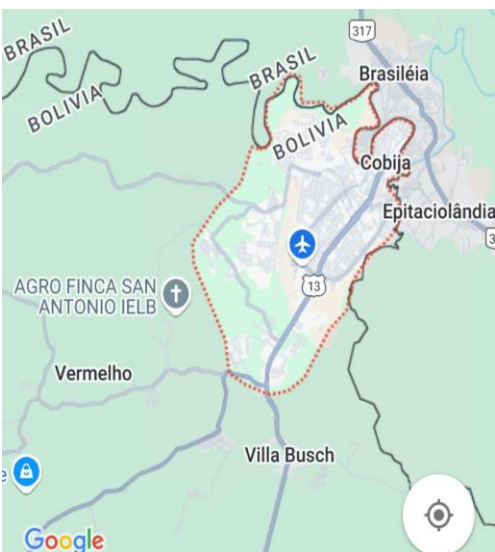
De acuerdo a la siguiente tabla se determinó nuestro segmento de mercado a la población en edad a trabajar de 14 o más años de edad, en la que la población económica activa es 26.839 personas, según los principales resultados del INE, que se encuentra en el anexo 10

Tabla 7*Datos Estadísticos*

Población económicamente activa	Total	Hombres	Mujeres
15 a más años	26.839	15.132	11.707

Figura 1

Mapa del Municipio de Cobija



Nota. Reproducida del *Mapa de la ciudad de Cobija*, de Google Maps, 2025, Google Maps (<https://www.google.com/maps/place/Cobija>). CC BY.

3.5. Técnicas de Recolección de Información

Las técnicas que se emplean para recolectar la información necesaria para el presente estudio serán las encuestas, además se utilizará la entrevista y la observación cuando sea pertinente, se escogió estos métodos porque proporcionan información de primera mano y son datos fidedignos, los cuales permiten obtener mejores resultados, de acuerdo a la información que se quiera obtener.

3.5.1. Método Descriptivo

Este método permitirá recopilar la información y tabular los datos, así como su interpretación contrastándola con la realidad y la información bibliográfica recopilada.

3.5.2. Método Estadístico

Este método se aplicó para obtener una muestra de la población, es decir, utilizando técnicas de muestreo y aplicando herramientas estadísticas para obtener resultados acerca de la

población como media poblacional, la distribución de los datos de cada variable en estudio y entre otros métodos estadísticos que sirven para la toma de decisiones en el presente estudio.

3.5.3. Método Matemático

Este método se aplicó al momento de realizar el procesamiento de la información utilizando la técnica de la estadística descriptiva, en sus tres fases importantes: tabulación de los datos recolectados en base a las encuestas realizadas, elaboración de tablas y elaboración de gráficos, como herramienta principal se utilizó Microsoft Excel, con el objetivo de realizar el análisis de los resultados obtenidos y las proyecciones a futuro.

3.5.4. Técnicas Revisión Bibliográfica

Se emplea como fuente de apoyo para la recopilación de la información necesaria e indispensable para el desarrollo investigativo, del cual se obtendrán conceptos y categorías fundamentales referentes al tema a través de: libros, folletos, revistas, tesis, internet.

3.5.5. Encuesta

Esta técnica servirá para recopilar información del estudio de mercado, a través de preguntas abiertas y cerradas, realizadas a las personas de la ciudad de Cobija, considerando a los usuarios del servicio especialmente a las familias ya que será un servicio dirigido a cada uno de los integrantes de una familia ya sean niños, jóvenes o adultos.

3.5.5.1. Diseño de la Encuesta.

Para el diseño de las preguntas contenidas en nuestras encuestas nos basamos en los objetivos planteados para la investigación. En la elaboración de las encuestas se emplearon preguntas cerradas con respuestas múltiples y de batería, a la vez justificativas, también se realizaron preguntas específicas.

La encuesta se realizó por medio de formularios digitales (Google Form), y entrevistas personales con formulario de encuesta impreso. (Anexo A1).

Tabla 8

Preguntas expuestas en el cuestionario difundido a la población del municipio de Cobija

N o	PREGUNTAS
1	<i>Género</i>
2	<i>Edad</i>
3	<i>¿Qué sitios prefiere visitar para su Distracción/Recreación/Divertirse con los integrantes de su hogar o amigos?</i>
4	<i>¿Con que frecuencia visita lugares de diversión, distracción o recreación?</i>
5	<i>¿Cuánto invierte en diversión, distracción o recreación?</i>
6	<i>¿Usted asiste al Parque Piñata?</i>
7	<i>¿Con que frecuencia asiste al Parque Piñata?</i>
8	<i>¿El Parque al que frecuenta satisface todas sus expectativas?</i>
9	<i>¿Usted está de acuerdo con la construcción de un nuevo parque de diversiones que tenga varios juegos para niños y adultos incluyendo piscinas y juegos acuáticos en la ciudad de Cobija?</i>
10	<i>¿Qué tipo de juegos y atracciones quisiera que tuviera el nuevo parque de diversiones?</i>
11	<i>¿Qué características le gustaría que tenga el nuevo parque?</i>
12	<i>¿Qué Servicios adicionales les gustaría encontrar en el parque de diversiones?</i>
13	<i>¿De Lunes a Viernes en que horarios visitará el nuevo parque de diversiones?</i>
14	<i>¿Los Sábados, Domingos y Feriados en que horarios visitará el nuevo parque de diversiones?</i>
15	<i>¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por el ingreso a los juegos para niños? (niños de 2 a 11 años)</i>
16	<i>¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por ingresar en los juegos para adultos? (12 a 75 años)</i>
17	<i>¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por ingresar a sus hijos a la piscina para niños? (niños de 2 a 11 años)</i>
18	<i>¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por ingresar a la piscina para adultos? (12 a 75 años)</i>
19	<i>¿Qué medios utiliza para informarse de los lugares de diversión, recreación?</i>

3.5.6. Determinación del Tamaño de la Muestra

La muestra es un subconjunto de la población seleccionada en representación de ésta para su estudio. Con el diseño de la muestra el objetivo buscado es garantizar la representatividad de la muestra de modo que los resultados del estudio puedan generalizarse a la población.

3.5.7. Cálculo del Tamaño de la Muestra para la Encuesta

Para el cálculo del tamaño de la muestra ideal, se necesitará tomar la ecuación para poblaciones finitas debido a que el estudio será aplicado en la ciudad de Cobija de la provincia Nicolás Suárez del departamento de Pando, la ecuación usada es la siguiente fórmula alcanzando una

confiabilidad del 95 %, con un margen de error del 5% (e), Coeficiente de Distribución Normal Estandarizada o número de unidades de desviación típica en la distribución Normal, que producirá el nivel deseado de confianza (1,96).

Formula 1: Tamaño de muestra

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

n = Tamaño de muestra ideal

N = Tamaño de la población o Universo

Z = Coeficiente de Distribución Normal Estandarizada o número de unidades de desviación típica en la distribución Normal, que producirá el nivel deseado de confianza.

e = Error de estimación máximo aceptado. En este caso se tomó 0,05 para la población seleccionada.

p = Probabilidad de que ocurra el evento estudiado (éxito)

$q = (1-p)$ Probabilidad de que no ocurra el evento estudiado

Reemplazando en la ecuación:

$n = ?$

$N = 26.839$ Habitantes en la ciudad de Cobija. (Según datos INE censo 2.024)

$Z = 1,96$

$e = 0,05$

$p = 0,5$

$q = 0,5$

$$n = \frac{26.839 * (1,96)^2 * 0,5 * 0,5}{(0,05)^2 * (26.839 - 1) + (1,96)^2 * 0,5 * 0,5}$$

$$n = \frac{25.776,18}{68,06}$$

$$n = 379$$

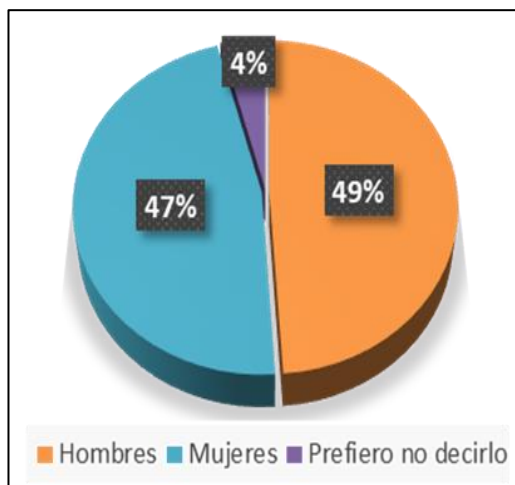
Para iniciar la investigación del proyecto aplicando y reemplazando los datos en la ecuación de población finita se determinó realizar **379** encuestas en Ciudad del municipio de Cobija.

3.6. Resultados de Mayor Interés del Estudio de Mercado

Se pueden observar los resultados obtenidos de la encuesta elaborada al tamaño de muestra establecido anteriormente a 379 personas.

Figura 2

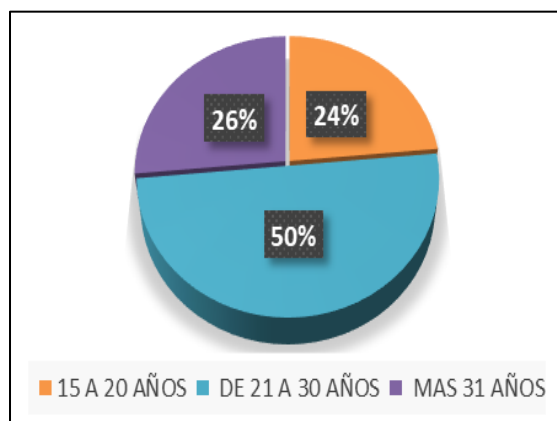
Género de las personas encuestadas



En la figura 2. del 100% del total de personas encuestadas, el 49% son del género masculino y 47 % femenino y un 4% prefiere no identificarse.

Figura 3

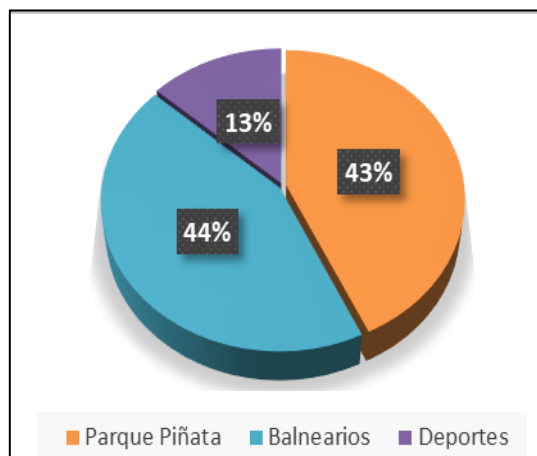
Rangos de edad de las personas encuestadas



En la figura 3. del 100% del total de personas encuestadas, el 24% están entre los 15 a 20 años, el 50% están entre los 21 a 30 años y el 26% las personas que tienen más de 31 años.

Figura 4

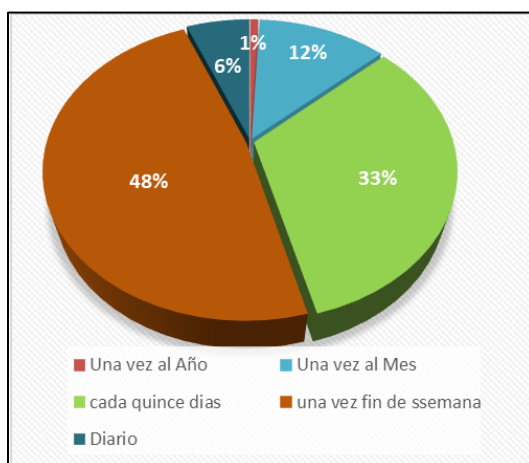
Preferencia de los sitios que las personas asisten para su distracción,



En la figura 4. Cuando de diversión y recreación se trata el 44% prefieren asistir a los balnearios y el 43% al Parque Piñata, con un mínimo porcentaje del 13% de asistencia a lugares para realizar deportes. Esta gráfica nos refleja un dato muy importante al saber que nuestra población prefiere asistir a Balnearios como su primera opción y al parque piñata como segunda alternativa.

Figura 5

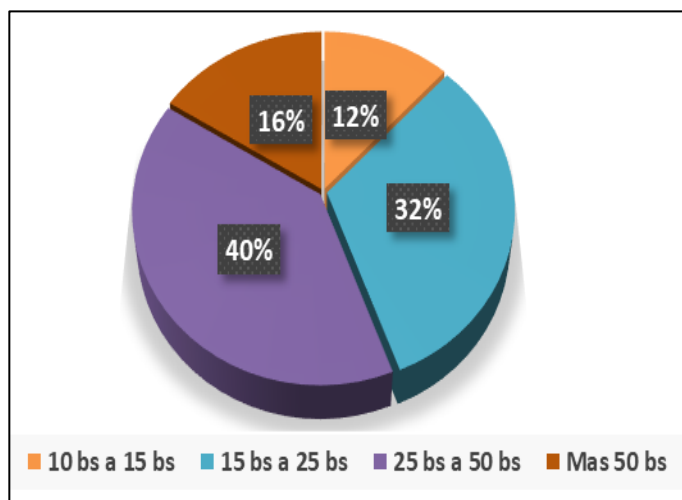
Frecuencia que visitan las personas para su distracción y recreación.



Los resultados de la figura 5. revelan que el 48% de los encuestados asisten a los lugares de recreación y diversión semanalmente, y el 33% asisten quincenalmente y la gran minoría representada por un 12% mensualmente, 6% diariamente y 1% anualmente.

Figura 6

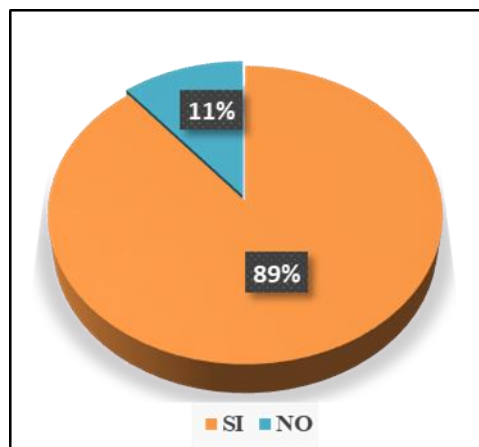
Inversión promedio actual para su distracción y recreación.



Los resultados en la figura 6. muestran que el 40% de los encuestados están dispuestos a destinar de sus ingresos promedios entre 25 bs a 50 bs las veces que salen a divertirse, el 32% invierte unos 15 bs a 25 bs, el 12% invierte 10 a 15 bs, y el 16% está dispuesto a invertir más de 50 bs

Figura 7

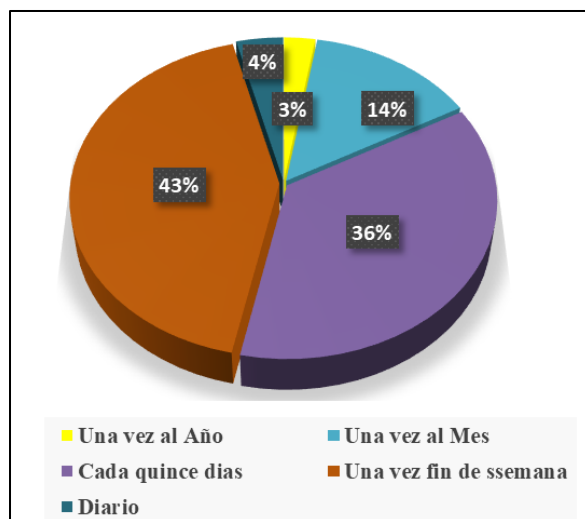
Personas que asisten al parque piñata



En la figura 7. del 100% del total de personas encuestadas, el 89% asisten al parque piñata para su distracción y diversión y el 11% no frecuenta al parque piñata.

Figura 8

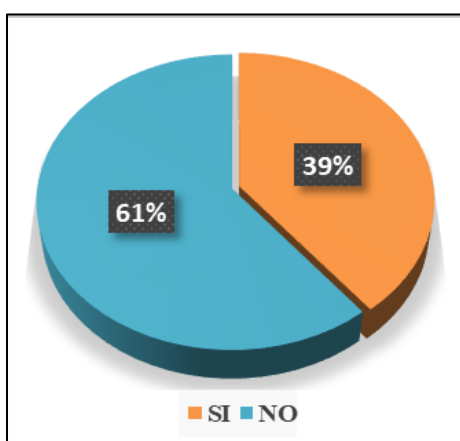
Frecuencia de las personas que asisten al parque piñata



Los resultados de la figura 8. revelan que el 43% de los encuestados asisten al parque piñata semanalmente, y el 36% asisten quincenalmente y la gran minoría representada por un 14% mensualmente, 4% diariamente y 3% anualmente.

Figura 9

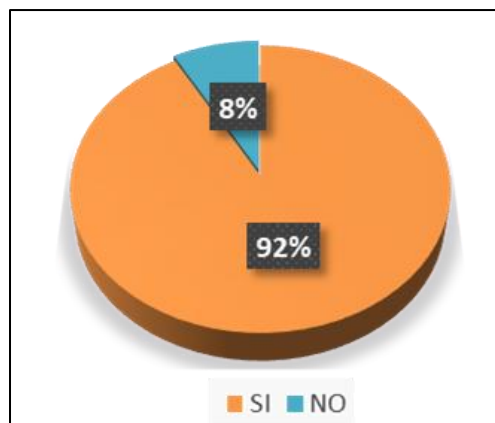
¿El Parque al que frecuenta satisface todas sus expectativas?



En la figura 9. del 100% del total de personas encuestadas, el 61% de personas que asisten y frecuentan a los parques y centros de recreación indican que estos lugares no cumplen y ni satisfacen sus expectativas y tan solo el 39% está conforme y satisfechos con el servicio.

Figura 10

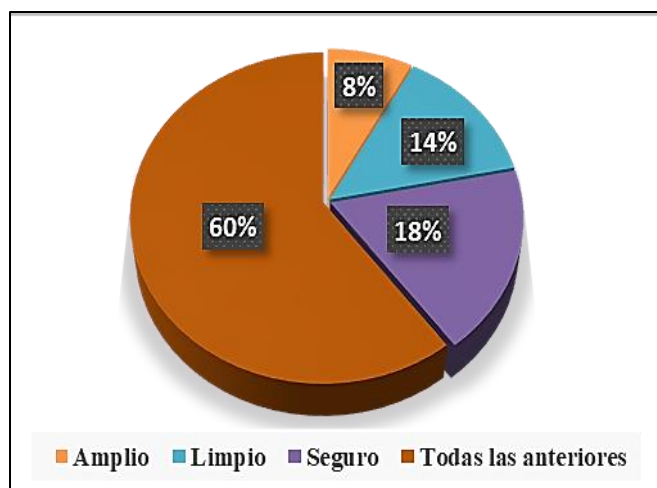
Están de acuerdo en la construcción de un nuevo parque de diversiones en la ciudad de Cobija



De acuerdo a la figura 10. El 92% de personas encuestadas están de acuerdo que se realice la construcción de un nuevo parque de diversiones en la ciudad de Cobija y el 8% no le parece una buena idea.

Figura 11

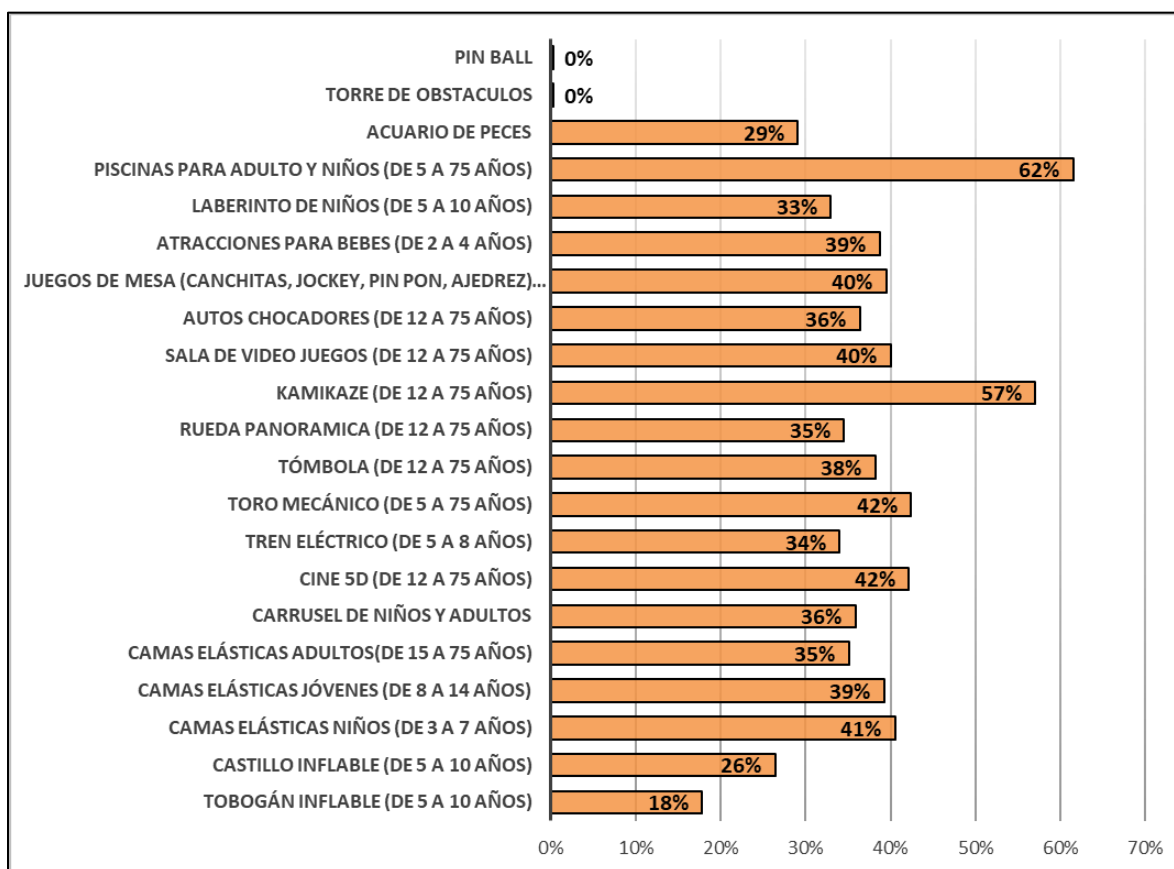
Características principales que le gustaría que tenga el nuevo parque



En la figura 11. del 100% del total, el 60% de las personas están de acuerdo que el parque obtenga las tres características principales, amplio, limpio y seguro de esta forma pueda brindar un excelente servicio a la población, el 18% indican que lo más importante es la seguridad que tiene que tener un parque de diversiones, el 14% les gustaría un parque amplio y un 8% que el parque tiene que ser limpio.

Figura 12

Preferencia de los tipos de juegos y atracciones del nuevo parque de diversiones

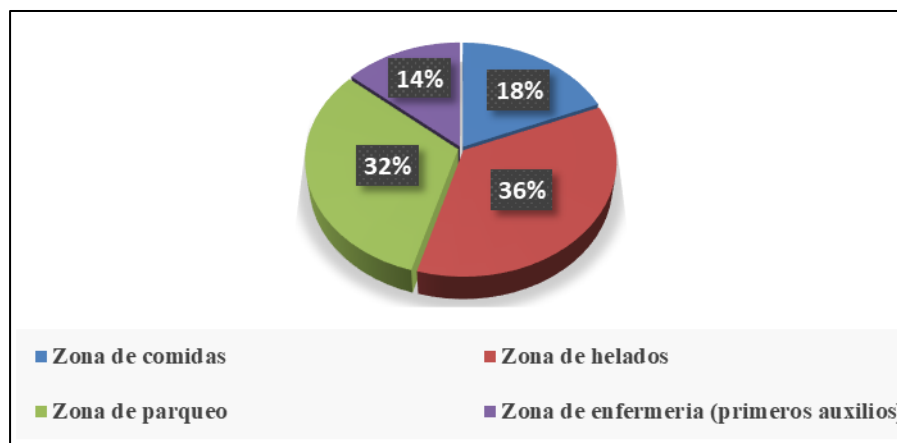


Los resultados de la figura 12. Revelan que el 62% de las personas encuestadas tienden y prefieren que el parque de diversiones tenga piscinas para adultos y niños. Seguidamente el 57% prefieren el juego de Kamikaze y el 42 % prefieren el Toro Mecánico y Cine 5D, y aproximadamente el 41% eligen camas elásticas para niños, jóvenes y adultos, mientras que el 40 % optan por Juegos de mesa (canchas, jockey, pin pon, ajedrez) y una sala de videojuegos, cerca del 39 a 33% escogieron atracciones de bebés, la Tómbola, carrusel de niños, autos

chocadores, rueda panorámica, tren eléctrico y laberinto para niños, el 29% y el 29% al 26 % quieren un acuario de peces, y un castillo inflable, por último el 18% un tobogán inflable.

Figura 13

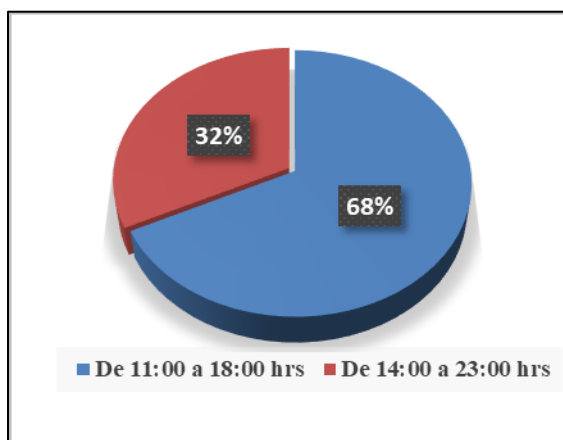
Servicios adicionales que le gustaría que tenga el nuevo parque



Los resultados de la figura 13. revelan que el 36% de las personas encuestadas les gustaría que tengan una zona de helados el parque de diversiones, mientras que el 32% sugiere que tenga una zona de parqueo, y el 18% una zona de comidas, y con una mínima preferencia de un 14% quieren una zona de enfermería (primeros auxilios).

Figura 14

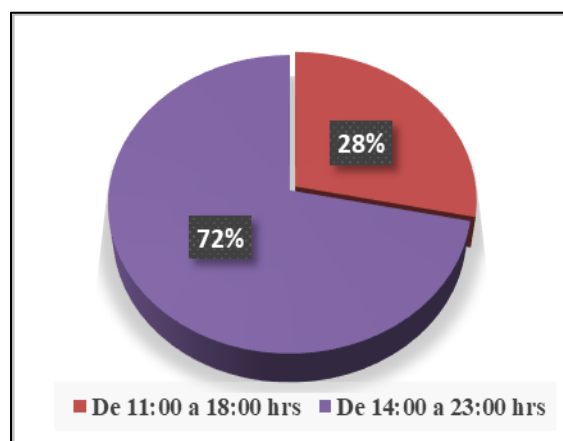
De Lunes a Viernes en que horarios visitará el nuevo parque de diversiones



Como resultado de la pregunta, y detalle de la figura 14. Se refleja que el 68% de las personas encuestadas tiene la disponibilidad del tiempo de asistir al parque de diversiones en los horarios desde las 14:00 a 23:00 hrs, y el 32 % disponen de tiempo desde las 11:00 a 18:00 hrs.

Figura 15

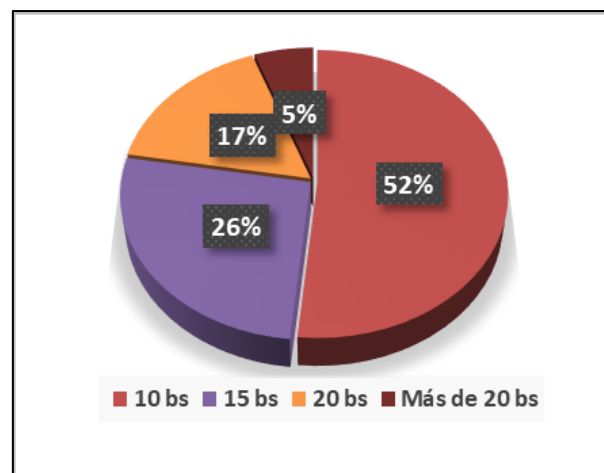
Los días sábado, Domingos y feriados en que horarios visitará el nuevo parque de diversiones



Como resultado de la pregunta, y detalle de la figura 15. Se refleja que el 72% de las personas encuestadas tiene la disponibilidad del tiempo de asistir al parque de diversiones en los horarios desde las 14:00 a 23:00 hrs, y el 28 % disponen de tiempo desde las 11:00 a 18:00 hrs.

Figura 16

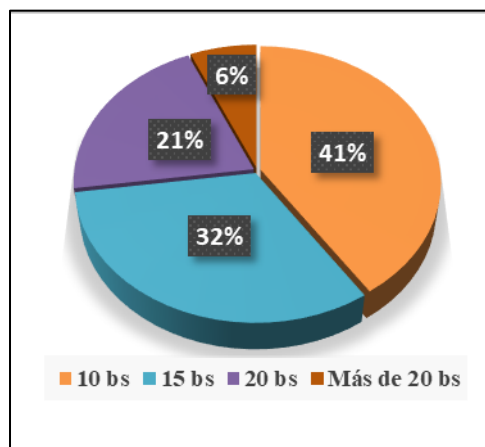
Pago por el servicio del ingreso a los juegos para niños (niños de 2 a 11 años)



En la figura 16. del 100% del total, el 52% de personas encuestadas está dispuesto a pagar 10 bs por el ingreso a cada juego para los niños, mientras que el 26% está a favor de pagar 15 bs y el 22% expresa que pagaría 20 bs a más si es que el parque consta de ser muy buena calidad.

Figura 17

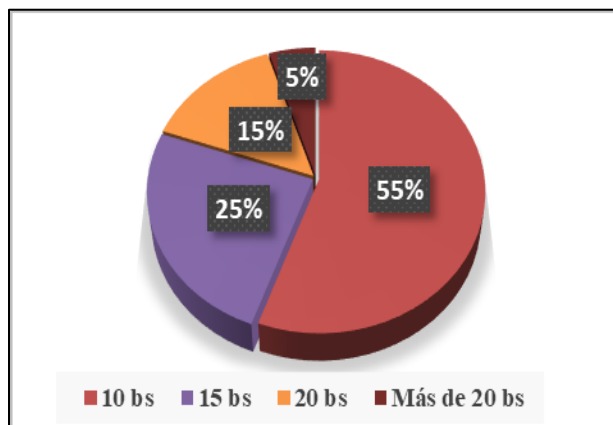
Pago por el servicio del ingreso a los juegos para adultos (de 12 a 75 años)



En la figura 17. del 100% del total, el 41% de personas encuestadas está dispuesto a pagar 10 bs por el ingreso a cada juego para adultos, mientras que el 32% está a favor de pagar 15 bs y el 27% expresa que pagaría 20 bs a más si es que el parque de diversiones manifestara de ser muy buena calidad en el servicio.

Figura 18

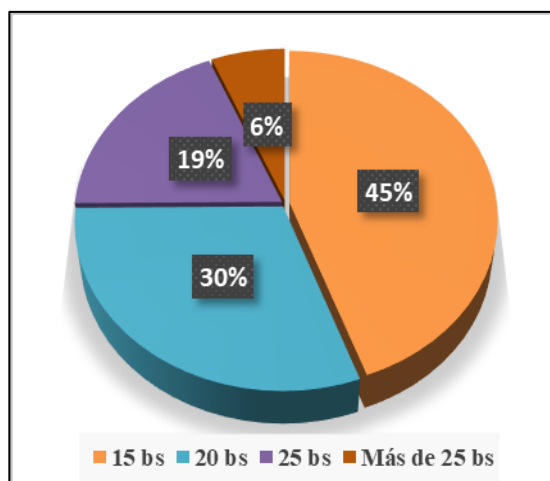
Pago por el servicio del ingreso a las piscinas para niños (niños de 2 a 11 años)



En la figura 18. del 100% del total, el 55% de personas encuestadas está dispuesto a pagar 10 bs por el ingreso a la piscina para los niños, mientras que el 25% está a favor de pagar 15 bs y el 20% expresa que pagaría 20 bs a más si es que el parque consta de ser muy buena calidad.

Figura 19

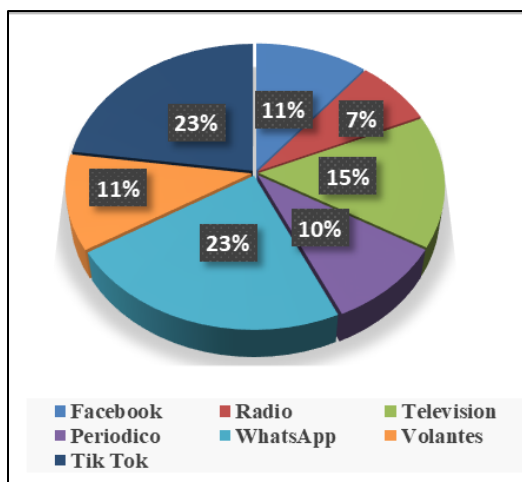
Pago por el servicio del ingreso a las piscinas para adultos (de 12 a 75 años)



En la figura 19. del 100% del total, el 45% de personas encuestadas está dispuesto a pagar 15 bs por el ingreso a las piscinas para adultos, mientras que el 30% está a favor de pagar 20 bs y el 25% expresa que pagaría 25 bs a más si es que el parque de diversiones presentará de ser muy buena calidad en el servicio.

Figura 20

Medios de comunicación



En la figura 20. del 100% del total de personas encuestadas El 23% indica que el medio por el cual se informan es el Tik Tok, mientras que el otro 23% es mediante el WhatsApp, y el 15% por la televisión, el 11% por volantes, el otro 11% por Facebook, el 10% mediante la lectura del periódico y por último 7 % lo escucha las publicidades mediante la radio.

3.7. Análisis de la demanda

3.7.1. Demanda

Según (Laura Fisher y Jorge Espejo. 2011) Podríamos definir la demanda como la cantidad de un bien o servicio que están dispuestos a adquirir los demandantes a un precio determinado y condicionado por una serie de factores: el precio del bien en cuestión y el precio de los bienes relacionados.

Para el análisis de la demanda se consideraron los siguientes criterios:

- La población potencial del 92% de personas encuestadas están de acuerdo que se realice la construcción de un nuevo parque de diversiones en la ciudad de Cobija.
- Cuando de diversión y recreación se trata el 44% prefieren asistir a los balnearios y el 43% al Parque Piñata.
- El 61% de personas que asisten y frecuentan a los parques y centros de recreación indican que estos lugares no cumplen y ni satisfacen sus expectativas y tan solo el 39% está conforme y satisfechos con el servicio.
- El 36% de las personas encuestadas les gustaría que tengan una zona de helados en el parque de diversiones, mientras que el 32% sugiere que tenga una zona de parqueo.
- El 72% de las personas encuestadas tiene la disponibilidad del tiempo de asistir al parque de diversiones en los horarios desde las 14:00 a 23:00 hrs. los días sábados y domingos,
- El 52% de personas encuestadas está dispuesto a pagar 10 bs por el ingreso a cada juego para los niños, y el 41% está dispuesto a pagar 10 bs por el ingreso a cada juego para adultos.
- El 55% de personas encuestadas está dispuesto a pagar 10 bs por el ingreso a la piscina para los niños, y el 45% está dispuesto a pagar 15 bs por el ingreso a las piscinas para adultos.

- El 23% indica que el medio por el cual se informan es el Tik Tok, mientras que el otro 23% es mediante el WhatsApp, estos datos nos indican el medio por el cual se puede realizar la difusión y promoción de los servicios del nuevo parque.
- La tasa de crecimiento poblacional para el Municipio de Cobija (1,5%) (Instituto Nacional de Estadística, Censo 2024)

3.7.2. Proyección de la Demanda Potencial en la Ciudad de Cobija

El 92% de la población de Cobija está de acuerdo con la construcción de un nuevo parque de diversiones que tenga varios juegos para niños, jóvenes y adultos incluyendo piscinas y juegos acuáticos que corresponde a:

$26.839 * 92\% = 24785$ potenciales consumidores, tomando en cuenta que cada persona asistirá 24 veces promedio a un centro de recreación acuáticos.

Para la proyección de la demanda se utilizó la fórmula del incremento compuesto donde el índice de crecimiento de la población es del 1,5% según el INE, 2024. En base a estos datos y al uso de la fórmula se proyectó la demanda futura para los próximos 10 años, obteniendo los siguientes resultados.

Fórmula:

$$Po = Pn(1 + i)^n$$

Po = Años a proyectar (2026-2035)

Pn = Demanda Actual (24.785 clientes locales)

i = Incremento anual de población (1,5%) (INE, 2024)

n = años a proyectarse (1-10)

Tabla 9

Proyección de la demanda potencial por visitas para los próximos 10 años.

AÑO	DEMANDA EFECTIVA (POBLACIÓN)	VISITA PROMEDIO	DEMANDA DE SERVICIO ANUAL
(2025) 0	24.785	24	594.849
(2026) 1	25.157	24	603.771
(2027) 2	25.918	24	622.020
(2028) 3	27.101	24	650.433
(2029) 4	28.764	24	690.346
(2030) 5	30.987	24	743.699
(2031) 6	33.883	24	813.192
(2032) 7	37.605	24	902.517
(2033) 8	42.362	24	1.016.679
(2034) 9	48.436	24	1.162.461
(2035) 10	56.212	24	1.349.083

3.8. Análisis de la Oferta de Parques y Balnearios

3.8.1. Competencias

Según: (Philip Kotler y Gary Armstrong) Son las empresas que ofrecen en nuestro mismo mercado una serie de productos similares o sustitutivos, la competencia forma parte del sistema comercial y del entorno económico.

3.8.2. Competencia Directa

Actualmente en el Municipio de Cobija no existe un parque de diversiones con todas las características que se presenta en proyecto, es por ello que se consideró solo el análisis de la oferta en el sector de juegos acuáticos, el rubro similar serían los balnearios y piscinas, estas llegan a ser la competencia directa, estos centros están situados en diferentes localidades de la ciudad de Cobija, como ser:

3.8.2.1. Los Cocos.

Este balneario es considerado uno de los pioneros en el mercado local en ofrecer sus servicios de piscina, restaurante y música al vivo los fines de semana. También alquilan sus ambientes para eventos y actividades, se encuentra en la Av. Internacional al frente de YPFB.

3.8.2.2. Los Cedrillos.

Salón de eventos sociales que cuenta con un sector de piscinas para niños y con toboganes para adultos, se encuentra ubicado en la Av. Internacional ingresando por la calle los Cedrillos.

3.8.2.3. Club Social.

Hace bastantes años atrás era considerado el mejor salón de eventos de la ciudad de Cobija, para el día hoy solo presta el servicio de una piscina para adultos y niños que saben nadar por la profundidad de la piscina, se encuentra en el B/ 11 de octubre sobre la Avenida Manuripi, Km2.

3.8.2.4. Playa Bahía.

Centro de recreación que cuenta con piscinas para adultos y niños y también sirven platos de comida, también realizan el alquiler de sus ambientes para cualquier acontecimiento social. Ubicado en el lado derecho del carril de la Av./ 27 mayo, frente al parque piñata.

3.8.2.5. Bio Parque Sahuada.

Sede de recreación acuática que cuenta con piscinas para adultos y niños, campos deportivos, amplias áreas al aire libre, parque de cuerdas, caminatas por la selva, jardines temáticos, una laguna artificial, patio de comidas atención. Ubicado en el Barrio la Amistad S/N, Calle Final Ecuador

3.8.2.6. Paraíso Acuático.

Centro de recreación que cuenta con piscinas para adultos y niños y también sirven platos de comida y helados, y realizan el alquiler de sus ambientes para cualquier acontecimiento social. Ubicado en el barrio Pantanal.

3.8.3. Competencia indirecta

3.8.3.1. Balnearios.

Dentro del departamento de Pando existen diferentes balnearios, donde las personas de la ciudad de Cobija salen a pasar fines de semana para poder descansar y relajarse y distraerse de la rutina diaria de toda la semana. Entre los balnearios que existen son:

3.8.3.2. Don Cartucho (Abaroa).

Es un Chaco ubicado en la comunidad Abaroa que cuenta con espacios amplios, por este chaco atraviesa un riachuelo, este lugar ha sido adaptado con el tiempo en zonas profundas para personas que saben de natación, y zonas para niños y adultos que no sepan nadar, cuenta con canchas deportivas para aquellas personas que les guste el deporte, los visitantes también pueden degustar de diferentes platos de comida, bebidas (Gaseosas y cervezas) y disfrutar de la música al vivo que se les ofrece dentro del ambiente.

3.8.3.3. Bajo virtudes.

Este balneario se encuentra en la comunidad Bajo virtudes les ofrece un espacio amplio para poder distraerse en familia y amigos, este ambiente cuenta con un lago donde las personas pueden bañarse y pescar.

3.8.3.4. Canchas Deportivas.

En la ciudad de Cobija contamos con variedades de canchas deportivas, en la cual muchas personas empezando desde los niños visitan estos lugares para divertirse de una manera saludable y entretenida.

3.8.4. Proyección de la oferta

Se realizó la proyección de la oferta para los próximos 10 años, en base a la respectiva investigación y encuesta que se realizó a los centros de recreación y parques acuáticos y piscinas que hay en la ciudad de Cobija, determinado así la demanda de los clientes que asisten a estos centros de recreación. Posteriormente se calculó la capacidad máxima de clientes de cada

establecimiento y se multiplicó por 52 semanas que tiene un año y se obtuvo un total de 117.000 visitas en un año.

Tabla 10

Oferta Local de Cobija

NOMBRE O RAZÓN SOCIAL:	UBICACIÓN:	PRECIO INGRESO A LA PISCINA (BS.)	DÍAS DE SERVICIO:	CANTIDAD DE PERSONAS (SEMANA):	CAPACIDAD DEL AMBIENTE (PERSONAS):	CANTIDAD DE PERSONAS POR AÑO (52 SEMANAS)
Los Cedrillos Eventos	C/ Los Cedrillos	25	Todos los días	500	700	36.400
Bio Parque Sahuada	B/ Amistad fina Calle Ecuador	20	Lunes, Martes, Miércoles, Sábado, Domingo	150	300	15.600
Playa Bahía	Av./ 27 Mayo	10	Martes, Miércoles, Jueves, Viernes, Sábado, Domingo	100	150	7.800
Izvor Eventos	B/ Pantanal Av./ Tajibos	15	Sábado, Domingo	200	400	20.800
Paraíso Acuático	B/ Pantanal	25	Sábado, Domingo	250	400	20.800
Club Social	B/ 11 Octubre Km 2	10	todos los días	60	300	15.600
TOTAL				1.260	2.250	117.000

Tabla 11

Proyección de la oferta real para los próximos 10 años.

PROYECCIÓN OFERTA LOCAL		
Año	DEMANDA DE SERVICIO ANUAL	
(2025) 0	117.000	
(2026) 1	117.000	
(2027) 2	117.000	
(2028) 3	117.000	
(2029) 4	117.000	
(2030) 5	117.000	
(2031) 6	117.000	
(2032) 7	117.000	
(2033) 8	117.000	
(2034) 9	117.000	
(2035) 10	117.000	

3.8.5. *Demanda Insatisfecha*

De las proyecciones realizadas en las tablas anteriores que cuantifican la demanda de los clientes y la oferta real de clientes que existen en el Municipio de la ciudad Cobija, existe una demanda insatisfecha. La demanda insatisfecha se calcula a través de una operación simple como es la resta de la demanda menos la oferta. En la tabla a continuación se observan estos datos.

Tabla 12

Demanda Insatisfecha

Año	Proyección Demanda	Proyección Oferta	Demanda Insatisfecha
(2025) 0	594.849	117.000	477.849
(2026) 1	603.771	117.000	486.771
(2027) 2	622.020	117.000	505.020
(2028) 3	650.433	117.000	533.433
(2029) 4	690.346	117.000	573.346
(2030) 5	743.699	117.000	626.699
(2031) 6	813.192	117.000	696.192
(2032) 7	902.517	117.000	785.517
(2033) 8	1.016.679	117.000	899.679
(2034) 9	1.162.461	117.000	1.045.461
(2035) 10	1.349.083	117.000	1.232.083

3.8.6. *Demanda a cubrir por el proyecto*

Para el proyecto solo se tomó en cuenta como la demanda objetivo el 12% proyectado por la demanda insatisfecha por la capacidad de atención que tiene el parque de diversiones en área de juegos acuáticos para unas 56.994 visitas anualmente al sector de juegos acuáticos (piscina).

Por tanto, la demanda para el proyecto en el área de juegos acuáticos que se considera los puntos anteriores se muestra en la tabla a continuación:

Tabla 13*Demanda Objetivo para los próximos 10 años*

Demanda Objetivo		
Año	Visitas anualmente	Demanda para el proyecto (12%)
(2025) 0	477.849	56.994
(2026) 1	486.771	56.994
(2027) 2	505.020	56.994
(2028) 3	533.433	56.994
(2029) 4	573.346	56.994
(2030) 5	626.699	56.994
(2031) 6	696.192	56.994
(2032) 7	785.517	56.994
(2033) 8	899.679	56.994
(2034) 9	1.045.461	56.994
(2035) 10	1.232.083	56.994

3.9. Estrategia de Mercado

Una estrategia de mercadeo es la creación de acciones o tácticas que lleven al objetivo fundamental de incrementar las ventas y lograr una ventaja competitiva sostenible.

3.9.1. Metas y Objetivos de Marketing

3.9.1.1. Meta.

Lanzar y posicionar a **Pandinita Park** como el primer parque de diversiones de la ciudad de Cobija, dotado de atracciones, juegos mecánicos y acuáticos para niños, jóvenes y adultos, con servicios que aseguran que nuestros clientes tengan la experiencia de sentir una mezcla de adrenalina, emociones, entretenimiento y diversión.

3.9.1.2. Objetivos

- Crear conciencia al público acerca de Pandinita Park como un lugar seguro de entretenimiento y diversión con diferentes juegos mecánicos, múltiples y juegos acuáticos de alto impacto.
- Incrementar la frecuencia de visitas de la población al parque, promocionando el mismo.

- Incentivar a los visitantes el uso del parqueo y patio de comidas y helados de manera cada vez más intensiva.
- Estimular a que los clientes asistan al parque en grupos numerosos.
- Atraer a clientes potenciales.
- Mantener la satisfacción y la lealtad de los clientes actuales y potenciales.

3.10. Estrategia de Ingreso

3.10.1. Campaña Publicitaria

La estrategia de ingreso será mediante la publicidad, con la cual crearemos expectativas en nuestros segmentos de mercado sobre el Parque de Diversiones. La publicidad se realizará mediante vallas publicitarias en lugares estratégicos de la ciudad de Cobija: Aeropuerto Aníbal Arab, frontis de la UAP, Avenida Principal 9 de febrero lado del Museo Alberto, Av. Pando frente al monumento José Manuel Pando. Las vallas publicitarias se publicarán dos meses antes del lanzamiento oficial del nombre, marca y del parque como tal, y tres meses antes de la inauguración. A través de medios televisivos se difundirá un spot de veinticinco segundos de duración, esta misma tiene el objetivo de crear expectativa por el servicio. El spot televisivo se lanzará un mes antes de la inauguración del parque. Cabe recalcar que por medio de esta publicidad no se pondrá el nombre ni logo oficial del parque, ya que su objetivo será solo de despertar expectativa en nuestros segmentos. Con frases como: *“Muy pronto se viene la verdadera diversión”*.

Un mes antes de la inauguración se difundirán vallas publicitarias en los mismos sitios antes mencionados, y se lanzará un spot televisivo de veinticinco segundos con el objetivo de mostrar por primera vez el nombre de la marca, el logo del parque, sus servicios y ubicación. Los spots se difundirán por los medios televisivos de mayor aceptación; se difundirá en programas juveniles e infantiles del momento, uno por cada canal y dos menciones por programa también por redes sociales como Tik Tok, Facebook y WhatsApp.

3.11. Estrategia de Crecimiento

Pandinita Park decide adoptar la estrategia de penetración en la etapa de crecimiento, con el objetivo de incrementar las ventas y la participación de la empresa en el mercado se crearán diferentes acciones que conduzcan al posicionamiento y mayor utilización del servicio,

mayor afluencia al parque. Una de estas acciones será modificar los precios base, con diferentes promociones y ofertas para cada uno de nuestros segmentos, como se mostrará en el mix de marketing.

3.11.1. Marketing Mix

El marketing mix consiste en combinar el conjunto de variables que lo conforman para lograr un determinado resultado en el mercado meta al que queremos incursionar, los resultados influyen positivamente en la demanda, generar ventas, entre otros. Estas variables controlables son conocidas como las 4P.

3.11.1.1. Producto (servicio).

El proyecto ofrecerá un servicio basado en la creación de un Parque de Diversiones, sin duda la diferencia del parque actual que hay en Cobija es que implementaremos juegos mecánicos y acuáticos e incursionamos en el mercado con la puesta en marcha con el primer Kamikaze que será nuestro mayor atractivo y las nuevas instalaciones como piscinas con toboganes.

Adicionalmente se contarán con otras áreas complementarias como son: el área de restaurante, área de helados, áreas recreativas para niños, parqueos. La experiencia principal no solo consiste en ofrecer el servicio sino en brindar una experiencia inolvidable en el cliente desde que ingresa al establecimiento.

3.11.1.2. Nombre del parque de diversiones

“Pandinita-Park”

Figura 21

Logotipo de Pandinita Park



El nombre del parque de diversiones se creó a través de sugerencias de los afiliados de la asociación del parque piñata (ADEJUMPP), de tal forma que también quieren rendir homenaje y agradecimiento al departamento de Pando.

3.11.1.3. Slogan

“Donde la diversión no tiene límite”

Se escogió el siguiente slogan debido a que en este lugar se puede disfrutar de un día en familia y combinarlo con la diversión y descanso.

3.11.1.4. Precio

La estrategia que se emplea para el precio de los servicios que ofrecerá el parque de diversiones es de los resultados del estudio de mercado.

La determinación de nuestros precios se determinó en función al promedio de los precios de la oferta actual de la competencia directa y a los resultados obtenidos en el estudio de mercado y la segmentamos en el siguiente grupo:

- Ingreso a los juegos para niños a partir de los 2 años hasta los 11 años de edad: 10 bs
- Ingreso a las piscinas para niños a partir de los 2 años hasta los 11 años de edad: 15 bs
- Ingreso a los juegos para adultos a partir de los 12 años de edad: 10 bs

- Ingreso a las piscinas para adultos a partir de los 12 años de edad: 15 bs
- Alquiler de salón de eventos: 500 bs.
- Alquiler de Patio de Comidas y helados: 500 bs
- Servicio de uso de parqueo: 10 bs.

3.11.1.5. Plaza.

Se define como el lugar en donde se ofrecerá el servicio, el parque de diversiones Pandinita Park estará ubicado en la zona central, Av. 9 de febrero, Km. 4, lado discoteca Fama, en la ciudad de Cobija.

3.11.1.6. Promoción.

La promoción será con la finalidad de informar acerca de la presencia del servicio en nuestro mercado y para la etapa de lanzamiento se realizarán actividades publicitarias y varias ofertas por apertura, se entregarán volantes que proporcionen información específica de los juegos que nuestro parque posee. La publicidad proporcionará la información necesaria acerca de nuestros servicios adicionales y ventajas competitivas. Se ofrecerá diferentes promociones tanto en feriados y fechas especiales como el día del niño, aniversario del departamento y Navidad. Se ofrecerán entradas libres para los 10 primeros clientes a partir de las 14:00 hrs.

Para las escuelas, colegios y demás instituciones que deseen realizar días de integración en nuestro parque se ofrecerán paquetes promocionales.

La campaña publicitaria masiva tendrá como único objetivo el de incrementar la demanda, contrarrestar la competencia indirecta y posicionarnos en el mercado. Las campañas publicitarias se harán en base a la cobertura, costos y preferencias del mercado objetivo: las redes sociales serán nuestro mejor aliado.

Para esto se ha considerado:

- Crear páginas en las redes sociales: Tik Tok, Facebook, Instagram.
- Crear grupos de WhatsApp.

Las diferentes promociones que se lanzarán en Pandinita Park son las siguientes:

Tabla 14*Promociones de Pandinita Park*

MES	DÍAS	EVENTO	TIPOS DE PROMOCIÓN
Enero	1	Aniversario de Pandinita Park	Para este mes de enero el parque de diversiones ofrecerá sus servicios a mitad de precio a las 30 personas que ingresen a Pandinita - Park.
Febrero	14	San Valentín	En este mes se celebra el día de San Valentín por esta razón se brindará la promoción de 2x1 para aquellas parejas que deseen asistir al parque de diversiones.
Marzo	19	Día Padre	Para el día de los padres se brindará una promoción especial, a los 20 primeros padres que lleguen al parque y obtendrán un paquete que podrán ingresar a los diferentes juegos para mayores con solo una entrada.
Abril	12	Día del Niño	Se ofrecerá un descuento del 50% de las entradas, en los diferentes juegos para menores con los que cuenta el parque, también se obsequiarán diferentes regalos.
Mayo	27	Día de la Madre	Se celebra el día de las madres, por lo cual realizaremos la siguiente promoción: a las primeras 20 mamás que ingresen al parque de diversiones tendrán el paquete de una entrada y subir a todos los juegos extremos.
Agosto	6	Día de Bolivia	En esta fecha se recuerda el día de la patria. Se realizará la promoción de 2x1 para todas aquellas personas que quieran ingresar al parque.
Septiembre	21,24	Pando, Amistad Amor, Estudiante	En estos días especiales se realizará un descuento del 50% de las entradas para cada juego.
Octubre	11	Batalla de Bahía	En este día se ofrecerá la promoción de 3x2.
Diciembre	25	Navidad	En estos días se ofrecerá la promoción de 3x2 y se sorteará premios sorpresas por víspera de Navidad.

CAPÍTULO IV TAMAÑO Y LOCALIZACIÓN

4.1. Tamaño

Para determinar el tamaño del proyecto se tendrá como base los factores que intervienen directamente en la capacidad instalada, demanda, oferta y costos.

Definir el tamaño que tendrá el proyecto es importante por su incidencia sobre el nivel de las inversiones y del costo que se calcula y por lo tanto sobre la estimación de la rentabilidad que podría generar su implementación.

4.1.1. Capacidad de Servicio

Para la determinación del tamaño del parque de diversiones y la capacidad de servicio óptimo que será considerado en el proyecto, se tomó en cuenta la demanda objetivo que se calculó con el 12% de la demanda insatisfecha determinada en el capítulo 3: Estudio de mercado, como se presenta en la tabla a continuación.

Tabla 15

Número de clientes proyectados

		Número de Visitas Proyectados		
Año		Anual	Mensual	Semanal
(2025)	0	56.994	4.750	966
(2026)	1	56.994	4.750	966
(2027)	2	56.994	4.750	966
(2028)	3	56.994	4.750	966
(2029)	4	56.994	4.750	966
(2030)	5	56.994	4.750	966
(2031)	6	56.994	4.750	966
(2032)	7	56.994	4.750	966
(2033)	8	56.994	4.750	966
(2034)	9	56.994	4.750	966
(2035)	10	56.994	4.750	966

4.2. Localización

4.2.1. Macrolocalización

El Parque de diversiones se desarrollará en el municipio de Cobija provincia Nicolás Suarez del departamento Pando.

Cobija es un municipio y ciudad capital del Departamento Pando, se encuentra al norte del Estado Plurinacional de Bolivia, está situada a orillas del río Acre, frontera con el estado brasileño de Acre, a una altitud de 228 msnm. Es la capital departamental menos poblada del país. El crecimiento poblacional de 1,4 % proyectado al 2025. Se complementa armónicamente con el entorno de la naturaleza selvática, con un clima cálido temperatura oscila entre los 25° y 37°C.

4.2.2. Microlocalización

Define el lugar exacto donde se va a ubicar el Parque proyectado en el presente estudio de mercado, el cual es requerido, porque de una buena localización se podrá partir para implementar una estrategia de comercialización del servicio. Para definir la localización adecuada del parque se utilizó el método cualitativo el cual ayuda a definir con mayor objetividad el criterio para la toma de decisión de la ubicación del proyecto, el método cualitativo utilizado es el de puntos.

Para determinar la microlocalización se consideraron los siguientes factores de localización más importantes, en detalle:

- A. Estado de vías de acceso
- B. Disponibilidad de mano de obra
- C. Cercanía del mercado objetivo
- D. Terreno apto para la construcción
- E. Valor del terreno
- F. Servicio de agua
- G. Servicio de internet
- H. Acceso a red eléctrica

4.2.2.1. Determinación de Microlocalización.

Se consideraron en el estudio dos terrenos disponibles en diferentes zonas del Municipio de Cobija por el método de evaluación por puntos.

- Terreno I: Km4, sobre la 9 de febrero, Carretera principal.
- Terreno II: Av. 9 de febrero, frente al colegio Baker.

Figura 22

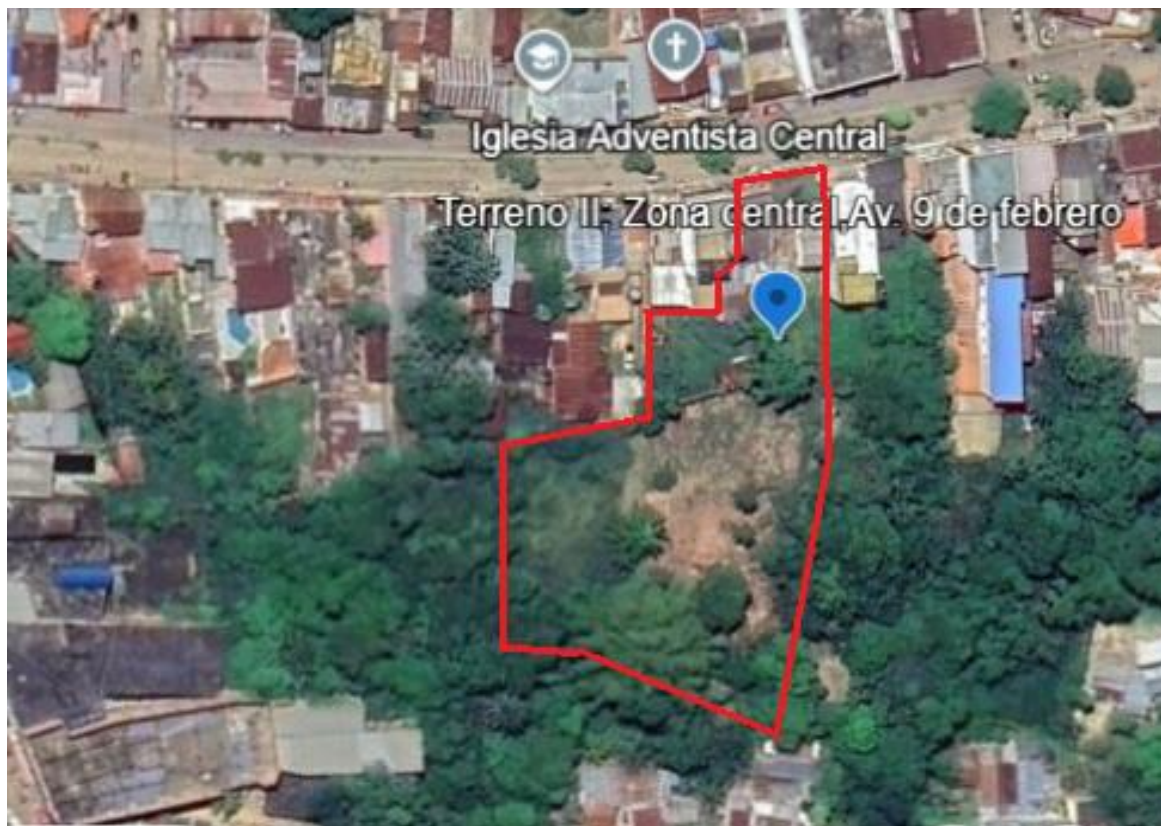
Terreno I: Km 4 Carretera principal



Nota: Imagen captada de Google Maps, Coordenadas: 11°02'57"S 68°46'28"W

Figura 23

Terreno II: Av. 9 de febrero, frente al colegio Baker.



Nota: Imagen captada de Google Maps, Coordenadas: 11°01'13"S 68°45'25"W

Tabla 16

Escala de calificación para determinar la localización

Categoría	Escala
Malo	0 - 25
Regular	26 - 50
Bueno	51 - 75
Excelente	76 - 100

Tabla 17*Evaluación de localización por puntos*

Factor a Evaluar	Puntos	Terreno I	Terreno II
A, Estado de vías de acceso	100	95	90
B. Disponibilidad de mano de obra	100	95	95
C. Cercanía del mercado objetivo	100	90	95
D. Terreno apto para la construcción	100	100	85
E. Valor del terreno	100	95	75
F. Servicio de agua	100	95	95
G. Servicio de internet	100	90	90
H. Acceso a red eléctrica	100	100	100
	800	760	725

La calificación cualitativa por puntos de los terrenos planteados para el desarrollo del proyecto asigna el mayor puntaje al terreno número uno, ubicado en la zona central, Km. 4, sobre la avenida 9 de febrero, teniendo como puntuación máxima de 760 puntos. Cuenta con accesibilidad de servicios básicos y comunicación, la disponibilidad de mano de obra existente en el mismo barrio porque muchos moradores requieren trabajo, se encuentra cerca del mercado objetivo y sus vías de acceso son todas pavimentadas.

En los anexos 9 Se reflejan los datos personales de los propietarios y cotización detallada de los terrenos I y II.

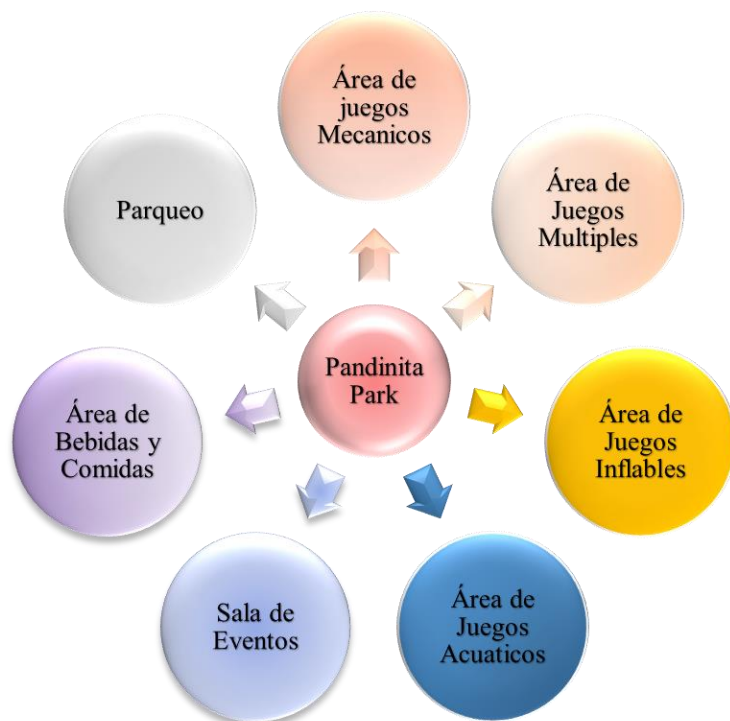
CAPÍTULO V. INGENIERÍA DEL PROYECTO

5.1. Caracterización Técnica Del Producto

El parque abarcará 3250 m², donde se tendrán espacios destinados a áreas verdes y de descanso, 6 juegos mecánicos, 2 juegos inflables, 4 juegos múltiples, entre otros, se dividirá en cinco áreas, la primera destinada para la distribución de juegos mecánicos de alto impacto, la segunda para juegos inflables, la tercera para juegos múltiples con juegos infantiles, una cuarta área para juegos acuáticos, una quinta área destinado para bebidas y comidas, y por último un salón de eventos infantiles y parqueo. La venta de tickets se realizará en boleterías dispuestas en las áreas del parque y una principal a la entrada de las instalaciones. Los salones de eventos infantiles con las instalaciones necesarias para este tipo de eventos, estarán equipados de sillas y mesas para niños de hasta los diez años de edad, sillas para adultos, un juego infantil en el interior, y otros necesarios.

Figura 24

Características Técnicas



5.1.1. Área de Juegos Mecánico

Esta área contará con 6 juegos mecánicos como el Carrusel, Autos chocadores, Tren Eléctrico, Toro mecánico, Kamikaze y la Rueda Panorámica. Estos juegos son dispositivos de entretenimiento que funcionan mediante mecanismos y principios físicos, como la fuerza centrífuga, el movimiento oscilatorio, la gravedad, entre otros. Están diseñados para proporcionar una experiencia de diversión o adrenalina a través del movimiento y la interacción física de los participantes con el aparato. En general, los juegos mecánicos buscan ofrecer una experiencia física que involucra movimiento rápido, giros, subidas y bajadas, o desafíos de equilibrio, que pueden generar sensaciones de emoción o sorpresa en quienes los disfrutan.

5.1.2. Área de Juegos Inflables

En esta área de los juegos inflables estarán instalados 2 inflables como ser un Tobogán y un castillo, estos son considerados juegos de entretenimiento que están hechas de materiales flexibles y se inflan con aire, generalmente mediante un motor o ventilador. Estos juegos están diseñados para proporcionar diversión a través de actividades que involucran saltar, trepar o deslizarse por superficies infladas, que suelen ser blandas y seguras, lo que los hace adecuados para niños.

5.1.3. Área de Juegos Múltiples

Esta área contará con 4 juegos múltiples como ser; Camas elásticas para niños, Camas elásticas para jóvenes y adultos, Cine 7D y un Laberinto de niños. Estos juegos múltiples son una categoría de actividades recreativas que combinan varios tipos de juegos o experiencias en una sola instalación o espacio, están diseñados para ofrecer una variedad de experiencias lúdicas, permitiendo que los participantes disfruten de diferentes tipos de desafíos y diversiones en un mismo lugar, lo que hace que estos juegos sean más versátiles y atractivos para grupos de personas con intereses diversos.

5.1.4. Área de Juegos Acuáticos

En el área de juegos acuáticos se construirá una Piscina con una capacidad para 200 personas, también contará con Toboganes verticales y de caracol, a su alrededor de la piscina con 5 Cisnes a Pedal, 10 barquitos para niños. Estos juegos son de carácter lúdico o simplemente

de entretenimiento, y suelen involucrar habilidades como nadar, sumergirse, flotar, manipular objetos flotantes o interactuar con el agua de diversas maneras. Los juegos acuáticos no solo son divertidos, sino que también pueden ser beneficiosos para la salud, ya que el agua reduce el impacto en las articulaciones y mejora la resistencia y la flexibilidad de los participantes, además, son una excelente manera de disfrutar del aire libre y socializar en ambientes frescos.

5.1.5. Sala de Eventos

En el parque de diversiones contará con a un espacio especialmente diseñado y acondicionado para la celebración de diferentes tipos de eventos sociales, culturales, empresariales o académicos. Entre los tipos de eventos que se podrán realizar en la sala de eventos serán; bodas y recepciones, reuniones de negocios o conferencias, fiestas de cumpleaños o aniversarios, exposiciones y ferias, seminarios, talleres o cursos, presentaciones de productos o lanzamientos comerciales. Tendrá una capacidad para 100 personas a un costo de alquiler de Bs 500 / por evento.

5.1.6. Área de Comidas y Bebidas

En las instalaciones del parque se edificará un espacio para el área de comidas y bebidas. En esta área el visitante podrá degustar de platos de diferentes marcas posicionadas en la ciudad, así como también comidas, helados y platos típicos de la región y de Bolivia, dando a conocer que esta área no será administrada por el personal del parque porque serán alquilados a las diferentes empresas, estará disponible 3 ambientes para servicio de ventas de comidas y 1 para helados, cada ambiente tendrá un espacio de 4m.*4m. a Bs 500 / mes, para que puedan preparar y cocinar los diferentes platos.

5.1.7. Parqueo

Una de las necesidades de los clientes es guardar sus vehículos en un lugar seguro, cuando éstos visitan este tipo de lugares, por lo cual el cliente de Pandinita Park tendrán la posibilidad de estacionar su vehículo de 2 y 4 ruedas en el parqueo con un precio de 10 bs. Esta área tendrá la capacidad para 50 vehículos de 2 ruedas y 20 vehículos de 4 ruedas, en un área de 350 m².

5.2. Proceso Productivo

5.2.1. Flujograma del proceso productivo

Figura 25

Flujograma General de Producción de Servicios Pandinita Park

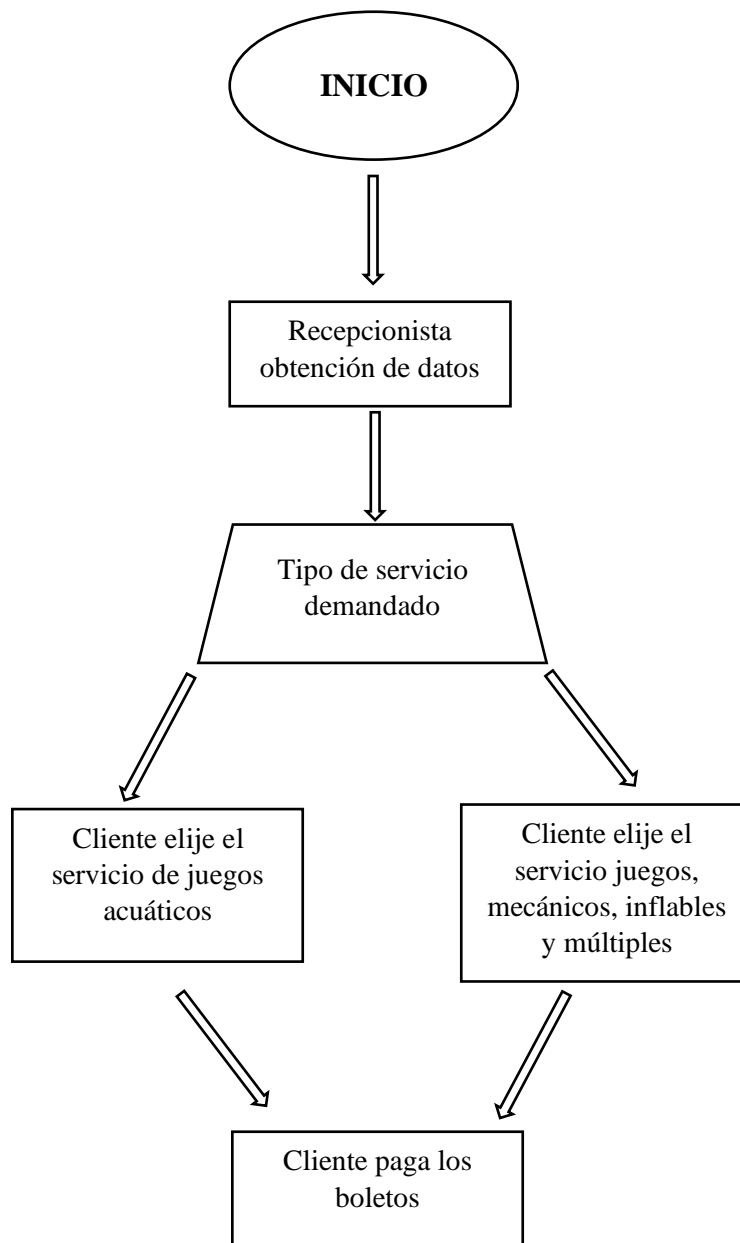


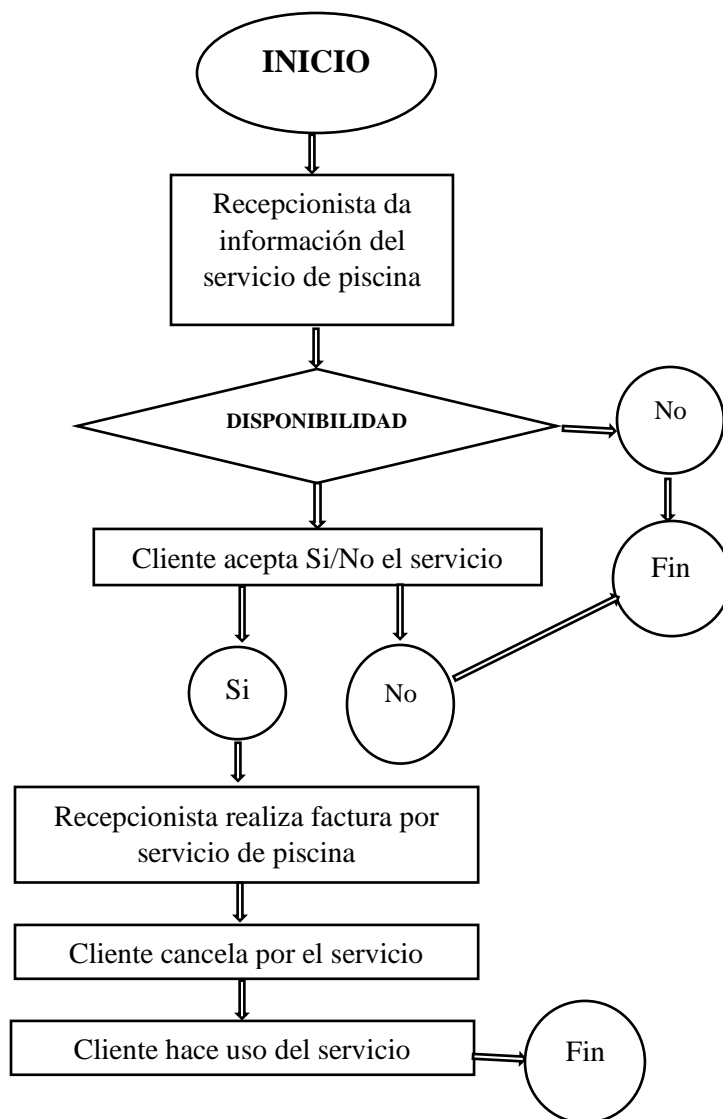
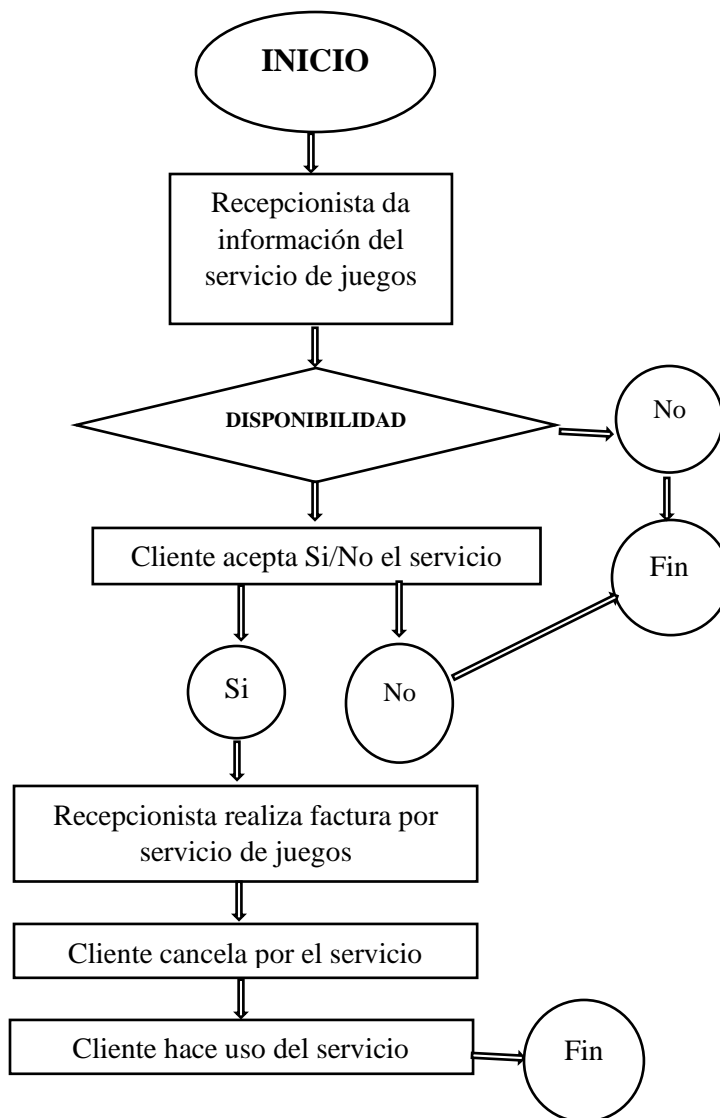
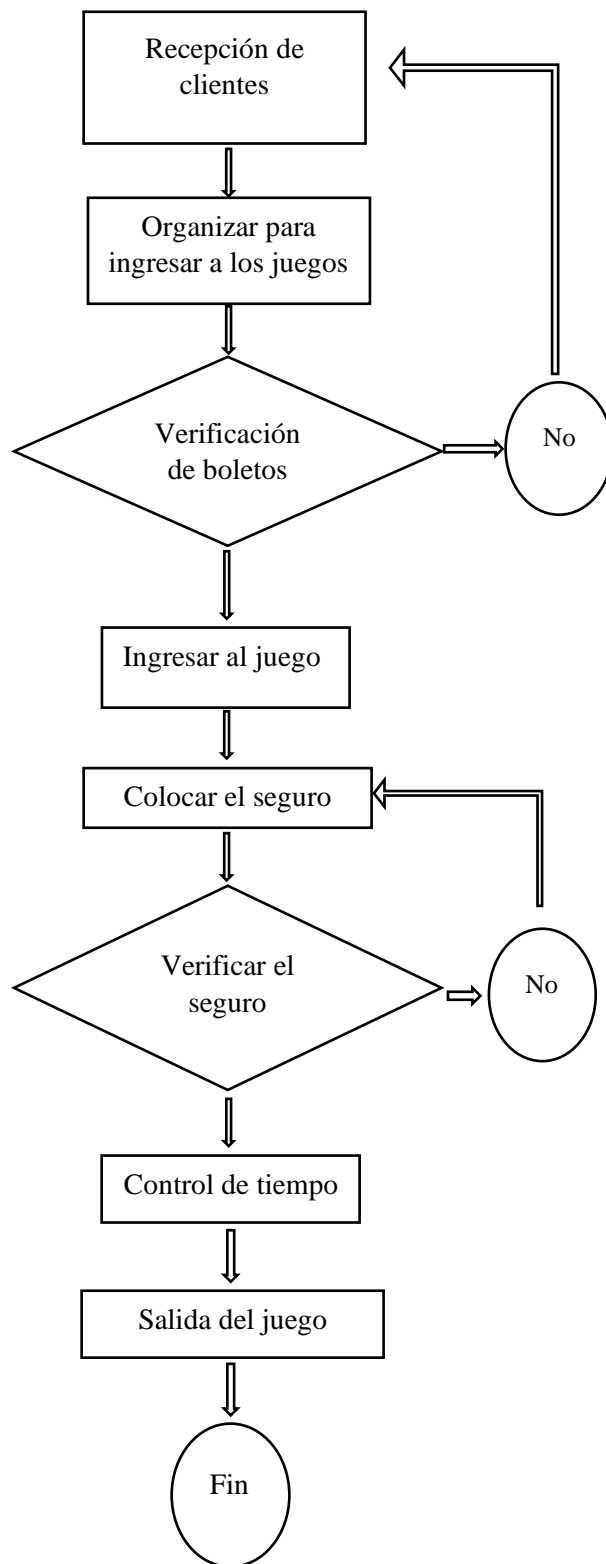
Figura 26*Flujograma del Servicio de Juegos Acuáticos*

Figura 27*Flujograma del servicio de juegos*

Descripción de las fases y tareas

Figura 28

Flujo del proceso de los servicios por operador



5.2.1.1. Descripción detallada del flujo de proceso de servicio por operador

Recepción de clientes:

- Operador da la bienvenida a los clientes
- Explicar el tipo de juego al que va ingresar
- Indica el tiempo que estará en el juego

Organizar para ingresar a los juegos:

- Selecciona a clientes que están aptos para ingresar al juego
- Indica a los clientes donde tiene que sentarse.

Verificación de boletos:

- Recoger los boletos antes de ingresar los juegos
- Verificar si los boletos son los que se adquieren en boletería
- Permitir que los clientes ingresen a los juegos

Colocar el seguro

- Verificar que el juego este en buen estado
- Ayudar a los clientes a ponerse el seguro
- Controlar que todas las personas estén con tofo los seguros necesarios para evitar accidentes.

Control de tiempo

- Inicia con el funcionamiento de juego
- Controla el tiempo determinado

5.3. Maquinarias y equipos para el parque de diversiones

La tecnología que se utilizará está representada por la maquinaria (juegos) requerida para el funcionamiento del servicio, la cotización y proveedor se encuentra en los Anexos 3, se detalla su descripción a continuación:

5.3.1. Rueda Panorámica

Figura 29

Rueda Panorámica



5.3.1.1. Características Técnicas de la Rueda Panorámica.

Sistema que gira sobre su propio eje, la cual sujeta varias cabinas donde las personas suben a disfrutar unos minutos de esta maravillosa experiencia. Tiene una capacidad máxima para 32 personas, con su recorrido de 10 minutos, este juego trabajará 13 periodos por noche por lo cual entrarán 416 personas a realizar el recorrido.

Medidas 10m*10m*15m, Potencia:3 KW, numero de cabinas: 8 piezas, capacidad por cabina 4 personas, total capacidad 32 personas, Luces: 1000 Leds, Material: Metal y fierro, Alimentación: 3N+PE 380V/220 V 50 Hz.

Proveedor: Zhengzhou HOTFUN Amusement Equipment CO., LTD

5.3.2. El Toro Mecánico

Figura 30

Toro Mecánico



5.3.2.1. Características Técnicas del Toro Mecánico.

Consiste en una máquina con forma de toro de tamaño natural controlado por una PLC, se agita mientras se mueve y gira realizando movimientos reales hacia arriba y abajo, rápido y lento.

Capacidad para 1 persona, plataforma color café madera de diámetro de *4m*2.5m de altura, herraje construido con placa de acero, motor de potencia de 900 W y voltaje de 220 V, pesa 250 kg, este juego trabajara 51 periodos por noche por lo cual entrarán 51 personas, silla de lona con cojín de protección y vaqueta en los costados como decoración, tiene un área de caída de 0.4 m de altura hecho de lona.

Proveedor: Zhengzhou HOTFUN Amusement Equipment CO., LTD

5.3.3. Carrusel

Figura 31

Carrusel



5.3.3.1. Características técnicas del Carrusel.

Consiste en una plataforma rotatoria con asientos para los pasajeros, los cuales tendrán la forma de caballos u otros animales que serán desplazados mecánicamente hacia arriba y abajo con una música que se repite mientras el carrusel da vueltas.

Capacidad para 16 personas, tiene un diámetro de 6 m, Voltaje de 380V, potencia de 3KW, altura de 4 metros, tiempo de duración el juego de 10 min.

Proveedor: Zhengzhou HOTFUN Amusement Equipment CO., LTD

5.3.4. Camas elásticas

Figura 32

Camas elásticas



5.3.4.1. Características Técnicas De Las Camas Elásticas.

Es una lona elástica unida a una estructura metálica mediante resortes, sirve de entretenimiento para los niños, jóvenes y adultos, en forma de saltar y dar volteretas sobre ella aprovechando el impulso de su elasticidad. Pueden ingresar 15 niños o 10 adultos, este tiene una duración de 10 minutos por persona y por 8 horas de trabajo pueden ingresar 300 personas.

La estructura está fabricada con acero dulce de primera calidad con tubos de gran diámetro de 2 milímetros de espesor, contiene una lona par asalto que está hecha de polipropileno en rejilla prensada, con dimensiones de 10 metros de largo y 4.50 de ancho.

Proveedor: Inflables Leo Arequipa

5.3.5. Tobogán Inflable

Figura 33

Tobogán Inflable



5.3.5.1. Características técnicas del Tobogán Inflable.

Consiste en un inflable hecho de lona que cuenta con una rampa deslizante elevada en su parte posterior, que se puede subir por una escalera que permite el ascenso a la parte superior para proceder al deslizamiento sobre la superficie, capacidad para 10 niños, por un tiempo de 15 minutos, tiene un largo de 12 m* 4.50 m ancho y 6 m de alto, turbina de aire de 2 hp, materia de lona PVC de 650 gs,

Proveedor: Inflables Leo Arequipa

5.3.6. Castillo Inflable

Figura 34

Castillo Inflable



5.3.6.1. Características técnicas del Castillo Inflable.

Consiste en un inflable con forma de un castillo hecho de lona que cuenta con diferentes juegos en su interior, una superficie plana, capacidad para 10 niños, por un tiempo de 15 minutos, tiene un largo de 12 m* 4.50 m ancho y 6 m de alto, una turbina de aire de 2 hp, materia de lona PVC de 650 gs,

Proveedor: Inflables Leo Arequipa

5.3.7. Kamikaze

Figura 35

Kamikaze



5.3.7.1. Características técnicas del Kamikaze.

Equipo mecánico de gran tamaño de diversión. Hace pivotar hacia adelante y hacia atrás por acciones combinadas de la fuerza externa. Los pasajeros montan en el cómo en el barco del pirata. La sensación de ingravidez y la sobrecarga aparecen alternativamente, de modo que traería a una situación como las caídas y las subidas. Este equipo de la diversión es de carácter confiable, instalación fácil, menos ruido y con 4 dispositivos de seguridad, capacidad de 16 asientos, Potencia: 23 KW, Diámetro de columpio de 12.5 m, Ángulo de Giro: 360°, superficie de piso del piso de 11 m * 9 m, altura de 10.5 m en carrera, 11m de altura del asiento sobre el suelo, velocidad de 10 r/min, Peso total de 12.5 T.

Proveedor: Zhengzhou HOTFUN Amusement Equipment CO., LTD

5.3.8. *Tren eléctrico*

Figura 36

Tren eléctrico



5.3.8.1. Características Técnicas Del Tren Eléctrico.

Pequeño tren adornado de sonidos, luces y colores, contiene doce vagones que se desplazan por un riel. Este juego cuenta con una capacidad de 24 personas, tiempo del recorrido es de 10 minutos, durante el periodo de trabajo dará 20 vueltas lo cual estará albergando a 480 personas cada día, tiene una potencia:8 KW, Voltaje:380 V, el recorrido tendrá una velocidad de ≤ 1.9 m/s, una altura de 1.9 metros.

Proveedor: Zhengzhou HOTFUN Amusement Equipment CO., LTD

5.3.9. Autos Chocadores

Figura 37

Autos Chocadores



5.3.9.1. Características Técnicas De Los Autos Chocadores.

Son vehículos eléctricos que pueden funcionar a batería o mediante dos electrodos, una escobilla debajo del carro y otro en la punta de la varilla que roza un tejido de alambre en el techo de la pista." Estos se desplazan por medio de una fuente de energía eléctrica que proviene del techo del estacionamiento de los carros chocones y pasa por un tubo que sale del carro chocón y pega en el techo jalando la energía eléctrica, por supuesto que también se desplaza por medio de las pequeñas llantas que ayudan al movimiento con respecto al piso, duración del recorrido de 10 minutos, Tiene un tamaño de 1.9 m * 1.15m * 0.8 m, capacidad para 10 personas, material del marco de hierro: piezas de chapa metálica de 3 mm de estándar nacional, soldadura protegida con dióxido de carbono, alta calidad de fibra de vidrio, iluminación LED, carga 200 kg, velocidad de 7km/h, potencia de 8 KW.

Proveedor: Zhengzhou HOTFUN Amusement Equipment CO., LTD

5.3.10. *Laberinto de niños*

Figura 38

Laberinto de niños



5.3.10.1. **Características Técnicas Del Laberinto De Niños.**

El laberinto cuenta con pelotero tamaño 1.5 m. * 1.5 m. con 300 pelotitas, pasto sintético 6.5 m * 3 m a toda el área de perímetro adicionalmente se cubrirá las graderías, hasta el ingreso de los resbalines debajo de las graderías se pondrá esponja con cuerina en las partes críticas, donde se requieran, puente Colgante 1.5 m * 1m, Altura 0.8 m, 5 sacos de boxeo tamaño 0.7 m, altura ancha de 0.25 m, 2 columpios debajo del puente colgante y plataforma, 1 plataforma de 1m * 2 m, 1 resbalin tubular fabricado en F.V. tamaño 1.8 m * 0.8 m, 1 resbalin recto fabricado de F.V. tamaño 2 m. * 0.55 m, 2 Balancines tamaño 0.7 m proporcional, rampla escaladora tamaño 0.5 m. * 0.8 m, estructura de tubo redondo de 2", 3" tamaño 6.5 m * 3 m, altura 2.6 m. proporcional forrado con esponja y cuerina, colocado de malla sintética todo el contorno, banners en la puerta de ingreso al parque.

Proveedor: Industria Reforplaz

5.3.11. *Cisnes a Pedal*

Figura 39

Cisnes a Pedal



5.3.11.1. Características Técnicas Del Cisne A Pedal.

Este juego es de paseo, el cual va avanzando flotando sobre el agua mientras los ocupantes van pedaleando, fabricado con resina poliéster reforzado con fibra de vidrio, tamaño 2.5 m, eslora x 1.5 m, colores según fotografía o a elección del cliente, capacidad para 2 personas.

Proveedor: Industria Reforplaz

5.3.12. Barquito para niños

Figura 40

Barquito para niños



5.3.12.1. Características Técnicas De Los Barquitos Para Niños.

Este juego es de paseo, el cual va avanzando flotando sobre el agua mientras que el pasajero va remando, fabricado con resina poliéster reforzado con fibra de vidrio, tamaño 0.5 m. * 0.9 m aprox., colores a elección del cliente, capacidad para 1 pasajero, el tiempo del recorrido de 15 minutos.

Proveedor: Industria Reforplaz

5.3.13. Cine 7D

Figura 41

Cine 7D



5.3.13.1. Características técnicas del Cine 7D

Sistema de visualización de pantalla: Con una robusta pantalla de metal de 150” diseñada para cines estéreo, protege hábilmente de las interferencias de la luz ambiental, asegurando una vida útil prolongada, y un sistema de proyección Epson de Japón 3000:1.

Sistema de asientos: Desarrollado con un diseño 9DOF de vanguardia, este sistema ofrece una experiencia dinámica con 12 direcciones, 36 combinaciones, y 72 movimientos.

Sistema de control centralizado: Su núcleo es el software de control., Coordinar perfectamente todos los equipos para transformar la experiencia cinematográfica en un todo cohesivo en 5D. Esto incluye un control efectivo sobre la visualización de películas., dinámica Sillas de movimiento VR, equipo de efectos especiales, y sistemas de sonido.

Sistema de efectos especiales: Esto abarca una variedad de equipos de 7 tipos de efectos especiales, incluyendo máquinas de rayos, máquinas de lluvia, máquinas de nieve, máquinas de burbujas, máquinas de niebla, y máquinas de viento.

Sistema de sonido: Nuestro equipo de sonido proporcionado cuenta con un 5.1 banda sonora, Representando el pináculo de la tecnología de audio para instalaciones cinematográficas.

Accesorios adicionales: Estos incluyen artículos esenciales como gafas 3D., perchas, películas 7D: 80 Piezas.

Proveedor: Zhengzhou HOTFUN Amusement Equipment CO., LTD

5.3.14. Piscina con Toboganes

Figura 42

Piscina con Toboganes



5.3.14.1. Características Técnicas De La Piscina Con Toboganes

Piscina de gran tamaño: Tiene una superficie de 1.050 m² y una profundidad máxima de 1,5 m la sección de adultos y 50 cm de profundidad para los niños, lo que la hace ideal para nadar, jugar y relajarte, tiene una capacidad para 493 personas.

Tendrá 2 toboganes de diferentes alturas y velocidades, diseñados para que experimentes la emoción de la velocidad y la adrenalina.

Área de descanso: relájate en nuestras áreas de descanso sombreadas y cómodas, donde podrás disfrutar de un refresco o un snack mientras observas a tus seres queridos.

La seguridad en la piscina tendrá personal capacitado y equipo de seguridad para garantizar que tengas una experiencia segura y divertida.

Vestuarios y duchas: nuestros vestuarios y duchas están equipados con todo lo que necesitas para que te sientas cómodo y fresco.

El mantenimiento se realizará 1 vez a la semana.

5.4. Distribución De Las Instalaciones

La distribución e instalaciones de todas las áreas que estarán disponibles para brindar el servicio de recreación en el parque de diversiones Pandinita Park tendrán una superficie de 3.250 m², los cuales están distribuidos como se observa en la figura a continuación.

Figura 43

Distribución de las instalaciones

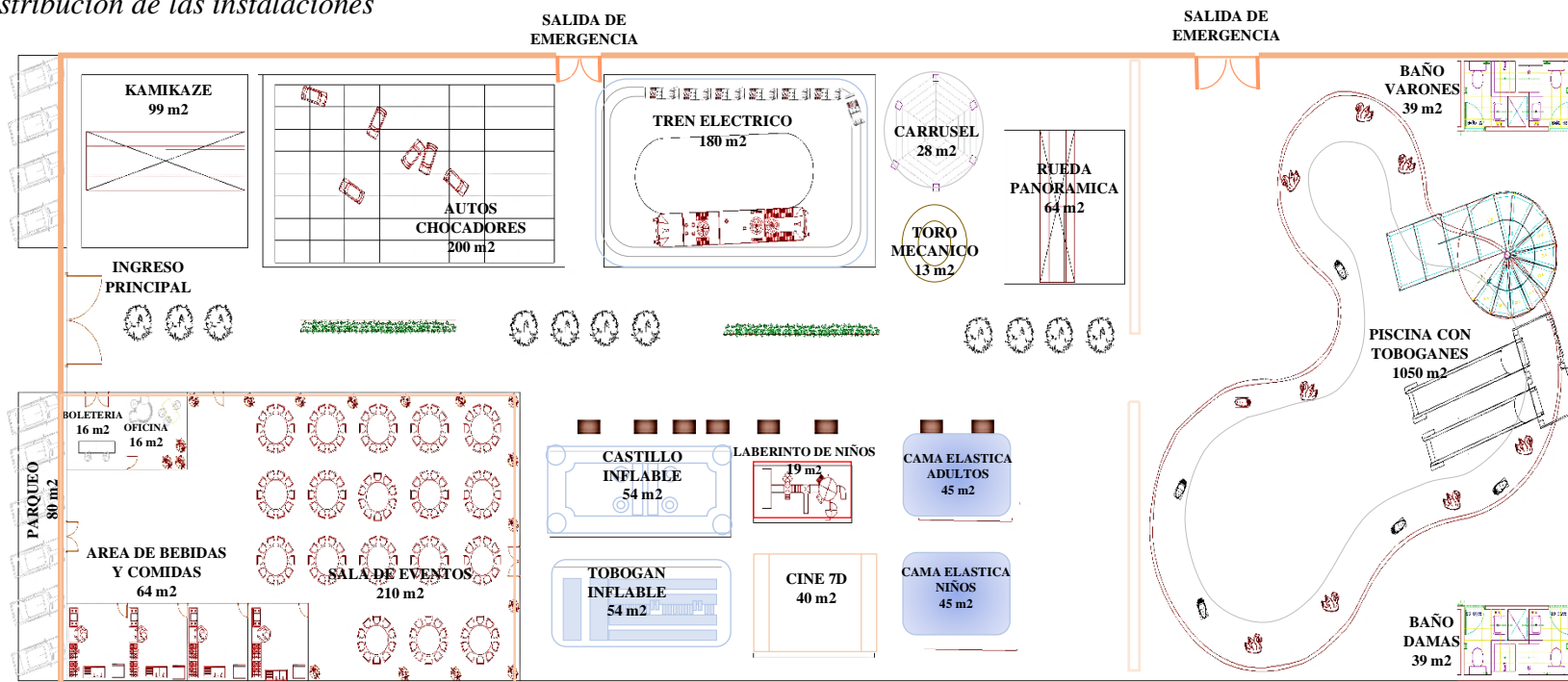


Figura 44

Plano de la Estructura

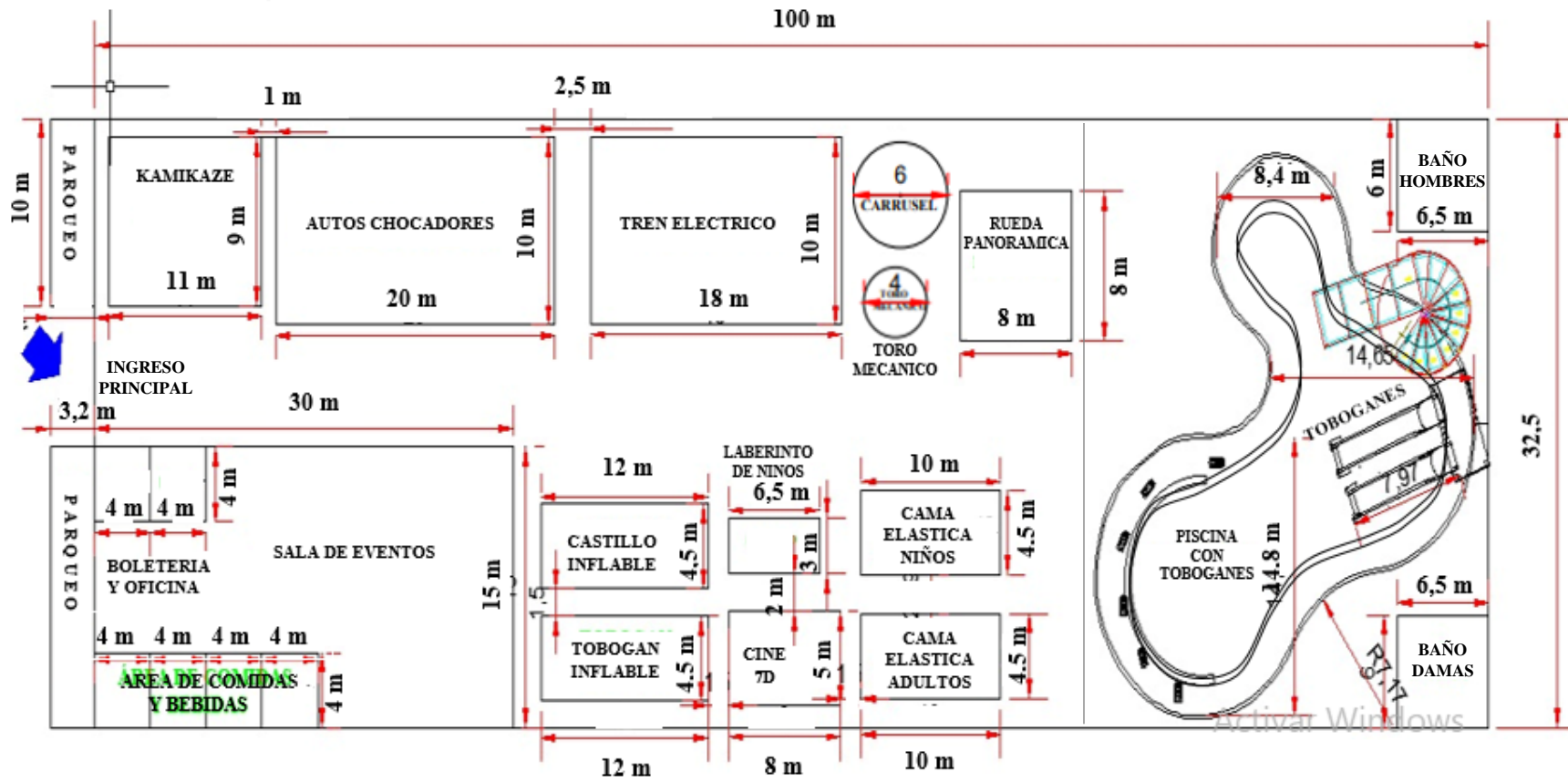
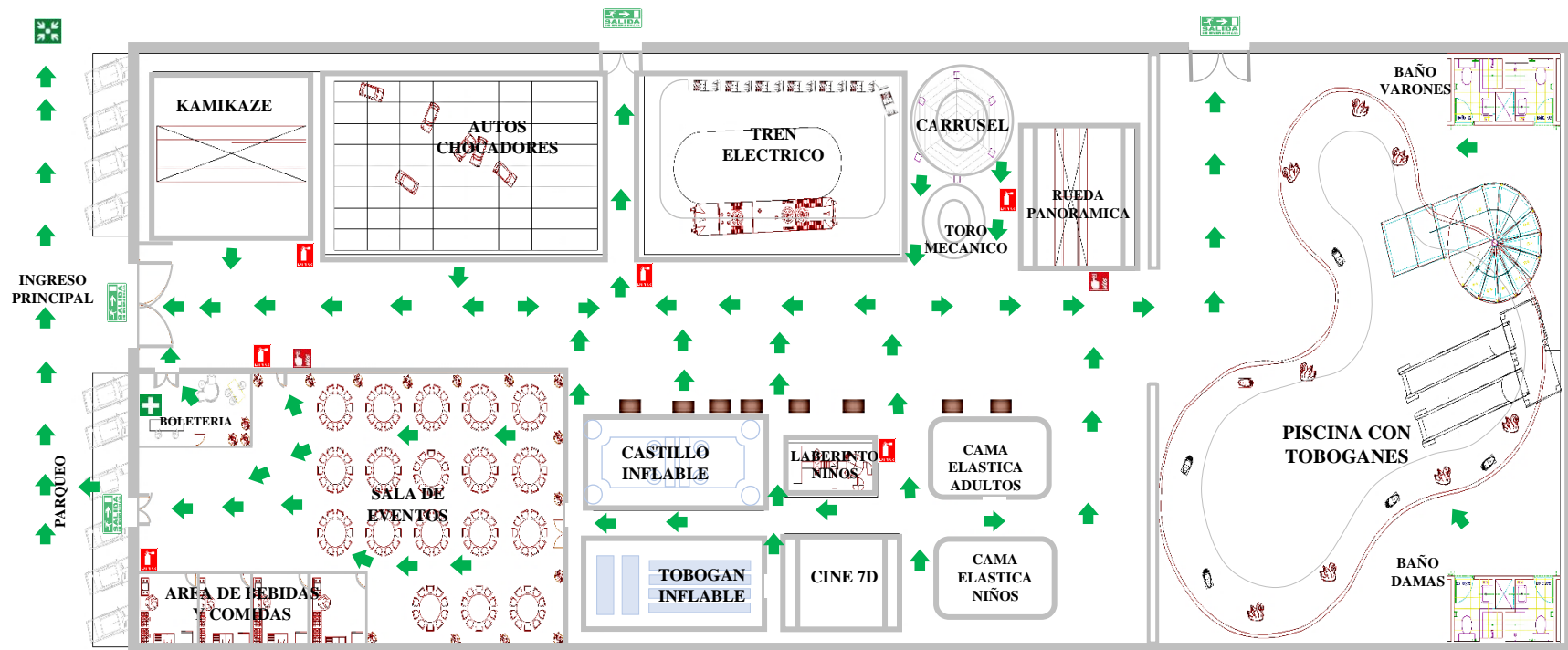


Figura 45

Plano de Evacuación Pandinita Park



REFERENCIAS

					
BOTIQUIN DE PRIMEROS	EXTINTOR ABC	ALARMA DE EMERGENCIA	ruta de EVACUACIÓN	PUNTO DE ENCUENTRO	SALIDA DE EMERGENCIA

5.4.1. Áreas y porcentajes de las instalaciones

Tabla 18

Cuadro de áreas y porcentajes de las atracciones

	Juegos	Cantidad	Área (m2)	% Área
Área de Juegos Mecánicos	Carrusel	1	28	0,9%
	Autos chocadores	1	200	6,2%
	Tren Eléctrico	1	180	5,5%
	Toro mecánico	1	13	0,4%
	Kamikaze	1	99	3,0%
	Rueda Panorámica	1	64	2,5%
Área de Juegos Inflables	Tobogán Inflable niños	1	54	1,7%
	Castillo Inflable niños	1	54	1,7%
Área de Juegos Múltiples	Camas elásticas niños	1	45	1,4%
	Camas elásticas adultos	1	45	1,4%
	Cine 7D	1	40	1,2%
	Laberinto de niños	1	19	0,6%
Área de Juegos Acuáticos	Cisnes a Pedal	5	19	0,6%
	Barquito para niños	10	38	1,2%
	Piscina con toboganes	1	1050	32,7%
Área de Bebidas y comidas	Sala de comidas	3	48	1,5%
	Sala de helados	1	16	0,5%
Servicios EXTRAS	Sala de Eventos	1	210	6,5%
	Zona de Parqueo	1	80	2,5%
Administración	Boletería	1	16	0,5%
	Oficinas	1	16	0,5%
Área Verde	Pasillo y zonas de descanso	1	956	29,1%
TOTAL			3250	100%

5.5. Programación Estimada de Atención al Cliente en un año

Figura 46

Programación Estimada de Atención al Cliente

MES	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	Lu		
Enero				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31					
Febrero	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28											
Marzo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31								
Abril			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30							
Mayo					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31				
Junio	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30									
Julio			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31						
Agosto					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31				
Septiembre			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30							
Octubre				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31					
Noviembre	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30									
Diciembre			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31						

Abierto


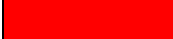



Cerrado

Promociones

Mantenimiento Preventivo

Mantenimiento Exhaustivo cada 2 Meses

TOTAL

	101
	195
	17
	46
	6

365

En la figura N 45 se puede observar la programación estimada de la atención al cliente en el lapso de un año, haciendo un total de días abiertos + promociones de 118 días.

Tabla 19

Días y Horarios de atención estimada

DIA	HORA	JUEGOS
Sábados - Domingos - Feriados	14:00 A 19:00	Piscinas
	19:00 A 23:30	Juegos

Los días sábados, domingos y feriados la atención en el parque de diversiones será de 5 hrs. En sector de la piscina y de 4 hrs. y 30 min. en el sector de juegos.

5.6. Cálculo De La Capacidad De Producción Por Servicio

Tabla 20

Capacidad Máxima por cada Juego

N°	NOMBRE DE LOS JUEGOS	CANTIDAD	CAPACIDAD DE PERSONAS	CAPACIDAD DE PERIODOS POR DIA	CAPACIDAD POR DIA DE TRABAJO	CAPACIDAD MAXIMA DE PERSONAS POR MES	CAPACIDAD MAXIMA DE PERSONAS POR AÑO
	Carrusel	1	16	13	208	2.045	24.544
Área de Juegos Mecánicos	Autos chocadores	1	10	13	130	1.278	15.340
	Tren Eléctrico	1	24	13	312	3.068	36.816
	Toro mecánico	1	1	51	51	502	6.018
	Kamikaze	1	16	13	208	2.045	24.544
	Rueda Panorámica	1	32	13	416	4.091	49.088
Área de Juegos Inflables	Tobogán Inflable niños	1	10	16	160	1.573	18.880
	Castillo Inflable niños	1	10	16	160	1.573	18.880
Área de Juegos Múltiples	Camas elásticas niños	1	15	13	195	1.918	23.010
	Camas elásticas adultos	1	10	13	130	1.278	15.340
	Cine 7D	1	9	13	117	1.151	13.806
	Laberinto de niños	1	15	13	195	1.918	23.010
Área de Juegos Acuáticos	Cisnes a Pedal	5	10	27	270	2.655	31.860
	Barquito para niños	10	10	27	270	2.655	31.860
	Piscina con toboganes	1	483	1	483	4.750	56.994
TOTAL CLIENTES					3.305	32.499	389.990

El cálculo de la capacidad de producción de servicio se realizó detalladamente en el **Anexo 8** determinando la capacidad de 3.305 clientes en un día laboral al 100%, trabajando 5 horas en el área de juegos y 5 horas en el área de juegos acuáticos.

5.7. Requerimiento Energético

En la siguiente tabla se observa en detalle, el requerimiento energético de todos los equipos que estarán en funcionamiento en el parque de diversiones.

Tabla 21*Requerimiento Energético de los equipos*

N.º	DESCRIPCIÓN	POTENCIA REQUERIDA (KW - H)	POTENCIA REQUERIDA (KW - DÍA)	POTENCIA REQUERIDA (KW - MES)	POTENCIA REQUERIDA (KW - AÑO)
1	Tobogán Inflable niños	1,49	8,21	82,06	984,72
2	Castillo Inflable niños	1,49	8,21	82,06	984,72
3	Carrusel	3,00	16,50	165,00	1980,00
4	Autos Chocadores	2,80	15,40	154,00	1848,00
5	Cine 7D	5,00	27,50	275,00	3300,00
6	Tren Eléctrico	8,00	44,00	440,00	5280,00
7	Toro Mecánico	0,90	4,95	49,50	594,00
8	Kamikaze	23,00	126,50	1265,00	15180,00
9	Rueda Panorámica	3,00	16,50	165,00	1980,00
10	Bomba de Agua	0,93	5,12	51,15	613,80
11	Iluminación	4,00	22,00	220,00	2640,00
TOTAL KW		53,61	294,88	2948,77	35385,24

Nota: Elaborado con base en los datos de las cotizaciones de los juegos.

5.8. Plan de Mantenimiento Preventivo

Para mantener un centro de entretenimiento de manera eficiente y rentable se debe asegurar, que todo el equipo esté funcionando de manera óptima. Para ello, el mantenimiento preventivo de rutina debe llevarse a cabo. Algunas veces las revisiones de los equipos se pasan por alto porque la atención se dirige generalmente hacia a equipos más urgentes. Por consiguiente, cuando las tareas pequeñas se pasan por alto durante largos períodos de tiempo, los problemas siguen a menudo; por ejemplos: los errores de mecanismos, accidentes de trabajo, y el daño activo del juego. Este plan de mantenimiento preventivo se completará todos los datos necesarios cuando los proveedores de los juegos entreguen el manual de funcionamiento y mantenimiento, este Plan se encuentra en el **Anexo 11**.

CAPÍTULO VI. ORGANIZACIÓN ADMINISTRATIVA

5.9. Estructura Orgánica

En general todas las empresas tienen la necesidad de organizar a su personal, por esa razón en este capítulo se llevará a cabo una organización modelo para que el parque de diversiones, adopte este tipo de organización.

El parque contara con un equipo de trabajo capacitado en todas las áreas administrativas y operacionales para garantizar la prestación de servicios adecuados y la satisfacción de los clientes. Así mismo tendrá un personal encargado de trabajar directamente con el cliente, los cuales estarán preparados para brindar la atención e información adecuada sobre el parque. De la misma manera el personal contara con una presentación adecuada y distintiva, estarán diferenciados de los clientes con sus respectivos uniformes y credenciales.

Figura 47

Uniformes de personal Pandinita



Se realizará una actualización de la organización de la asociación, el cual resultará una propuesta para el nuevo organigrama y en segundo lugar se dará a conocer los detalles de las funciones y requerimientos para ocupar los cargos.

La empresa plantea su organización basada en las siguientes áreas específicas, que se describen en el organigrama jerárquico:

Figura 48

Organigrama Propuesto para Pandinita Park



Fuente: Elaboración Propia

5.10. Manual De Funciones

El manual de funciones y responsabilidades fue perfilado de acuerdo la estructura organizativa propuesta, se encuentra detallado en el **Anexo 4**.

5.11. Estructura Legal

Para el buen y optimo funcionamiento del parque de diversiones se considera realizar el uso de ciertas normas bolivianas. Como son:

- I. Norma boliviana NB 516001:2013 “juegos mecánicos y dispositivos – terminología estándar relacionada (en base a la norma ASTM F747-06)”
- II. Norma boliviana NB 516002:2013 “juegos mecánicos y dispositivos – instalaciones, operación, mantenimiento e inspección (en base a la norma ASTM F770-11)”
- III. Norma boliviana NB 516003:2013 “juegos mecánicos y dispositivos – comprobación del rendimiento de juegos mecánicos y dispositivos (en base a la norma ASTM F846-92-2009)”

IV. Norma boliviana NB 516004:2013 “juegos mecánicos y dispositivos – procedimientos de mantenimiento (en base a la norma ASTM F853-06)”

V. Norma boliviana NB 516005:2013 “juegos mecánicos y dispositivos – calidad, manufactura y construcción (en base a la norma ASTM F1193-06)”

VI. Norma boliviana NB 516006:2013 “juegos mecánicos y dispositivos – diseño (en base a la norma ASTM F2291-11)”

VII. Norma boliviana NB 516006:2013 “juegos mecánicos y dispositivos – transferencia de información física de equipos usados o (en base a la norma ASTM F1950-99)”

VIII. Norma boliviana NB 516007:2013 “juegos mecánicos y dispositivos – auditoría (en base a la norma ASTM F893-10)”

CAPÍTULO VII. ESTUDIO ECONOMICO

El objetivo principal de este capítulo es desarrollar un análisis que determine la rentabilidad del proyecto. Evaluamos la inversión inicial, el financiamiento, los ingresos y gastos, la depreciación de las atracciones mecánicas, y equipos, para luego desarrollar el Estado de pérdidas y ganancias, Flujo de Caja, y la evaluación económica de los indicadores económicos proyectados para los próximos 10 años.

6.1. Inversiones

La inversión inicial comprende la adquisición de todos los activos tangibles necesarios para empezar las operaciones del parque de diversiones Pandinita Park. A continuación, presentaremos las inversiones fundamentales para el proyecto, asimismo se detallan de forma desglosada el presupuesto.

6.1.1. Terreno Y Edificación

El proyecto se tiene planificado según los estudios realizados en el Terreno I: Km4, sobre la 9 de febrero, Carretera principal, con un total de 3250 m², en las que funcionaran las diferentes áreas de juego, a continuación, detallamos los costos de terreno y adecuación y construcción de infraestructura del parque.

Tabla 22

inversión del terreno

N.º	Ítem	Unidad de Medida	Cantidad	Costo Unitario (Bs)	Costo Total (Bs)	Vida Útil	Depreciación Anual	Valor Residual
1	Terreno	m2	3250	647,21	Bs 2.103.416,61	N/A	N/A	Bs 2.103.416,61
COSTO TOTAL					Bs 2.103.416,61			Bs 2.103.416,61

Tabla 23*Inversión en edificación*

N.º	Ítem	Unidad de Medida	Cantidad	Costo Unitario (Bs)	Costo Total (Bs)	Vida Útil	Depreciación Anual	Valor Residual
1	Obras de infraestructura y construcción	m2	3250	783,51	2.475.598,70	40,00	61.271,07	24.775,99
COSTO TOTAL Bs					2.475.598,70		61.271,07	24.775,99

Nota. La vida útil de la edificación concierne a 40 años, para el valor residual se estableció el 1% de su valor inicial. La depreciación anual se calculó: (costo total – valor residual) / vida útil.

6.1.2. Maquinaria Y Equipo

La inversión en maquinaria y equipo se determinó a considerar los ítems descritos en la tabla a continuación, valores que suman Bs 1,664.442.

Tabla 24*Inversión en maquinaria y equipo*

N.º	Ítem	Cantidad	Costo Unitario (Bs)	Costo Total (Bs)	Vida Útil	Depreciación Anual	Valor Residual
1	Tobogán Inflable niños	1	34.390,00	34.390,00	8	4.298,75	10.317,00
2	Castillo Inflable niños	1	34.390,00	34.390,00	8	4.298,75	10.317,00
3	Camas elásticas niños	1	27.150,00	27.150,00	10	2.715,00	8.145,00
4	Camas elásticas adultos	1	27.150,00	27.150,00	10	2.715,00	8.145,00
5	Carrusel	1	78.648,00	78.648,00	10	7.864,80	31.459,20
6	Autos chocadores	1	187.920,00	187.920,00	10	18.792,00	75.168,00
7	Cine 5D	1	87.000,00	87.000,00	10	8.700,00	34.800,00
8	Tren Eléctrico	1	66.120,00	66.120,00	10	6.612,00	26.448,00
9	Toro mecánico	1	10.648,80	10.648,80	10	1.064,88	4.259,52
10	Kamikaze	1	341.040,00	341.040,00	10	34.104,00	136.416,00
11	Rueda Panorámica	1	240.676,80	240.676,80	10	24.067,68	96.270,72
12	Laberinto de niños	1	96.048,00	96.048,00	10	9.604,80	28.814,40
13	Cisnes a Pedal	5	22.272,00	111.360,00	5	22.272,00	33.408,00
14	Barquito para niños	10	8.352,00	83.520,00	5	16.704,00	25.056,00
15	Toboganes	1	238.380,00	238.380,00	8	29.797,50	71.514,00
COSTO TOTAL Bs.				1.664.441,60		193.611,16	600.537,84

6.1.3. *Mobiliario*

Se detalla a continuación, los mobiliarios a utilizar en las diferentes áreas, administrativa y operativas.

Tabla 25

Inversión en mobiliario administrativo

N.º	Ítem	Unidad de Medida	Cantidad	Costo Unitario (Bs)	Costo Total (Bs)	Vida Útil	Depreciación Anual	Valor Residual
1	Escritorio de madera	Pza.	1	1.200,00	1.200,00	10	120,00	420,00
2	Estantes de madera con puertas	Pza.	1	1.800,00	1.800,00	10	180,00	630,00
3	Sillas plásticas	Pza.	20	180,00	3.600,00	10	360,00	1.260,00
4	Casilleros metálicos con 20 puertas	Pza.	1	3.000,00	3.000,00	10	300,00	1.050,00
5	Computadoras portátiles	Pza.	2	4.500,00	9.000,00	10	900,00	3.150,00
6	Impresora Epson L3210	Pza.	1	2.750,00	2.750,00	10	275,00	962,50
COSTO TOTAL					21.350,00		2.135,00	7.472,50
				Bs				

6.1.4. *Gastos Pre Operacionales*

Los gastos a considerar corresponden a la creación de la empresa en cuanto a su constitución, registro en las instituciones como Impuestos Nacionales, Seprec, Licencia de Funcionamiento, Licencias Ambiental, pago de honorarios profesionales y otros.

Tabla 26*Gastos preoperacionales*

N.º	Descripción	Costo Unitario (Bs)	Costo Total (Bs)
1	Licencia de funcionamiento	100	100
2	SEPREC	500	500
3	Balance de Apertura	1,000	1,000
4	Estudio ambiental	7,400	7,400
5	Otros Gastos	1,000	1,000
		TOTAL	10,000

6.1.5. Resumen De Inversiones

Las inversiones que se realizan en el proyecto están consideradas de acuerdo a los ítems de la tabla a continuación teniendo en cuenta el precio referencial de los mismos, la depreciación y el valor residual considerado para 10 años, el costo total de la inversión para el proyecto es de Bs. 6.678.211,14

Tabla 27*Resumen de inversiones*

Descripción	Costo Total (Bs)	Depreciación Anual (Bs)	Valor Residual
Terreno	2.103.416,61	N/A	2.103.416,61
Edificación	2.475.598,70	61.271,07	24.755,99
Maquinaria y Equipos	1.664.441,60	193.611,16	600.537,84
Mobiliario	21.350,00	2.135,00	7.472,50
Gastos preoperacionales	10.000,00	N/A	N/A
TOTAL	6.274.806,91	257.017,23	2.736.182,94

6.2. Capital De Trabajo

El capital de trabajo está conformado por la mano de obra directa e indirecta, insumos, comercialización. Es importante tener en claro el concepto de capital de trabajo, que es el capital adicional que se debe tener para empezar a funcionar el centro de entretenimiento.

Tabla 28*Capital de operaciones*

Gastos	Anual
Mano de Obra de Operación	306.752,88
Administración y Finanzas	142.450,00
Suministros	153.595,84
Comercialización	6.050,00
TOTAL	608.848.71
CAPITAL DE OPERACIÓN POR DIA	5.159.73
CAPITAL DE OPERACIÓN INICIAL	101.474.79

Se considerará, un periodo de 2 meses para cualquier inconveniente que exista y no se pueda generar ingresos en el parque de diversiones-

6.3. Mano De Obra

Los egresos de mano de obra directa conformado por los operarios con una suma de Bs. 23.596,38 mensualmente, serán pagados conforme a Ley general del trabajo, en proporción al tiempo que trabaje en Pandinita Park, para los cargos de administración se contempla los aportes a gestora y bono frontera.

Tabla 29*Resumen de Costo de Mano de obra*

CARGOS	Cantidad	Costo Anal (Bs/año)
Administración y Finanzas	3	142.450,00
Operaciones	19	306.752,88
Total		449.202,88

Tabla 30*Costo de Mano de obra*

CARGO	ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS						
	Haber Básico	Aguinaldo	Bono frontera 20%	Total ganado	Gestora publica 12,71%	Total liquido pagable (mes)	TOTAL PLANILLA
Gerente General	3.500,00	3.500,00	700,00	4.200,00	533,82	3.666,18	53.900,00
Contador	3.000,00	3.000,00	600,00	3.600,00	457,56	3.142,44	46.200,00

Jefe de Marketing y Ventas	2.750,00	2.750,00	550,00	3.300,00	419,43	2.880,57	42.350,00
SUBTOTAL PERSONAL	9.250,00	9.250,00	1.850,00	11.100,00	1.410,81	9.689,19	142.450,00

OPERACIÓN

CARGO	Haber Básico	Bono frontera 20%	5 Hrs. / Dia / Bs.	Total liquido pagable (mes)	Aguinaldo	TOTAL PLANILLA
Operador 1 Carrusel	2.750,00	550,00	90	900,63	900,63	11.708,13
Operador 2 Autos Chocadores	2.750,00	550,00	90	900,63	900,63	11.708,13
Operador 3 Tren Eléctrico	2.750,00	550,00	90	900,63	900,63	11.708,13
Operador 4 Toro Mecánico	2.750,00	550,00	90	900,63	900,63	11.708,13
Operador 5. Kamikaze	2.750,00	550,00	90	900,63	900,63	11.708,13
Operador 6. Rueda Panorámica	2.750,00	550,00	90	900,63	900,63	11.708,13
Operador 7. Cas. Tob. Inflables	2.750,00	550,00	90	900,63	900,63	11.708,13
Operador 8. Laberinto	2.750,00	550,00	90	900,63	900,63	11.708,13
Operador 9 Camas Elásticas	2.750,00	550,00	90	900,63	900,63	11.708,13
Operador 10 Cine 7D	2.750,00	550,00	90	900,63	900,63	11.708,13

CARGO	Haber Básico	Bono frontera 20%	9 Hrs. / Dia / Bs.	Total liquido pagable (mes)	Aguinaldo	TOTAL PLANILLA
Cajero 1	2.750,00	550,00	162	1.621,13	1.621,13	21.074,63
Cajero 2	2.750,00	550,00	162	1.621,13	1.621,13	21.074,63
Operador 11 Cisne a Pedal	2.750,00	550,00	162	1.621,13	1.621,13	21.074,63
Operador 12 Barquito	2.750,00	550,00	162	1.621,13	1.621,13	21.074,63
Salvavidas 1	2.750,00	550,00	162	1.621,13	1.621,13	21.074,63
Salvavidas 2	2.750,00	550,00	162	1.621,13	1.621,13	21.074,63
Encargado de Limpieza	2.750,00	550,00	162	1.621,13	1.621,13	21.074,63
Encargado de Mantenimiento	2.750,00	550,00	162	1.621,13	1.621,13	21.074,63
Encargado de Parqueo	2.750,00	550,00	162	1.621,13	1.621,13	21.074,63
SUBTOTAL PERSONAL	52.250,00	10.450,00	2.360	23.596,38	23.596,38	306.752,88

Tabla 31

Costo de comercialización

N.º	DESCRIPCIÓN	Cantidad por Mes	Costo Mensual	Costo Anual
1	Spot Publicitario por TV	4	900	3.600
2	Pasa-Calle	2	450	900
3	Banners	2	400	800
4	Volantes	1	150	150
5	Redes Sociales	1	50	600
TOTAL				6.050

6.4. Suministros e insumos

El proyecto tendrá un requerimiento principal en energía eléctrica, agua, asimismo contemplan los boletos de ingreso y manillas, materiales de mantenimiento y de limpieza de la piscina, lubricantes para las máquinas, el detalle observado en la tabla a continuación.

Tabla 32

Costo de suministros e insumos

Descripción	unidad	tarifa (Bs/Unidad)	Cantidad	Consumo Diario	Consumo Mensual	Costo Mensual	Costo Anual
Servicios Energía Eléctrica	KW/h	1,29	12	294,88	2.948,77	3.803,91	45.646,96
Servicio de Agua Potable	Lt.	0,008	3	751820	751820	6014,56	18043,68
Servicio de Internet	Servicio	149	12	-	-	149,00	1788,00
Material de Limpieza	Pza.	19	12	18	19	342,00	4104,00
Transporte	servicio	7	12	3	21	441,00	5292,00
Material de Escritorio	Pza.	11	12	18	18	198,00	2376,00
Equipo de Seguridad Chalecos Salvavidas, Uniformes	Pza.	450	6	-	-	2700,00	16200,00
Equipo de Seguridad y Ropa de Trabajo	Pza.	300	3	-	-	900,00	2700,00
Insumos para Mantenimiento - Piscina	Lt.	8	12	10	144	1152,00	13824,00
Insumos para Mantenimiento - Maquinarias	Pza.	6	12	38	152	912,00	10944,00
Materiales - boletos	Pza.	0,15	12	2822	16932	2539,80	30.477,60
Materiales - Manillas para piscina	Pza.	0,35	12	483	2898	1014,30	12.171,60
Gastos de Salud y Bioseguridad	Pza.	200	6	-	-	200,00	1.200,00
Total						19260,5733	153595,8396

6.5. Financiamiento

Para dar inicio a las actividades se necesita una inversión aproximada de Bs. 6.264.806,91 distribuidas entre aporte propio de un 56% equivalente a Bs 3.566.091,56 y el saldo de 44% equivalente a Bs 2.810.190,13 será financiado mediante proyecto productivo con tasa preferencial del 7,5% a un plazo de 10 años.

A continuación, se detalla el cuadro de aportes donde se refleja lo mencionado en cuanto a división de porcentajes de aportes.

Tabla 33

Cuadro de inversión y financiamiento

INVERSIÓN	COSTO TOTAL	APORTE PROPIO		FINANCIAMIENTO	
		INVERSIÓN	%	BANCO	%
ACTIVOS FIJOS	6.264.806,91	3.454.616,77		2.810.190,13	
Terrenos	2.103.416,61	1.051.708,30	50%	1.051.708,30	50%
Edificaciones	2.475.598,70	1.237.799,35	50%	1.237.799,35	50%
Maquinarias	1.664.441,60	1.165.109,12	70%	499.332,48	30%
Mobiliario	21.350,00	21.350,00	100%		
ACTIVOS DIFERIDOS	10.000,00	10.000,00			
Gastos de Organización	7.500,00	7.500,00	100%		
Trámites Legales	2.500,00	2.500,00	100%		
CAPITAL DE TRABAJO	101.474,79	101.474,79			
Disponible (Caja)	101.474,79	101.474,79	100%		
INVERSION INICIAL	6.376.281,69	3.566.091,56	56%	2.810.190,13	44%

Por otra parte, se adjunta un resumen de financiamiento con simulación de amortización a capital, el del crédito de Bs 2.810.190,13 a una tasa de interés del 7,5% y un plazo de 10 años.

Tabla 34*Resumen del financiamiento*

Año	Cuota	Amortización	Interés	Cap. Amort.	Saldo
0					2.810.190,13
1	491.783,27	281.019,01	210.764,26	281.019,01	2.529.171,12
2	470.706,85	281.019,01	189.687,83	281.019,01	2.248.152,11
3	449.630,42	281.019,01	168.611,41	281.019,01	1.967.133,09
4	428.554,00	281.019,01	147.534,98	281.019,01	1.686.114,08
5	407.477,57	281.019,01	126.458,56	281.019,01	1.405.095,07
6	386.401,14	281.019,01	105.382,13	281.019,01	1.124.076,05
7	365.324,72	281.019,01	84.305,70	281.019,01	843.057,04
8	344.248,29	281.019,01	63.229,28	281.019,01	562.038,03
9	323.171,87	281.019,01	42.152,85	281.019,01	281.019,01
10	302.095,44	281.019,01	21.076,43	281.019,01	0,00

6.6.Resumen De Costos

Tabla 35

Resumen de costos

TIPO DE COSTO	AÑO										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
COSTOS DE SERVICIO											
Servicio de entrenamiento y piscina											
COSTOS DIRECTOS											
Suministros e Insumos	153.595,84	168.955,42	185.850,97	204.436,06	224.879,67	247.367,64	272.104,40	299.314,84	329.246,32	362.170,96	
MANO DE OBRA (SERVICIO)											
Directa	306.752,88	309.820,40	312.918,61	316.047,79	319.208,27	322.400,35	325.624,36	328.880,60	332.169,41	335.491,10	
TOTAL, COSTOS DIRECTOS	460.348,71	478.775,83	498.769,57	520.483,86	544.087,94	569.767,99	597.728,76	628.195,44	661.415,73	697.662,06	
COSTOS ADMINITRACION											
Mano de obra											
Administración	142.450,00	142.450,00	142.450,00	142.450,00	142.450,00	142.450,00	142.450,00	142.450,00	142.450,00	142.450,00	
Terreno	2.103.416,61										
Edificaciones	2.475.598,70										
Equipos/Muebles	1.685.791,60										
TOTAL COSTOS ADMINISTRACION	6.264.806,91	142.450,00	142.450,00	142.450,00	142.450,00	142.450,00	142.450,00	142.450,00	142.450,00	142.450,00	
COSTOS COMERCIALIZACION											
TOTAL COSTOS COMERCIALIZACION	6.050,00	6.352,50	6.670,13	7.003,63	7.353,81	7.721,50	8.107,58	8.512,96	8.938,61	9.385,54	
TOTAL COSTOS COMERCIALIZACION	6.050,00	6.352,50	6.670,13	7.003,63	7.353,81	7.721,50	8.107,58	8.512,96	8.938,61	9.385,54	
GASTOS FINANCIEROS											
INVERSION											
Pago de capital	281.019,01	281.019,01	281.019,01	281.019,01	281.019,01	281.019,01	281.019,01	281.019,01	281.019,01	281.019,01	
Pago de intereses	210.764,26	189.687,83	168.611,40	147.534,98	126.458,55	105.382,13	84.305,70	63.229,27	42.152,85	21.076,42	

TIPO DE COSTO	AÑO										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
SUB TOTAL COSOTOS FINANCIEROS											
Amortizaciones	281.019,01	281.019,01	281.019,01	281.019,01	281.019,01	281.019,01	281.019,01	281.019,01	281.019,01	281.019,01	281.019,01
Intereses	210.764,26	189.687,83	168.611,41	147.534,98	126.458,56	105.382,13	84.305,70	63.229,28	42.152,85	21.076,43	
TOTAL, COSTOS FINANCIEROS	491.783,27	470.706,85	449.630,42	428.554,00	407.477,57	386.401,14	365.324,72	344.248,29	323.171,87	302.095,44	
IMPREVISTOS											
% SOBRE INGRESOS	12.554,61	13.600,83	14.647,05	15.693,26	16.739,48	17.785,70	18.831,92	19.878,13	19.878,13	19.878,13	
TOTAL COSTOS OPERATIVOS	6.264.806	1.113.186,60	1.111.886,00	1.112.167,17	1.114.184,75	1.118.108,80	1.124.126,33	1.132.442,97	1.143.284,82	1.155.854,33	1.171.471,16
DEPRECIACIÓN											
Obras físicas	61.271,07	61.271,07	61.271,07	61.271,07	61.271,07	61.271,07	61.271,07	61.271,07	61.271,07	61.271,07	61.271,07
Mobiliario	2.135,00	2.135,00	2.135,00	2.135,00	2.135,00	2.135,00	2.135,00	2.135,00	2.135,00	2.135,00	2.135,00
Maquinaria y equipo	193.611,16	193.611,16	193.611,16	193.611,16	193.611,16	193.611,16	193.611,16	193.611,16	193.611,16	193.611,16	193.611,16
TOTAL DEPRECIACION	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23
TOTAL COSTOS	6.264.806	1.370.203,8	1.368.903,2	1.369.184,3	1.371.201,9	1.375.126,0	1.381.143,5	1.389.460,2	1.400.302,0	1.412.871,5	1.428.488,3

CAPACIDAD DE PERSONAS DEL 60% E INCREMENTANDO DE 5% CADA AÑO	233.994	253.494	272.993	292.493	311.992	331.492	350.991	370.491	370.491	370.491	370.491
COSTO UNITARIO (Bs/Un)	5,86	5,40	5,02	4,69	4,41	4,17	3,96	3,78	3,81	3,86	3,86

	Cisnes a Pedal	31860	31.860	31.860	31.860	31.860	31.860	31.860	31.860	31.860	31.860
	Barquito para niños	31860	31.860	31.860	31.860	31.860	31.860	31.860	31.860	31.860	31.860
	Precio Bs/Unidad		10	10	10	10	10	10	10	10	10
	Ingreso de Ventas		637.200	637.200	637.200	637.200	637.200	637.200	637.200	637.200	637.200
Área de Juegos acuáticos	Piscina niños	28497	28.497	28.497	28.497	28.497	28.497	28.497	28.497	28.497	28.497
	Precio Bs/Unidad		15	15	15	15	15	15	15	15	15
	Ingreso de Ventas		427.455	427.455	427.455	427.455	427.455	427.455	427.455	427.455	427.455
	Piscina adultos	28497	28.497	28.497	28.497	28.497	28.497	28.497	28.497	28.497	28.497
	Precio Bs/Unidad		15	15	15	15	15	15	15	15	15
	Ingreso de Ventas		427.455	427.455	427.455	427.455	427.455	427.455	427.455	427.455	427.455
Alquiler	Salón de Eventos		12	12	12	12	12	12	12	12	12
	Precio Bs/Alquiler		500	500	500	500	500	500	500	500	500
	Ingreso de Ventas		6.000	6.000	6.000	6.000	6.000	6.000	6.000	6.000	6.000
	Patio de Comidas y helados		48	48	48	48	48	48	48	48	48
	Precio Bs/Alquiler		500	500	500	500	500	500	500	500	500
	Ingreso de Ventas		24.000	24.000	24.000	24.000	24.000	24.000	24.000	24.000	24.000
Servicios	Parqueo		2.360	2.950	3.540	4.130	4.720	5.310	5.900	6.490	6.490
	Precio Bs/Unidad		10	10	10	10	10	10	10	10	10
	Ingreso de Ventas		23.600	29.500	35.400	41.300	47.200	53.100	59.000	64.900	64.900
TOTAL INGRESOS			4.238.470	4.244.370	4.250.270	4.256.170	4.262.070	4.267.970	4.273.870	4.279.770	4.298.650

En la tabla 32. Ingresos por presentación se calculó los ingresos proyectados en periodo de 10 años ingresando en operación al 100% de su capacidad máxima del parque de diversiones.

6.7.1. Ingresos con proyección de ventas

Tabla 37

Ingresos con proyección de ventas

NOMBRE DE LOS JUEGOS	CAPACIDAD AL 100% POR AÑO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	95%	95%	
Área de Juegos Mecánicos	Carrusel	24544	147.264,00	159.536,00	171.808,00	184.080,00	196.352,00	208.624,00	220.896,00	233.168,00	233.168,00	233.168,00
	Autos chocadores	15340	92.040,00	99.710,00	107.380,00	115.050,00	122.720,00	130.390,00	138.060,00	145.730,00	145.730,00	145.730,00
	Tren Eléctrico	36816	220.896,00	239.304,00	257.712,00	276.120,00	294.528,00	312.936,00	331.344,00	349.752,00	349.752,00	349.752,00
	Toro mecánico	6018	36.108,00	39.117,00	42.126,00	45.135,00	48.144,00	51.153,00	54.162,00	57.171,00	57.171,00	57.171,00
	Kamikaze	24544	147.264,00	159.536,00	171.808,00	184.080,00	196.352,00	208.624,00	220.896,00	233.168,00	233.168,00	233.168,00
	Rueda Panorámica	49088	294.528,00	319.072,00	343.616,00	368.160,00	392.704,00	417.248,00	441.792,00	466.336,00	466.336,00	466.336,00
	Área de Juegos Inflables	Tobogán Inflable niños	18880	113.280,00	122.720,00	132.160,00	141.600,00	151.040,00	160.480,00	169.920,00	179.360,00	179.360,00
Castillo Inflable niños		18880	113.280,00	122.720,00	132.160,00	141.600,00	151.040,00	160.480,00	169.920,00	179.360,00	179.360,00	179.360,00
Área de Juegos Múltiples	Camas elásticas niños	23010	138.060,00	149.565,00	161.070,00	172.575,00	184.080,00	195.585,00	207.090,00	218.595,00	218.595,00	218.595,00
	Camas elásticas adultos	15340	92.040,00	99.710,00	107.380,00	115.050,00	122.720,00	130.390,00	138.060,00	145.730,00	145.730,00	145.730,00
	Cine 7D	13806	82.836,00	89.739,00	96.642,00	103.545,00	110.448,00	117.351,00	124.254,00	131.157,00	131.157,00	131.157,00
	Laberinto de niños	23010	138.060,00	149.565,00	161.070,00	172.575,00	184.080,00	195.585,00	207.090,00	218.595,00	218.595,00	218.595,00
Área de Juegos acuáticos	Cisnes a Pedal	31860	191.160,00	207.090,00	223.020,00	238.950,00	254.880,00	270.810,00	286.740,00	302.670,00	302.670,00	302.670,00
	Barquito para niños	31860	191.160,00	207.090,00	223.020,00	238.950,00	254.880,00	270.810,00	286.740,00	302.670,00	302.670,00	302.670,00
	Piscina con toboganes	56994	512.946,00	555.691,50	598.437,00	641.182,50	683.928,00	726.673,50	769.419,00	812.164,50	812.164,50	812.164,50
TOTAL Bs			2.510.922,0	2.720.165,5	2.929.409,0	3.138.652,5	3.347.896,0	3.557.139,5	3.766.383,0	3.975.626,5	3.975.626,5	3.975.626,5

Los ingresos se consideran en función a los días de atención siendo estos 118 días hábiles de los 365, los días no ocupados se realizarán mantenimientos correspondientes, para así no tener fallas y desgastes en las maquinarias.

Además, se consideró iniciar las operaciones con un 60% de la capacidad de personas en el primer año, un 65% en el segundo año, un 70% en el tercer año y así incrementando un 5% a cada año.

Tabla 38

Proyecciones de ventas anuales en bolivianos

SERVICIO O PRODUCTO	AÑO									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ingreso juegos	2.510.922,00	2.720.165,50	2.929.409,00	3.138.652,50	3.347.896,00	3.557.139,50	3.766.383,00	3.975.626,50	3.975.626,50	3.975.626,50
Otros Ingresos	53.600,00	59.500,00	65.400,00	71.300,00	77.200,00	83.100,00	89.000,00	94.900,00	94.900,00	94.900,00
TOTAL INGRESOS	2.564.522,00	2.779.665,50	2.994.809,00	3.209.952,50	3.425.096,00	3.640.239,50	3.855.383,00	4.070.526,50	4.070.526,50	4.070.526,50

En la tabla adjunta se consideran los ingresos de juegos, alquileres y uso de parqueo.

Tabla 39*Programa maestro del servicio*

DETALLE	UNIDAD	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	TOTAL ANUAL
Tiempo														
DIAS HABILES	(Días)	11	10	10	9	12	9	8	11	10	9	10	9	118
SERVICIO POR DIA														
DETALLE	UNIDAD	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	TOTAL ANUAL
Inflables niños	cliente	3.520	3.200	3.200	2.880	3.840	2.880	2.560	3.520	3.200	2.880	3.200	2.880	37.760
Camas elásticas	cliente	3.575	3.250	3.250	2.925	3.900	2.925	2.600	3.575	3.250	2.925	3.250	2.925	38.350
Carrusel	cliente	2.288	2.080	2.080	1.872	2.496	1.872	1.664	2.288	2.080	1.872	2.080	1.872	24.544
Autos chocadores	cliente	1.430	1.300	1.300	1.170	1.560	1.170	1.040	1.430	1.300	1.170	1.300	1.170	15.340
Cine 7D	cliente	1.287	1.170	1.170	1.053	1.404	1.053	936	1.287	1.170	1.053	1.170	1.053	13.806
Tren Eléctrico	cliente	3.432	3.120	3.120	2.808	3.744	2.808	2.496	3.432	3.120	2.808	3.120	2.808	36.816
Toro mecánico	cliente	561	510	510	459	612	459	408	561	510	459	510	459	6.018
Kamikaze	cliente	2.288	2.080	2.080	1.872	2.496	1.872	1.664	2.288	2.080	1.872	2.080	1.872	24.544
Rueda Panorámica	cliente	4.576	4.160	4.160	3.744	4.992	3.744	3.328	4.576	4.160	3.744	4.160	3.744	49.088
Laberinto de niños	cliente	2.145	1.950	1.950	1.755	2.340	1.755	1.560	2.145	1.950	1.755	1.950	1.755	23.010
Cisnes a Pedal	cliente	2.970	2.700	2.700	2.430	3.240	2.430	2.160	2.970	2.700	2.430	2.700	2.430	31.860
Barquito para niños	cliente	2.970	2.700	2.700	2.430	3.240	2.430	2.160	2.970	2.700	2.430	2.700	2.430	31.860
Piscina con toboganes	cliente	5.313	4.830	4.830	4.347	5.796	4.347	3.864	5.313	4.830	4.347	4.830	4.347	56.994
Insumos	UNIDAD	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	TOTAL, ANUAL
Energía Eléctrica	Kw h/mes	590	536	536	482	643	482	429	590	536	482	536	482	6.326
Lubricantes	Lts/mes	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
Agua Potable	Lts /mes	751.820	37.591	37.591	37.591	751.820	37.591	37.591	37.591	751.820	37.591	37.591	37.591	2.593.779
Insumos para Limpieza y mantenimiento	pieza	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	84
Boletos, manillas	Tickets/mes	36.355	33.050	33.050	29.745	39.660	29.745	26.440	36.355	33.050	29.745	33.050	29.745	389.990

6.8. Flujo De Caja Con Financiamiento

Tabla 40

Flujo de Caja con Financiamiento

CONCEPTO	AÑO										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ingresos		2.564.522,00	2.779.665,50	2.994.809,00	3.209.952,50	3.425.096,00	3.640.239,50	3.855.383,00	4.070.526,50	4.070.526,50	4.070.526,50
Costos de operación de servicios		- 460.348,71	-478.775,83	-498.769,57	-520.483,86	-544.087,94	-569.767,99	-97.728,76	-628.195,44	-661.415,73	-697.662,06
Costos Administración		- 142.450,00	- 142.450,00	- 142.450,00	- 142.450,00	- 142.450,00	- 142.450,00	- 142.450,00	- 142.450,00	- 142.450,00	- 142.450,00
Costo de Comercialización		6.050,00	6.352,50	6.670,13	7.003,63	7.353,81	7.721,50	8.107,58	8.512,96	8.938,61	9.385,54
Imprevistos		- 12.822,61	- 13.898,33	- 14.974,05	- 16.049,76	- 17.125,48	- 18.201,20	- 19.276,92	- 20.352,63	- 20.352,63	- 20.352,63
Depreciación		-257.017,23	-257.017,23	-257.017,23	-257.017,23	-257.017,23	-257.017,23	-257.017,23	-257.017,23	-257.017,23	-257.017,23
Intereses		- 210.764,26	-189.687,83	-168.611,41	-147.534,98	- 126.458,56	-105.382,13	- 84.305,70	- 63.229,28	- 42.152,85	- 21.076,43
UTILIDAD ANTES DE IMPUESTOS		1.475.069,19	1.691.483,78	1.906.316,62	2.119.413,04	2.330.602,98	2.539.699,45	2.746.496,82	2.950.768,96	2.938.199,45	2.922.582,62
Impuestos		368.767,30	422.870,95	476.579,16	529.853,26	582.650,75	634.924,86	686.624,20	737.692,24	734.549,86	730.645,66
UTILIDAD NETA		1.106.301,89	1.268.612,84	1.429.737,47	1.589.559,78	1.747.952,24	1.904.774,59	2.059.872,61	2.213.076,72	2.203.649,59	2.191.936,97
Depreciación		257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23
Inversión Inicial	6.376.281,69										
Inversión capital de trabajo	- 239.171,76										
Recuperación capital de trabajo											239.171,76
Préstamo	2.810.190,13										
Amortización de préstamo		-281.019,01	-281.019,01	-281.019,01	-281.019,01	-281.019,01	-281.019,01	-281.019,01	-281.019,01	-281.019,01	-281.019,01
Valor de desecho (residual)											3.062.002,04
FLUJO DE CAJA	-3.805.263,32	1.082.300,11	1.244.611,05	1.405.735,68	1.565.557,99	1.723.950,45	1.880.772,80	2.035.870,83	2.189.074,94	2.179.647,80	5.469.108,98
FLUJO NETO											
ACUMULADO	-3.805.263,32	2.722.963,22	1.478.352,16	- 72.616,48	1.492.941,51	3.216.891,96	5.097.664,76	7.133.535,59	9.322.610,53	11.502.258,33	16.971.367,31

6.9. Evaluación Económica

Tabla 41

Indicadores financieros para el proyecto

Tasa de actualización (Oportunidad)	15%
Valor Actual Neto (VAN)	5.019.040,67
Tasa Interna de Retorno (TIR)	37.4%
Periodo de Recuperación de la Inversión (Años)	3,05
Relación Beneficio/Costo	2,32

6.9.1. Tasa Interna De Retorno

La tasa interna de retorno indica que la evaluación económica del proyecto tiene como resultado de 37,4%, considerando que la tasa riesgo es de 15% nos muestra que el proyecto es rentable.

6.9.2. Valor Actual Neto

El VAN para el proyecto tiene un valor de Bs 5.019.040,67; lo que significa que el inversionista habrá de acumular este valor luego de recuperar sus fondos invertidos y haber descontado la inversión inicial y los flujos futuros. Indica que el proyecto es rentable, dado que el valor es positivo.

6.9.3. Periodo De Recuperación

El periodo de recuperación del proyecto es 3 años y 1 mes lo que significa que el parque de diversiones recuperara el capital invertido en este tiempo.

6.9.4. Relación Beneficio/Costo

La Relación Beneficio/Costo para el proyecto nos indica que por cada 1 Bs. invertidos en el proyecto se obtendrá un retorno de 1.32 Bs de utilidades.

6.10. Punto De Equilibrio

El punto de equilibrio es un punto de balance entre ingresos y egresos denominado por algunos autores como PUNTO MUERTO, porque en él no hay ni pérdidas ni ganancias. Cuando los ingresos y los gastos son iguales se produce el punto de equilibrio, cuyo significado es que no existen utilidades ni pérdidas, es decir, si vendo menos que el punto de equilibrio tendré pérdidas y si vendo más que el punto de equilibrio obtendré ganancias. Para realizar este cálculo es necesario clasificar los costos fijos y los variables. Existen dos tipos de cálculo que son; método matemático y método gráfico.

6.10.1. Método Matemático

En este método se plantea tres alternativas; en función a la capacidad instalada, en función de las ventas y en función de la producción.

Calculo para el punto de equilibrio en función a las ventas:

$$P.E.F.V. = \frac{\text{Costo fijo total}}{1 - \frac{\text{Costo variable total}}{\text{Ventas totales}}} \qquad P.E.F.V. = \frac{1.331.718,06}{1 - \frac{332.342,4}{2.510.922}}$$

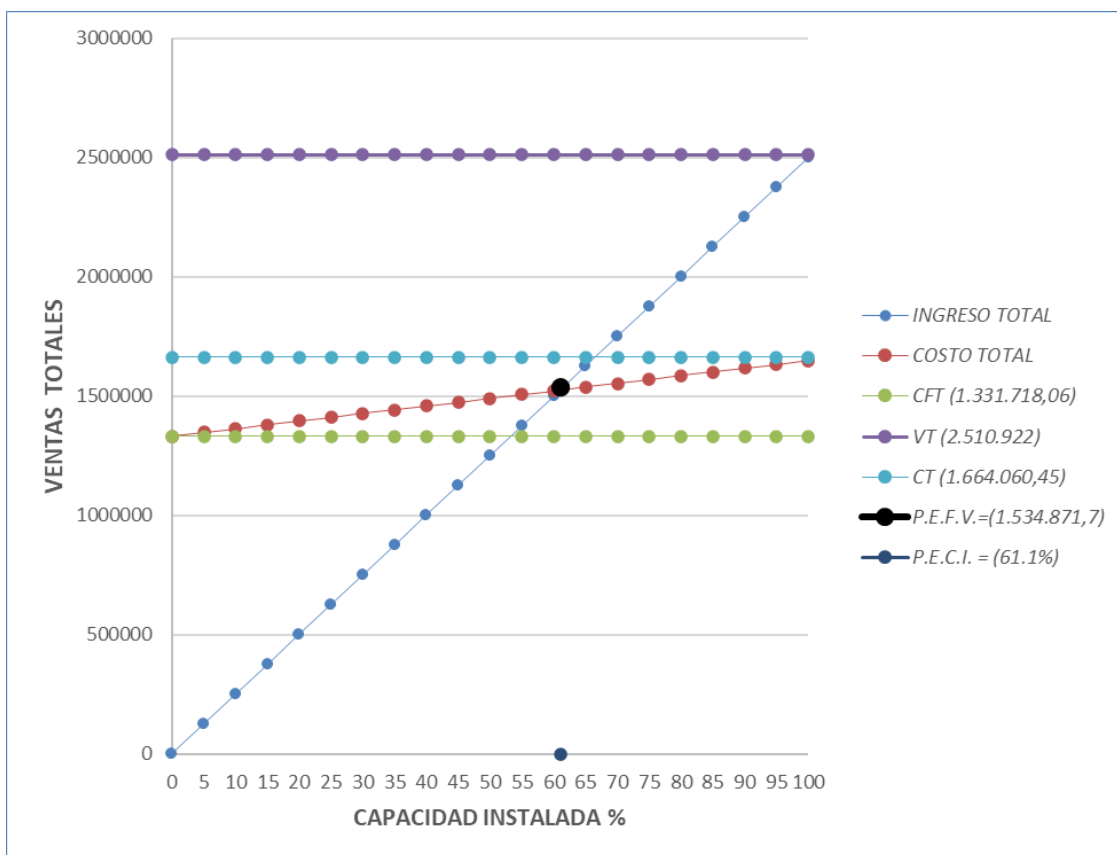
$$P.E.F.V. = 1.534.871,7$$

Calculo para el punto de equilibrio en función a la capacidad instalada:

$$P.E.C.I. = \frac{\text{Costo fijo total}}{\text{Ventas totales} - \text{Costo variable total}} * 100$$

$$P.E.C.I. = \frac{1.331.718,06}{2.510.922 - 332.342,4} * 100$$

$$P.E.C.I. = 61,1\%$$

Figura 49*Punto de equilibrio*

Análisis: El siguiente gráfico indica que para el primer año el parque de diversiones debe vender Bs 1.534.871,7 de su servicio para llegar al punto de equilibrio con un 61,1% de capacidad instalada, es decir 122.142 boletos para juegos a un costo de 10 Bs. y 20.897 manillas para ingreso a las piscinas a un costo de 15 Bs.

6.11. Análisis De Sensibilidad

Para el análisis de sensibilidad del proyecto se plantean dos opciones en función de los posibles escenarios futuros, considerando un incremento en los costos del 15%, y reducción de ingresos al 10% el proyecto aún es factible.

Tabla 42*Análisis de sensibilidad dos escenarios posibles*

CONCEPTO	AÑO										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ingresos		2.308.069,80	2.501.698,95	2.695.328,10	2.888.957,25	3.082.586,40	3.276.215,55	3.469.844,70	3.663.473,85	3.663.473,85	3.663.473,85
Costos de operación de servicios		-529401,02	-550592,20	-573585,01	-598556,43	-625701,13	-655233,19	-687388,07	-722424,76	-760628,09	-802311,37
Costos Administración		-163817,50	-163817,50	-163817,50	-163817,50	-163817,50	-163817,50	-163817,50	-163817,50	-163817,50	-163817,50
Costo de Comercialización		-6050,00	-6352,50	-6670,13	-7003,63	-7353,81	-7721,50	-8107,58	-8512,96	-8938,61	-9385,54
Imprevistos		-11540,35	-12508,49	-13476,64	-14444,79	-15412,93	-16381,08	-17349,22	-18317,37	-18317,37	-18317,37
Depreciación		-257017,23	-257017,23	-257017,23	-257017,23	-257017,23	-257017,23	-257017,23	-257017,23	-257017,23	-257017,23
Intereses		-210764,26	-189687,83	-168611,41	-147534,98	-126458,56	-105382,13	-84305,70	-63229,28	-42152,85	-21076,43
UTILIDAD ANTES DE IMPUESTOS		1.129.479,44	1.321.723,19	1.512.150,19	1.700.582,69	1.886.825,24	2.070.662,92	2.251.859,40	2.430.154,76	2.412.602,21	2.391.548,43
Impuestos		282.369,86	330.430,80	378.037,55	425.145,67	471.706,31	517.665,73	562.964,85	607.538,69	603.150,55	597.887,11
UTILIDAD NETA		847.109,58	991.292,39	1.134.112,64	1.275.437,02	1.415.118,93	1.552.997,19	1.688.894,55	1.822.616,07	1.809.451,65	1.793.661,32
Depreciación		257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23	257.017,23
Inversión Inicial	-6376281,69										
Inversión capital de trabajo	-239171,76										
Recuperación capital de trabajo											239.171,76
Préstamo	2.810.190,13										
Amortización de préstamo		-281019,01	-281019,01	-281019,01	-281019,01	-281019,01	-281019,01	-281019,01	-281019,01	-281019,01	-281019,01
Valor de desecho (residual)											3.062.002,04
FLUJO DE CAJA	-3805263,32	823107,80	967290,61	1110110,86	1.251.435,23	1.391.117,14	1.528.995,41	1.664.892,76	1.798.614,28	1.785.449,87	5.070.833,33
FLUJO NETO ACUMULADO	-3805263,32	-2982155,52	-2014864,92	-904754,06	346.681,17	1.737.798,31	3.266.793,72	4.931.686,48	6.730.300,77	8.515.750,63	13.586.583,9

Tabla 43*Indicadores Económicos*

Tasa de actualización (Oportunidad)	15%
Valor Actual Neto (VAN)	3.414.813,1
Tasa Interna de Retorno (TIR) económico	30,43%
Periodo de Recuperación de la Inversión (Años)	3,72
Relación Beneficio/Costo	1,90

CAPÍTULO VIII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1. Conclusiones

Luego de haber culminado con el presente trabajo investigativo, y tomando como base los resultados obtenidos en la misma presento a continuación las conclusiones a las que se ha llegado:

Mediante la creación de un Parque de diversiones en la ciudad de Cobija, no solo se fortalecerá la situación económica de los ciudadanos, sino también un momento de distracción a sus habitantes en un lugar organizado que garantice seguridad y el buen servicio al cliente.

Referente al estudio de mercado realizado, se resalta que existe un gran volumen de demandantes insatisfechos de 16.287, en cuanto se refiere a un servicio de diversiones con juegos modernos inexistente en el sector.

Las estrategias de marketing que se propone son la propaganda a través de las redes sociales y promociones, difundiendo y resaltando las principales características del parque de diversiones.

El estudio técnico determina que la empresa tendrá una capacidad utilizada del 95% de la capacidad instalada, también se determinó los factores técnicos y humanos que son necesarios para la ejecución del proyecto, así como la macrolocalización, ubicada en el municipio de Cobija y la microlocalización estableciendo como la más óptima en Terreno I: Km4, sobre la 9 de febrero, Carretera principal.

En el estudio de la organización se tendrá un organigrama y un manual de funciones.

El estudio económico y financiero del proyecto presento resultados de los costos e ingresos establece que para el primer año el valor del costo de total de operación es de Bs. 1.465.509,9. En la evaluación financiera se establece el Valor Actual Neto de Bs 5.019.040,67; Tasa Interna de Retorno de 37,4%; Relación Beneficio 2.30; Periodo de Recuperación de Capital es de 3 años 1 mes ; Análisis de Sensibilidad indica que el proyecto soporta un

incremento en los costos del 15% y en la disminución en los ingresos del 10%, por lo cual el proyecto es factible.

Si en supuesto caso no se llegue a conseguir el financiamiento para la inversión se propone que:

Propuesta 1: 28 de los 40 socios realicen un préstamo de 100.000 Bs así conseguir los Bs 2.800.000 que es la inversión restante del proyecto.

Propuesta 2: Es vender acciones del 50 % del proyecto a 10.000 Bs a 280 personas así poder completar el monto restante de la inversión.

Propuesta 3. Es Alquilar terreno con intención de compra a un plazo de 4 años, que es el tiempo cuando el proyecto ya cumplirá el Periodo de Recuperación de la Inversión.

Propuesta 4. Solicitar un crédito en el primer año, solo para la compra de todos los juegos mecánicos y múltiples, ya en segundo o tercer año solicitar otro crédito para la construcción del área de juegos acuáticos.

7.2. Recomendaciones

Se recomienda la ejecución de este proyecto, debido a que es muy factible económicamente de acuerdo a los resultados obtenidos, además se cuenta con un amplio mercado y excelente mano de obra local. Que las instituciones de nivel superior, orienten y motiven mediante programas de capacitación y apoyo al desarrollo empresarial a los estudiantes y a la población en general, y así propiciar la generación de fuentes de trabajo que afecta positivamente en la economía de Cobija y el país. Para la implementación de una empresa es aconsejable realizar un buen estudio de mercado, porque es el punto de partida del proyecto con lo cual se puede mermar cualquier tipo de riesgo que pudiese existir, de tal manera que su rentabilidad y éxito sea garantizada. Que en un futuro se deberían realizar estudios técnicos y económicos, con la expectativa de mejorar la capacidad de producción y poder cubrir una mayor demanda del mercado, aunque esto ocasione un poco más de inversión. A los inversionistas y futuros emprendedores que deseen formar parte de esta iniciativa empresarial, tomar en consideración el presente proyecto ya que es factible.

BIBLIOGRAFÍA

- Cabarcas, M. (2012). *Plan de negocio para el montaje de un parque de diversiones y cultural en la ciudad de Cartagena*. Cartagena, Colombia.
- Plaza, B. (2015). *Estudio de factibilidad para la creación de un parque de diversiones en el proyecto eólico de la ciudad de Loja*. Loja Ecuador.
- Ayon, J. (2017). *Estudio de factibilidad de la creación de un parque acuático en la ciudad de Milagro*. Guayaquil, Ecuador.
- Arango, B. (2018). *Estudio Técnico Parque De Diversiones En Santa Fe De Antioquia*. Antioquia, Colombia
- Kotler, P. y Armstrong, G. (2013). *Fundamentos de Marketing*. México: Pearson.
- Instituto Nacional de Estadística. (2025). *Pando en Cifras 2025* La Paz: INE.
- Fisher, L., y Espejo, Jorge. (2011). *Mercadotecnia*. Santa fe, México: McGraw-Hill/Interamericana.
- Sapag Chain, N. (2013). *Preparación y Evaluación de Proyectos*. Madrid: McGraw-Hill.
- MARTINEZ, O. E. (2009). *Formulación y Evaluación de Proyectos*. Bogotá, Colombia: Escuela Superior De Administración Pública.
- Ramos, W. (2018). *La importancia del manual de funciones y procedimientos en la estructura de las empresas*. La Paz, Bolivia.
- Ibáñez, C. (2015). *Plan de negocios parque temático de entretenimiento y diversión Magic Park*. La Paz, Bolivia.

Hornngren, C. T., Datar, S. M., & Rajan, M. (2015). *Contabilidad de costos Un enfoque gerencial*. México: Pearson.

Anzola, S. (2000). *Administración de Pequeñas Empresas*. México: Mc Graw Hill.

Arias, E. R. (2020). *Análisis de sensibilidad*. Obtenido de Diccionario económico Finanzas: <https://economipedia.com/definiciones/analisis-de-sensibilidad.html>

Naresk, K. Malhotra (2008). *Investigación de mercados un enfoque aplicado*. México: Pearson.

Bembibre, C. (15 de 07 de 2025). *Definición de Parque de diversiones*. Significado.com. Obtenido de <https://significado.com/parque-de-diversiones/>

Querales, J. y Sánchez, X. (2011). *Influencia de la actividad física recreativa en el estilo de vida del adulto mayor de la comunidad del sector Agua Dulce de la Parroquia Barinitas del Municipio Bolívar*. Buenos Aires, Argentina.

Murray, J. H. (2017). *Principios de diseño para nuevos medios*. Cambridge: MIT Press.

Reena Sommer (2017) *Set up a Preventive Maintenance Program in Six Simple Steps*.

Ibañez, C. Rosas, L. (2018). *Elaboración de un programa de mantenimiento preventivo en un centro de entretenimiento de juegos mecánicos*. Lima, Perú.

Tripadvisor. (10 de 07 de 2025). *Parques de atracciones en Bolivia*. Obtenido de <https://www.tripadvisor.es/Attractions-g294071-Activities-c52-Bolivia.html>

Buenas Tareas. (12 de 07 de 2025). *Antecedentes Históricos De Parques De Diversiones*. Obtenido de <https://www.buenastareas.com/ensayos/Antecedentes-Historicos-De-Parques-De-Diversiones/7236331.html>

OpenAI (2025). ChatGPT. (*ChatGPT 4.0 del 10 de 07*). Antecedentes históricos de parques de diversiones. <https://chatgpt.com/>

Edu.lat. (8 de 07 de 2025) *Definición*. Obtenido de <https://definicion.edu.lat/category/A.html>

ANEXOS

Anexo 1: Lista de preguntas

N°	PREGUNTA
1	<i>¿Qué sitios prefiere visitar para su Distracción/Recreación/Divertirse con los integrantes de su hogar o amigos?</i>
2	<i>¿Con que frecuencia visita lugares de diversión?</i>
3	<i>¿Cuánto invierte en diversión?</i>
4	<i>¿Usted asiste al parque Piñata?</i>
5	<i>¿Con que frecuencia asiste al parque piñata?</i>
6	<i>¿El parque al que frecuenta satisface todas sus expectativas?</i>
7	<i>¿Usted está de acuerdo construcción de un nuevo parque de diversiones que tenga varios juegos para niños y adultos incluyendo piscinas en la ciudad de Cobija?</i>
8	<i>¿Qué tipo de juegos y atracciones quisiera que tuviera el nuevo parque de diversiones?</i>
9	<i>¿Qué características le gustaría que tenga el nuevo parque?</i>
10	<i>¿Qué Servicios que les gustaría encontrar en el parque de diversiones?</i>
11	<i>De Lunes a Viernes en que horarios visitaría el nuevo parque de diversiones</i>
12	<i>Los Sábados, Domingos y Feriados en que horarios visitaría el nuevo parque de diversiones</i>
13	<i>¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por ingresar a sus hijos a los juegos para los niños?</i>
14	<i>¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por ingresar a los juegos para los adultos?</i>
15	<i>¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por ingresar a sus hijos a la piscina para niños?</i>
16	<i>¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por ingresar a la piscina para adultos?</i>
17	<i>¿Qué medios utiliza para informarse de los lugares de diversión, recreación. ?</i>

Anexo 2: Encuesta realizada a la Población

ENCUESTA "ESTUDIO DE FACTIBILIDAD PARA LA CONSTRUCCION DE UN PARQUE DE DIVERSIONES"

Esta encuesta tiene como propósito la recolección de información necesaria para conocer la perspectiva de los ciudadanos de Cobija, la información suministrada será de uso exclusivo para fines investigativos y la evaluación de una idea de negocios con fines académicos. Para lo cual se solicita de la manera más comedida, respetuosa y amablemente se digne contestar las siguientes preguntas:

levisvartar@gmail.com [Cambiar cuenta](#)

SEXO *

- Mujer
- Hombre
- Prefiero no decirlo

EDAD *

- 15 A 20 AÑOS
- DE 21 A 30 AÑOS
- MAS 31 AÑOS

CELULAR

Opcional

Tu respuesta

¿Qué sitios prefiere visitar para su Distracción/Recreación/Divertirse con los integrantes de su hogar o amigos? *

- PARQUE PIÑATA
- BALNEARIOS
- DEPORTES

¿Con que frecuencia visita lugares de diversión, distracción o recreación? *

- Anual
- Mensual
- Quincenal
- Semanal
- Diario

¿Cuánto invierte en diversión, distracción o recreación? *

- Entre 10 bs a 15bs
- Entre 15 bs a 25 bs
- Entre 25 bs a 50 bs
- Mas 50 bs

¿Usted asiste al Parque Piñata? *

- Sí
- No

¿Con que frecuencia asiste al Parque Piñata? *

- Anual
- Mensual
- Quincenal
- Semanal
- Diario

¿El Parque al que frecuenta satisface todas sus expectativas? *

- Sí
- No

¿Usted está de acuerdo con la construcción de un nuevo parque de diversiones que tenga varios juegos para niños y adultos incluyendo Piscinas y juegos acuáticos en la ciudad de Cobija? *

- Sí
- No

¿Qué tipo de juegos y atracciones quisiera ^{*}
que tuviera el nuevo parque de diversiones?

Marcar todos los juegos y atracciones que
usted desea que tengan.

- Tobogán Inflable (De 5 a 10 años)
- Castillo Inflable (De 5 a 10 años)
- Camas elásticas niños (De 3 a 7 años)
- Camas elásticas jóvenes (De 8 a 14 años)
- Camas elásticas adultos (De 15 a 75 años)
- Carrusel de niños y adultos
- Cine 5D (De 12 a 75 años)
- Tren eléctrico (De 5 a 8 años)
- Toro mecánico (De 5 a 75 años)
- Tómbola (De 12 a 75 años)
- Rueda Panorámica (De 12 a 75 años)
- Kamikaze (De 12 a 75 años)
- Sala de video juegos (De 12 a 75 años)
- Autos chocadores (De 12 a 75 años)
- Juegos de mesa (canchitas, jockey, pin pon, ajedrez) (De 12 a 75 años)
- Atracciones para bebés (De 2 a 4 años)



¿Qué características le gustaría que tenga el nuevo parque? *

- AMPLIO
- LIMPIO
- SEGURO
- TODAS LAS ANTERIORES

¿Qué Servicios adicionales les gustaría encontrar en el parque de diversiones? *

- Zona de comidas
- Zona de helados
- Zona de parqueo
- Sala de enfermería (primeros auxilios)

¿De Lunes a Viernes en que horarios visitaría el nuevo parque de diversiones? *

- De 11:00 a 18:00 Hrs
- De 14:00 a 23:00 Hrs

¿Los Sábados, Domingos y Feriados en que *
horarios visitaría el nuevo parque de
diversiones

- De 11:00 a 18:00 Hrs
- De 14:00 a 23:00 Hrs

¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por el
ingreso a los juegos para niños? (*niños de 2 a 11
años*)

Si no tiene niños pase a la siguiente pregunta

- 10 Bs
- 15 Bs
- 20 Bs
- Más de 20 Bs



¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por ingresar en los juegos para adultos? (12 a 75 años) *

- 10 Bs
- 15 Bs
- 20 Bs
- Más de 20 Bs

¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por ingresar a sus hijos a la piscina para niños? (niños de 2 a 11 años)

Si no tiene niños pase a la siguiente pregunta

- 10 Bs
- 15 Bs
- 20 bs
- Más de 20 bs

¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por ingresar a la piscina para adultos? *(12 a 75 años)*

- 15 Bs
- 20 Bs
- 25 Bs
- Más de 25 bs

¿Qué medios utiliza para informarse de los lugares de diversión, recreación?




- Facebook
- Radio
- Television
- Periodico
- WhatsApp
- Volantes
- Tik Tok



Anexo 3: Cotizaciones

Seller:	ZHENGZHOU HOTFUN AMUSEMENT EQUIPMENT CO., LTD
Contact:	Jack
ADD:	SUHE SOHO, JINSHUI DISTRICT, ZHENGZHOU, HENAN, CHINA
Tel:	+86-17335728352
E-mail:	ctr@chinaparkrides.com

Buyer:	PANDINITA PARK
Contact:	PANDINITA PARK
ADD:	En Cobija Pando Bolivia
Tel:	+591 72930388
E-mail:	adejum.park@gmail.com





Item	Picture	Characters	QTY	EXW Price	
				Unit Price(\$)	Total Price(\$)
Sky net Bumper car		Sky net bumper cars: Body size: 1925*1150*800mm Motor: 90V280W Iron frame material: national standard 3mm sheet metal parts, carbon dioxide shielded welding Shell material: high-quality fiberglass Lighting: LED light Load: 200 kg Speed: <7km/h	10set	\$950	\$9,500
Sky-net +floor		The width of the floor is generally 1-1.5 meters; Sky net size 1*2m*3cm	200 m ²	\$82	\$16,400
control box		Control cabinet: height 1 m, length 40 cm, width 60 cm 10 cars: 8kw	1set	\$1,100	\$1,100





ZHENGZHOU HOTFUN AMUSEMENT EQUIPMENT CO., LTD

Tel/Whatsapp: +8617335728352

Website: www.chinaparkrides.com

<p>7D Cinema 9 Seats</p>		<p>1. Electromotion system 9DOF 2. Platform voltage: 220 v 3. 150" screen 4. Projection system Epson from Japan 3000:1 5. Sound system: 5.1 channel audio 6. General control system 7. Different kinds of special effects 8. 7D Movies: 80 pcs</p>	<p>1</p>	<p>\$12,500</p>	<p>\$12,500</p>
<p>Mini roller coaster</p>		<p>Cabin: 12pcs Load: 24 seats Power: 8KW Voltage: 380V Speed: ≤1.9mm/s Operation height: ≤1.9m</p>	<p>1set</p>	<p>\$9,500</p>	<p>\$9,500</p>
<p>Meteor Hammer</p>		<p>Load: 16 seats Power: 23KW Swing diameter: 12.5m Swing angle: 360° Floor area: 11*9m Maximum diameter of rotation: φ10.6m Equipment height: 10.5m Running height: 11m (seat height above the ground) Safety distance: 11*5m Speed: 10r/min Total weight: 12.5t</p>	<p>1set</p>	<p>\$49,000</p>	<p>\$49,000</p>
<p>Bullfight Ride</p>		<p>Working voltage: 220V Power : 900W Diameter: 4 m Crew: 1 seats Weight: 250KG</p>	<p>1set</p>	<p>\$1,530</p>	<p>\$1,530</p>

16 seats carousel ride		Load: 16seats Diameter: 6m Power: 3kw Voltage: 380v	1set	\$11,300	\$11,300
15m ferris wheel		Total height 15 meters Covers an area of 8*8 meters Number of cabins: 8pcs Passenger capacity: 32 people Equipment line speed: 12 m / min Power: 3kw Power: 3N+PE 380V/220V 50HZ	1set	\$34,580	\$34,580
Total EXW Price				\$145,410	
1.Payment term:(T/T)					
a.when we receive the 30% deposit , begin to manufacture.					
b.The balance 70% should be paid before delivery by buyer.					
2.Delivery time: Within 80 days after getting payment.					
3.Warranty: 1 year					
4.Packing: Standard export package.					
5.Valid time: the products price within 30days;the shipping cost within 7days					

INDUSTRIAS REFORPLAZ

TECNOLOGIA EN FIBRA DE VIDRIO



Construcción/ Fabricación de:

- Tanques desde 20.000 a 50.000 litros
- Embarcaciones, kayak, Catamaranes
- Obras monumentales con fuentes de agua.
- Equipamiento, parques infantiles, resbalines.
- Asistencia Técnica, Capacitación Cursos.
- Trabajos para la industria Petrolera, textil, minera
- Bañeros acuáticos, etc.

MODELO 23 PARQUE INFANTIL



ESPECIFICACIONES TECNICAS.-

- Pelotero tamaño 1.50mts. x 1.50mts. con 300 pelotitas.
- Pasto sintético 6.50mts x 3mts a toda el área de perímetro adicionalmente se cubrirá las graderías, hasta el ingreso de los resbalines debajo de las graderías se pondrá esponja con cuerina en las partes críticas, donde se requieran.
- Puente Colgante 1.50mts. x 1mts. Altura 0.80mts.
- 5 sacos de Boxeo tamaño 0.70mts. Altura ancha de 0.25mts.
- 2 columpios debajo del puente colgante y plataforma
- 1 plataforma de 1m²
- 1 resbalin tubular fabricado en F.V. tamaño 1.80mts. x 0.80mts.
- 1 resbalin recto fabricado de F.V. Tamaño 2mts. x 0.55mts
- 2 Balancines tamaño 0.70mts proporcional
- Rampla Escaladora tamaño 0.50mts. x 0.80mts.
- Estructura de tubo redondo de 2", 3" tamaño 6.50mts x 3mts, Altura 2.60mts. Proporcional forrado con esponja y cuerina.
- Colocado de malla sintética todo el contorno, banners en la puerta de ingreso al parque.

PRECIO DE PROMOCIÓN:

Sus. 13.800.00 Dólares Americanos

IMÁGENES ADICIONALES MODELO 23

Contactos: 71512374 -67006317 Santa Cruz - Bolivia
Pagina Web: www.reforplaz.com email: reforzplazonline@gmail.com



Construcción fabricación de:
 - Tanques desde 20.000 a 50.000 litros
 - Embarcaciones, kayak, Canoa mar aces
 - Obras monumentales con fuentes de agua.
 - Equipamiento, parques infantiles, resbalines.
 - Asistencia Técnica, Capacitación Cursos.
 - Trabajos para la industria Petrolera, de stíl, minera
 - Bañeríos acústicos, etc.

MODELO 3 **BOTE A PEDAL CISNE**



ESPECIFICACIONES TECNICAS. -

- Fabricado con resina poliéster reforzado con fibra de vidrio.
- Tamaño 2,50mtrs. Eslora x 1,50mtrs. Manga aprox.
- Colores según fotografía o a elección del cliente
- Capacidad para 2 pasajeros.

PRECIO:

Sus. 3.200.00 Dólares Americanos

Contactos: 71512374 - 67006317
 www.reforplaz.com email:reforplaz2015@gmail.com
 Santa Cruz - Bolivia



Construcción fabricación de:
 - Tanques desde 20.000 a 50.000 litros
 - Embarcaciones, kayak, Catamaranes
 - Obras monumentales con fachas de agua.
 - Equipamiento, parques infantiles, resbalinas.
 - Asistencia Técnica, Capacitación Cursos.
 - Trabajos para la industria Petrolera, textil, minera
 - Balnearios a cualquier, etc.

MODELO 7 BOTE PARA NIÑOS



ESPECIFICACIONES TECNICAS. –

- Fabricado con resina poliéster reforzado con fibra de vidrio.
- Tamaño 0.50mts. x 0.90mts. aprox.
- Colores a elección del cliente
- Capacidad para 1 pasajero

PRECIO:

Sus. 1.200.00 Dólares Americanos

Contactos: 71 51 2374 - 67006317
 www.reforplaz.com email:reforplaz2015@gmail.com
 Santa Cruz - Bolivia



INFLABLES LEO AREQUIPA
968 592825

PROFORMA
RUC 10444271421

968592825 - 916299728
Ampliacion Santa Ana Mz A1 Lt 11
Mollebaya Arequipa Arequipa

Srta.:

Presente. -

Por la presente nos es grato saludarlos y a la vez agradecerle por habernos solicitado la presente propuesta económica para Juegos Recreativos

CANT.	DESCRIPCION	P. UNIT.	TOTAL
1	globo inflable largo 12 metros, ancho 4.50, alto 6 metros hasta el punto desliz, hasta la cabeza 10 metros turbina de aire 2 hp tela pvc de 650 gs confeccion del juego recreativo 15 dias habiles		19,000.00
SUB TOTAL			
IGV			
TOTAL			19,000.00

Depositos al Bcp 21594704268071
Banco Interbank 3253075936068

SUB TOTAL

IGV

TOTAL 19,000.00





.....
Elmer Jonathan Hanco Mamani
Gerente General
Inflables Leo Arequipa

jhona_ngq_5@hotmail.com

Anexo 4: Manual de funciones y responsabilidades

**MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES
DE PANDINITA PARK”**



ELABORADO POR: ELVIS VARGAS TARQUI

INSTITUCIÓN: ADEJUMMP

GESTION

2025

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:02

FINALIDAD DEL MANUAL

El presente Manual de Funciones y Responsabilidades del parque de diversiones PANDINITA - PARK es un documento normativo que tiene por finalidad:

1. Dar a conocer la estructura de los diferentes cargos que componen el parque de diversiones PANDINITA - PARK donde se determina la identificación, descripción del cargo y los requisitos para cada cargo.

2. Brindar información acerca de las funciones y responsabilidades a todo el personal que trabaja en las diferentes áreas del parque. Para ello se distribuirán copias del presente Manual.

3. Todo el personal está en la obligación de cumplir con lo establecido en el presente Manual de Funciones y Responsabilidades.

Las estructuras o actividades no consideradas en el presente documento deberán desarrollarse de acuerdo a una lógica y práctica interpretación del espíritu del Manual.

ALCANCE

El presente Manual de Funciones y Responsabilidades, cubre la organización estructural funcional del parque de diversiones PANDINITA - PARK, siendo su ámbito de aplicación todo el Personal que trabaja en los distintos cargos, desde la junta general de socios, y todo el personal que labora en distintos cargos.

Elaborado por:	Revisado por:	Aprobado por:
Elvis Vargas Tarqui		

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:03

MISIÓN

PANDINITA - PARK es un parque recreacional de diversiones, ideal para los niños, jóvenes y adultos, al ofrecer a nuestros clientes un servicio de entretenimiento, garantizando la diversión, alegría y seguridad; además de contar con personal altamente capacitado, para así lograr la satisfacción total del público en general.

VISIÓN

PANDINITA - PARK en el 2030 es un Parque de Diversiones y entretenimiento, líder en las recreaciones, donde las familias, amigos puedan asistir y divertirse, y cada persona sea tratada como verdaderos invitados de honor.

ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL

ORGANIGRAMA



	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:04

FORMULARIO DE DESCRIPCIÓN Y ESPECIFICACIONES DEL CARGO

I. IDENTIFICACIÓN

AREA:	ADMINISTRATIVO
CARGO:	JUNTA GENERAL DE SOCIOS
NUMERO DE CARGO:	25

II. DESCRIPCIÓN DEL CARGO

Es la máxima autoridad de la empresa y sus decisiones son obligatorias para todos los socios y personal administrativo, operativo.

III. DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES

1. Aprobar y reformar los estatutos, así como el reglamento interno.
2. Conocer el plan de trabajo anual de la empresa.
3. Autorizar la adquisición de bienes o la enajenación de los mismos.
4. Resolver la apelación sobre las reclamaciones o conflictos de los socios entre sí, u organismos de la asociación.
5. Decidir sobre el aumento o disminución del capital.
6. Se reúnen cuatro veces al año.

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:05

FORMULARIO DE DESCRIPCIÓN Y ESPECIFICACIONES DEL CARGO	
I. IDENTIFICACIÓN	
AREA:	ADMINISTRATIVO
CARGO:	GERENTE GENERAL
NUMERO DE CARGO:	1
II. DESCRIPCIÓN DEL CARGO	
Es la persona que cumple labores de la administración general, planificación, organización, orientación, funcionamiento y supervisión del parque PANDINITA -PARK.	
III. DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dirigir el parque en base a la misión y visión. 2. Realizar funciones administrativas. 3. Supervisar las tareas y responsabilidades del personal a su cargo. 4. Administrar los juegos haciendo un eficiente uso de los recursos humanos y materiales que disponen. 5. Hacer cumplir las instrucciones emanadas de la administración de PANDINITA PARK. 6. Delegar la supervisión y control de las actividades y tareas de rutina y otras, del personal técnico y auxiliar a sus pares. 7. Supervisar el y mantenimiento de equipos e infraestructura del establecimiento. 	

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:06

IV. REQUISITOS	
Formación básica:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Título de Ingeniero Industrial, Administración de Empresas o afines. ➤ Haber recibido capacitación en temas de Administración, Contabilidad, Seguridad Industrial.
Experiencia:	2 años en funciones similares.
Habilidades y destrezas:	Poseer las siguientes habilidades: <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad - Planificación. - Iniciativa. - Interés por el cliente (interno y externo). - Responsabilidad. - Capacidad para comunicarse. - Visión de Conjunto. - Capacidad para la toma de decisiones. - Capacidad para dirigir y motivar el grupo. - Trabajo en Equipo.
Experiencia en el manejo de paquetes como:	Microsoft office.
Idiomas:	Español y entender el portugués.

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código:PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:07

FORMULARIO DE DESCRIPCIÓN Y ESPECIFICACIONES DEL CARGO	
I. IDENTIFICACIÓN	
AREA:	ADMINISTRATIVO
CARGO:	CONTADOR
NUMERO DE CARGO:	1
II. DESCRIPCIÓN DEL CARGO	
Encargado de las Finanzas y el responsable del manejo económico del parque Pandinita Park.	
III. DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Llevar el proceso contable: plan de cuentas, estado de situación inicial, diario general, balance de comprobación, estados financieros, análisis financieros etc. 2. Elaborar informes mensuales sobre el estado económico de la empresa. 3. Control de los gastos de los insumos para la operación de la empresa. 	

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:08

IV. REQUISITOS	
Formación básica:	➤ Título de Ingeniero Financiero, Licenciatura en Contaduría y auditoría.
Experiencia:	2 años en funciones similares.
Habilidades y destrezas:	<p>Poseer las siguientes habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad - Planificación. - Iniciativa. - Interés por el cliente (interno y externo). - Responsabilidad. - Capacidad para comunicarse. - Visión de Conjunto. - Capacidad para la toma de decisiones. - Capacidad para dirigir y motivar el grupo. - Trabajo en Equipo.
Experiencia en el manejo de paquetes como:	Microsoft office.
Idiomas:	Español, Ingles Medio.

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:09

FORMULARIO DE DESCRIPCIÓN Y ESPECIFICACIONES DEL CARGO

I. IDENTIFICACIÓN

AREA:	COMERCIALIZACIÓN
CARGO:	JEFE DE MARKETING Y VENTAS
NUMERO DE CARGO:	1

II. DESCRIPCIÓN DEL CARGO

Responsable de comercialización y ventas del parque Pandinita – Park.

III. DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES

1. Dirigir el área de ventas del parque en base a la misión y visión.
2. Programar campañas publicitarias para incrementar la demanda.
3. Desarrollar contenido para promocionar el parque a través de los diferentes medios de comunicación y redes sociales tanto como tecnológico como convencionales.
4. Llevar a cabo el plan de Marketing programado para la consecución de los objetivos planteados.
5. Gestionar el presupuesto necesario para lograr los objetivos establecidos mediante la eficacia y el óptimo aprovechamiento de los recursos.

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:10

IV. REQUISITOS	
Formación básica:	➤ Título de Ingeniero Comercial.
Experiencia:	2 años en funciones similares.
Habilidades y destrezas:	Poseer las siguientes habilidades: <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad - Planificación. - Iniciativa. - Interés por el cliente (interno y externo). - Responsabilidad. - Capacidad para comunicarse. - Visión de Conjunto. - Capacidad para la toma de decisiones. - Capacidad para dirigir y motivar el grupo. - Trabajo en Equipo.
Experiencia en el manejo de paquetes como:	Microsoft office.
Idiomas:	Español, Ingles Medio, portugués.

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:11

FORMULARIO DE DESCRIPCIÓN Y ESPECIFICACIONES DEL CARGO	
I. IDENTIFICACIÓN	
AREA:	OPERATIVA
CARGO:	JEFE DE OPERADORES
NUMERO DE CARGO:	1
II. DESCRIPCIÓN DEL CARGO	
<p>Es la persona que cumple labores de la supervisión del funcionamiento de todos juegos que son operados por un operador del parque Pandinita – Park.</p>	
III. DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer la misión y visión. 2. Cumplir las tareas y responsabilidades. 3. Administrar los juegos haciendo un eficiente uso de los recursos y materiales que disponen. 4. Cumplir las instrucciones emanadas por el gerente general de Pandinita – Park. 5. Supervisar el mantenimiento de equipos, infraestructura y juegos de acuerdo al cronograma de mantenimiento y actividades a realizar. 	

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:12

IV. REQUISITOS

Formación básica:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Haber recibido capacitación en temas de Atención al cliente, mantenimiento de equipos y Seguridad Industrial. ➤ Bachiller o tener como mínimo 18 años.
Experiencia:	
Habilidades y destrezas:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Poseer la siguiente habilidad: <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad - Planificación. - Iniciativa. - Interés por el cliente (interno y externo). - Responsabilidad. - Capacidad para comunicarse. - Visión de Conjunto. - Capacidad para la toma de decisiones. - Trabajo en Equipo. - Proactivo - Capacidad para dirigir y motivar el grupo. - Habilidad de negociación.
Idiomas:	Español y entender el portugués.

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:13

FORMULARIO DE DESCRIPCIÓN Y ESPECIFICACIONES DEL CARGO

I. IDENTIFICACIÓN

AREA:	OPERATIVA
CARGO:	OPERADOR
NUMERO DE CARGO:	11

II. DESCRIPCIÓN DEL CARGO

Es la persona que cumple labores del funcionamiento y operador del juego del parque Pandinita – Park.

III. DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES

1. Conocer la misión y visión.
2. Cumplir las tareas y responsabilidades.
3. Administrar el juego haciendo un eficiente uso de los recursos y materiales que disponen.
4. Cumplir las instrucciones emanadas por el jefe de operadores de Pandinita – Park.
5. Supervisar el mantenimiento de equipos y juegos de acuerdo al cronograma de mantenimiento y actividades a realizar.

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:14

IV. REQUISITOS	
Formación básica:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Haber recibido capacitación en temas de Atención al cliente, mantenimiento de equipos y Seguridad Industrial. ➤ Bachiller o tener como mínimo 18 años.
Experiencia:	1 año en el cargo similar
Habilidades y destrezas:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Poseer las siguientes habilidades: <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad - Planificación. - Iniciativa. - Interés por el cliente (interno y externo). - Responsabilidad. - Capacidad para comunicarse. - Visión de Conjunto. - Capacidad para la toma de decisiones. - Trabajo en Equipo.
Idiomas:	Español y entender el portugués.

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:15

FORMULARIO DE DESCRIPCIÓN Y ESPECIFICACIONES DEL CARGO

I. IDENTIFICACIÓN

AREA:	OPERATIVA
CARGO:	SALVAVIDAS
NUMERO DE CARGO:	1

II. DESCRIPCIÓN DEL CARGO

Es la persona que vigilará el comportamiento de los clientes en las piscinas y toboganes, rescatará a personas que estén en peligro y proporcionará primeros auxilios.

III. DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES

1. Conocer la misión y visión.
2. Cumplir las tareas y responsabilidades.
3. Administrar el uso de los recursos y materiales que disponen.
4. Cumplir las instrucciones emanadas por el gerente general de Pandinita – Park.
5. Supervisar el funcionamiento de los equipos de salvavidas y cumplir con el cronograma de mantenimiento y actividades a realizar.

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:16

IV. REQUISITOS	
Formación básica:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Haber recibido capacitación en temas de Salvavidas, primeros auxilios, saber nadar y Atención al cliente. ➤ Bachiller o tener como mínimo 18 años.
Experiencia:	2 año en cargos similares
Habilidades y destrezas:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Poseer las siguientes habilidades: <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad - Planificación. - Iniciativa. - Interés por el cliente (interno y externo). - Responsabilidad. - Capacidad para comunicarse. - Visión de Conjunto. - Capacidad para la toma de decisiones. - Trabajo en Equipo.
Idiomas:	Español y entender el portugués.

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:17

FORMULARIO DE DESCRIPCIÓN Y ESPECIFICACIONES DEL CARGO	
I. IDENTIFICACIÓN	
AREA:	OPERATIVA
CARGO:	CAJERO
NUMERO DE CARGO:	2
II. DESCRIPCIÓN DEL CARGO	
Encargado y el responsable de la venta de boletos a los clientes del parque Pandinita Park.	
III. DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer la misión y visión. 2. Cumplir las tareas y responsabilidades. 3. Administrar los recursos y materiales que disponen. 4. Cumplir las instrucciones emanadas por el contador de Pandinita – Park. 	

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:18

IV. REQUISITOS	
Formación básica:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Haber recibido capacitación en temas de Atención al cliente. ➤ Bachiller o tener como mínimo 18 años.
Experiencia:	1 año en cargos similares
Habilidades y destrezas:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Poseer las siguientes habilidades: <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad - Planificación. - Iniciativa. - Interés por el cliente (interno y externo). - Responsabilidad. - Capacidad para comunicarse. - Visión de Conjunto. - Capacidad para la toma de decisiones. - Trabajo en Equipo.
Experiencia en el manejo de paquetes como:	Microsoft office.
Idiomas:	Español y entender el portugués.

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:19

FORMULARIO DE DESCRIPCIÓN Y ESPECIFICACIONES DEL CARGO

I. IDENTIFICACIÓN

AREA:	OPERATIVA
CARGO:	ENCARGO DE LIMPIEZA
NUMERO DE CARGO:	2

II. DESCRIPCIÓN DEL CARGO

Es la persona encargada en mantener la limpieza del parque de diversiones Pandinita Park.

III. DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES

1. Conocer la misión y visión.
2. Cumplir las tareas y responsabilidades.
3. Administrar los recursos y materiales que disponen.
4. Cumplir las instrucciones emanadas por el gerente general de Pandinita – Park.
5. Supervisar la limpieza de los juegos de acuerdo al cronograma de mantenimiento y actividades a realizar.

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código:PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:20

IV. REQUISITOS	
Formación básica:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Haber recibido capacitación en temas de limpieza e higiene, Atención al cliente. ➤ Bachiller o tener como mínimo 18 años.
Experiencia:	1 año en el cargo similar
Habilidades y destrezas:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Poseer las siguientes habilidades: <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad - Planificación. - Iniciativa. - Interés por el cliente (interno y externo). - Responsabilidad. - Capacidad para comunicarse. - Visión de Conjunto. - Capacidad para la toma de decisiones. - Trabajo en Equipo.
Idiomas:	Español y entender el portugués.

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:21

FORMULARIO DE DESCRIPCIÓN Y ESPECIFICACIONES DEL CARGO

I. IDENTIFICACIÓN

AREA:	OPERATIVA
CARGO:	ENCARGADO DE MANTENIMIENTO
NUMERO DE CARGO:	1

II. DESCRIPCIÓN DEL CARGO


Es la persona que cumple labores del mantenimiento y funcionamiento de todos los juegos del parque Pandinita – Park.

III. DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES

1. Conocer la misión y visión.
2. Conocer todo el plan de mantenimiento preventivo.
3. Cumplir las tareas y responsabilidades.
4. Cumplir las instrucciones emanadas por el gerente general de Pandinita – Park.
5. Supervisar el mantenimiento de equipos y juegos de acuerdo al cronograma de mantenimiento y actividades a realizar.
6. Realizar trabajos de mantenimiento y reparación preventiva y correctiva de las diferentes maquinarias.
7. Llevar el control periódico de las existencias de herramientas y materiales a través de un sistema de inventarios predeterminado.
8. Analizar las causas de desperfectos inesperados.

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:22

IV. REQUISITOS	
Formación básica:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Técnico Medio en mecánica industrial. ➤ Haber recibido capacitación de mantenimiento de equipos ➤ Cursos y capacitaciones en Seguridad Industrial.
Experiencia:	1 año en cargos similares
Habilidades y destrezas:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Poseer las siguientes habilidades: <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad - Planificación. - Iniciativa. - Interés por el cliente (interno y externo). - Responsabilidad. - Capacidad para comunicarse. - Visión de Conjunto. - Capacidad para la toma de decisiones. - Trabajo en Equipo.
Idiomas:	Español, inglés medio y entender el portugués.

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:23

FORMULARIO DE DESCRIPCIÓN Y ESPECIFICACIONES DEL CARGO

I. IDENTIFICACIÓN


AREA:	OPERATIVA
CARGO:	ENCARGO DE PARQUEO
NUMERO DE CARGO:	1

II. DESCRIPCIÓN DEL CARGO

Es la persona que cumple labores del control y estacionamiento de los vehículos de 2 y 4 ruedas que ingresen al parque de diversiones Pandinita Park.

III. DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES

1. Conocer la misión y visión.
2. Cumplir las tareas y responsabilidades.
3. Ordenar los vehículos por su clasificación de 2 y 4 ruedas.
4. Cumplir las instrucciones emanadas por el gerente general de Pandinita – Park.

	MANUAL DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES PANDINITA-PARK	Código: PP-001
		Fecha de elaboración:01/10/2025
		Versión:001
		Página:24

IV. REQUISITOS

Formación básica:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bachiller o tener como mínimo 18 años. ➤ Atención al cliente.
Experiencia:	
Habilidades y destrezas:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Poseer las siguientes habilidades: <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad - Planificación. - Iniciativa. - Interés por el cliente (interno y externo). - Responsabilidad. - Capacidad para comunicarse. - Visión de Conjunto. - Capacidad para la toma de decisiones.
Idiomas:	Español y entender el portugués.

Anexo 6: Entrevista al personal de Salón de eventos los Cedrillos



Entrevista al personal de la Piscina del Club Social



Anexo 7: COTIZACION

COTIZACIÓN

Fecha **07/11/25**Nombre de la empresa: **Manillas Bolivia**

Dirección:

Teléfono: 78777138

Nombre:

Código Postal:

Email:

CLIENTE/CONSUMIDOR

Nombre: Empresa:ADEJUMPP

Dirección:

Ciudad, Estado:

CP:

Descripción	Precio	
Cotización manillas tyvek color negras	0.35 bs	Por manilla
50% de adelanto y el resto en contra entrega		

10.000 unidadesSubtotal
Descuento
Impuesto**TOTAL 3.500 bs**

Anexo 8: RESUMEN GLOBAL DE COSTOS

RESUMEN GLOBAL DE COSTOS
ESTUDIO DE PREFACTIBILIDAD DE UN PARQUE DE DIVERSIONES EN LA CIUDAD DE
COBIJA PARA LA (ADEJUMPP)

BOLIVIANOS
 Tipo de Cambio 1.00

1.- MATERIALES

MATERIALES IMPORTADOS	306,382.85
MATERIALES NACIONALES	3,257,594.28
SUBTOTAL	3,563,977.13

2.- MANO DE OBRA

MANO OBRA ESPECIALIZADA.	254,132.04
MANO OBRA NO ESPECIALIZADA.	284,270.81
BENEFICIOS SOCIALES DEL SUBTOTAL DE MANO DE OBRA	0.00
IMPUESTO AL VALOR AGREGADO SUBTOT M.O.+ CARGAS SOCIALES	0.00
SUBTOTAL	538,402.85

3.- EQUIPO Y HERRAMIENTAS

MAQUINARIA IMPORTADA	0.00
MAQUINARIA NACIONAL	11,492.04
HERRAMIENTAS DEL TOTAL DE LA MANO DE OBRA	26,920.14
SUBTOTAL	38,412.19

4.- GASTOS GENERALES

GASTOS GENERALES DE 1+2+3	0.00
SUBTOTAL	0.00

5.- UTILIDAD

UTILIDAD DE 1+2+3 +4	124,223.76
SUBTOTAL	124,223.76

6.- IMPUESTOS

IMPUESTO A LAS TRANSACCIONES DE 1+2+3+4+5	0.00
SUBTOTAL	0.00

COSTO TOTAL DEL PROYECTO **4,265,015.93**

Son: Cuatro millones doscientos sesenta y cinco mil quince 93/100 BOLIVIANOS

ROBERTO BARRAN
 Ingeniero
 RNI 20.5
 S.I.B.

PRESUPUESTO GENERAL

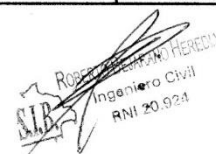
PROYECTO: ESTUDIO DE PREFACTIBILIDAD DE UN PARQUE DE DIVERSIONES EN LA CIUDAD DE COBLEN PARA LA (ADEJUMPP)

Moneda: BOLIVIANOS Tipo de Cambio 1.00

ITEM	DESCRIPCIÓN	UND.	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	COSTO PARCIAL	COSTO TOTAL
1. OBRAS PRELIMINARES						
1	INSTALACION DE FAENAS	GLB	1.00	4 221.46	4 221.46	
SUBTOTAL OBRAS PRELIMINARES						4 221.46
2. MURO PERIMETRAL						
2	EXCAVACION MANUAL 0 - 1.5 M S/AGOTAMIENTO TERRENO SEMI DURO	M3	27.60	85.17	2 350.69	
3	BASE HORMIGON POBRE PARA ZAPATA E=5CM	M3	2.30	1 090.19	2 507.44	
4	ZAPATA DE HºAº P/MURO PERIMETRAL	M3	6.67	3 757.84	25 064.79	
5	SOBRECIMIENTO DE HºAº	M3	6.90	3 990.53	27 534.66	
6	COLUMNA HºAº 20X20 CM MURO PERIMETRAL	M3	12.48	5 293.17	66 058.76	
7	MURO DE LADRILLO 6H E= 12 CM DOSIF 1:4	M2	291.45	141.71	41 301.38	
8	REVOQUE INTERIOR Y EXTERIOR	M2	582.90	57.32	33 411.83	
9	PINTURA LATEX ACRILICA INC/MASA CORRIDA ACRILICA INTE.EXTE.	M2	582.90	21.66	12 625.61	
10	VIGA DE ENCADENADO SUPERIOR DE HºAº	M3	6.90	4 877.99	33 658.13	
SUBTOTAL MURO PERIMETRAL						244 513.29
3. PISCINA C/TOBOGÁN						
11	REPLANTEO GENERAL	M2	665.26	4.92	3 273.08	
12	EXCAVACION PARA FUDACIONES	M3	1 155.46	40.56	46 865.46	
13	BASE DE HORMIGON POBRE P/FUNDACIONES E=5CM	M3	35.81	1 516.80	54 316.61	
14	LOSA DE HORMIGON ARMADO H-21 BASE DE PISCINA	M3	186.74	4 104.34	766 444.45	
15	MURO DE HºAº P/PISCINA	M3	81.86	5 265.43	431 028.10	
16	LOSA LLENA DE HORMIGON ARMADO H-21 PESTAÑA SUPERIOR	M3	4.92	4 226.01	20 791.97	
17	BORDILLO DE HºAº E=12 CM H=45 CM	ML	16.22	401.85	6 518.01	
18	DADOS DE HºAº	M3	0.48	5 285.06	2 536.83	
19	COLUMNAS HºAº D=30 CM	M3	0.54	5 285.06	2 853.93	
20	ESCALERA DE HºAº	M3	5.73	5 065.30	29 024.17	
21	PROV. Y COL. DE PASARELA METALICA C/PELDAÑOS MADERA A=1.20M	M2	40.00	4 773.02	190 920.80	
22	REVOQUE FINO INTERIOR	M2	1 116.19	49.94	55 742.53	
23	REVESTIMIENTO CON CERAMICA GRESITE	M2	1 116.19	138.67	154 782.07	
24	PROV. Y COL. CASETA DE BOMBEO - SISTEMA HIDRAULICO	GLB	1.00	356 310.73	356 310.73	
SUBTOTAL PISCINA C/TOBOGAN						2 121 408.74
4. BATERIA DE BAÑOS						
25	REPLANTEO GENERAL	M2	42.00	4.92	206.64	
26	EXCAVACION PARA CIMIENTO	M3	4.31	40.56	174.81	
27	CIMIENTO DE LADRILLO 6H	M3	2.16	1 154.08	2 492.81	
28	SOBRECIMIENTO DE HºAº 0.12X0.20 M	M3	0.65	4 056.23	2 636.55	
29	IMPERMEABILIZACION DE SOBRECIMIENTOS	ML	26.96	17.70	477.19	
30	MURO DE LADRILLO 6H E=9 CM	M2	70.33	112.27	7 895.95	
31	VIGA DE HºAº ENCADENADO SUPERIOR 12X20 CM	M3	0.65	4 372.39	2 842.05	
32	CONTRAPISO DE LADRILLO CON CARPETA NIVELADORA	M2	38.76	127.29	4 933.76	
33	PROVISION, RELLENO Y COMPACTADO C/TIERRA COMÚN	M3	15.51	53.91	836.14	
34	CAMARA DE INSP. 60X60 CM DE LADRILLO C/TAPA HºAº Y REVOQUE	PZA	1.00	537.54	537.54	
35	CUBIERTA PLACA ONDULADA/CONFIBRA/INF.5MM INCLUYE MADERAMEN	M2	42.56	232.43	9 892.22	
36	CUMBRERA DE PLACA ONDULADA/CONFIBRA 5MM	ML	7.00	61.07	427.49	
37	CIELO FALSO DE - PVC E=10MM (INC. MOLDURAS)	M2	38.76	180.23	6 985.71	
38	TUBERIA PVC 4" DESAGUE, INCLUYE ACCESORIOS	ML	24.00	49.82	1 195.68	
39	TUBERIA PVC 2" DESAGUE, INCLUYE ACCESORIOS	ML	24.00	33.19	796.56	
40	INSTALACION DE AGUA POTABLE INC/TOMA	PTO	10.00	150.18	1 501.80	
41	REJILLA SIFONADA PARA PISO	PZA	6.00	34.79	208.74	
42	CAMARA DE REGISTRO SIFONADA	PZA	6.00	55.39	332.34	
43	VENTANA DE CARPINTERIA DE ALUMINIO CON VIDRIO DOBLE	M2	0.90	2 325.23	2 092.71	
44	PROVISIÓN Y COLOCADO PUERTA E=2" INCLUY. MARCO 2"X4"	M2	18.04	621.48	11 211.50	
45	CHAPA INT./EXT. PROVISION Y COLOCACION	PZA	10.00	218.66	2 186.60	

ROBERTO BERNARDI HEREDIA
 S.I.B. Ingeniero Civil
 RNI 20.924

46	PROV. Y COL. LUMINARIA LED EMB. 60W P/TECHO	PTO	7.00	635.39	4 447.73
47	PROV. Y COLOC.TABLERO DE DISTRIBUCION GRAL. 3CIRC.(2LINEAS)	PZA	1.00	266.46	266.46
48	PROV. E INSTALACION DE TOMA DE FUERZA	PTO	1.00	4 290.98	4 290.98
49	REVOQUE INTERIOR Y EXTERIOR	M2	109.42	54.95	6 012.63
50	PINTURA LATEX ACRILICA INC/MASA CORRIDA ACRILICA INT. Y EXT.	M2	109.42	58.17	6 364.96
51	REVESTIMIENTO DE CERAMICA S/PAREDES H=1.30 M	M2	23.19	152.33	3 532.53
52	PISO DE CERAMICA ESMALTADA PE15 S/CARPETA NIVELADORA	M2	38.76	167.95	6 509.74
53	ZOCALO DE CERAMICA ESMALTADA EMPOTRADO	ML	17.96	46.88	841.96
54	PROV. Y COLOC. INODORO TANQUE BAJO + ACCESORIOS	PZA	4.00	1 738.15	6 952.60
55	PROV. Y COLOC. DE LAVAMANOS DE PORCELANA + ACCESORIOS	PZA	6.00	1 223.51	7 341.06
56	PROV. Y COLOC. DE DUCHA PLASTICA ELECTRICA	PZA	4.00	528.91	2 115.64
57	LIMPIEZA GENERAL Y RETIRO DE ESCOMBRO	M2	42.00	27.04	1 135.68
SUBTOTAL BATERIA DE BAÑOS					109 676.76
5. OBRAS COMPLEMENTARIAS					
58	REPLANTEO GENERAL	M2	1 348.84	4.92	6 636.29
59	EXCAVACION PARA BASE CONTRAPISO	M3	337.21	40.56	13 677.24
60	CONTRAPISO DE LADRILLO CON CARPETA NIVELADORA	M2	337.21	149.78	50 507.31
61	PROV. Y COL. DE TOBOGAN INFLABLE PARA NIÑOS	PZA	1.00	35 421.70	35 421.70
62	PROV. Y COL. CASTILLO INFLABLE PARA NIÑOS	PZA	1.00	35 421.70	35 421.70
63	PROV. Y COL. CAMAS ELASTICAS NIÑOS	PZA	1.00	27 964.50	27 964.50
64	PROV. Y COL. CAMAS ELASTICAS JOVENES Y ADULTOS	PZA	1.00	27 964.50	27 964.50
65	PROV. Y COL. CARRUSEL	PZA	1.00	81 007.44	81 007.44
66	PROV. Y COL. AUTOS CHOCADORES	PZA	1.00	193 557.60	193 557.60
67	PROV. Y COL. CINE 5D	PZA	1.00	89 610.00	89 610.00
68	PROV. Y COL. TREN ELECTRICO	PZA	1.00	68 103.60	68 103.60
69	PROV. Y COL. TORO MECANICO	PZA	1.00	10 968.26	10 968.26
70	PROV. Y COL. KAMIKAZE	PZA	1.00	351 271.20	351 271.20
71	PROV. Y COL. RUEDA PANORAMICA	PZA	1.00	247 897.10	247 897.10
72	PROV. Y COL. LABERINTO DE NIÑOS	PZA	1.00	98 929.44	98 929.44
73	PROV. Y COL. CISNES A PEDAL	PZA	5.00	22 940.16	114 700.80
74	PROV. Y COL. BARQUITO PARA NIÑOS	PZA	10.00	8 602.56	86 025.60
75	PROV. Y COL. TOBOGANES	PZA	1.00	245 531.40	245 531.40
SUBTOTAL OBRAS COMPLEMENTARIAS					1 785 195.68
COSTO TOTAL DEL PROYECTO					4 265 015.93



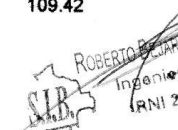
 Roberto Heredia

 Ingeniero Civil

 RNI 20.924

VOLÚMENES DE OBRA
ESTUDIO DE PREFACTIBILIDAD DE UN PARQUE DE DIVERSIONES EN LA CIUDAD DE
COBIJA PARA LA (ADEJUMPP)

<u>Ítem</u>	<u>Descripción</u>	<u>Und.</u>	<u>Cantidad</u>
1. OBRAS PRELIMINARES			
1	INSTALACION DE FAENAS	GLB	1.00
2. MURO PERIMETRAL			
2	EXCAVACION MANUAL 0 - 1.5 M S/AGOTAMIENTO TERRENO SEMI DURO	M3	27.60
3	BASE HORMIGON POBRE PARA ZAPATA E=5CM	M3	2.30
4	ZAPATA DE H°A° P/MURO PERIMETRAL	M3	6.67
5	SOBRECIMIENTO DE H°A°	M3	6.90
6	COLUMNA H°A° 20X20 CM MURO PERIMETRAL	M3	12.48
7	MURO DE LADRILLO 6H E= 12 CM DOSIF 1:4	M2	291.45
8	REVOQUE INTERIOR Y EXTERIOR	M2	582.90
9	PINTURA LATEX ACRILICA INC/MASA CORRIDA ACRILICA INTE.EXTE.	M2	582.90
10	VIGA DE ENCADENADO SUPERIOR DE H°A°	M3	6.90
3. PISCINA C/TOBOGAN			
11	REPLANTEO GENERAL	M2	665.26
12	EXCAVACION PARA FUDACIONES	M3	1,155.46
13	BASE DE HORMIGON POBRE P/FUNDACIONES E=5CM	M3	35.81
14	LOSA DE HORMIGON ARMADO H-21 BASE DE PISCINA	M3	186.74
15	MURO DE H°A° P/PISCINA	M3	81.86
16	LOSA LLENA DE HORMIGON ARMADO H-21 PESTAÑA SUPERIOR	M3	4.92
17	BORDILLO DE H°A° E=12 CM H=45 CM	ML	16.22
18	DADOS DE H°A°	M3	0.48
19	COLUMNAS H°A° D=30 CM	M3	0.54
20	ESCALERA DE H°A°	M3	5.73
21	PROV. Y COL. DE PASARELA METALICA C/PELDAÑOS MADERA A=1.20M	M2	40.00
22	REVOQUE FINO INTERIOR	M2	1,116.19
23	REVESTIMIENTO CON CERAMICA GRESITE	M2	1,116.19
24	PROV. Y COL. CASETA DE BOMBEO - SISTEMA HIDRAULICO	GLB	1.00
4. BATERIA DE BAÑOS			
25	REPLANTEO GENERAL	M2	42.00
26	EXCAVACION PARA CIMIENTO	M3	4.31
27	CIMIENTO DE LADRILLO 6H	M3	2.16
28	SOBRECIMIENTO DE H°A° 0.12X0.20 M	M3	0.65
29	IMPERMEABILIZACION DE SOBRECIMIENTOS	ML	26.96
30	MURO DE LADRILLO 6H E=9 CM	M2	70.33
31	VIGA DE H°A° ENCADENADO SUPERIOR 12X20 CM	M3	0.65
32	CONTRAPISO DE LADRILLO CON CARPETA NIVELADORA	M2	38.76
33	PROVISION, RELLENO Y COMPACTADO C/TIERRA COMÚN	M3	15.51
34	CAMARA DE INSP. 60X60 CM DE LADRILLO C/TAPA H°A° Y REVOQUE	PZA	1.00
35	CUBIERTA PLACA ONDULADA/CONFIBRA/INF.5MM INCLUYE MADERAMEN	M2	42.56
36	CUMBRERA DE PLACA ONDULADA/CONFIBRA 5MM	ML	7.00
37	CIELO FALSO DE - PVC E=10MM (INC. MOLDURAS)	M2	38.76
38	TUBERIA PVC 4" DESAGUE, INCLUYE ACCESORIOS	ML	24.00
39	TUBERIA PVC 2" DESAGUE, INCLUYE ACCESORIOS	ML	24.00
40	INSTALACION DE AGUA POTABLE INC/TOMA	PTO	10.00
41	REJILLA SIFONADA PARA PISO	PZA	6.00
42	CAMARA DE REGISTRO SIFONADA	PZA	6.00
43	VENTANA DE CARPINTERIA DE ALUMINIO CON VIDRIO DOBLE	M2	0.90
44	PROVISIÓN Y COLOCADO PUERTA E=2" INCLUY. MARCO 2"X4"	M2	18.04
45	CHAPA INT./EXT. PROVISION Y COLOCACION	PZA	10.00
46	PROV. Y COL. LUMINARIA LED EMB. 60W P/TECHO	PTO	7.00
47	PROV. Y COLOC. TABLERO DE DISTRIBUCION GRAL. 3CIRC.(2LINEAS)	PZA	1.00
48	PROV. E INSTALACION DE TOMA DE FUERZA	PTO	1.00
49	REVOQUE INTERIOR Y EXTERIOR	M2	109.42
50	PINTURA LATEX ACRILICA INC/MASA CORRIDA ACRILICA INT. Y EXT.	M2	109.42



 ROBERTO B.

 Ingeniero

 IRNI 20

VOLÚMENES DE OBRA
ESTUDIO DE PREFACTIBILIDAD DE UN PARQUE DE DIVERSIONES EN LA CIUDAD DE
COBIJA PARA LA (ADEJUMPP)

<u>Ítem</u>	<u>Descripción</u>	<u>Und.</u>	<u>Cantidad</u>
51	REVESTIMIENTO DE CERAMICA S/PAREDES H=1.30 M	M2	23.19
52	PISO DE CERAMICA ESMALTADA PEI5 S/CARPETA NIVELADORA	M2	38.76
53	ZOCALO DE CERAMICA ESMALTADA EMPOTRADO	ML	17.96
54	PROV. Y COLOC. INODORO TANQUE BAJO + ACCESORIOS	PZA	4.00
55	PROV. Y COLOC. DE LAVAMANOS DE PORCELANA + ACCESORIOS	PZA	6.00
56	PROV. Y COLOC. DE DUCHA PLASTICA ELECTRICA	PZA	4.00
57	LIMPIEZA GENERAL Y RETIRO DE ESCOMBRO	M2	42.00

5. OBRAS COMPLEMENTARIAS

58	REPLANTEO GENERAL	M2	1,348.84
59	EXCAVACION PARA BASE CONTRAPISO	M3	337.21
60	CONTRAPISO DE LADRILLO CON CARPETA NIVELADORA	M2	337.21
61	PROV. Y COL. DE TOBOGAN INFLABLE PARA NIÑOS	PZA	1.00
62	PROV. Y COL. CASTILLO INFLABLE PARA NIÑOS	PZA	1.00
63	PROV. Y COL. CAMAS ELASTICAS NIÑOS	PZA	1.00
64	PROV. Y COL. CAMAS ELASTICAS JOVENES Y ADULTOS	PZA	1.00
65	PROV. Y COL. CARRUSEL	PZA	1.00
66	PROV. Y COL. AUTOS CHOCADORES	PZA	1.00
67	PROV. Y COL. CINE 5D	PZA	1.00
68	PROV. Y COL. TREN ELECTRICO	PZA	1.00
69	PROV. Y COL. TORO MECANICO	PZA	1.00
70	PROV. Y COL. KAMIKAZE	PZA	1.00
71	PROV. Y COL. RUEDA PANORAMICA	PZA	1.00
72	PROV. Y COL. LABERINTO DE NIÑOS	PZA	1.00
73	PROV. Y COL. CISNES A PEDAL	PZA	5.00
74	PROV. Y COL. BARQUITO PARA NIÑOS	PZA	10.00
75	PROV. Y COL. TOBOGANES	PZA	1.00


 ROBERTO ESCOBAR HE
 Ingeniero Civ
 RNI 20.924
 S.I.B.

Anexo 8: CALCULO DE LA CAPACIDAD DE PRODUCCION DEL SERVICIO



ÁREA	NOMBRE DE LOS JUEGOS	CANTIDAD	CAPACIDAD DE PERSONAS	CAPACIDAD DE PERIODOS POR DIA	CAPACIDAD POR DIA 5 HRS. DE TRABAJO (10 MIN C/J)	CAPACIDAD POR DIA 5 HRS. DE TRABAJO (15 MIN C/J)	CAPACIDAD POR DIA 5 HRS. DE TRABAJO (5 MIN C/J)	CAPACIDAD MAXIMA DE PERSONAS POR MES	CAPACIDAD MAXIMA DE PERSONAS POR AÑO
Área de Juegos Mecánicos	Carrusel	1	16	13	208			2.045	24.544
	Autos chocadores	1	10	13	130			1.278	15.340
	Tren Eléctrico	1	24	13	312			3.068	36.816
	Toro mecánico	1	1	51			51	502	6.018
	Kamikaze	1	16	13	208			2.045	24.544
	Rueda Panorámica	1	32	13	416			4.091	49.088
Área de Juegos Inflables	Tobogán Inflable niños	1	10	16		160		1.573	18.880
	Castillo Inflable niños	1	10	16		160		1.573	18.880
Área de Juegos Múltiples	Camas elásticas niños	1	15	13	195			1.918	23.010
	Camas elásticas adultos	1	10	13	130			1.278	15.340
	Cine 7D	1	9	13		117		1.151	13.806
	Laberinto de niños	1	15	13	195			1.918	23.010

	NOMBRE DE LOS JUEGOS	CANTIDAD	CAPACIDAD DE PERSONAS	CAPACIDAD DE PERIODOS POR DIA	CAPACIDAD POR DIA 9 HRS. DE TRABAJO (15 MIN C/J)	CAPACIDAD MAXIMA DE PERSONAS POR MES	CAPACIDAD MAXIMA DE PERSONAS POR AÑO
	Cisnes a Pedal	5	10	27	270	2.655	31.860
	Barquito para niños	10	10	27	270	2.655	31.860
Área de Juegos Acuáticos	NOMBRE DE LOS JUEGOS	CANTIDAD	CAPACIDAD DE PERSONAS			CAPACIDAD MAXIMA DE PERSONAS POR MES	CAPACIDAD MAXIMA DE PERSONAS POR AÑO
	Piscina con toboganes	1	483			4.750	56.994
TOTAL				1794	977	51	32.499
CAPACIDAD DE PERSONAS ATENDIDAS UN EN UN DIA DE TRABAJO					3.305		389.990

Anexo 9: DATOS DE TERRENOS

TERRENOS	PROPIETARIO	PRECIO (\$)	PRECIO (Bs)	DIMENSIONES (M2)	DIFERENCIA DE (M2) DE TERREO I Y II
Terreno I: Km4, sobre la 9 de febrero	Raul Laruta Cel. 71020220	\$ 302.215,00	Bs 2.103.416,60	3250 m ²	1436 m ²
Terreno II: Zona central, sobre 9 febrero	Mirtha da Costa Cel. 74919732	\$ 525.000,00	Bs 3.654.000,00	4686 m ²	

AVALUO DEL TERRENO I

RESUMEN EJECUTIVO								
NOMBRE DEL CLIENTE			RUFINO RAUL LARUTA CAPARICONA					
REPRESENTANTE LEGAL			ELVIS VARGAS TARQUI					
DIRECCIÓN DOMICILIARIA DEL SOLICITANTE			AVENIDA 9 DE FEBRERO					
DIRECCIÓN DEL PREDIO AVALUADO			DISTRITO 05 MANZANA 12 PREDIO 01					
PROPÓSITO DEL AVALUO			AVALUO COMERCIAL					
IMAGEN								
								
								
VALOR DE MERCADO/COMERCIAL			VALOR VENTA RÁPIDA			VALOR NETO DE REPOSICIÓN		
\$377 768.79			\$302 215.03			\$321 103.47		
VALOR DE REPOSICIÓN			VALOR IMPOSITIVO			VALOR CATASTRAL		
\$339 991.91			\$264 438.15			\$23 348.00		
NOMBRE DEL PERITO			ARQ. GUTENBERG MONTAÑO ESCOMPANI			REG C.A.P.		11227
PROFESIÓN			ARQUITECTO					
TELÉFONO CELULAR			72932008			CORREO		gutembergmontano@gmail.com
TELEFONO CONVENCIONAL			(+591)3-8423007			SELLO Y FIRMA		
DIRECCIÓN DEL VALUADOR			BARRIO MANANTIAL, CALLE SIN NOMBRE.					
FECHA ASIGNACIÓN			FECHA INSPECCIÓN			FECHA ENTREGA		
2 DIC 2025			3 DIC 2025			3 DIC 2025		

Anexo 10: PRINCIPALES RESULTADOS CENSON INE 2024



DEPARTAMENTO:

Pando

PROVINCIA:

Nicolás Suárez

PRINCIPALES RESULTADOS

MUNICIPIO/TIOC:

Cobija



Este mapa es de uso estrictamente geostatístico y tiene carácter referencial e informativo, destinado a la representación espacial de estadísticas e indicadores censales. El INE no tiene competencia en la definición de límites de unidades territoriales.

Demografía			
	Total	Hombres	Mujeres
Población censada	55.114	28.121	26.993
Población por sexo (%)	100,0	51,0	49,0
	Total	Hombres	Mujeres
Población por grandes grupos de edad			
0 a 14 años	15.994	8.141	7.853
15 a 64 años	36.914	18.840	18.074
65 o más años	2.206	1.140	1.066
	Total	Hombres	Mujeres
Población por área geográfica			
Urbana	53.367	27.136	26.231
Rural	1.747	985	762
Crecimiento		2001-2012	2012-2024
Tasa anual de crecimiento intercensal (%)		6,5	1,5
Migración interna		2007-2012	2019-2024
Tasa de migración neta (%)		22,4	-8,1

Salud			
	Total	Hombres	Mujeres
Población que por problemas de salud acude a:			
Puesto/centro/hospital de salud público (%)	74,3	73,6	75,0
Caja de Salud (%)	29,6	29,2	30,0
Consultorio/clínica/hospital de salud privado (%)	16,7	16,5	17,0
Atención médica en domicilio (%)	6,8	7,0	6,6
Médico(o) tradicional ancestral (%)	16,3	16,9	15,7
Farmacia sin receta médica o se automédica (%)	42,0	42,4	41,6
Remedios caseros (%)	50,8	50,7	50,9
Cobertura de salud (%)	88,7	86,6	90,9

Fuente: Instituto Nacional de Estadística, Censo de Población y Vivienda 2024

Educación			
	Total	Hombres	Mujeres
Indicadores			
Tasa de alfabetismo de la población de 15 o más años de edad (%)	98,9	99,2	98,5
Tasa de asistencia de la población de 4 a 17 años de edad (%)	96,2	95,4	97,1
Años promedio de estudio de la población de 19 o más años de edad	12,2	12,2	12,2

Características económicas			
	Total	Hombres	Mujeres
Condición de actividad			
Población en edad de trabajar (14 o más años de edad)	37.924	19.372	18.552
Población económicamente activa	26.839	15.132	11.707
Población económicamente inactiva	11.085	4.240	6.845
	Total	Hombres	Mujeres
Población ocupada por categoría en el empleo			
Población ocupada	25.748	14.599	11.149
Trabajadora(or) por cuenta propia (%)	50,9	50,8	51,0
Empleada(o) u obrera(o) (%)	40,2	41,5	38,6
Empleadora(or) o socia(o) (%)	2,3	2,3	2,4
Trabajadora(or) familiar o aprendiz sin remuneración (%)	6,5	5,4	7,9
Cooperativista de producción (%)	0,1	0,1	0,1

Vivienda			
	Total	Particulares	Colectivas
Viviendas censadas	19.732	19.576	156
	Total	Ocupada	Desocupada
Condición de ocupación de la vivienda particular	19.576	17.622	1.954
	Propia	Alquilada/ anticrético	Otra
Vivienda particular (%)	64,8	21,0	14,3

Nota: En el Censo 2024 una vivienda particular con personas presentes es un hogar.

Tenencia de servicios	
Total hogares	15.564
Energía eléctrica (%)	97,5
Agua por cañería de red (%)	70,3
Alcantarillado (%)	40,2
Gas para cocinar (%)	94,4
Servicio público de recolección de basura (%)	87,8
Teléfono celular (%)	93,8
Internet fijo o móvil (%)	88,9

Anexo 11: Plan de mantenimiento preventivo

PLAN DE MANTENIMIENTO PREVENTIVO

PANDINITA PARK

Pasos para la creación de un plan de mantenimiento preventivo eficaz:

Paso 1: Crear un plan

Tener en cuenta los procedimientos que estarán involucrados en el mantenimiento preventivo. Dependiendo del tamaño de la empresa, los responsables de mantenimiento, técnicos de mantenimiento. Es fundamental que el personal este totalmente involucrado en el desarrollo del programa. Un aspecto final de crear un plan de mantenimiento preventivo es la determinación de un objetivo. Este puede ser: La reducción de los costos de mantenimiento correctivos o disminuir el tiempo muerto del juego mecánico. (Reena, 2017)

Paso 2: Inventario de todos los Equipos / Activos

Para la creación del inventario implica pasar por el centro de entretenimiento e identificar los juegos mecánicos. Esto garantiza que los controles preventivos de rutina se puedan realizar en todos los juegos mecánicos. Como parte de esta tarea, es importante tomar nota de los equipos como: la marca, el modelo, los números de serie, especificaciones y números de identificación de activos y ubicaciones fijas. Por último, la documentación de la condición actual del equipo puede ayudar a priorizar su importancia como parte de un programa de mantenimiento preventivo. (Reena, 2017)

Paso 3: Crear procedimientos de mantenimiento preventivo

El siguiente paso es determinar las tareas o trabajos requeridos para mantener cada pieza del equipo, así como la frecuencia con la que deben producirse estas tareas; es decir, semanalmente, mensualmente, trimestralmente, semestralmente, anualmente. Algunas veces, el mantenimiento preventivo se programa entorno a horas de tiempo de ejecución, mientras que otras pueden estar inactivas. Cualquiera que sea el caso, es importante tomar nota de estos diferentes escenarios de programación. (Reena, 2017)

Se debe acomodar los horarios en base a horas de tiempo de ejecución, tener en cuenta la frecuencia, que ayuda en el proceso de planificación. Los procedimientos de mantenimiento preventivo pueden determinarse basándose en experiencias anteriores o mantenimiento correctivo, también haciendo referencia a manuales de usuario, las recomendaciones del fabricante. (Reena, 2017)

Para la creación de procedimientos de mantenimiento preventivo también está haciendo una lista de las herramientas, así como los recursos internos y externos que pueden ser necesarios para completar cada trabajo. En resumen, un plan de mantenimiento preventivo debe incluir: una lista de piezas, procedimientos operativos estándar, los procedimientos de seguridad, bloqueo y el tiempo estimado para completar los procedimientos. (Reena, 2017)

Paso 4: Crear programas de mantenimiento preventivo

Programación de un mantenimiento PM juega un papel clave en el funcionamiento en un centro de entretenimiento, ya que implicarán tiempo, energía y mano de obra. (Reena, 2017)

Los objetivos iniciales de mantenimiento preventivo deben estar dirigidos a los juegos mecánicos de alta prioridad estos serán los puntos de partida y posteriormente los de baja prioridad. Por ejemplo, es importante identificar qué equipo es más costoso para una empresa en relación con las reparaciones, el tiempo de inactividad y el valor de las operaciones. Una vez que los elementos de alta prioridad han sido identificados, se recomienda comenzar por programar el mantenimiento a largo plazo; es decir, anual, semestral, trimestral. Estos equipos requieren más tiempo y recursos. (Reena, 2017)

Después que el mantenimiento a largo plazo haya terminado, la programación de corto plazo; es decir, semanal, mensual, debe ejecutarse.

Generalmente requieren menos tiempo, sino que también puede llenar fácilmente las brechas entre el largo plazo y el mantenimiento preventivo de alta prioridad. Es importante planificar de manera realista los programas de mantenimiento preventivo por un equilibrio entre el mantenimiento preventivo y el tiempo necesario para hacer frente a mantenimiento correctivo o de emergencia. (Reena, 2017)

Paso 5: Capacitar a su equipo

Durante el desarrollo de un programa de mantenimiento preventivo puede ser una tarea desalentadora, la aplicación adecuada o la adopción del programa es crucial. Es esencial que las empresas den prioridad a la capacitación de su personal de mantenimiento, ya que son los usuarios principales del sistema. Tener personal capacitado para utilizar un programa introduciendo correctamente el tiempo dedicado efectivamente, piezas usadas, identificando las deficiencias o problemas encontrados aumenta la probabilidad de que los resultados serán positivos. (Reena, 2017)

Paso 6: Analizar - Ajustar - Mejorar

Es importante analizar los resultados de un programa de mantenimiento preventivo, para ajustar o mejorar, según sea necesario. El programa de Mantenimiento preventivo puede ayudar a determinar rápidamente las piezas de equipo que requiere más tiempo, lo que lleva a los ajustes en la prevención. Los ajustes y mejoras de los programas de mantenimiento preventivo pueden ser guiadas mediante consultas y sugerencias del personal. (Reena, 2017)

Sin lugar a duda, el desarrollo y la implementación de un programa de mantenimiento preventivo requieren tiempo y energía. Sin embargo, con personal capacitado, los beneficios de mantenimiento preventivo automatizado son muy superiores a los costos asociados con el mantenimiento correctivo, que resulta de la inoperatividad de juegos, reemplazo de equipos y la interrupción de operación. Por lo tanto, tener un sistema que controla los activos del centro de entretenimiento hace posible un mantenimiento preventivo eficaz, ahorrando tiempo, dinero y energía. (Reena, 2017)

Las principales actividades de mantenimiento preventivo para un funcionamiento adecuado de los equipos se basan en:

- **Limpieza**
Un buen plan de mantenimiento empieza por una buena limpieza. Se busca el correcto funcionamiento de los equipos limpiándolos de impurezas.
- **Inspección y revisión**

Se realiza cada cierto tiempo para obtener información sobre el estado físico o funcionamiento de los componentes de las máquinas.

- **Ajuste o calibración**

Las piezas con el uso sufren desajustes, por ello es necesaria la corrección de las afecciones sufridas durante su funcionamiento.

- **Cambio de piezas**

Se da cuando los componentes han cumplido su ciclo de vida útil, por lo tanto, se debe reemplazar con otras piezas para poder seguir operando de manera continua y eficiente.

- **Lubricación**

La lubricación correcta y en periodos establecidos según los manuales puede mejorar el funcionamiento de equipos.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos, confiables y validos

a) **Inspección visual:** Se debe realizar el reconocimiento inicial del centro de entretenimiento, la posición de los equipos, su localización. Después de la observación, se debe recolectar la información del tipo de máquinas, ya sean mecánicas, eléctricas y electromecánicas, así mismo que mantenimiento se realiza a cada una de ellas y cuáles son los pasos para seguir.

b) **Encuesta:** Se debe recolectar información valida y confiable de los operarios y técnicos que se encargan de las maquinas, para poder conocer el grado de identificación de las maquinas a través de su funcionalidad y las fallas que pueden tener las maquinas. El conocimiento de cada cuanto tiempo existe las posibles fallas y también los accidentes y/o incidentes que han podido repercutir en el centro de entretenimiento.

c) **Capacitación:** Se debe planificar la capacitación ya sea semanal, mensual o anual para que el personal conozca la importancia del sistema de mantenimiento que se lleva a cabo.

Instrumentos:

“La selección de técnicas e instrumentos de recolección de datos implica determinar por cuáles medios o procedimientos el investigador obtendrá la información necesaria para alcanzar los objetivos de la investigación.” (Hurtado, 2000).

Dentro de nuestra investigación optaremos por los siguientes instrumentos:

- a) **Fichas de registros:** en ella se colocará toda la información de los juegos mecánicos que se encuentran en el centro de entretenimiento. En estas fichas deben figurar el tipo de máquina, el código de la máquina, lugar de procedencia, inicio y termino de la operación, el personal encargado del mantenimiento de cada máquina.
- b) **Checklist:** Son las hojas de verificación, formatos creados para realizar actividades repetitivas, controlar el cumplimiento de una lista de requisitos o recolectar datos ordenadamente y de forma sistemática. Se usa para verificar o examinar los juegos mecánicos, verificar posibles fallas y recopilar datos para su futuro análisis. (PDCA, 2017)
- c) **Hojas de cotejo:** Es un instrumento estructurado que registra un análisis secuencial de tareas, según el orden en que debe aparecer. Debe contener aquellos conocimientos, procedimientos y actitudes que el personal de mantenimiento debe desarrollar. (SENSE, 2015)
- d) **Cronómetro:** es el instrumento que determina exactamente como sea posible el tiempo requerido para que una persona realice una determinada operación.

Almacén

Es el lugar físico donde se centraliza las herramientas manuales, accesorios mecánicos, repuestos.

Accesorios, son los componentes desmontables de las máquinas que, por naturaleza, su ubicación es fuera de la misma máquina.

Debido a que el centro de entretenimiento está compuesto por juegos mecánicos, el almacenamiento de estas piezas que conforman los juegos mecánicos es pequeño, por lo que es suficiente contar con un lugar pequeño para almacenarlas.

Para conocer el stock de las piezas, repuestos y componentes que necesita la máquina, estas estarán contabilizadas en un Kardex.

Este es un registro de manera organizada de la mercancía que se tiene en un almacén, para hacerlo es necesario hacer un inventario de todo el contenido, la cantidad, un valor de medida y el precio unitario, también se pueden clasificar los repuestos por sus características comunes.

Desarrollo del plan de mantenimiento

a). Las actividades de inspección de mantenimiento preventivo se realizarán de manera periódica. En las inspecciones se verificarán:

- Comparación entre el estado teórico y el estado real
- La conservación, es decir evitar el deterioro
- La sustitución preventiva de componentes
- El mantenimiento correctivo como recuperación.

b) Las tareas de mantenimiento preventivo se realizarán de la siguiente manera:

- De rutina
- Global
- De reparación completa

Los de rutina global:

Son tareas que generalmente toman poco tiempo, es un trabajo sistemático que significa que hay un número de tareas diarias, semanales o mensuales, las cuales se repiten varias veces, dentro de ellas tenemos:

- La limpieza
- La lubricación
- Los ajustes
- Las inspecciones
- Las reparaciones menores
- Las pruebas

Globales:

Son actividades que involucran:

- Un parcial despiece de los equipos
- El empleo de varias herramientas
- El reemplazo de numerosas partes o componentes
- Un alto nivel de habilidad del personal de mantenimiento preventivo
- Planificación del mantenimiento
- Pruebas de funcionamiento del equipo, generalmente estas tareas toman más tiempo que las rutinarias y en estos casos los equipos son retirados de sus bases. En estas tareas se hace participar al operador, a fin de que conozca más a su máquina.

Reparación completa

Involucra el retiro total del equipo, la línea de producción, desmantelamiento total del mismo, reemplazo o reconstrucción de muchos componentes o partes, el empleo de herramientas especiales, alto conocimiento técnico de los operarios, repintado de los equipos, amplia participación de los proveedores, recalibración y pruebas de funcionamiento y reinstalación del equipo en las líneas de producción.

Esta tarea toma mucho más tiempo para su ejecución.

c). La planificación para la implementación de un programa de mantenimiento preventivo será:

- Establecer plan o estrategia
- Motivar y comprometer a todo el personal
- Iniciar un registro de actualizaciones de máquinas, es decir el historial de la máquina.
- Proveer del personal para iniciar el programa, haciendo la consulta de que si hay la gente especializada para cumplir con el programa.
- Confeccionar el programa de acuerdo con el tipo de planta aplicar de forma paulatina
- Proveer los recursos necesarios
- Repotenciar la maquinaria

- Organizar la capacitación
 - Prever un descenso en la productividad
 - Planificar el seguimiento y evaluación del programa
- d) Consideraciones para fijar el ciclo de frecuencia de inspección
- La edad y el valor
 - Recomendaciones del fabricante
 - La severidad del servicio
 - Los requisitos de seguridad que ofrece la planta
 - La susceptibilidad de deterioro
 - La susceptibilidad de perder el ajuste
- e). La programación del mantenimiento preventivo
- Hay que diseñar los documentos de control de inspección
 - Determinar los tiempos de cada inspección u control
 - Fijar la carga de trabajo
 - Elaborar un programa de inspección
 - Ejecutar la programación
 - Realizar las evaluaciones correspondientes
- f). Establecimiento de un programa preventivo
- Seleccionar los inspectores
 - Acumular los datos históricos
 - Averiguar los problemas de las maquinas
 - Diseñar los documentos de mantenimiento
 - Determinar los requerimientos del mantenimiento
 - Establecer las frecuencias de inspecciones
 - Inicialo en el sector más adecuado
- g). Control del mantenimiento preventivo

- Una manera adecuada de aprovechar la información obtenida mediante los servicios de mantenimiento
- Identificar las maquinas con los mayores problemas que han ocasionados más altos costos.
- Será necesario controlar el nivel del mantenimiento reactivo.
- Prever la aplicación del mantenimiento desde la adquisición de la maquinaria.
- Revisar anualmente el programa de mantenimiento preventivo
- Reunirse mensualmente con el personal con el fin de resolver problemas de mantenimiento relacionados con el mejoramiento de la producción, la reducción de costos, y la supresión de áreas con problemas frecuentes.
- Será importante ayudarse con la realización de encuestas.

INVENTARIO DE TODOS LOS EQUIPOS / ACTIVOS

Para la elaboración del plan de mantenimiento se debe hacer un listado con todos los equipos y juegos de Pandinita Park:

ITEM	NOMBRE DEL JUEGO	CANTIDAD	TIPO DE JUEGO
1	Carrusel	1	Mecánico
2	Autos chocadores	1	Eléctrico - Mecánico
3	Tren Eléctrico	1	Eléctrico - Mecánico
4	Toro mecánico	1	Mecánico
5	Kamikaze	1	Mecánico
6	Rueda Panorámica	1	Mecánico
7	Tobogán Inflable	1	Inflable
8	Castillo Inflable	1	Inflable
9	Camas elásticas niños	1	Mecánico - Físico
10	Camas elásticas adultos	1	Mecánico - Físico
11	Cine 7D	1	Eléctrico - Mecánico
12	Laberinto	1	Físico
13	Cisnes a Pedal	5	Mecánico - Físico
14	Barquito para niños	10	Mecánico - Físico

Empadronamiento de los equipos

Como primer paso se realizará el inventario de todos los equipos y juegos de Pandinita Park.

Áreas	Área de Trabajo
Área de Juegos Mecánicos	1
Área de Juegos Inflables	2
Área de Juegos Múltiples	3
Área de Juegos Acuáticos	4

Inventario de los equipos

ITEM	Nombre del Juego	Área de Trabajo
1	Carrusel	1
2	Autos chocadores	1
3	Tren Eléctrico	1
4	Toro mecánico	1
5	Kamikaze	1
6	Rueda Panorámica	1
7	Tobogán Inflable niños	2
8	Castillo Inflable niños	2
9	Camas elásticas niños	3
10	Camas elásticas adultos	3
11	Cine 7D	3
12	Laberinto de niños	3
13	Cisnes a Pedal	4
14	Barquito para niños	4

Codificación

Después de hacer un inventario de los equipos se pasa a codificarlos

Nombre del Juego	CODIGO
Carrusel	A1-C-1
Autos chocadores	A1-AC-2
Tren Eléctrico	A1-TE-3
Toro mecánico	A1-TM-4
Kamikaze	A1-K-5
Rueda Panorámica	A1-RP-6
Tobogán Inflable niños	A2-TIN-7
Castillo Inflable niños	A2-CIN-8
Camas elásticas niños	A3-CEN-9
Camas elásticas adultos	A3-CEA-10
Cine 7D	A3-C7D-11
Laberinto de niños	A3-LN-12
Cisnes a Pedal	A4-CP-13
Barquito para niños	A4-BN-14

Lista de actividades preventivas

El juego mecánico para operar correctamente, requiere una serie de revisiones e inspecciones las cuales se dan de manera diaria, semanal, quincenal, mensual, trimestral, semestral y anual, estas actividades son realizadas por el personal técnico especializado. Esta rutina de actividades busca que el equipo funcione correctamente y así evitar posibles fallas y paradas imprevistas. Estas actividades se detallan a continuación:

Actividades de mantenimiento preventivo diario

FORMATO:	ACTIVIDAD	
FECHA:	JUEGO:	REVISIÓN: DIARIA

ITEM	ELEMENTOS QUE SE DEBEN CONTROLAR
1	
2	
3	
4	
5	

Actividades de mantenimiento preventivo semanal

FORMATO:	ACTIVIDAD	
FECHA:	JUEGO:	REVISIÓN: SEMANAL

ITEM	ELEMENTOS QUE SE DEBEN CONTROLAR
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Actividades de mantenimiento preventivo quincenal

FORMATO:	ACTIVIDAD	
FECHA:	JUEGO:	REVISIÓN: QUINCENAL

ITEM	ELEMENTOS QUE SE DEBEN CONTROLAR
1	
2	
3	
4	
5	

Actividades de mantenimiento preventivo mensual

FORMATO:	ACTIVIDAD	
FECHA:	JUEGO:	REVISIÓN: MENSUAL

ITEM	ELEMENTOS QUE SE DEBEN CONTROLAR
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Actividades de mantenimiento preventivo trimestral

FORMATO:	ACTIVIDAD	
FECHA:	JUEGO:	REVISIÓN: TRIMESTRAL

ITEM	ELEMENTOS QUE SE DEBEN CONTROLAR
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Actividades de mantenimiento preventivo semestral

FORMATO:	ACTIVIDAD	
FECHA:	JUEGO:	REVISIÓN: SEMESTRAL

ITEM	ELEMENTOS QUE SE DEBEN CONTROLAR
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Actividades de mantenimiento preventivo anual

FORMATO:	ACTIVIDAD	
FECHA:	JUEGO:	REVISIÓN: ANUAL

ITEM	ELEMENTOS QUE SE DEBEN CONTROLAR
1	
2	
3	
4	
5	
6	


Lista de repuestos

FORMATO:		
FECHA:	NOMBRE DE JUEGO	REPUESTOS

ITEM	NOMBRE DEL REPUESTO	UBICACIÓN	MARCA	CANTIDAD
1				
2				
3				
4				
5				

NOMBRE DEL JUEGO: FICHA TECNICA

Se detallan las características técnicas del equipo.

PLAN DE MANTENIMIENTO PREVENTIVO PANDINITA PARK	
TARJETA MAESTRA	

1. DATOS GENERALES			IMAGEN DEL JUEGO
JUEGO:		CÓDIGO:	
MARCA:	MODELO:	PESO:	
TIEMPOS DE OPERACIÓN: (X)			
JORNADA LABORAL (8 hrs):	INTERMITENTE:		
HOJA DE VIDA No:	CATÁLOGO:	FECHA DE INSTALACIÓN:	

2. DATOS DEL FABRICANTE Y/O REPRESENTANTE		
NOMBRE:	TELEFONO:	DIRECCIÓN:
CIUDAD:	CORREO ELECTRÓNICO:	OTROS DATOS:


3. SERVICIOS DE OPERACIÓN		
VOLTAJE: 220	AMPERAJE:	POTENCIA:

MOTOR ELÉCTICO			
MARCA:	MODELO:	TIPO:	SERIE:
HP:	RPM:	VOLTS:	AMP:

OBSEVACIONES:

NOMBRE DEL JUEGO: HOJA DE VIDA

Se detalla la información de las características y los mantenimientos realizados al equipo anteriormente.

PLAN DE MANTENIMIENTO PREVENTIVO PANDINITA PARK		
HOJA DE VIDA	Pág. 1	

HOJA DE VIDA No.	TARJETA MAESTRA No.	NOMBRE DEL EQUIPO	CÓDIGO DEL EQUIPO
UBICACIÓN	MARCA	MODELO	FECHA DE PUESTA EN MARCHA

HISTORIAL DE REPARACIONES				
Fecha	Orden de Trabajo No.	Descripción	Reparó	Costos

RELACIÓN DE REQUERIMIENTOS: NOMBRE DEL JUEGO

Lista de actividades necesarias para realizar el mantenimiento preventivo de los equipos. A cada actividad se le asignó un código diferente.

Actividades de lubricación

ACTIVIDADES	CODIGO
Revisión y lubricación de rodamientos	L01
Engrase y lubricación	L02

Actividades eléctricas

ACTIVIDADES	CODIGO
Revisión, ajuste y/o cambio de conexiones eléctricas	E01
Revisión de voltaje y amperaje	E02
Revisión tarjeta electrónica	E03

Actividades mecánicas

ACTIVIDADES	CODIGO
Ajustes y alineación de partes móviles	M01
Revisión y verificación de engranes	M02
Inspección visual de posibles daños y/o verificación del estado del equipo	M03
Cambio de rodamientos	M04
Revisión y ajuste general de máquinas	M05
Revisión y tensión de la cadena	M06
Revisión de frenos	M07
Mantenimiento general	M08
Limpieza general	M09

Actividades de instrumentación

ACTIVIDADES	CODIGO
Calibración de presostato, manómetro	I01

ACTIVIDADES DE MANTENIMIENTO PREVENTIVO

Instructivos de trabajo: se detallan los procedimientos y herramientas necesarias para realizar el mantenimiento preventivo del equipo.

EJEMPLO: Tensión y corriente eléctrica de alimentación (voltímetro, amperímetro) (Revisión diaria)

PLAN DE MANTENIMIENTO PREVENTIVO PANDINITA PARK		
INSTRUCTIVO		
No.	PÁG:	

FECHA EJECUCIÓN	HORA DE INICIO	HORA FINALIZACIÓN
CÓDIGO DEL EQUIPO	CÓDIGO ACTIVIDAD	ACTIVIDAD

PERSONAL ENCARGADO ACTIVIDAD DE MANTENIMIENTO		
OPERADOR	NOMBRE	
JEFE MTTO		
OPERARIO		
CONTRATISTA		

EQUIPO Y MATERIAL NECESARIO
- Multímetro

PROCEDIMIENTO
Revisión visual del tablero. Verificar la alimentación de corriente a las luces de señalización. Medir con el multímetro la intensidad de entrada de corriente (220 v), llave general apagada. Medir con el multímetro la intensidad de salida de corriente (220 v), llave general encendida. Medir la intensidad de los contactores (220 v)
TIEMPO ESTIMADO DE EJECUCIÓN:

OBSERVACIONES:

