



ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

DEPARTAMENTO CIENCIAS ECONÓMICAS, ADMINISTRATIVAS Y DE COMERCIO

“PLAN DE COMERCIO EXTERIOR Y NEGOCIOS INTERNACIONALES PARA LA
IMPORTACIÓN DE VIDEOCONSOLAS Y SUS ACCESORIOS DESDE NUEVA
YORK, PARA SU COMERCIALIZACIÓN EN QUITO”

AUTOR:

PEDRO DAVID VARGAS LÓPEZ

Tesis presentada como requisito previo a la obtención del grado de:
Ingeniero en Comercio Exterior y Negociación Internacional

Ing. Edgar Romero

Director

Ing. Jenny Vinueza

Codirector

AÑO 2012

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO
INGENIERÍA EN COMERCIO EXTERIOR Y NEGOCIACIÓN
INTERNACIONAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

PEDRO DAVID VARGAS LÓPEZ

DECLARO QUE:

El proyecto de grado denominado **“PLAN DE COMERCIO EXTERIOR Y NEGOCIOS INTERNACIONALES PARA LA IMPORTACIÓN DE VIDEOCONSOLAS Y SUS ACCESORIOS DESDE NUEVA YORK, PARA SU COMERCIALIZACIÓN EN QUITO”**, ha sido desarrollado con base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros, conforme las citas que constan el pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía.

Consecuentemente este trabajo es mi autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del proyecto de grado en mención.

Quito, 17 de Febrero de 2012

Pedro David Vargas López

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO
INGENIERÍA EN COMERCIO EXTERIOR Y NEGOCIACIÓN
INTERNACIONAL
CERTIFICADO

Director: Ing. Edgar Romero
Codirector: Ing. Jenny Vinueza

CERTIFICAN

Que el trabajo titulado **“PLAN DE COMERCIO EXTERIOR Y NEGOCIOS INTERNACIONALES PARA LA IMPORTACIÓN DE VIDEOCONSOLAS Y SUS ACCESORIOS DESDE NUEVA YORK, PARA SU COMERCIALIZACIÓN EN QUITO”**, ha sido guiado y revisado periódicamente y cumple normas estatutarias establecidas por la ESPE, en el Reglamento de Estudiantes de la Escuela Politécnica del Ejército.

Debido a que el trabajo realizado es viable, factible y brinda un apoyo como guía para el proceso de importación y comercialización, se recomienda su aplicación y su publicación.

El mencionado trabajo consta de un documento empastado y un disco compacto el cual contiene los archivos en formato portátil de Acrobat (pdf).

Autorizan a Pedro David Vargas López que lo entregue a la Ing. Zlata Borsic, en su calidad de Director de la Carrera.

Quito, 17 de Febrero de 2012

Ing. Edgar Romero
Director

Ing. Jenny Vinueza
Codirector

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO
INGENIERÍA EN COMERCIO EXTERIOR Y NEGOCIACIÓN
INTERNACIONAL

AUTORIZACIÓN

Yo, Pedro David Vargas López

Autorizo a la Escuela Politécnica del Ejército la publicación, en la biblioteca virtual de la Institución del trabajo **“PLAN DE COMERCIO EXTERIOR Y NEGOCIOS INTERNACIONALES PARA LA IMPORTACIÓN DE VIDEOCONSOLAS Y SUS ACCESORIOS DESDE NUEVA YORK, PARA SU COMERCIALIZACIÓN EN QUITO”**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y autoría.

Quito, 17 de Febrero de 2012

Pedro David Vargas López

DEDICATORIA

Dedico mi trabajo de grado a Dios y mi Padre por bendecirme con una gran familia.

A mi Madre por creer en mí y por sacarme adelante, entregando ejemplos dignos de superación y entrega, gracias a ella, hoy puedo ver alcanzada mi meta.

A mi hermano, abuela, tíos y primos por el amor que sienten por mí e impulsar en mí el deseo de superación en la vida.

AGRADECIMIENTO

Le agradezco desde el fondo de mi corazón a mi Madre por su paciencia, apoyo y sacrificio, ya que sin ella no hubiera llegado hasta aquí.

A mi familia, sobre todo a mi abuela y mis tías que siempre estuvieron pendiente de mí y mis problemas.

A mis amigos de curso y mis amigos profesores que siempre estuvieron en las buenas y las malas.

A mis profesores por haber impartido sus conocimientos y experiencias en el diario vivir de la universidad.

Gracias a todos.

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL.....	VII
ÍNDICE DE TABLAS.....	X
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XIII
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	XV
ÍNDICE DE DOCUMENTOS.....	XVII
RESUMEN.....	XVIII
SUMMARY.....	XIV
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	XX
JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	XXI
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	XXIII
OBJETIVO GENERAL.....	XXIII
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	XXIII
FORMULACIÓN Y SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA.....	XXIV
HIPÓTESIS.....	XXV
ASPECTOS METODOLÓGICOS.....	XXV
MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	XXV
TÉCNICAS PARA LA RECOPIACIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	XXV
CAPITULO 1.....	12
ANTECEDENTES.....	12
1.1 HISTORIA DE LOS VIDEO JUEGOS.....	12
1.1.1 PRIMEROS PROGRAMAS Y SUS CREADORES.....	13
1.1.2 ORIGEN DE LAS CONSOLAS PRIMITIVAS.....	14
1.2 PRIMEROS PASOS.....	15
1.3 GENERACIONES DE LAS VIDEO CONSOLAS.....	17
1.4 NUEVA GENERACIÓN DE MAQUINAS.....	32
1.5 FRANQUICIAS MULTIMILLONARIAS.....	41
1.6 PRESENTE Y FUTURO DE LAS CONSOLAS.....	42
1.7 CONSOLAS DE SOBREMESA.....	42
1.8 CONSOLAS PORTÁTILES.....	42
CAPITULO II.....	43
ESTUDIO DE MERCADO.....	43
2.1 CIFRAS COMERCIALES.....	43
2.1.1 SOCIOS COMERCIALES.....	45
2.1.2 IMPORTACIONES POR PAÍS DE ORIGEN.....	53
2.1.3 IMPORTACIONES POR AÑO.....	56
2.1.4 CRECIMIENTO DE PARTICIPACIÓN.....	57
2.1.4.1 MATRIZ DE CRECIMIENTO – PARTICIPACIÓN O MATRIZ DE BOSTON CONSULTING GROUP.....	61
2.1.5 IMPORTACIÓN POR PARTIDA ARANCELARIA.....	63
2.1.6 EVOLUCIÓN DE LAS IMPORTACIONES.....	64
2.1.7 PRONOSTICO DE IMPORTACIONES.....	65
2.2 DIRECTORIO DE PROVEEDORES Y SUS PRECIOS.....	67
2.2.1 MICROSOFT CORPORATION.....	67
2.2.1.1 CONCEPTO DE MARCA.....	67
2.2.1.2 LÍNEA DE PRODUCTOS.....	68
2.2.1.3 CANALES DE DISTRIBUCIÓN.....	69
2.2.2 SONY CORPORATION.....	70

2.2.2.1	CONCEPTO DE MARCA.....	70
2.2.2.2	LÍNEA DE PRODUCTOS.....	71
2.2.2.3	CANALES DE DISTRIBUCIÓN.....	73
2.2.3	NINTENDO COMPANY.....	74
2.2.3.1	CONCEPTO DE MARCA.....	74
2.2.3.2	LÍNEA DE PRODUCTOS.....	75
2.2.3.3	CANALES DE DISTRIBUCIÓN.....	76
2.3	ANÁLISIS DE LA DEMANDA NACIONAL.....	76
2.3.1	SEGMENTACIÓN DEL MERCADO.....	76
CAPITULO III.....		108
PROCESOS Y PROCEDIMIENTOS DE COMERCIO EXTERIOR.....		108
3.1	ARANCEL INTEGRADO ANDINO (ARIAN)	108
3.2	NORMAS DE VALORACIÓN.....	109
3.3	DISPOSICIONES LEGALES NACIONALES.....	109
3.3.1	CÓDIGO ORGÁNICO DE LA PRODUCCIÓN, COMERCIO E INVERSIONES.....	109
3.3.2	COMITÉ DE COMERCIO EXTERIOR.....	110
3.4	DIRECCIÓN NACIONAL DE ADUANAS.....	110
3.4.1	SERVICIO DE RENTAS INTERNAS (SRI)	110
3.4.1.1	REGISTRO ÚNICO DE CONTRIBUYENTES (RUC)	111
3.4.2	REGISTRO DEL OEA (IMPORTADOR)	112
3.5	PROCEDIMIENTO DE IMPORTACIÓN.....	118
3.5.1	ELECCIÓN DEL RÉGIMEN ADUANERO.....	118
3.5.1.1	ART. 147 IMPORTACIÓN PARA EL CONSUMO.....	119
3.5.2	NEGOCIACIÓN (INCOTERMS)	119
3.6	DOCUMENTOS DE CONTROL PREVIO.....	121
3.7	DOCUMENTOS DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA PRESENTACIÓN DE LA DECLARACIÓN ADUANERA ÚNICA.....	121
3.7.1	CONOCIMIENTO DE DE EMBARQUE – GUÍA AÉREA.....	122
3.7.2	FACTURA COMERCIAL.....	126
3.7.3	PÓLIZA DE SEGURO.....	128
3.7.4	MANIFIESTO DE CARGA.....	131
3.7.5	DECLARACIÓN ANDINA DE VALOR.....	131
3.8	TRASMISIÓN ELECTRÓNICA	135
3.8.1	DECLARACIÓN ADUANERA ÚNICA (DAU)	135
3.8.2	DECLARACIÓN ANDINA DE VALOR (DAV)	139
3.9	CUMPLIMIENTO DE FORMALIDADES ADUANERAS.....	140
3.9.1	PRESENTACIÓN DOCUMENTOS FÍSICOS.....	140
3.9.2	AFORO.....	140
3.10	TRIBUTOS.....	143
3.10.1	IVA (IMPUESTO AL VALOR AGREGADO)	143
3.10.2	AD-VALOREM.....	143
3.10.3	FODINFA (FONDO DE DESARROLLO DE LA INFANCIA)	143
3.10.4	TRIBUTOS PARA LA SUB-PARTIDA.....	144
3.10.5	ICE (IMPUESTO A LOS CONSUMOS ESPECIALES)	146
3.10.6	LIQUIDACIÓN.....	146
3.11	OPERADORES DE COMERCIO EXTERIOR.....	149
3.11.1	DIRECTORIO DE PROVEEDORES.....	149
3.11.2	DIRECTORIO DE AGENCIAS DE TRANSPORTE AÉREO.....	151
3.13.3	DIRECTORIO DE EMPRESAS ASEGURADORAS.....	152

3.12	LOGÍSTICA.....	153
3.12.1	SISTEMA DE APOYO LOGÍSTICO.....	153
3.12.2	FUNCIONES LOGÍSTICAS.....	154
3.12.2.1	ABASTECIMIENTO.....	154
3.12.3	COORDINACIÓN DEL EMBARQUE.....	156
3.12.4	TRANSPORTE.....	156
CAPITULO IV.....		157
PLAN DE NEGOCIOS ESTRATEGICOS.....		157
4.1	IDEA DE NEGOCIO.....	157
4.2	OBJETIVO DE MARKETING.....	158
4.3	ESTRATEGIAS DE MARKETING.....	158
4.3.1	PUBLICO OBJETIVO.....	158
4.3.2	POSICIONAMIENTO.....	159
4.3.3	LÍNEA DE PRODUCTO.....	160
4.3.4	PRECIO.....	161
4.3.5	DISTRIBUCIÓN.....	161
4.3.6	FUERZA DE VENTAS.....	162
4.3.7	SERVICIOS.....	172
4.3.7	PUBLICIDAD.....	172
CAPITULO V.....		173
ESTUDIO FINANCIERO.....		173
5.1	INVERSIONES.....	173
5.1.1	ACTIVOS CORRIENTES.....	175
5.1.2	ACTIVOS FIJOS.....	177
5.1.3	ACTIVOS DIFERIDOS.....	177
5.2	GASTOS PRESUPUESTADOS.....	180
5.2.1	COSTOS VARIABLES.....	180
5.2.2	COSTOS FIJOS.....	182
5.3	INGRESOS PRESUPUESTADOS.....	185
5.4	MARGEN DE UTILIDAD.....	187
5.5	PUNTO DE EQUILIBRIO.....	188
5.6	FLUJO DE CAJA.....	189
5.7	INDICADORES FINANCIEROS.....	191
5.7.1	ÍNDICE DE LIQUIDEZ.....	191
5.7.2	CAPITAL DE TRABAJO.....	191
5.7.3	RAZÓN CORRIENTE.....	191
5.7.4	PRUEBA ACIDA.....	192
5.7.5	ÍNDICE DE ENDEUDAMIENTO.....	192
5.7.6	ÍNDICE DE APALANCAMIENTO.....	192
5.8	EVALUACIÓN FINANCIERA.....	192
5.8.1	VALOR ACTUAL NETO.....	193
5.8.2	TASA INTERNA DE RETORNO.....	194
5.8.3	PERIODO DE RECUPERACIÓN.....	195
CAPITULO VI.....		196
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		196
6.1	CONCLUSIONES.....	196
6.2	RECOMENDACIONES.....	197
WEB-BIBLIOGRÁFICA.....		297

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA	DESCRIPCION	PAGINA
TABLA N°1	Generaciones	16
TABLA N°2	Hardware Nintendo Wii	40
TABLA N°3	Importaciones periodo 2006-01 al 2011-01	44
TABLA N°4	Exportaciones periodo 2006-01 al 2011-01	45
TABLA N°5	Total operaciones comerciales 2006-01 al 2011-01	45
TABLA N°6	Países socios comerciales sub-partida 9504100000 periodo 2006-01 al 2011-01	47
TABLA N°7	Países socios comerciales sub-partida 9508900000 periodo 2006-01 al 2011-01	48
TABLA N°8	Condición comercial sub-partida 9504100000 periodo 2006-01 al 2011-01	50
TABLA N°9	Condición comerciales sub-partida 9508900000 periodo 2006-01 al 2011-01	51
TABLA N°10	Principales proveedores sub-partida 9504100000 periodo 2006-01 al 2011-01	52
TABLA N°11	Principales proveedores sub-partida 9508900000 periodo 2006-01 al 2011-01	53
TABLA N°12	Países de origen sub-partida 9504100000 periodo 2006-01 al 2011-01	54
TABLA N°13	Países de origen sub-partida 9508900000 periodo 2006-01 al 2011-01	55
TABLA N°14	Importación sub-partida 9504100000 periodo 2010-01 al 2011-01	56
TABLA N°15	Importación sub-partida 9508900000 periodo 2010-01 al 2011-01	57
TABLA N°16	Porcentaje de participación en el mercado sub-partida 9504100000 periodo 2009-01 al 2010-01	58
TABLA N°17	Porcentaje de participación en el mercado sub-partida 9504100000 periodo 2010-01 al 2011-01	58
TABLA N°18	Relación crecimiento participación en el mercado sub-partida 9504100000 periodo 2010-01 vs 2009-01	59
TABLA N°19	Porcentaje de participación en el mercado sub-partida 9508900000 periodo 2009-01 al 2010-01	60
TABLA N°20	Porcentaje de participación en el mercado sub-partida 9508900000 periodo 2010-01 al 2011-01	60
TABLA N°21	Relación crecimiento participación en el mercado sub-partida 9508900000 periodo 2010-01 vs 2009-01	61
TABLA N°22	Importaciones de estados unidos	64
TABLA N°23	Importaciones por partida arancelaria de estados unidos	64
TABLA N°24	Movimiento de las importaciones por periodos de la sub-partida 9504100000	65
TABLA N°25	Pronostico de las importaciones para el periodo 2011 de la sub-partida 9504100000 desde estados unidos	65
TABLA N°26	Movimiento de las importaciones por periodos de la sub-partida 9508900000 desde estados unidos	66
TABLA N°27	Pronostico de las importaciones para el periodo 2011 de la sub-partida 9508900000 desde estados unidos	66

TABLA N°28	Muestra por edad	79
TABLA N°29	Muestra por ocupación actual	79
TABLA N°30	Ingreso económico	80
TABLA N°31	Tabla de contingencia edad * ¿le gusta los videojuegos?	81
TABLA N°32	Tabla de contingencia ocupación actual * ¿le gusta los videojuegos?	82
TABLA N°33	Tabla de contingencia ingreso económico * ¿le gusta los videojuegos?	83
TABLA N°34	¿Ha utilizado una de las siguientes consolas?	84
TABLA N°35	Tabla de contingencia edad * ¿ha utilizado una de las siguientes consolas?	85
TABLA N°36	Tabla de contingencia ocupación actual * ¿ha utilizado una de las siguientes consolas?	86
TABLA N°37	Tabla de contingencia ingreso económico * ¿ha utilizado una de las siguientes consolas?	87
TABLA N°38	¿Tiene una de las siguientes videoconsolas en casa?	88
TABLA N°39	Tabla de contingencia edad * ¿tiene una de las siguientes videoconsolas en casa?	89
TABLA N°40	Tabla de contingencia ocupación actual * ¿tiene una de las siguientes videoconsolas en casa?	90
TABLA N°41	Tabla de contingencia ingreso económico * ¿tiene una de las siguientes videoconsolas en casa?	91
TABLA N°42	Tabla de contingencia ¿tiene una de las siguientes videoconsolas en casa? * ¿Con su consola, usted utiliza algún tipo de accesorio?	93
TABLA N°43	Respuesta anterior "si"	94
TABLA N°44	¿Que accesorio le gustaría utilizar con su consola?	95
TABLA N°45	Al comprar una consola usted se deja guiar	96
TABLA N°46	¿Cual de las siguientes consolas usted compraría en este momento?	97
TABLA N°47	Tabla de contingencia edad * ¿cual de las siguientes consolas usted compraría en este momento?	99
TABLA N°48	Tabla de contingencia ocupación actual * ¿cual de las siguientes consolas usted compraría en este momento?	101
TABLA N°49	Tabla de contingencia ingreso económico * ¿cual de las siguientes consolas usted compraría en este momento?	103
TABLA N°50	¿Donde le gustaría comprar una videoconsola?	104
TABLA N°51	Tabla de contingencia edad * ¿donde le gustaría comprar una videoconsola?	105
TABLA N°52	Tabla de contingencia ocupación actual * ¿donde le gustaría comprar una videoconsola?	106
TABLA N°53	Tabla de contingencia ingreso económico * ¿donde le gustaría comprar una videoconsola?	107
TABLA N°54	Requisitos arancelarios partida 9504100000	144
TABLA N°55	Requisitos arancelarios partida 9508900000	145
TABLA N°56	Colores pantone del logotipo	160
TABLA N°57	Estructura de arranque de la isla OPGAME	169
TABLA N°58	Balance de situación inicial	174

TABLA N°59	Valor total de la importación	176
TABLA N°60	Costos variable unitario de la mercancía	181
TABLA N°61	Depreciaciones	183
TABLA N°62	Amortización	183
TABLA N°63	Sueldo y salario del vendedor	184
TABLA N°64	Sueldo y salario del gerente	184
TABLA N°65	Publicidad	184
TABLA N°66	Precios	185
TABLA N°67	Ingreso primera importación	186
TABLA N°68	Utilidad total	187
TABLA N°69	Punto de equilibrio	188
TABLA N°70	Ventas para un año	189
TABLA N°71	Flujo de caja	190

ÍNDICE DE GRAFICOS

GRAFICO	DESCRIPCION	PAGINA
GRAFICO N°1	Total operaciones comerciales 2006-01 al 2011-01	207
GRAFICO N°2	Países socios comerciales sub-partida 9504100000 periodo 2006-01 al 2011-01	207
GRAFICO N°3	Países socios comerciales sub-partida 9508900000 periodo 2006-01 al 2011-01	208
GRAFICO N°4	Principales proveedores sub-partida 9504100000 periodo 2006-01 al 2011-01	208
GRAFICO N°5	Principales proveedores sub-partida 9508900000 periodo 2006-01 al 2011-01	209
GRAFICO N°6	Bcg sub-partida 9504100000	210
GRAFICO N°7	Bcg sub-partida 9504100000	211
GRAFICO N°8	Bcg sub-partida 9508900000	212
GRAFICO N°9	Bcg sub-partida 9508900000	213
GRAFICO N°10	Importación sub-partida 9504100000	214
GRAFICO N°11	Importación sub-partida 9508900000	214
GRAFICO N°12	Tendencia sub-partida 9504100000 desde estados unidos	215
GRAFICO N°13	Tendencia sub-partida 95089100000 desde estados unidos	215
GRAFICO N°14	Muestra por edad	216
GRAFICO N°15	Muestra por ocupación	216
GRAFICO N°16	Muestra por ingreso	217
GRAFICO N°17	Edad * ¿le gusta los videojuegos?	217
GRAFICO N°18	Ocupación actual * ¿le gusta los videojuegos?	218
GRAFICO N°19	Ingreso económico * ¿le gusta los videojuegos?	218
GRAFICO N°20	Tipos de consolas y su uso	219
GRAFICO N°21	Edad * ¿ha utilizado una de las siguientes consolas?	219
GRAFICO N°22	Ocupación actual * ¿ha utilizado una de las siguientes consolas?	220
GRAFICO N°23	Ingreso económico * ¿ha utilizado una de las siguientes consolas?	220
GRAFICO N°24	¿Tiene una de las siguientes videoconsolas en casa?	221
GRAFICO N°25	Edad * ¿tiene una de las siguientes videoconsolas en casa?	221
GRAFICO N°26	Ocupación actual * ¿tiene una de las siguientes videoconsolas en casa?	222
GRAFICO N°27	Ingreso económico * ¿tiene una de las siguientes videoconsolas en casa?	222
GRAFICO N°28	¿Tiene una de las siguientes videoconsolas en casa? * ¿Con su consola, usted utiliza algún tipo de accesorio?	223
GRAFICO N°29	Tipos de accesorio que utiliza con su consola	223
GRAFICO N°30	¿Que accesorio le gustaría utilizar con su consola?	224
GRAFICO N°31	Razones de compra de los encuestados	255
GRAFICO N°32	¿Cual de las siguientes consolas usted compraría en este momento?	226
GRAFICO N°33	Edad * ¿cual de las siguientes consolas usted compraría en este momento?	226

GRAFICO N°34	Ocupación actual * ¿cual de las siguientes consolas usted compraría en este momento?	227
GRAFICO N°35	Ingreso económico * ¿cual de las siguientes consolas usted compraría en este momento?	227
GRAFICO N°36	¿Donde le gustaría comprar una videoconsola?	228
GRAFICO N°37	Edad * ¿donde le gustaría comprar una videoconsola?	228
GRAFICO N°38	Ocupación actual * ¿donde le gustaría comprar una videoconsola?	229
GRAFICO N°39	Ingreso económico * ¿donde le gustaría comprar una videoconsola?	229
GRAFICO N°40	Punto de equilibrio	230
GRAFICO N°41	Flujo de caja	230
GRAFICO N°42	Activos corrientes vs pasivos	231
GRAFICO N°43	Pasivos vs activos	231
GRAFICO N°44	Total pasivos vs patrimonio	232

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACION	DESCRIPCION	PAGINA
ILUSTRACION N°1	Oxo Alexander Douglas 1953	14
ILUSTRACION N°2	Tennis for two William Higinbotham	15
ILUSTRACION N°3	Sears telegames Pong de atari	17
ILUSTRACION N°4	Magnavox Odyssey de Magnavox	18
ILUSTRACION N°5	Night driver	18
ILUSTRACION N°6	Pong	19
ILUSTRACION N°7	Tv-Game 6 de Nintendo	20
ILUSTRACION N°8	Atari 2600 de atari	20
ILUSTRACION N°9	Pac man	21
ILUSTRACION N°10	Nintendo Entertainment System de Nintendo	22
ILUSTRACION N°11	Famicom de Nintendo	22
ILUSTRACION N°12	Super Mario Bros	23
ILUSTRACION N°13	Neo Geo	24
ILUSTRACION N°14	Street fighter ii	24
ILUSTRACION N°15	Mortal Kombat	25
ILUSTRACION N°16	PlayStation 1 de Sony y versión slim de Sony	26
ILUSTRACION N°17	Video juegos	26
ILUSTRACION N°18	Play station 2, dreamscast, GameCube y Xbox	27
ILUSTRACION N°19	Video juegos de las distintas maquinas	28
ILUSTRACION N°20	Séptima generación	29
ILUSTRACION N°21	Gears of war 2	30
ILUSTRACION N°22	Nintendo Wii	30
ILUSTRACION N°23	Resident evil	31
ILUSTRACION N°24	God of war 3	31
ILUSTRACION N°25	Hardware	34
ILUSTRACION N°26	Hardware x-box 360	36
ILUSTRACION N°27	Hardware x-box 360	36
ILUSTRACION N°28	Hardware x-box 360	37
ILUSTRACION N°29	Hardware x-box 360	37
ILUSTRACION N°30	Línea de productos y sus precio al público Microsoft: Xbox 360	234
ILUSTRACION N°31	Línea de productos y sus precio al público Microsoft: accesorios y partes Xbox 360	239
ILUSTRACION N°32	Lugares de venta al público a nivel mundial Microsoft: Xbox 360, accesorios y partes Xbox 360	248
ILUSTRACION N°33	Línea de productos y sus precios al público Sony: consolas	252
ILUSTRACION N°34	Línea de productos y sus precio al público Sony: accesorios y partes	258
ILUSTRACION N°35	Lugares de venta al público a nivel mundial	280

	Sony: consolas, accesorios y partes	
ILUSTRACION N°36	Línea de productos y sus precios al público Nintendo: consolas	284
ILUSTRACION N°37	Línea de productos y sus precio al público Nintendo: accesorios y partes	286
ILUSTRACION N°38	Lugares de venta al público a nivel mundial Nintendo: consolas, accesorios y partes	291
ILUSTRACION N°39	Encuesta de videojuegos y accesorios	292
ILUSTRACION N°40	Página web de la Senae	113
ILUSTRACION N°41	Página web de la Senae	114
ILUSTRACION N°42	Página web de la Senae	114
ILUSTRACION N°43	Página web de la Senae	115
ILUSTRACION N°44	Registro de firma para declaración andina del valor	116
ILUSTRACION N°45	Flujograma para la calificación de OEA (importador)	117
ILUSTRACION N°46	Negociación DAP	121
ILUSTRACION N°47	Flujograma del medio de transporte	125
ILUSTRACION N°48	Flujograma de la póliza de seguro	130
ILUSTRACION N°49	Trasmisión de datos DAU	139
ILUSTRACION N°50	Trasmisión de datos DAV	139
ILUSTRACION N°51	Flujograma del proceso de importación	142
ILUSTRACION N°52	Logotipo	159
ILUSTRACION N°53	Distribución	161
ILUSTRACION N°54	Isla de OPGAME	163
ILUSTRACION N°55	Estructura funcional de la isla OPGAME	165
ILUSTRACION N°56	Estructura funcional del departamento de ventas de la isla OPGAME	166
ILUSTRACION N°57	Boletín electrónico	294
ILUSTRACION N°58	Volantes	295
ILUSTRACION N°59	Contactos a través de la página web	296
ILUSTRACION N°60	Calculo del van en Excel	193
ILUSTRACION N°61	Calculo del TIR en Excel	194

ÍNDICE DE DOCUMENTOS

ANEXOS	DESCRIPCION	PAGINA
ANEXO N°1	Documento 1	200
ANEXO N°2	Documento 2	203
ANEXO N°3	Documento 3	204

RESUMEN

Bajo los parámetros generales, los que permitieron conocer a profundidad acerca de las videoconsolas y sus accesorios, se elaboró la tesis cuyo título es **“PLAN DE COMERCIO EXTERIOR Y NEGOCIOS INTERNACIONALES PARA LA IMPORTACIÓN DE VIDEOCONSOLAS Y SUS ACCESORIOS DESDE NUEVA YORK, PARA SU COMERCIALIZACIÓN EN QUITO”**.

Esta tesis se basa en un estudio de mercado el cual nos indica que nuestro producto tiene un target de mercado muy amplio, siendo viable la importación y la comercialización de los diferentes artículos.

Las transacciones comerciales son realizadas con éxito y de forma inmediata gracias a la tecnología, dinamizando las actividades que vinculan tanto a los importadores, exportadores, agencias de carga, aduanas, etc.

La reglamentación que el Ecuador maneja actualmente para vincular a los importadores, exportadores y los demás operadores económicos activos legalmente y tributariamente tienden a eliminar la burocracia y así optimizar cualquier proceso de compra venta.

La implementación de un punto de venta para los productos de importación estará ubicada en una zona estratégica para poder cumplir con los pronósticos de venta que el estudio financiero arroja.

El capítulo financiero de la tesis arrojó datos alentadores para poder implementar este negocio, lo cual indica que la recuperación de la inversión será en 180 días con la venta de 39 artículos tanto de la primera importación como de la segunda importación.

SUMMARY

Under the general parameters, which allowed to learn in depth about the consoles and accessories, developed the thesis is entitled **"PLAN OF FOREIGN TRADE AND INTERNATIONAL BUSINESS OF IMPORT AND ACCESSORIES CONSOLES FROM NEW YORK FOR MARKETING QUITO"**.

This thesis is based on a market study which indicates that our product has a very broad target market, viable import and marketing of different products.

Business transactions are conducted successfully and immediately thanks to technology, streamlining the activities related to importers, exporters, freight forwarders, customs, etc.

The regulations that currently handles Ecuador to link to importers, exporters and other traders tax assets legally and tend to eliminate bureaucracy and optimize any process of buying and selling.

The implementation of a selling point for imported goods will be located in a strategic area to meet sales forecasts that the financial study casts.

The financial chapters of the thesis throw encouraging data in order to implement this business, which indicates that the payback will be in 180 days by selling 39 items from both the first import and the second import

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En nuestro país podemos encontrar a muchas personas que buscan poder instalar un negocio o pequeña empresa con márgenes de utilidad elevados e interesantes como es una importadora (especialmente en el área de entretenimiento de videoconsolas y sus accesorios), pero hay un gran problema, la falta de información y desconocimiento sobre como instalar este tipo de negocios.

Con esto me refiero a que no existe un concepto puntual de los conocimientos básicos de este tipo de negocio tanto en su inicio, su manejo, su crecimiento, sus objetivos, su dirección, la planificación de las importaciones, su plan de acción, los diferentes trámites aduaneros, la creación y manejo de presupuestos, la búsqueda de clientes y proveedores, asuntos legales, etc.

Con estos problemas la mayoría de personas no se arriesgan a invertir en este tipo de negocios. Para este inconveniente debería existir una guía puntual y detallada paso a paso de cómo instalar, dirigir y desarrollar este tipo de negocio, en el cual realizando un estudio de los problemas más comunes dar soluciones y entregar las directrices adecuadas para eliminar los errores de aplicación que se dan.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

En esta época los videojuegos es un entretenimiento muy popular entre niños, jóvenes y adultos, por esta razón hay personas interesadas en traer distintos tipos de mercancías relacionadas con este tema ya que es un negocio con un buen margen de utilidad y está en crecimiento en nuestro país.

La dirección planificada y bien organizada dejaría un buen margen de utilidad al final del ejercicio contable o año. Esto se puede alcanzar con el manejo de los distintos conceptos de administración, comercialización y una logística que necesitaría este tipo de negocio. Con estos conceptos se podríamos crear y establecer este negocio con el fin de que crezca, se desarrolle y produzca fuentes de empleo.

Existe una gran posibilidad de falla en diferentes puntos del negocio y esto es por la falta de una guía de negocios que nos muestre algunos conocimientos de técnica, norma y práctica.

Con este plan de negocios pretendo enfocar la dirección que se debe aplicar en el negocio con el fin de establecer todas las pautas necesarias para crear, instalar y organizar esta empresa.

Los problemas más frecuentes de los distintos importadores son:

- Utilización de un agente de aduana
- Programaciones en la importaciones
- Utilización de navieras
- Búsqueda y contacto de proveedores
- Búsqueda de clientes
- Manejo de mercadería e inventarios
- Control en el manejo de tributos, impuestos y tasas

Este trabajo está dirigido a colocar directrices y lineamientos específicos y detallados, basado en un texto común que cualquier persona pueda leer, analizar y discernir la información que pretendo emitir.

También es una guía o manual para el manejo de lo que se debe elaborar y cumplir con lo que la ley manda guiando a personas que deseen consultar y busquen conocimientos específicos.

Este proyecto servirá como fuente de investigación para futuras investigaciones.

Adicionalmente tiene como propósito ayudar en la formación y capacitación profesionalmente a estudiantes que estén interesados en el área de Comercio Exterior y en carreras afines, ya que los estudiantes actuales se constituyen en los futuros generadores de fuentes de trabajo con nuevas ideas para ayudar en el desarrollo local y regional.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVO GENERAL

Estructurar un Plan de Comercio Exterior y Negocios Internacionales para la Importación de Videoconsolas y sus Accesorios desde Nueva York, para su comercialización en Quito.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Desarrollar un análisis de las cifras comerciales de importación.
2. Detectar los socios comerciales de nuestro país.
3. Desarrollar una base de datos de los contactos comerciales que serán nuestros proveedores internacionales.
4. Analizar la demanda nacional bajo parámetros empresariales.
5. Analizar la competencia nacional e internacional bajo parámetros empresariales.
6. Desarrollar un análisis del marco legal de los requisitos previos para la importación de videoconsolas y sus accesorios.
7. Desarrollar un Análisis de las alternativas de regímenes aduaneros.
8. Desarrollar un análisis de los operadores de comercio exterior a ser utilizados.
9. Proponer un plan logístico de operaciones de Comercio Exterior.
10. Detectar las mejores directrices para la creación, organización, dirección de una importadora.
11. Establecer análisis y planes de acción
12. Diseñar el marketing estratégico y operativo para las mercancías.
13. Realizar el Merchandising de los productos (vender).
14. Desarrollar un análisis de inversión de acuerdo a los activos corrientes, fijos y diferidos.
15. Realizar el flujo de caja con el propósito de realizar un análisis de rentabilidad.

FORMULACIÓN Y SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

Formulación

- ◆ ¿Existe un manual completo de directrices detallado en forma clara y puntual de cómo dirigir una importadora de consolas de video juegos, sus accesorios y productos relacionados en los temas de de adquisición, comercialización e importación?
- ◆ ¿Hay como desarrollar un manual claro para la dirección de este tipo de negocios?
- ◆ Cuando se posee suficiente información detallada de lo que es dirigir este tipo de negocio, ¿se puede ser más eficiente y eficaz?

Sistematización

- ◆ ¿Hay información muy limitada con respecto al conocimiento de cómo aplicar en forma optima los distintos presupuestos, el manejo de importaciones y stock, las proyecciones de ventas, etc.?
- ◆ ¿No existe una capacitación o una preparación de cómo manejar los aspectos aduaneros (tributos, impuestos y legal)?
- ◆ ¿Existe un manual conciso y claro sobre procesos de desaduanización y el pago de la mercadería?
- ◆ ¿Algunos importadores tienen muchos problemas en las negociaciones tanto en la adquisición del producto como en la venta del mismo?

HIPÓTESIS

Si realizamos un plan de negocios para futuros importadores donde contenga procedimientos de administración de un negocio, control de las mercancías desde su importación hasta la venta al consumidor final se podría instalar un punto de venta al por mayor y menor de videoconsolas y sus accesorios.

ASPECTOS METODOLÓGICOS

MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Utilizaré el método Científico y el descriptivo para la creación del plan, desarrollando un análisis y sintetizando la información obtenida, alcanzando de manera efectiva los problemas potenciales que afectarían a esta importadora.

TÉCNICAS PARA LA RECOPIACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Utilizaré fuentes primarias, encuestas y fuentes de información secundaria para obtener un punto de vista general en todos los aspectos que deseamos investigar.

CAPITULO 1

ANTECEDENTES

Los juegos electrónicos, también conocidos como video consolas o plataformas (computadores, maquinas arcade, un dispositivo handheld, etc), son equipos de tecnología para el entretenimiento digital, utiliza distintos medios y accesorios para la recreación o el juego.

Las distintas plataformas son utilizadas en su mayoría para el hogar ya que permite la interacción entre el usuario o varios usuarios y el software.

Actualmente existen videojuegos sencillos y otros más complicados, los más populares son capaces de narrar historias y acontecimientos usando audio y video creados por diseñadores gráficos, ingenieros, artistas (pintores, músicos, escultores, etc.).

Con estos creadores podemos decir que el videojuego es otra expresión del arte moderno.

Al inicio las distintas plataformas se crearon exclusivamente para el entretenimiento y el juego, pero en la actualidad se han añadido o mejor dicho han evolucionado incorporando características de multimedia, internet, tiendas virtuales, servicio en línea como: Xbox Live, PlayStation Network y Canales Wii.

1.1 HISTORIA DE LOS VIDEO JUEGOS:

Esta historia comienza en la década de 1940 cuando, durante el fin de la Segunda Guerra Mundial, las potencias vencedoras construyeron las primeras supercomputadoras programables como el ENIAC¹, de 1946. "Los primeros intentos por implementar programas de carácter lúdico (inicialmente

programas de ajedrez) no tardaron en aparecer, y se fueron repitiendo durante las siguientes décadas”.¹

Las videoconsolas han sido clasificadas en distintas generaciones. Esta clasificación la determina su tiempo de lanzamiento y la tecnología existente en ese momento. Las empresas fabricantes lanzan una nueva consola en determinado tiempo (que puede variar entre 5 o 6 años). Por otro lado, algunas generaciones están señaladas por un número determinado de bitsⁱ, los cuales determinan el ancho de busⁱⁱⁱ del procesador, (de la segunda generación hasta la sexta generación).

Las primeras videoconsolas que aparecieron en el mercado llevaban procesador de 8 bits. A partir de la segunda generación algunos fabricantes ya presentaban equipos de 16 bits. A partir de esta cantidad, se fueron creando las siguientes generaciones de consolas. Una consola de generación superior no tiene que poseer necesariamente un procesador de ancho de bus de datos de más bits, al contrario que la creencia popular que piensa que en cada generación se dobla el número de la anterior, ya que la potencia de un procesador está determinada además de por su ancho de bus por su estructura y velocidad.

“En las videoconsolas de reciente generación ya no sólo depende la potencia de la unidad CPU^{iv} sino también del procesador gráfico GPU^v que es el procesador encargado del manejo de gráficos en la consola. Cada componente tiene una determinada cantidad de bits y velocidad”.²

1.1.1 PRIMEROS PROGRAMAS Y SUS CREADORES

Sus primeros creadores nacieron durante la Segunda Guerra Mundial y fueron el matemático británico Alan Turing y el estadounidense experto en computación Claude Shannon, ambos científicos trabajaron juntos para descifrar los códigos secretos usados por los submarinos alemanes, “también son conocidos como los padres de las ideas que formaron las bases de la

¹ http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_videojuegos#cite_note-0

² <http://es.wikipedia.org/wiki/Videoconsola#Historia>

moderna teoría de la computación, quienes señalaban a la Inteligencia Artificial como el campo más importante hacia el que había que dirigir todos los esfuerzos de investigación”.³

Los primeros programas o juegos que vieron la luz por primera vez fueron “Tres en Raya” de Alexander Douglas como se puede apreciar en la Ilustración N°1 y un juego de “Ajedrez” de los científicos antes mencionados.



Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/OXO>

Adaptado: David Vargas

1.1.2 ORIGEN DE LAS CONSOLAS PRIMITIVAS

“William Higinbotham un ingeniero norteamericano que había participado en el Proyecto Manhattan, presentó un proyecto que cautivó a todos los visitantes de su laboratorio: un juego de tenis que había construido con la ayuda del ingeniero Robert Dvorak usando la pantalla de un osciloscopio y circuitería de transistores. El juego, que recreaba una partida de tenis presentando una visión lateral de la pista con una red en el medio y líneas que representaban las raquetas de los jugadores, se manejaba con sendos controladores que se habían construido a tal efecto”.⁴

³ http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_videojuegos#cite_note-0

⁴ http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_videojuegos#Antecedentes

Este juego estuvo operativo durante dos años hasta que fue retirado por una exposición de rayos cósmicos, se lo puede apreciar en la Ilustración N°2



Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two

Adaptado: David Vargas

1.2 *PRIMEROS PASOS*

“Diversas empresas han diseñado pequeños aparatos electrónicos exclusivamente para reproducir videojuegos, lo cual han generado una inmensa economía en la industria del entretenimiento, con una gran trascendencia histórica”.⁵

Con el fin de conocer las características de las diferentes consolas éstas se agrupan mediante “generaciones”, una generación de videoconsolas es el conjunto de dispositivos de juego que surgen en fechas próximas y que tienen características semejantes, para una mejor comprensión acerca de lo mencionado podemos apreciar la Tabla N° 1, donde se detalla cada generación.

⁵ <http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>

TABLA N° 1
GENERACIONES

Generación	Año	Bits	Videoconsolas
Primera generación	(1972/1977)	2 bits	Magnavox Odyssey, Magnavox Odyssey 100, Magnavox Odyssey 200, Atari Pong, Coleco Telestar
Segunda generación	(1978/1984)	4 bits y 8 bits	Fairchild Channel F, Game & Watch, Atari 2600, Videopac G7000, Intellivision, Atari 5200, Vectrex, Arcadia 2001, ColecoVision, TV-Game 6, Sega SG-1000
Tercera generación	(1983/1992)	8 bits	Atari 7800, Nintendo Entertainment System, GameBoy, Sega Master System, Sega Game Gear, PV-1000, Epoch Cassette Vision, Supergame VG 3000
Cuarta generación	(1988/1996)	16 bits	Sega Mega Drive, Neo-Geo, Super Nintendo Entertainment System, TurboGrafx-16/PC Engine, CD-TV, CD-i
Quinta generación	(1993/2002)	32 bits y 64 bits	3DO, Game Boy Color, AmigaCD32, Atari Jaguar, Sega Saturn, Virtual Boy, PlayStation, Nintendo 64, Apple Pippin, Casio Loopy, Neo Geo CD, PC-FX, Playdia, FM Towns Marty
Sexta generación	(2002/2006)	128 bits 32 bits Portátiles	Sega Dreamcast, PlayStation 2, Xbox, Nintendo GameCube Y GameBoy Advance
Séptima generación	(2005/2011)	Nextgen	Wii, Xbox 360, PlayStation 3, Nintendo DS, Nintendo DSi, PlayStation Portable, Gizmondo, Gp2x, Iphone

Fuente: http://www.wikilearning.com/monografia/historia_de_la_informatica-las_generaciones_de_ordenadores/3653-3

Adaptado: David Vargas

1.3 GENERACIONES DE LAS VIDEO CONSOLAS

Las características de cada generación son:

Primera Generación:

Se caracterizan por ser dispositivos que “leían” uno o dos juegos incluidos en el aparato, se puede decir que las consolas de primera generación son la versión casera de las máquinas arcade, no tenían memoria y eran “analógicas”, surgen a partir de 1972 con Magnavox Odyssey que evolucionaría hasta Odyssey 100 y Odyssey 200, como se lo puede apreciar en la Ilustración N°4 y N°5.

También encontramos la versión casera del atari- Pong, como muestra la Ilustración N°3 y N°6, éstos utilizaban pantallas vectorialesvi, no de vídeo.



Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Atari_Pong

Adaptado: David Vargas

ILUSTRACIÓN N° 4
MAGNAVOX ODYSSEY DE MAGNAVOX



Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Magnavox_Odyssey

Adaptado: David Vargas

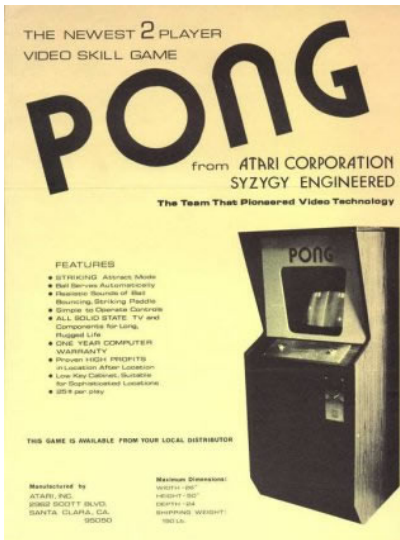
ILUSTRACIÓN N° 5
NIGHT DRIVER



Fuente: http://en.wikipedia.org/wiki/Night_Driver

Adaptado: David Vargas

ILUSTRACIÓN N° 6
PONG



Fuente: <http://en.wikipedia.org/wiki/Pong>

Adaptado: David Vargas

Segunda Generación:

En 1976 Atari crea la consola 2600 o VCS ésta se caracterizó por usar cartuchos intercambiables y ser de 8 bits, a partir de la segunda generación los juegos están almacenados en cartuchos. En la segunda Generación de consolas ubicamos a Magnavox-Odyssey2 y consolas diseñadas hasta antes de la NES (1983-1985) pues durante los años 77 al 83 se atraviesa la primera crisis de los videojuegos, algunas consolas lanzadas durante esos años son Colecovision (1980), Intellivision (1982), Atari 5200 y la Vectrex entre otras. En las Ilustraciones N°7, 8 y 9 podemos apreciar las maquinas y juegos de esta generación.

ILUSTRACIÓN N° 7
TV-GAME 6 DE NINTENDO



Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/TV-Game_6

Adaptado: David Vargas

ILUSTRACIÓN N° 8
ATARI 2600 DE ATARI



Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Atari_2600

Adaptado: David Vargas

ILUSTRACIÓN N° 9
PAC MAN



Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Pac_Man

Adaptado: David Vargas

Tercera Generación:

Tras la crisis de los videojuegos, el mundo de las consolas prácticamente es un monopolio japonés. Alrededor de 1983 ubicamos a la generación de consolas en que los 8 bites toman mayor fuerza, los controles o mandos incorporan el uso de "teclas" predominantemente, está integrada por la famosa NES de Nintendo, Master System de Sega y el atari 7800. En las Ilustraciones N°10, 11 y 12 podemos apreciar las maquinas y juegos de esta generación.

ILUSTRACIÓN N° 10
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM DE NINTENDO



Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System
Adaptado: David Vargas

ILUSTRACIÓN N° 11
FAMICOM DE NINTENDO



Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System
Adaptado: David Vargas

ILUSTRACIÓN N° 12
SUPER MARIO BROS.



Fuente: <http://mario.nintendo.com/>

Adaptado: David Vargas

Cuarta Generación:

Los 16 bites y cartuchos son la principal característica de las consolas de cuarta generación que se ubican a inicios de los años 90's. Mega Drive o Génesis de Sega y la famosa "Súper Nintendo o SNES marcan una revolución en cuanto a los gráficos, sonidos y títulos disponibles para jugar. También destaca la consola Neo Geo. En las Ilustraciones N°13, 14 y 15 podemos apreciar las maquinas y juegos de esta generación.

ILUSTRACIÓN N° 13
NEO GEO



Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/Neo-Geo>

Adaptado: David Vargas

ILUSTRACIÓN N° 14
STREET FIGHTER II



Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Street_Fighter_II

Adaptado: David Vargas

ILUSTRACIÓN N° 15
MORTAL KOMBAT



Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Mortal_Kombat

Adaptado: David Vargas

Quinta Generación:

En este grupo de consolas coexisten aquellas que soportan cartuchos pero se incorporan también los CD como soporte de juego, el salto a los 32 bites es significativo pero también surgen consolas de 64 bites, es una generación híbrida pues se conforma por consolas de 32 y 64 bites así como por el uso de cartuchos o CD. Destacan Snes CD, Atari Jaguar; Nintendo 64, Sega Saturn y en 1995 ingresa Sony de lleno al mercado del videojuego con PlayStation 1. En las Ilustraciones N°16 y 17 podemos apreciar las maquinas y juegos de esta generación.

ILUSTRACIÓN N° 16
PLAYSTATION 1 DE SONY Y VERSIÓN SLIM DE SONY



Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/PlayStation>

Adaptado: David Vargas

ILUSTRACIÓN N° 17
VIDEO JUEGOS



Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/PlayStation>

Adaptado: David Vargas

Sexta Generación:

Si el CD fue el gran salto de la quinta generación, en esta ocasión lo es el soporte en DVD, dispositivos de 132 bites y la asimilación de la computadora como consola con la posibilidad de jugar "Online", descargar juegos de internet que los dispositivos de juego también añadirían a sus características y la aplicación de sistemas de almacenamiento interno en los equipos como memoria flash y disco duros que son utilizados para guardar datos del videojuego. En las Ilustraciones N°18 podemos apreciar las maquinas de esta generación.



Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Sega_Dreamcast

Adaptado: David Vargas

“Es alrededor del año 2000 cuando inicia nuevamente la carrera entre las compañías creadoras de consolas y se lanzan PlayStation 2 de Sony, Game Cube de Nintendo, Dreamcast de Sega y, se incorpora al mercado Microsoft con Xbox”.⁶ En las Ilustraciones N°19 podemos apreciar las los juegos de esta generación.



Fuente: <http://www.taringa.net/comunidades/dreamcast/514947/Dreamcast+Vs+Playstation+2.html>

Adaptado: David Vargas

⁶ http://www.escuelasenaccion.org/Escenario_Ludico/consolasdefinicionygeneraciones.php

Séptima Generación:

Esta generación se caracteriza por la introducción de la tecnología multinúcleo^{vii} en la unidad central de procesamiento que son utilizadas principalmente en la Xbox 360 y la PlayStation 3, también por la integración del formato de disco óptico Blu-ray^{viii}, utilizado únicamente en la PlayStation 3.

Aquí aparecen controladores inalámbricos y detección de movimiento que han "desplazado" el clásico controlador por cable. Otra característica importante es la distribución de juegos vía Internet, gracias a la aparición del servicio de banda ancha^{ix} a nivel mundial. También hay que mencionar la introducción de chips gráficos sofisticados que ayudan a procesar imágenes reales tal es el caso del procesador digital GPU RSX-nvidia de la PlayStation 3 y la Xenos de ATI de la Xbox 360.

"Las consolas ya no son únicamente para jugar sino que incorporan diversas funciones convirtiéndose en dispositivos de entretenimiento e incluso organizadores personales pues en su mayoría reproducen películas, audio, permiten el acceso a Internet, visualización de imágenes, etc."⁷ En las Ilustraciones N°20, 21, 22, 23 y 24 podemos apreciar las maquinas y juegos de esta generación.



Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/PlayStation_3

Adaptado: David Vargas

⁷ <http://es.wikipedia.org/wiki/Videoconsola>

ILUSTRACION N° 21
GEARS OF WAR 2



Fuente: <http://www.trucoteca.com/>

Adaptado: David Vargas

ILUSTRACION N° 22
NINTENDO WII



Fuente: <http://www.trucoteca.com/>

Adaptado: David Vargas

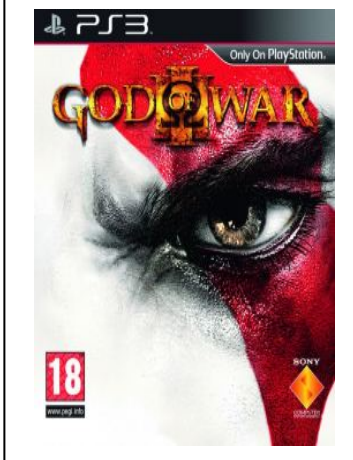
ILUSTRACION N° 23
RESIDENT EVIL



Fuente: <http://www.trucoteca.com/>

Adaptado: David Vargas

ILUSTRACION N° 24
GOD OF WAR 3






Fuente: <http://www.trucoteca.com/>

Adaptado: David Vargas

1.4 NUEVA GENERACION DE MAQUINAS

Las maquinas que están compitiendo en el mercado y que buscan posicionarse para el futuro son tres:

	PlayStation 3
	X-Box 360
	Nintendo Wii

Por cuestiones didácticas y educativas utilizare tres características que creo son fundamentales de cada una de las máquinas y son:

Wii.	Software
Wii.	Hardware
Wii.	Accesorios

PlayStation 3

Software

PlayStation 3 System Software es el programa informático de actualización del sistema operativo de la PlayStation 3. El proceso de actualización es similar a las actualizaciones de firmware^x para la PlayStation Portable (PSP). Las actualizaciones pueden descargarse directamente de la PlayStation Network a la PS3 y posteriormente se instalan, aunque también es posible descargar actualizaciones en un PC desde la página oficial de PlayStation Network y guardarla en un soporte de memoria externo (por ejemplo, un pendrive) para, posteriormente, pasar esos datos a la consola vía puerto USB^{xi}.

Hardware

La PlayStation 3 tiene una forma convexa de su lado izquierdo cuando está en la posición vertical, y tiene un elegante acabado negro con el logotipo de PlayStation 3 en el lado izquierdo, presenta una ranura slot-in donde se insertan los discos, en esta parte es donde se ubica el lector óptico Blu-Ray cuya velocidad de carga es 2x, la unidad soporta diversos formatos de discos: DVD, CD, SACD, Blu-ray, entre otros soportes ópticos. La consola cuenta con una unidad interna de almacenamiento de disco duro de 20 GB^{xii}, 40 GB, 60 GB y 120 GB.

La consola utiliza un microprocesador central diseñado por IBM y Toshiba, bajo el nombre Cell. Está conformado por 7 núcleos y cada uno se les conoce como "Synergistic Processing Elements" (comúnmente abreviado SPE) y corre a una velocidad de 3.2GHz^{xiii} con 256 GFLOPS de poder. El procesador gráfico fue diseñado por Nvidia, bajo el nombre RSX (basado en la GeForce 7800 GTX), la cual pueden salir resoluciones de 480i, 576i SD^{xiv} hasta 1080p HD^{xv}, además, dispone de 256 MB^{xvi} de memoria XDR^{xvii} y 256 MB de memoria de vídeo GDDR3^{xviii} para el RSX^{xix}.

El sistema tiene Bluetooth^{xx} 2.0, Wi-Fi^{xxi} (en los modelos de 40, 60 y 80 GB) Ethernet^{xxii}, USB 2.0 y HDMI^{xxiii} 1.3 a construido en la actualidad en todos los modelos de enviados. La consola dispone de un lector de tarjetas flash (compatible con Memory Stick, SD, MMC, CompactFlash y Microdrive) incorporado en el modelo de 60, y 80 GB solo en estados unidos. En la Ilustración N°25, podemos ver el hardware del PlayStation 3.

ILUSTRACION N° 25
HARDWARE










Fuente: http://www.laps3.com/foro/5_general/59-que_es_la_ps3_caracteristicas_hardware.html

Adaptado: David Vargas

Accesorios

La consola dispone de una gran variedad de accesorios incluyendo:

-  Dualshock 3
-  Teclado,
-  Auriculares,
-  Cable HDMI,
-  Sintonizador/grabador de TDT PlayTV^{xxiv}
-  Cámara web *PlayStation Eye*
-  Compatibilidad con PlayStation Move (control de movimiento y Control de navegación)

X-Box 360

Software

Dashboard es un pequeño sistema operativo que está almacenado en la ROM^{xxv} de la consola, este se encarga en administrar el contenido informático de la consola. La interfaz gráfica del programa está conformada por cuatro pestañas o páginas, el usuario se va desplazando con el pad del control Xbox 360, o con las flechas de un teclado. Cada pestaña administra diferentes contenidos como el Xbox Live, los Juegos, la multimedia y la configuración del sistema. El Dashboard se ejecuta automáticamente cuando se inicia la consola, solo en caso de que no se haya introducido previamente un disco en la bandeja.

Un aspecto importante del programa, el jugador puede chatear mientras se encuentra disputando una partida multijugador a través de la Xbox Live. El programa puede ser controlado por un teclado USB conectado en los puertos USB de la consola o el Messenger Kit.

El Dashboard también dispone del programa de entretenimiento para el hogar "Windows Media Center", es una aplicación informática que sirve para visualizar el contenido de una computadora personal en una televisión.

Hardware

La Xbox 360 ofrece un aspecto más compacto y elegante, a comparación de su predecesor. La consola está disponible en dos colores: blanco mate y negro. En la parte superior (en vertical, horizontal al lado izquierdo) cuenta con un puerto especial para conectar un disco duro que puede ser cualquiera de los tamaños disponibles (de 20, 60, 120 o 250 GB). Dentro, la Xbox 360 utiliza un procesador central de tres núcleos, diseñado por IBM, bajo el nombre Xenón. Dispone de una unidad de procesamiento gráfico, diseñado por ATI, bajo el nombre ATI Xenos, cuenta con 10 MB de EDRAM^{xxvi} incorporado al GPU.

Tiene una memoria RAM del tipo GDDR3 cuyo tamaño es de 512 MB. Además, dispone de un puerto Ethernet, tres puertos USB y dos slots para tarjetas de memoria, y soporta 4 controladores inalámbricos. Por último, el equipo tiene un tamaño aproximadamente de 258mm (anchura) x 309mm (altura) x 83mm (fondo) y pesa aproximadamente 3.5 kilogramos. En las Ilustraciones N° 26 al 29 podemos observar el hardware de la maquina X-Box 360.



Fuente: http://www.laps3.com/foro/5_general/59-que_es_la_ps3_caracteristicas_hardware.html

Adaptado: David Vargas



Fuente: http://www.laps3.com/foro/5_general/59-que_es_la_ps3_caracteristicas_hardware.html

Adaptado: David Vargas

**ILUSTRACION N°28
HARDWARE X-BOX 360**



Fuente: http://www.laps3.com/foro/5_general/59-que_es_la_ps3_caracteristicas_hardware.html

Adaptado: David Vargas

**ILUSTRACION N°29
HARDWARE X-BOX 360**



Fuente: http://www.laps3.com/foro/5_general/59-que_es_la_ps3_caracteristicas_hardware.html

Adaptado: David Vargas

Accesorios

La consola dispone de una gran variedad de accesorios incluyendo:

- Controladores con cable e inalámbricos
- Las carátulas intercambiables en la parte frontal
- Volante inalámbrico para juegos de carreras de una manera realista
- Los auriculares para chatear
- Cámaras webs para videoconferencias
- Adaptador de red inalámbrico
- Reproductor de películas de alta definición HD DVD (cuya producción se ha suspendido)
- Tres tamaños de tarjetas de memoria
- Cuatro tamaños de unidades de disco duro (20 GB, 60 GB, 120 GB y 250 GB)
- Kinect es un controlador de "sensor de movimiento"

Nintendo Wii

Software

El software utilizado es Menú Wii este realiza una interfaz gráfica del sistema operativo de la consola. Uno de los conceptos que se usaron para su desarrollo fue el de "aumentar el número de canales del televisor familiar". Los canales se muestran gráficamente separados en una rejilla y se navega utilizando el puntero del Control Remoto Wii. Es posible cambiar la disposición de los canales pulsando a la vez los botones A y B.

Cada canal ofrece distintos contenidos: la previsión del tiempo, noticias, concursos, opiniones y música, entre otros. Cuando se enciende la consola, se despliegan todos los canales originales más los canales que se hayan descargado, entre los que destacan: Canal de opiniones, Canal Fotos, Canal Mii, Canal Tiempo, Canal Noticias, Canal Internet, Canal Tienda Wii, Canal Disco, y Tablón

Wii. A medida que van surgiendo actualizaciones del firmware de la consola, van aumentando las funciones de los canales o se agregan otros nuevos.

Hardware

Mide 44 mm (1.73") de ancho, 157 mm (6.18") de alto y 215,4 mm (8.48") de profundidad en su orientación vertical, el stand incluido tiene unas medidas de 55,4 mm (2.18") de ancho, 44 mm (1.73") de alto y 225,6 mm (8.88") de profundidad. "La consola pesa 1.2 kg (2.7 lb), lo que hace de ella la más ligera de las tres principales consolas de séptima generación."⁸

⁸ http://www.laps3.com/foro/5_general/59-que_es_la_ps3_caracteristicas_hardware.html

TABLA N°2

HARDWARE NINTENDO WII

Especificaciones técnicas		
CPU	IBM PowerPC, nombre en clave "Broadway" (IBM Broadway) (con tecnología SOI CMOS de 90 nm)	729 MHz
GPU	ATI "Hollywood" manufacturado con tecnología SOI CMOS de 90 nm	243 MHz
RAM	24 MB 1T-SRAM, 3 MB EDRAM	
VRAM	Bus GDDR3	64 MB
Medio	Wii Optical Disc (12 cm), GameCube Optical Disc (8 cm)	
Almacenamiento	Memoria interna flash	512 MB
Controladores	<ul style="list-style-type: none"> • Físicos: USB 2.0 • Inalámbricos: Bluetooth, Wi-Fi 	
Puertos I/O	USB 2.0 (2), SD Card (1), barra sensor (1), memory cards (2), puertos para expansión de memoria GameCube (2)	
Comunicación en red	Tecnología WiFi (Red inalámbrica) incorporada, la cual permite una conexión a internet IEEE802.11 b/g), Compatible con adaptador de USB 2.0 a Ethernet LAN	
Audio	Compatible con Dolby Pro Logic II.	
Resolución de vídeo	480p (PAL/NTSC), 480i (NTSC) y 576i (PAL/SECAM)	
Formatos compatibles	GameCube Optical Disc (GOD) de 8 cm	
Salida audio-vídeo	Salida A/V: Componente, vídeo compuesto y S-Video, soporte para formato panorámico 16:9	
Dimensiones y peso	Aproximadamente 157 mm (altura) x 215'4 mm (profundidad) x 44 mm (ancho) y pesa aproximadamente 1'2 Kg	

Fuente: http://www.laps3.com/foro/5_general/59-que_es_la_ps3_caracteristicas_hardware.html

Adaptado: David Vargas

Accesorios

La consola dispone de una gran variedad de accesorios incluyendo:

- Wii.** Controladores
- Wii.** Pistolas
- Wii.** Volantes
- Wii.** Raquetas de tenis
- Wii.** Teclados usb
- Wii.** Adaptadores de red
- Wii.** Cables audio y video
- Wii.** Wii Zapper que convierte al controlador en una pistola o ballesta
- Wii.** Wii Balance Board es un accesorio que ayuda a la gente hacer ejercicio como aerobics, yoga, estiramiento de músculos
- Wii.** Cyber Bike Wii la primera bicicleta estática para poder utilizar como accesorio de una consola.

1.5 FRANQUICIAS MULTIMILLONARIAS

Las franquicias que hoy en día manejan el mundo de los videojuegos y sus consolas son:

- ✦ *Guitar Hero* un juego del 2005 con un original sistema de control que abrió una lucrativa franquicia, y cuyas cifras de venta en 2009 se situaban en 32 millones de juegos vendidos.
- ✦ *Halo: Combat Evolved* (2001).
- ✦ *Resident Evil* (1996).
- ✦ *The King of Fighters* (1994).
- ✦ *Final Fantasy* (1987).
- ✦ *Street Fighter* (1987).
- ✦ *Call of Duty* (2003).

1.6 PRESENTE Y FUTURO DE LAS CONSOLAS

A principios de 2011 nace una nueva era de creatividad gracias a las superproducciones de las grandes compañías multinacionales como a los esfuerzos e innovaciones de los diseñadores y creadores más pequeños.

“El concepto de videojuego se ha ido desarrollando con el tiempo para acabar convertido en un medio integral de entretenimiento que puede producir experiencias tan diversas como las que nos proporcionan Tetris, Pac-Man o Grand Theft Auto IV. La creatividad que empujó a los programadores pioneros y amateurs de las décadas de 1960 y 1970 se encuentra también en las grandes superproducciones actuales, transformada y adaptada a los medios y tecnologías actuales. Lejos de haber alcanzado su madurez creativa, los videojuegos siguen siendo una nueva forma de arte que parece estar dando aún, 50 años después de su aparición, sus primeros pasos.”⁹

1.7 CONSOLAS DE SOBREMESA

Las consolas de sobremesa son en su mayoría las que hemos visto a lo largo de este capítulo y se encuentran en todas las generaciones.

Se caracterizan porque no llevan integrado en su hardware las herramientas de salida como son la pantalla, altavoces, teclados, etc.

1.8 CONSOLAS PORTATILES

Son dispositivos electrónicos ligeros que permite jugar Videojuegos y que, a diferencia con una Videoconsola clásica, los controles, la pantalla, los altavoces y la alimentación – pilas, baterías, etc. están todos integrados en la misma unidad y todo ello con un pequeño tamaño, para poder llevarla y jugar en cualquier lugar o momento.

⁹ http://www.laps3.com/foro/5_general/59-que_es_la_ps3_caracteristicas_hardware.html

CAPITULO II



ESTUDIO DE MERCADO

Para poder demostrar la factibilidad de la importación de video consolas y sus accesorios, en este capítulo se realizará y se presentará un análisis minucioso acerca de la información tanto de los mercados nacionales e internacionales, utilizando distintas guías como son:

-  Análisis de la demanda nacional
-  Análisis de la competencia en el sector
-  Análisis y comparaciones de las diferentes propuestas de los proveedores internacionales.

2.1 CIFRAS COMERCIALES

La siguiente información se analizará en base las cifras comerciales obtenidas del Banco Central del Ecuador en forma de sub-partidas arancelarias:

	9504100000
	9508900000

Para las importaciones de la sub-partida 950410000 en el periodo 2006/01 – 2011/01, se han realizado transacciones comerciales de los distintos videojuegos, llegando a un valor en toneladas de 798.21, creando un total de USD \$6,652.98 en valor FOB y en valor CIF de USD \$7,071.77.

Para las importaciones de la sub-partida 950890000 en el periodo 2006/01 – 2011/01, que se han hecho transacciones comerciales de los distintos accesorios para videojuegos, llegando a un valor en toneladas de 584.96, creando un total de USD \$1,619.30 en valor FOB y en valor CIF de USD \$1,911.81, esto podemos observar en la Tabla N° 3.

Por el otro lado de la moneda en las exportaciones el Banco Central del Ecuador nos refleja que de la sub-partida 950410000 en el periodo 2006/01 – 2011/01, se han efectuado transacciones comerciales de los distintos videojuegos, llegando a un valor en toneladas de 4.71, creando un total de USD \$7.48 en valor FOB.

Para las exportaciones de la sub-partida 950890000 en el periodo 2006/01 – 2011/01, se ha ejecutado transacciones comerciales de los distintos accesorios para videojuegos, llegando a un valor en toneladas de 3.19, creando un total de USD \$13.03 en valor FOB, para una mejor comprensión podemos observar estos datos en la Tabla N° 4.

Otro punto a resaltarse es que las importaciones forman el 99,43% de los negocios comerciales en kilos y el 99.78% en dinero (dólares). Además podemos ver que la Balanza Comercial de los videojuegos en ese período es negativa, con un total de USD \$ -5.025,43.

TABLA N°3
IMPORTACIONES PERIODO 2006-01 AL 2011-01

PARTIDA	TONELADAS	KILOS	FOB	CIF
9504100000	798,21	798210	\$ 6.652,98	\$ 7.071,77
9508900000	584,96	584960	\$ 1.619,30	\$ 1.911,81
TOTAL	1383,17	1383170	\$ 8.272,28	\$ 8.983,58

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

TABLA N°4

EXPORTACIONES PERIODO 2006-01 AL 2011-01

PARTIDA	TONELADAS	KILOS	FOB
9504100000	4,71	4710	\$ 4,78
9508900000	3,19	3190	\$ 13,03
TOTAL	7,9	7900	\$ 17,81

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

TABLA N°5

TOTAL OPERACIONES COMERCIALES 2006-01 AL 2011-01

PARTIDA	TONELADAS	KILOS	FOB
9504100000	802,92	802920	\$ 6.657,76
9508900000	588,15	588150	\$ 1.632,33
TOTAL	1391,07	1391070	\$ 8.290,09

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

El Gráfico de las operaciones comerciales podemos observar en el Anexo, Grafico N°1

2.1.1 SOCIOS COMERCIALES

De acuerdo al periodo 2006-01 al 2011-01 y a la Sub-partida Arancelaria 9504100000 el Ecuador ha realizado importaciones de 28 países de los cuales los 5 principales socios comerciales en este producto son:

Wii.	China
Wii.	Estados Unidos
Wii.	Panamá
Wii.	Taiwán
Wii.	Hong Kong

Estos 5 países acumulan el 96.49% de importaciones de la partida 9504100000, podemos visualizar de mejor forma en la Tabla N°6 y en el Anexo, Grafico N°2

La partida 9508900000 en el mismo periodo tiene 22 países con los que Ecuador tiene relaciones Comerciales, de los cuales los 5 socios comerciales más importantes son:

-  Estados Unidos
-  Italia
-  China
-  Colombia
-  Argentina

Estos 5 países acumulan el 80.88% de las importaciones, lo cual podemos observar en la Tabla N°7 y en el Anexo, Grafico N°3

La frecuencia tanto de importaciones como de exportaciones para la partida 9504100000 en el periodo 2006-01 al 2011-01 es de 285 en total, siendo para importaciones 263 y para exportaciones 22.

Un punto importante de este estudio es que podemos señalar los países proveedores más importantes como son China y Estados Unidos, realizando un total de 81 importaciones en este periodo 42 y 39 importaciones respectivamente.

TABLA N°6

PAISES SOCIOS COMERCIALES SUB-PARTIDA 9504100000 PERIODO 2006-01 AL 2011-01

N°	PAISES	FRECUENCIA	PORCENTAJE	VALIDO	ACUMULADO
1	CHINA	42	14,74%	14,74%	14,74%
2	ESTADOS UNIDOS	39	13,68%	13,68%	28,42%
3	PANAMA	35	12,28%	12,28%	40,70%
4	TAIWAN (FORMOSA)	31	10,88%	10,88%	51,58%
5	HONG KONG	28	9,82%	9,82%	61,40%
6	PERU	22	7,72%	7,72%	69,12%
7	ARGENTINA	13	4,56%	4,56%	73,68%
8	COREA (SUR), REPUBLICA DE	9	3,16%	3,16%	76,84%
9	CHILE	8	2,81%	2,81%	79,65%
10	JAPON	8	2,81%	2,81%	82,46%
11	ESPAÑA	7	2,46%	2,46%	84,91%
12	COSTA RICA	5	1,75%	1,75%	86,67%
13	CANADA	4	1,40%	1,40%	88,07%
14	REINO UNIDO	4	1,40%	1,40%	89,47%
15	VENEZUELA	4	1,40%	1,40%	90,88%
16	ALEMANIA	3	1,05%	1,05%	91,93%
17	MEXICO	3	1,05%	1,05%	92,98%
18	COLOMBIA	3	1,05%	1,05%	94,04%
19	HOLANDA(PAISES BAJOS)	3	1,05%	1,05%	95,09%
20	ITALIA	2	0,70%	0,70%	95,79%
21	HONDURAS	2	0,70%	0,70%	96,49%
22	BELGICA	2	0,70%	0,70%	97,19%
23	FRANCIA	2	0,70%	0,70%	97,89%
24	BOLIVIA	2	0,70%	0,70%	98,60%
25	SUIZA	1	0,35%	0,35%	98,95%
26	AUSTRALIA	1	0,35%	0,35%	99,30%
27	GUATEMALA	1	0,35%	0,35%	99,65%
28	OMAN	1	0,35%	0,35%	100,00%
	TOTALES	285	100,00%	100,00%	

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

La frecuencia tanto de importaciones como de exportaciones para la partida 9508900000 en el periodo 2006-01 al 2011-01 es de 112 en total, siendo para importaciones 108 y para exportaciones 4.

Un punto importante de este estudio es que podemos señalar los países proveedores más importantes como son Estados Unidos e Italia, realizando un total de 41 importaciones en este periodo 25 y 16 importaciones respectivamente.

TABLA N°7
PAISES SOCIOS COMERCIALES SUB-PARTIDA 9508900000 PERIODO 2006-01 AL 2011-01

N°	PAISES	FRECUENCIA	PORCENTAJE	VALIDO	ACUMULADO
1	ESTADOS UNIDOS	25	22,32%	22,32%	22,32%
2	ITALIA	16	14,29%	14,29%	36,61%
3	CHINA	11	9,82%	9,82%	46,43%
4	COLOMBIA	9	8,04%	8,04%	54,46%
5	ARGENTINA	8	7,14%	7,14%	61,61%
6	HONG KONG	7	6,25%	6,25%	67,86%
7	EL SALVADOR	6	5,36%	5,36%	73,21%
8	MEXICO	4	3,57%	3,57%	76,79%
9	PANAMA	4	3,57%	3,57%	80,36%
10	PERU	3	2,68%	2,68%	83,04%
11	ESPANA	3	2,68%	2,68%	85,71%
12	VENEZUELA	3	2,68%	2,68%	88,39%
13	COREA (SUR), REPUBLICA DE	2	1,79%	1,79%	90,18%
14	BRASIL	2	1,79%	1,79%	91,96%
15	PORTUGAL	2	1,79%	1,79%	93,75%
16	TAIWAN (FORMOSA)	1	0,89%	0,89%	94,64%
17	FRANCIA	1	0,89%	0,89%	95,54%
18	TRINIDAD Y TOBAGO	1	0,89%	0,89%	96,43%
19	REINO UNIDO	1	0,89%	0,89%	97,32%
20	BELGICA	1	0,89%	0,89%	98,21%
21	CHILE	1	0,89%	0,89%	99,11%
22	SUECIA	1	0,89%	0,89%	100,00%
TOTALES		112	100,00%	100,00%	

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

De acuerdo a los datos obtenidos y visualizados en la Tabla N°8, se puede notar que las exportaciones de la Sub-partida 9504100000 hacia los distintos países no son regulares y solo podemos recalcar los negocios realizados con Argentina que llega a una cantidad de 4 transacciones comerciales en el periodo 2006-01 al 2011-01, esto quiere decir que no tenemos mercado de exportación de este producto.

La Sub-partida 9508900000, que está representada en la Tabla N°9, tiene la misma tendencia que la partida anterior, esto quiere decir que no tenemos mercado de exportación ya que hay una exportación para cada país y solamente hay 4 países compradores.

El enfoque que he decidido darle a esta investigación está basado en un punto de vista de negocios y de ganancia económica, y a su vez estos conceptos están basados en el análisis de las importaciones versus las exportaciones de las Sub-partidas 9504100000, 9508900000.

El enfoque es invertir en importaciones ya que es muy atractivo este giro de negocio y de aquí en adelante se prestará atención solamente en el estudio de este giro de negocio.

TABLA N°8

CONDICION COMERCIAL SUB-PARTIDA 9504100000PERIODO 2006-01 AL 2011-01

N°	PAISES	CONDICION COMERCIAL		TOTAL
		IMPORTACION	EXPORTACION	
1	CHINA	40	2	42
2	ESTADOS UNIDOS	39	0	39
3	PANAMA	29	6	35
4	TAIWAN (FORMOSA)	29	2	31
5	HONG KONG	28	0	28
6	PERU	22	0	22
7	ARGENTINA	9	4	13
8	COREA (SUR), REPUBLICA DE	9	0	9
9	CHILE	8	0	8
10	JAPON	8	0	8
11	ESPANA	7	0	7
12	COSTA RICA	5	0	5
13	CANADA	4	0	4
14	REINO UNIDO	4	0	4
15	VENEZUELA	4	0	4
16	ALEMANIA	3	0	3
17	MEXICO	3	0	3
18	COLOMBIA	0	3	3
19	HOLANDA(PAISES BAJOS)	0	3	3
20	ITALIA	2	0	2
21	HONDURAS	2	0	2
22	BELGICA	2	0	2
23	FRANCIA	2	0	2
24	BOLIVIA	1	1	2
25	SUIZA	1	0	1
26	AUSTRALIA	1	0	1
27	GUATEMALA	0	1	1
28	OMAN	1	0	1
TOTALES		263	22	285

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

TABLA N°9
CONDICION COMERCIALES SUB-PARTIDA 9508900000 PERIODO 2006-01 AL 2011-
01

N°	PAISES	CONDICION COMERCIAL		TOTAL
		IMPORTACION	EXPORTACION	
1	ESTADOS UNIDOS	24	1	25
2	ITALIA	15	1	16
3	CHINA	10	1	11
4	COLOMBIA	8	1	9
5	ARGENTINA	8	0	8
6	HONG KONG	7	0	7
7	EL SALVADOR	6	0	6
8	MEXICO	4	0	4
9	PANAMA	4	0	4
10	PERU	3	0	3
11	ESPANA	3	0	3
12	VENEZUELA	3	0	3
13	COREA (SUR), REPUBLICA DE	2	0	2
14	BRASIL	2	0	2
15	PORTUGAL	2	0	2
16	TAIWAN (FORMOSA)	1	0	1
17	FRANCIA	1	0	1
18	TRINIDAD Y TOBAGO	1	0	1
19	REINO UNIDO	1	0	1
20	BELGICA	1	0	1
21	CHILE	1	0	1
22	SUECIA	1	0	1
TOTALES		108	4	112

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

China, Estados Unidos, e Italia son los países proveedores del Ecuador en las Sub-partidas 9504100000 y 95089100000 desde hace 5 años atrás. Los valores reflejados por el Banco Central del Ecuador en kilos para la partida 9504100000 es de 798.210 y su valor CIF es de USD\$7.071,77.

La distribución de los datos de los principales proveedores son: China vende al Ecuador un total de 532.880 kilos y su valor CIF es de USD \$2.952,50 y de Estados Unidos es de 80.520 kilos y en valor CIF es de USD \$1.599,48, lo cual podemos observar en la Tabla N°10 y en el Anexo, Gráfico N°4.

TABLA N°10

**PRINCIPALES PROVEEDORES SUB-PARTIDA
 9504100000PERIODO 2006-01 AL 2011-01**

PAISES	KILOS	CIF
CHINA	532.880	\$ 2.952,50
ESTADOS UNIDOS	80.520	\$ 1.599,48
TOTAL	613.400	\$ 4.551,98

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

Los valores reflejados por el Banco Central del Ecuador en kilos para la partida 9508900000 es de 584.960 y su valor CIF es de USD\$1.911,81.

La distribución de los datos de los principales proveedores son: Estados Unidos vende al Ecuador un total de 392.770 kilos y su valor CIF es de USD \$926,19 y de Italia es de 7.710 kilos y en valor CIF es de USD \$185.37, lo cual podemos observar en la Tabla N°11 y en el Anexo, Gráfico N°5.

TABLA N°11

PRINCIPALES PROVEEDORES SUB-PARTIDA
9508900000PERIODO 2006-01 AL 2011-01

PAISES	KILOS	CIF
ESTADOS UNIDOS	392.770	\$ 926,19
ITALIA	7.710	\$ 185,37
TOTAL	400.480	\$ 1.111,56

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

2.1.2 *IMPORTACIONES POR PAIS DE ORIGEN*

En la Tabla N° 12 nos podemos dar cuenta que para el valor en kilos de importación desde China supera fácilmente al valor en kilos de Estados Unidos, pero al hacer una relación en el valor FOB entre China y Estados Unidos es totalmente diferente ya que los equipos de Estado Unidos son más costosos.

TABLA N°12

PAISES DE ORIGEN SUB-PARTIDA 9504100000 PERIODO 2006-01 AL 2011-01

N°	PAISES	KILOS	FOB	CIF	% KILOS	% FOB	% CIF
1	CHINA	532.880	\$ 2.691,30	\$ 2.952,50	66,76%	40,45%	41,75%
2	ESTADOS UNIDOS	80.520	\$ 1.529,65	\$ 1.599,48	10,09%	22,99%	22,62%
3	PANAMA	70.610	\$ 966,63	\$ 986,57	8,85%	14,53%	13,95%
4	TAIWAN (FORMOSA)	14.270	\$ 648,10	\$ 663,00	1,79%	9,74%	9,38%
5	HONG KONG	64.000	\$ 581,57	\$ 625,32	8,02%	8,74%	8,84%
6	PERU	29.200	\$ 213,19	\$ 215,58	3,66%	3,20%	3,05%
7	ARGENTINA	4.100	\$ 7,84	\$ 10,32	0,51%	0,12%	0,15%
8	COREA (SUR), REPUBLICA DE	990	\$ 4,82	\$ 60,80	0,12%	0,07%	0,86%
9	CHILE	330	\$ 4,25	\$ 4,49	0,04%	0,06%	0,06%
10	JAPON	110	\$ 1,92	\$ 2,99	0,01%	0,03%	0,04%
11	ESPAÑA	440	\$ 1,26	\$ 2,10	0,06%	0,02%	0,03%
12	COSTA RICA	50	\$ 0,41	\$ 0,44	0,01%	0,01%	0,01%
13	CANADA	10	\$ 0,41	\$ 0,46	0,00%	0,01%	0,01%
14	REINO UNIDO	50	\$ 0,36	\$ 0,42	0,01%	0,01%	0,01%
15	VENEZUELA	220	\$ 0,36	\$ 0,44	0,03%	0,01%	0,01%
16	ALEMANIA	40	\$ 0,32	\$ 0,64	0,01%	0,00%	0,01%
17	MEXICO	110	\$ 0,14	\$ 0,21	0,01%	0,00%	0,00%
18	COLOMBIA	60	\$ 0,10	\$ 0,11	0,01%	0,00%	0,00%
19	HOLANDA(PAISES BAJOS)	40	\$ 0,09	\$ 0,14	0,01%	0,00%	0,00%
20	ITALIA	50	\$ 0,09	\$ 0,12	0,01%	0,00%	0,00%
21	HONDURAS	20	\$ 0,06	\$ 0,11	0,00%	0,00%	0,00%
22	BELGICA	30	\$ 0,05	\$ 0,07	0,00%	0,00%	0,00%
23	FRANCIA	30	\$ 0,03	\$ 0,05	0,00%	0,00%	0,00%
24	BOLIVIA	10	\$ 0,03	\$ 0,05	0,00%	0,00%	0,00%
25	SUIZA	10	\$ 0,03	\$ 0,11	0,00%	0,00%	0,00%
26	AUSTRALIA	10	\$ 0,02	\$ 0,04	0,00%	0,00%	0,00%
27	GUATEMALA	10	\$ 0,01	\$ 0,02	0,00%	0,00%	0,00%
28	OMAN	10	\$ 0,01	\$ 0,05	0,00%	0,00%	0,00%
	TOTAL	798.210	\$ 6.652,98	\$ 7.071,77			

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

En la Tabla N° 13 nos podemos dar cuenta que para el valor en kilos de importación desde Estados Unidos es similar la relación en el valor FOB Estados Unidos.

TABLA N°13

PAISES DE ORIGEN SUB-PARTIDA 9508900000 PERIODO 2006-01 AL 2011-01

N°	PAISES	KILOS	FOB	CIF	% KILOS	% FOB	% CIF
1	ESTADOS UNIDOS	39.277	\$ 759,43	\$ 926,19	6,71%	46,90%	48,45%
2	ITALIA	771	\$ 175,17	\$ 185,37	0,13%	10,82%	9,70%
3	CHINA	39.310	\$ 162,61	\$ 191,03	6,72%	10,04%	9,99%
4	COLOMBIA	18.370	\$ 111,84	\$ 117,80	3,14%	6,91%	6,16%
5	ARGENTINA	11.490	\$ 97,32	\$ 116,95	1,96%	6,01%	6,12%
6	HONG KONG	15.380	\$ 93,44	\$ 107,73	2,63%	5,77%	5,63%
7	EL SALVADOR	48.210	\$ 92,04	\$ 105,92	8,24%	5,68%	5,54%
8	MEXICO	5.210	\$ 41,14	\$ 44,30	0,89%	2,54%	2,32%
9	PANAMA	25.300	\$ 30,23	\$ 42,53	4,33%	1,87%	2,22%
10	PERU	2.970	\$ 14,58	\$ 15,72	0,51%	0,90%	0,82%
11	ESPAÑA	1.690	\$ 10,56	\$ 12,72	0,29%	0,65%	0,67%
12	VENEZUELA	14.010	\$ 9,98	\$ 23,65	2,40%	0,62%	1,24%
13	COREA (SUR), REPUBLICA DE	620	\$ 6,40	\$ 7,17	0,11%	0,40%	0,38%
14	BRASIL	760	\$ 4,93	\$ 5,90	0,13%	0,30%	0,31%
15	PORTUGAL	370	\$ 3,70	\$ 5,20	0,06%	0,23%	0,27%
16	TAIWAN (FORMOSA)	650	\$ 1,85	\$ 2,38	0,11%	0,11%	0,12%
17	FRANCIA	120	\$ 1,00	\$ 1,10	0,02%	0,06%	0,06%
18	TRINIDAD Y TOBAGO	20	\$ 0,06	\$ 0,07	0,00%	0,00%	0,00%
19	REINO UNIDO	30	\$ 0,03	\$ 0,04	0,01%	0,00%	0,00%
20	BELGICA	10	\$ 0,02	\$ 0,04	0,00%	0,00%	0,00%
21	CHILE	20	\$ 0,02	\$ 0,03	0,00%	0,00%	0,00%
22	SUECIA	40	\$ 0,02	\$ 0,05	0,01%	0,00%	0,00%
TOTALES		584.960	\$ 1.619,30	\$ 1.911,81			

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

2.1.3 *IMPORTACIONES POR AÑO*

En el año anterior 2010 las compras del Ecuador de la Sub-partida 9504100000 y representadas en la Tabla N°14, fueron de USD \$947.03, lo cual representa el 13.12% del total de las compras del periodo 2006-01 al 2011-01 o de los 5 últimos años.

TABLA N°14
IMPORTACION SUB-PARTIDA 9504100000 PERIODO
2010-01 AL 2011-01

N°	PAISES	KILOS	FOB	CIF
1	CHINA	94.840	\$ 506,63	\$ 561,09
2	PANAMA	11.930	\$ 176,53	\$ 178,94
3	ESTADOS UNIDOS	5.020	\$ 136,02	\$ 143,48
4	HONG KONG	5.420	\$ 53,48	\$ 58,43
5	CHILE	20	\$ 3,37	\$ 3,42
6	TAIWAN (FORMOSA)	840	\$ 0,95	\$ 1,24
7	ESPANA	10	\$ 0,24	\$ 0,28
8	ALEMANIA	0	\$ 0,19	\$ 0,19
TOTALES		118.040	\$ 877,38	\$ 947,03

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

En el año anterior 2010 las compras del Ecuador de la Sub-partida 9508900000 fueron de USD \$793.51, lo cual representa el 41.38% del total de las compras del periodo 2006-01 al 2011-01 o de los 5 últimos años, esto podemos observar en la Tabla N°15.

TABLA N°15

IMPORTACION SUB-PARTIDA 9508900000 PERIODO
2010-01 AL 2011-01

N°	PAISES	KILOS	FOB	CIF
1	ESTADOS UNIDOS	4.990	\$ 229,18	\$ 269,54
2	ITALIA	7.710	\$ 175,17	\$ 185,37
3	CHINA	14.250	\$ 133,24	\$ 152,82
4	COLOMBIA	10.520	\$ 107,95	\$ 113,80
5	HONG KONG	9.710	\$ 50,17	\$ 58,66
6	BRASIL	760	\$ 4,93	\$ 5,90
7	ARGENTINA	750	\$ 3,90	\$ 4,92
8	MEXICO	230	\$ 1,24	\$ 1,49
9	TAIWAN (FORMOSA)	80	\$ 0,40	\$ 0,43
10	PANAMA	20	\$ 0,31	\$ 0,63
TOTALES		94.080	\$ 706,45	\$ 793,51

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

2.1.4 CRECIMIENTO DE PARTICIPACION

Desde el punto de vista participación del mercado en la Sub-partida 9504100000, para el periodo 2010-01 al 2011-01 como lo muestra la Tabla N°17, el Ecuador a importado el 57.74% desde China en valor FOB, pero hablando en términos de comparación refiriéndonos al periodo 2009-01 al 2010-01 aumento a 68.57%, lo cual podemos ver en la Tabla N°16.

Estados Unidos que es nuestro segundo proveedor más importante tuvo un 4.25% de ventas al Ecuador y cayó en -3.42%, valor que está en la Tabla N°18.

TABLA N°16

**PORCENTAJE DE PARTICIPACION EN EL MERCADO SUB-PARTIDA 9504100000 PERIODO
2009-01 AL 2010-01**

N°	PAISES	KILOS	FOB	CIF	%KILOS	%FOB	%CIF
1	CHINA	68.390	\$ 300,55	\$ 327,15	77,30%	55,21%	55,83%
2	ESTADOS UNIDOS	7.770	\$ 140,84	\$ 149,05	8,78%	25,87%	25,44%
3	PANAMA	6.110	\$ 71,23	\$ 73,21	6,91%	13,08%	12,49%
4	HONG KONG	5.600	\$ 23,99	\$ 27,78	6,33%	4,41%	4,74%
5	TAIWAN (FORMOSA)	600	\$ 7,42	\$ 8,23	0,68%	1,36%	1,40%
6	CANADA	10	\$ 0,26	\$ 0,27	0,01%	0,05%	0,05%
7	ESPAÑA	20	\$ 0,15	\$ 0,28	0,02%	0,03%	0,05%
TOTALES		88.470	\$ 544,41	\$ 585,94	100%	100%	100%

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

TABLA N°17

**PORCENTAJE DE PARTICIPACION EN EL MERCADO SUB-PARTIDA 9504100000 PERIODO
2010-01 AL 2011-01**

N°	PAISES	KILOS	FOB	CIF	%KILOS	%FOB	%CIF
1	CHINA	94.840	\$ 506,63	\$ 561,09	80,35%	57,74%	59,25%
2	PANAMA	11.930	\$ 176,53	\$ 178,94	10,11%	20,12%	18,89%
3	ESTADOS UNIDOS	5.020	\$ 136,02	\$ 143,48	4,25%	15,50%	15,15%
4	HONG KONG	5.420	\$ 53,48	\$ 58,43	4,59%	6,10%	6,17%
5	CHILE	20	\$ 3,37	\$ 3,42	0,02%	0,38%	0,36%
6	TAIWAN (FORMOSA)	840	\$ 0,95	\$ 1,24	0,71%	0,11%	0,13%
7	ESPAÑA	10	\$ 0,24	\$ 0,28	0,01%	0,03%	0,03%
8	ALEMANIA	0	\$ 0,19	\$ 0,19	0,00%	0,02%	0,02%
TOTALES		118.040	\$ 877,38	\$ 947,03	100%	100%	100%

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

TABLA N°18

**RELACION CRECIMIENTO PARTICIPACION EN EL MERCADO
 SUB-PARTIDA 9504100000 PERIODO 2010-01 VS 2009-01**

N°	PAISES	KILOS	FOB	CIF
1	CHINA	38,68%	68,57%	71,51%
2	ESTADOS UNIDOS	-35,39%	-3,42%	-3,74%
3	PANAMA	95,25%	147,83%	144,42%
4	HONG KONG	-3,21%	122,93%	110,33%
5	TAIWAN (FORMOSA)	40,00%	-87,20%	-84,93%
6	CANADA	-	-	-
7	ESPANA	-50,00%	60,00%	0,00%
8	ALEMANIA	-	-	-
9	CHILE	-	-	-

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

Desde el punto de vista participación del mercado en la Sub-partida 9508900000, para el periodo 2010-01 al 2011-01 de la Tabla N°20, el Ecuador ha importado el 32.44% desde Estados Unidos en valor FOB, pero hablando en términos de comparación refiriéndonos al periodo 2009-01 al 2010-01 aumento a 48.72%, refiriéndonos a la Tabla N°21.

Italia que es nuestro segundo proveedor más importante tuvo un 8.20% de ventas al Ecuador.

TABLA N°19
PORCENTAJE DE PARTICIPACION EN EL MERCADO SUB-PARTIDA 9508900000 PERIODO
2009-01 AL 2010-01

N°	PAISES	KILOS	FOB	CIF	%KILOS	%FOB	%CIF
1	ESTADOS UNIDOS	55.030	\$ 154,10	\$ 179,37	49,10%	53,25%	51,61%
2	MEXICO	4.860	\$ 38,91	\$ 41,39	4,34%	13,45%	11,91%
3	ARGENTINA	6.610	\$ 33,89	\$ 45,47	5,90%	11,71%	13,08%
4	PANAMA	23.660	\$ 24,04	\$ 35,81	21,11%	8,31%	10,30%
5	CHINA	20.070	\$ 21,03	\$ 24,88	17,91%	7,27%	7,16%
6	PERU	810	\$ 7,00	\$ 7,93	0,72%	2,42%	2,28%
7	COREA (SUR), REPUBLICA DE	620	\$ 6,40	\$ 7,17	0,55%	2,21%	2,06%
8	PORTUGAL	370	\$ 3,70	\$ 5,20	0,33%	1,28%	1,50%
9	ESPANA	50	\$ 0,19	\$ 0,21	0,04%	0,07%	0,06%
10	TAIWAN (FORMOSA)	40	\$ 0,09	\$ 0,11	0,04%	0,03%	0,03%
11	TRINIDAD Y TOBAGO	20	\$ 0,06	\$ 0,07	0,02%	0,02%	0,02%
TOTALES		112.080	\$ 289,38	\$ 347,58	100%	100%	100%

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

TABLA N°20
PORCENTAJE DE PARTICIPACION EN EL MERCADO SUB-PARTIDA 9508900000
PERIODO 2010-01 AL 2011-01

N°	PAISES	KILOS	FOB	CIF	%KILOS	%FOB	%CIF
1	ESTADOS UNIDOS	49.900	\$ 229,18	\$ 269,54	53,04%	32,44%	33,97%
2	ITALIA	7.710	\$ 175,17	\$ 185,37	8,20%	24,80%	23,36%
3	CHINA	14.250	\$ 133,24	\$ 152,82	15,15%	18,86%	19,26%
4	COLOMBIA	10.520	\$ 107,95	\$ 113,80	11,18%	15,28%	14,34%
5	HONG KONG	9.710	\$ 50,17	\$ 58,66	10,32%	7,10%	7,39%
6	BRASIL	760	\$ 4,93	\$ 5,90	0,81%	0,70%	0,74%
7	ARGENTINA	750	\$ 3,90	\$ 4,92	0,80%	0,55%	0,62%
8	MEXICO	230	\$ 1,24	\$ 1,49	0,24%	0,18%	0,19%
9	TAIWAN (FORMOSA)	80	\$ 0,40	\$ 0,43	0,09%	0,06%	0,05%
10	PANAMA	200	\$ 0,31	\$ 0,63	0,21%	0,04%	0,08%
TOTALES		94.080	\$ 706,45	\$ 793,51	100%	100%	100%

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

TABLA N°21
RELACION CRECIMIENTO PARTICIPACION EN EL MERCADO SUB-
PARTIDA 9508900000 PERIODO 2010-01 VS 2009-01

N°	PAISES	KILOS	FOB	CIF
1	ESTADOS UNIDOS	-9,32%	48,72%	50,27%
2	MEXICO	-95,27%	-96,81%	-96,40%
3	ARGENTINA	-88,65%	-88,49%	-89,18%
4	PANAMA	-99,15%	-98,71%	-98,24%
5	CHINA	-29,00%	533,57%	514,23%
6	PERU	-	-	-
7	COREA (SUR), REPUBLICA DE	-	-	-
8	PORTUGAL	-	-	-
9	ESPANA	-	-	-
10	TAIWAN (FORMOSA)	100,00%	344,44%	290,91%
11	TRINIDAD Y TOBAGO	-	-	-
12	ITALIA	-	-	-
13	COLOMBIA	-	-	-
14	HONG KONG	-	-	-
15	BRASIL	-	-	-

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

2.1.4.1 MATRIZ DE CRECIMIENTO - PARTICIPACIÓN O MATRIZ DE BOSTON CONSULTING GROUP

En el Anexo, Gráfico N°6 se observa a la partida 9504100000 que representa kilos a los países como China, Panamá y Taiwán con un producto en crecimiento pero poca participación en el mercado, en cambio Estados Unidos y Hong Kong muestran un crecimiento negativo al igual que una participación negativa.

Finalmente podemos decir que España y Chile tienen un crecimiento alto al igual que la participación en el mercado.

En el Anexo, Gráfico N°7 se observa a la partida 9504100000 que representa dinero (FOB) a los países como China, Panamá, Hong Kong y Taiwán con un producto en crecimiento pero poca participación en el mercado, en cambio Estados Unidos y Canadá muestran un crecimiento negativo al igual que una participación negativa.

Finalmente podemos decir que España y Alemania tienen un crecimiento alto al igual que la participación en el mercado.

En el Anexo, Gráfico N°8 se observa a la partida 9508900000 que representa kilos a Panamá con un producto en crecimiento pero poca participación en el mercado, en cambio Estados Unidos, China, Corea del Sur, Trinidad y Tobago, Brasil y Colombia muestran un crecimiento negativo al igual que una participación negativa.

Finalmente podemos decir que España, Portugal y Taiwán tienen un crecimiento alto al igual que la participación en el mercado.

En el Anexo, Gráfico N°9 se observa a la partida 9508900000 que representa dinero (FOB) a los países como China, Panamá, y Corea del Sur con un producto en crecimiento pero poca participación en el mercado, en cambio Perú, Trinidad y Tobago, Hong Kong y Brasil muestran un crecimiento negativo al igual que una participación negativa.

Finalmente podemos decir que Taiwán y Argentina tienen un crecimiento alto al igual que la participación en el mercado.

2.1.5 *IMPORTACIONES POR PARTIDA ARANCELARIA*

La Partida Arancelaria 9504 en el Arancel de Importaciones dice: Artículos para juegos de sociedad, incluido los juegos con motor o mecanismo, billares, mesas especiales para juegos de casino y juegos de bolos automáticos (“bowlings”).

La Sub-partida Arancelaria 9504100000 dice: Videojuegos de los tipos utilizados con receptor de televisión.

La Nota de Capítulo 95 literal 2 dice: “Los videojuegos (utilizados con receptor de televisión o con pantalla incorporada) y los demás juegos de azar o de destreza con visualizador electrónico.”

Esta Sub-partida en valor FOB en el periodo 2006-01 al 2011-01 tuvo USD \$6.652,98, como se muestra en el Anexo, Gráfico N°10.

La Sub-partida Arancelaria 9508900000 dice: Los demás

La Nota de Capítulo 95 dice: “Esta partida comprende también las partes y accesorios de artículos de esta partida que sean identificables como destinados exclusiva o principalmente para montarlos en dichos artículos, a condición de que no se trate de artículos excluidos por la Nota 1 de este Capítulo.”

Esta Sub-partida en valor FOB en el periodo 2006-01 al 2011-01 tuvo USD \$1.619,30, como se muestra en el Anexo, Gráfico N°11.

2.1.6 EVOLUCION DE LAS IMPORTACIONES

Estados Unidos vendió al Ecuador en el año 2009-01 al 2010-01, un total de USD \$4.501.154,86 dando un porcentaje del 21,64% del total de los 5 años y para el periodo 2010-01 al 2011-01 aumento al 29,45% sus exportaciones al Ecuador. Esto quiere decir que Estados Unidos todavía sigue siendo el segundo socio comercial, después de China, datos que son expuestos en la Tabla N°22.

TABLA N°22

IMPORTACIONES DE ESTADOS UNIDOS

N°	PERIODOS	KILOS	FOB	CIF
1	2006-01 AL 2007-01	2.730.272.890	\$ 2.801.696,28	\$ 2.955.742,41
2	2007-01 AL 2008-01	2.470.433.970	\$ 2.973.050,71	\$ 3.174.610,70
3	2008-01 AL 2009-01	2.215.669.520	\$ 3.747.714,02	\$ 4.043.911,66
4	2009-01 AL 2010-01	3.533.929.990	\$ 4.159.536,84	\$ 4.501.154,86
5	2010-01 AL 2011-01	4.458.318.090	\$ 5.753.916,83	\$ 6.124.574,50

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

Estados Unidos exporta al Ecuador las sub-partidas 9504100000 y 9508900000 con los siguientes valores en CIF USD \$ 1.599.48 y USD \$916.19 respectivamente, los cuales se muestra en la Tabla N°23.

TABLA N°23

IMPORTACIONES POR PARTIDA ARANCELARIA DE ESTADOS UNIDOS

N°	SUB-PARTIDA	KILOS	FOB	CIF
1	9504100000	80.520	\$ 1.529,65	\$ 1.599,48
2	9508900000	392.770	\$ 759,43	\$ 926,19
TOTALES		473.290	\$ 2.289,08	\$ 2.525,67

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

2.1.7 PRONOSTICO DE IMPORTACIONES

En el nuevo periodo 2011-01 al 2012-01 el pronóstico apunta a que existirá un aumento en las importaciones en el valor FOB que será de USD \$823.02 de la sub-partida 9504100000, lo cual podemos ver en la Tabla N°25 y en el Anexo, Gráfico N°12.

TABLA N°24
MOVIMIENTO DE LAS IMPORTACIONES POR PERIODOS DE LA
SUB-PARTIDA 9504100000 DESDE ESTADOS UNIDOS

N°	PERIODOS	KILOS	FOB	CIF
1	2006	180.990	\$ 809,24	\$ 898,26
2	2007	250.940	\$ 2.580,09	\$ 2.719,83
3	2008	221.610	\$ 2.153,08	\$ 2.262,39
4	2009	88.470	\$ 544,41	\$ 585,94
5	2010	118.040	\$ 877,38	\$ 947,03

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

TABLA N°25
PRONOSTICO DE LAS IMPORTACIONES PARA EL PERIODO 2011 DE
LA SUB-PARTIDA 9504100000 DESDE ESTADOS UNIDOS

N°	PERIODOS	KILOS	FOB	CIF
1	2011	85.499	\$ 823,02	\$ 871,78

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

En el nuevo periodo 2011-01 al 2012-01 el pronóstico apunta a que existirá un aumento en las importaciones en el valor FOB que será de USD \$631.81 de la sub-partida 9508900000, representado en la Tabla N°27 y en el Anexo, Gráfico N°13.

TABLA N°26
MOVIMIENTO DE LAS IMPORTACIONES POR PERIODOS DE LA
SUB-PARTIDA 9508900000 DESDE ESTADOS UNIDOS

N°	PERIODOS	KILOS	FOB	CIF
1	2006-01 AL 2007-01	166.210	\$ 243,31	\$ 299,14
2	2007-01 AL 2008-01	64.520	\$ 196,94	\$ 220,63
3	2008-01 AL 2009-01	157.500	\$ 194,91	\$ 264,09
4	2009-01 AL 2010-01	112.080	\$ 289,38	\$ 347,58
5	2010-01 AL 2011-01	94.080	\$ 706,45	\$ 793,51

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

TABLA N°27
PRONOSTICO DE LAS IMPORTACIONES PARA EL PERIODO 2011 DE
LA SUB-PARTIDA 9508900000 DESDE ESTADOS UNIDOS

N°	PERIODOS	KILOS	FOB	CIF
1	2011	89.868	\$ 631,81	\$ 719,70

Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

2.2 ***DIRECTORIO DE PROVEEDORES Y SUS PRECIOS***

En la actualidad existe a nivel mundial tres empresas líderes creadoras de videojuegos, si bien es cierto no todas son originarias de Estados Unidos, en este país están las empresas proveedoras.

Para este Plan de Negocios analizare a las siguientes empresas:

- Wii.** Microsoft creador de la consola X 360
- Wii.** Sony creador de la consola PlayStation
- Wii.** Nintendo creador de la consola Wii.

Por utilizar diferente tecnología, marketing, accesorios, juegos, sitios en red, etc.




2.2.1 ***MICROSOFT CORPORATION***

Fundada el 4 de abril de 1975, su país de origen es Estados Unidos, su creador es Bill Gates y Paul Allen.

2.2.1.1 ***CONCEPTO DE LA MARCA***

Microsoft se dedica al sector de la informática, esta compañía desarrolla, fabrica, licencia y produce software y equipos electrónicos. A lo largo de su vida esta empresa se rige por la idea y sueño de su fundador que dice *"tener una estación de trabajo que funcione con nuestro software en cada escritorio y en cada hogar"*.

Microsoft tiene dividido su empresa en tres partes con el objetivo de mejorar la eficiencia y el rendimiento de la misma, estas divisiones son:

-  División de Retail y Consumo
-  División de Business
-  División Entertainment & Devices

La División Entertainment & Devices se encarga de realizar productos estrellas de la compañía.

La División de Business se encarga de todas las herramientas para manejar y dirigir una empresa, aquí se encuentra Microsoft Word, Excel, Access, Power Point, etc.

La División Entertainment & Devices se encarga de vender videojuegos que se ejecutan en computadores con el sistema Windows, algunos juegos destacados producidos por Microsoft son Age of Empires, Halo y Microsoft Flight Simulator (simulador de vuelo), con estos juegos es posible conectarse a MSN Games y competir por internet contra otros usuarios.







La compañía entró en el mercado de las videoconsolas con el lanzamiento de la Xbox, inicialmente, que fue lanzada el 8 de noviembre del 2001 en Estados Unidos con un precio inicial de USD \$299.

La compañía desarrolla y publica sus propios videojuegos para esta consola, con la ayuda de su subsidiaria Microsoft Game Studios, además de terceros como Electronic Arts y Activision que pagan derechos de autor para publicar juegos y accesorios.

2.2.1.2 LINEA DE PRODUCTOS

La línea de productos de la División Entertainment & Devices en el área de videojuegos generan básicamente dos productos la consola XBOX 360 y sus accesorios, estos son:

CONSOLAS:

-  EDICIÓN LIMITADA STAR WARS KINECT PAQUETE
-  EDICIÓN LIMITADA DE LA CONSOLA GEARS OF WAR 3
-  XBOX 360 4GB CONSOLA CON KINECT
-  XBOX 360 250GB CONSOLA CON KINECT
-  XBOX 360 4GB CONSOLA
-  XBOX 360 250GB CONSOLA

Las características y sus precios los podremos observar en Anexos, Ilustración N°30.

ACCESORIOS:

- *SENSOR KINECT*
- *CONTROL INALÁMBRICO XBOX 360*
- *CONTROL INALÁMBRICO XBOX 360 CON KIT CARGA Y JUEGA*
- *CONTROL INALÁMBRICO CON PAD DIRECCIONAL TRANSFORMABLE Y KIT CARGA Y JUEGA*
- *CONTROL XBOX 360*
- *CONTROL INALÁMBRICO HALO: REACH PARA XBOX 360®*
- *CONTROL INALÁMBRICO EDICIÓN LIMITADA DE FABLE III*
- *GEARS OF WAR 3 LIMITED EDITION WIRELESS CONTROLLER*
- *XBOX 360 WIRELESS SPEED WHEEL*
- *XBOX 360 MEDIA REMOTE*
- *KIT DE CARGA RÁPIDA XBOX 360*
- *KIT CARGA Y JUEGA XBOX 360*
- *XBOX 360 WIRELESS HEADSET WITH BLUETOOTH®*
- *XBOX 360 CHATPAD*
- *AUDÍFONO INALÁMBRICO XBOX 360*
- *AUDÍFONOS XBOX 360*
- *AUDÍFONOS INALÁMBRICOS XBOX 360 DE HALO REACH*
- *ADAPTADOR DE RED INALÁMBRICA N XBOX 360®*
- *CABLE DE TRANSFERENCIA XBOX 360*
- *CABLE HDMI XBOX 360*
- *CABLE VGA HD AUDIO VIDEO XBOX 360*
- *CABLE DE COMPONENTES HD AV XBOX 360*
- *DISCO DURO XBOX 360 250GB*


Las características y sus precios las podremos observar en Anexos, Ilustración N°31.

2.2.1.3 **CANALES DE DISTRIBUCION**

Microsoft es una compañía multinacional ya que posee diferentes puntos de ventas a nivel mundial, además es una compañía que siempre crecerá y se expandirá como lo ha hecho desde su nacimiento, esta aseveración la podemos encontrar en la página web

<http://www.hoytecnologia.com/noticias/Crecimiento-Microsoft-Latinoamerica-supero/16943>

Los puntos de venta de XBOX 360 y sus accesorios están en las tiendas más grandes de los siguientes países:

-  Australia
-  Belice
-  Bélgica
-  Brasil
-  Canadá
-  República checa
-  España
-  Estados unidos

En el Anexo, Ilustración N°32 podemos observar las tiendas de cada uno de los países.






2.2.2 SONY CORPORATION

Fundada el 7 de mayo de 1946, su país de origen es Japón, su creador es Tamon Maeda (presidente de la compañía)

2.2.2.1 CONCEPTO DE LA MARCA

Sony se dedica al sector de la informática y telecomunicaciones, esta compañía desarrolla, fabrica y produce equipos electrónicos.

El mercado de Sony es:

-  Audio personal
-  Contenidos Audiovisuales
-  Fotografía
-  Informática
-  Telefonía
-  Televisión
-  Videojuegos

El mercado que estudiare para este Plan de Negocios es el de videojuegos, Sony creo la primera videoconsola de sobremesa, creada a mediados de los años 90. Dicha consola es pionera en el





empleo del CD-ROM como soporte de almacenamiento para sus juegos, prescindiendo de los cartuchos convencionales que manejaban Nintendo y Sega.

Fue la videoconsola más exitosa de la quinta generación tanto en ventas y popularidad. Tuvo gran éxito en emplear el CD-ROM dentro de su hardware, a pesar de que otras compañías ya lo habían empleado, tales como: SEGA (Sega CD), Panasonic (3DO), Phillips (CD-i) y Snk (Neo Geo CD). Dichas compañías tuvieron poco éxito al emplear el CD-ROM como soporte para almacenar juegos. Se estima que en todo el mundo Sony logró vender 102,5 millones de unidades de su videoconsola. PlayStation se considera

2.2.2.2 LINEA DE PRODUCTOS








La línea de productos de videojuegos genera básicamente dos productos las consolas PlayStation 2 y 3, y sus accesorios, los cuales son:





































CONSOLAS:

	PS2
	PSP®
	PS3® 250GB.
	PS3® 120GB

Las características y sus precios las podremos observar en Anexos, Ilustración N°33.

ACCESORIOS:

	DRIVING FORCE™ GT
	THRUSTMASTER® T500 RS
	VOLANTE DE CARRERAS COMPACTO
	MICRÓFONOS SINGSTAR® INALÁMBRICOS
	PULSADORES INALÁMBRICOS BUZZ!™
	PACK DE MICRÓFONOS DE SINGSTAR®
	CABLE AV





	CABLE AV POR COMPONENTES
	CABLE HDMI (3 METROS)
	PULSADORES BUZZ
	CABLE EURO-AV
	ADAPTADOR RFU
	SOPORTE VERTICAL (PARA PLAYSTATION 2)
	CABLE AV EN COMPONENTES (PARA PLAYSTATION 2)
	MANDO ANALÓGICO (DUALSHOCK®2)
	MULTITAP (PARA PLAYSTATION 2)
	MANDO A DISTANCIA DE DVD (PARA PLAYSTATION 2)
	CÁMARA USB PARA EYETOY
	MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA) (8MB) (PARA PLAYSTATION 2)
	REAL ARCADE PRO. V3-SA
	WIRELESS FIGHTING STICK 3
	AURICULARES ESTÉREO PARA JUEGOS CP-NC1
	AURICULARES ESTÉREO PARA JUEGOS CP-NC2
	AURICULARES ESTÉREO PARA JUEGOS CP-PRO
	HEADSET (AURICULARES) CON MICRÓFONO Y MANDO A DISTANCIA
	CABLE AV POR COMPONENTES
	CABLE AV
	AURICULAR INALÁMBRICO CON MICRÓFONO
	ADAPTADOR AC (PARA PLAYSTATION®3)
	TECLADO INALÁMBRICO: WIRELESS KEYPAD
	MANDO INALÁMBRICO DUALSHOCK®3
	SISTEMA DE SONIDO ENVOLVENTE (PARA PLAYSTATION 3)
	DUAL CHARGE 'N' STAND
	ESTACIÓN DE RECARGA DE PLAYSTATION®MOVE
	SILICONE JACKETS (SPC9912)
	SILICONE JACKETS (SPC9911)
	MANDO DE MOVIMIENTO
	PLAYSTATION®MOVE
	TIRADOR DE PRECISIÓN PLAYSTATION®MOVE
	ADAPTADOR DE DISPARO DE PLAYSTATION®MOVE
	MANDO DE NAVEGACIÓN PLAYSTATION MOVE
	PLAYSTATION®EYE
	MANDO A DISTANCIA PARA BLU-RAY DISC

Las características y sus precios las podremos observar en Anexos, Ilustración N°34.

2.2.2.3 *CANALES DE DISTRIBUCION*

Sony es una compañía multinacional ya que posee diferentes puntos de ventas a nivel mundial, además es una compañía que siempre crecerá y se expandirá.

Los puntos de venta de las consolas y sus accesorios están en las tiendas más grandes de los siguientes países:

	Estados unidos
	Colombia
	Chile
	Ecuador

En el Anexo, Ilustración N°35 podemos observar las tiendas de cada uno de los países.

2.2.3 NINTENDO COMPANY

Fundada el 23 de septiembre de 1889, su país de origen es Japón, su creador es Fusajirō Yamauchi.

2.2.3.1 CONCEPTO DE LA MARCA

Nintendo se dedica al sector de la producción de software y hardware para videojuegos, creciendo progresivamente hasta convertirse en la compañía más exitosa en la industria de los videojuegos.

El mercado de Nintendo es exclusivamente los videojuegos por lo que en el transcurso de su carrera tiene exclusividad con ciertas patentes y franquicias de juegos y equipos como son:

- Wii.** Súper Mario Bros.
- Wii.** The Legend of Zelda
- Wii.** Metroid
- Wii.** Star Fox
- Wii.** Pokémon
- Wii.** Kirby
- Wii.** Kid Icarus
- Wii.** EarthBound
- Wii.** F-Zero
- Wii.** Animal Crossing
- Wii.** Pikmin
- Wii.** Advance Wars
- Wii.** Donkey Kong
- Wii.** Yoshi's Island
- Wii.** WarioWare
- Wii.** Golden Sun
- Wii.** Super Smash Bros.

2.2.3.2 *LINEA DE PRODUCTOS*

La línea de productos de videojuegos generan básicamente dos productos las consolas Nintendo Wii y sus accesorios, los cuales son:

CONSOLAS:

Wii. NINTENDO WII NEGRO
Wii. NINTENDO WII BLANCO

Las características y sus precios las podremos observar en Anexos, Ilustración N°36.

ACCESORIOS:

Wii. CONTROL WII REMOTE PLUS
Wii. NEGRO NINTENDO REMOTE + MOTION PLUS
Wii. CONTROL WII REMOTE Y NUNCHUK
Wii. SPORT PACK 39 -1 NINTENDO WII CON PISTOLA LASER
Wii. GUITARRA INALÁMBRICA
Wii. CONTROL CLASICO PRO DE WII EN COLOR NEGRO Y BLANCO
Wii. ALFOMBRA DE WII
Wii. WII NERF RACING WHEEL
Wii. WII FIT
Wii. MOCHILA PARA WII
Wii. CARGADOR PARA 2 CONTROLES DE NINTENDO WII
Wii. ROCK BAND NINTEDO WII

Las características y sus precios las podremos observar en Anexos, Ilustración N°37.

2.2.3.3 CANALES DE DISTRIBUCION

Nintendo es una compañía multinacional que posee diferentes puntos de ventas a nivel mundial, además es una compañía que siempre crecerá y se expandirá.

Los puntos de venta de las consolas y sus accesorios están en las tiendas más grandes de los siguientes países:

Wii.	Estados unidos
Wii.	Ecuador

En el Anexo, Ilustración N°38 podemos observar las tiendas de cada uno de los países.

2.3 ANALISIS DE LA DEMANDA NACIONAL

2.3.1 SEGMENTACION DE MERCADO

La segmentación que utilizará para el estudio de mercado en la demanda nacional es edad e ingresos económicos.

La segmentación de las variables son: 12 a 18 años, de 18 a 24 años, de 24 a 30 años, de 30 en adelante.

Esta clasificación está hecha bajo el argumento de diversión y desafíos que no fácilmente se encuentran en la vida diaria. Por eso es que los niños hasta los 12 años tienen mucha iniciativa de búsqueda, diversión por medio de juegos que estimulen la competencia entre ellos, los adolescentes hasta los 18 años buscan diversión, pertenecer a un grupo moderno tanto en su forma de verse como en su forma de interactuar con la sociedad y aquí se encuentran las redes sociales y los videojuegos, utilización de la tecnología, los jóvenes hasta 24 años buscan diversión, resolver casos de dificultad moderada, las personas de 30 años en adelante buscan diversión familiar y retos que puedan compartir con sus seres más cercanos.

La variable ingresos se basa en el salario básico unificado que es de USD \$264 y la canasta familiar que está entre los USD \$218 y USD \$559.

Con estos datos y los datos obtenidos del INEC obtuve un tamaño de muestra de 384 personas con un nivel de confianza del 95% y una probabilidad de que no suceda del 50%.

CÁLCULO DE LA MUESTRA

Planteamiento:

- N: 2419791= Población en el sector sur de la ciudad de Quito
- C: 95% = Nivel de Confianza (valor estándar de 1,96)
- Z: 1,96 = De acuerdo a la tabla de la curva normal
- p: 50% = Probabilidad de que suceda
- q: 50% = Probabilidad de que no suceda
- e: 5% = Margen de Error (valor estándar de 0,05).

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

$$n = 384,144$$

n = 384 encuestas.

Con la muestra obtenida de 384 personas para ser encuestados, se realizará una encuesta la cual podemos observar en el Anexo, Ilustración N°39.

Objetivos de la Encuesta

1. Determinar el porcentaje por edad del total de los encuestados.
2. Establecer el porcentaje por ocupación actual del total de los encuestados.
3. Precisar el porcentaje por ingresos económicos del total de los encuestados.
4. Conocer el porcentaje de las personas que les gusta los videojuegos.
5. Obtener el porcentaje de las personas que han utilizado alguna vez una consola de videojuegos.
6. Saber el porcentaje de las personas que tienen una videoconsola en su casa.
7. Conocer cuáles son las características que mueven a los encuestados para la compra de este producto.
8. Identificar los puntos de compra donde los encuestados prefieren adquirir el producto.

Análisis de la información obtenida de la encuesta.

Del total de los encuestados podemos decir que en la segmentación por edad de 12 a 18 años tenemos un porcentaje del 25.78%, de la segmentación de 19 a 24 años de edad fueron encuestados un 37.24%, de 25 a 30 años fueron encuestados un 22.40% y finalmente de 31 años en adelante fueron encuestados en un 14.32%. Esto quiere decir que nuestra información tiene un sesgo hacia la edad comprendida entre 19 a 24 años, pero no es un problema porque la muestra está calculada para un universo de potenciales compradores.

Esta información esta presentada en la Tabla N°28 y en el Anexo, Gráfico N°14.

TABLA N°28
MUESTRA POR EDAD

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	12 a 18	99	25,78%	25,78%	25,78%
	19 a 24	143	37,24%	37,24%	63,02%
	25 a 30	86	22,40%	22,40%	85,42%
	31 a mas	55	14,32%	14,32%	99,74%
	5	1	0,26%	0,26%	100,00%
	Total	384	100,00%	100,00%	

Elaborado: David Vargas

Del total de los encuestados podemos decir que en la segmentación por ocupación actual para estudiantes tenemos un porcentaje del 58.07% y para empleados o independientes hay un porcentaje de 41.67%.

Esta información esta presentada en la Tabla N°29 y en el Anexo, Gráfico N°15.

TABLA N°29
MUESTRA POR OCUPACION ACTUAL

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos		1	0,26%	0,26%	0,26%
	ESTUDIANTE	223	58,07%	58,07%	58,33%
	EMPLEADO	160	41,67%	41,67%	100,00%
	Total	384	100,00%	100,00%	

Elaborado: David Vargas

Del total de los encuestados podemos decir que en la segmentación por ingreso económico en el rango de menos de USD \$200 existe un 52.30%, para el rango USD \$201 a \$500 existe un porcentaje de 32%, en el rango de USD \$501 a mas hay un porcentaje de 15.60%.

Esta información esta presentada en la Tabla N°30 y en el Anexo, Gráfico N°16.

TABLA N°30
INGRESO ECONOMICO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	MENOS DE 200	201	52,30%	52,30%	52,30%
	201 A 500	123	32,00%	32,00%	84,40%
	501 A MAS	60	15,60%	15,60%	100,00%
	Total	384	100,00%	100,00%	

Elaborado: David Vargas

Del total de las encuestas el 88.80% les gusta los video juegos y el 11.20% no les gusta los video juegos, esto quiere decir que hay una gran aceptación y acogida de este producto para un mercado comprendido desde los 12 años a mas de 30 años. También podemos darnos cuenta que el segmento de mayor aceptación es el de la edad comprendida entre 12 años a 18 años de edad con un porcentaje de 97% y seguido de un porcentaje no muy alejado de 96.5% de la edad comprendida entre 19 a 24 años.

Esta información esta presentada en la Tabla N° 31 y en el Anexo, Gráfico N°17 nos indica que no tenemos ningún tipo de segmentación.

TABLA N°31

Tabla de contingencia EDAD * ¿LE GUSTA LOS VIDEOJUEGOS?

Recuento

		¿LE GUSTA LOS VIDEOJUEGOS?				Total	Total %
		SI	%	NO	%		
EDAD	12 a 18	96	97.00%	3	3%	99	100%
	19 a 24	138	96.50%	5	3.05%	143	100%
	25 a 30	77	89.5%	9	10,5%	86	100%
	31 a mas	30	53.6%	26	46.4%	56	100%
Total		341	88.80%	43	11.2%	384	100,00%

Elaborado: David Vargas

La ocupación de los potenciales clientes tiene mucho que ver, ya que el 97.03% son estudiantes que les gusta los video juegos y el porcentaje de empleados que también les gusta los video juegos son el 76.09%.

Esta información esta presentada en la Tabla N° 32 y en el Anexo, Gráfico N°18.

TABLA N°32

Tabla de contingencia OCUPACION ACTUAL * ¿LE GUSTA LOS VIDEOJUEGOS?

Recuento

		¿LE GUSTA LOS VIDEOJUEGOS?				Total	%
		SI	%	NO	%		
OCUPACION ACTUAL	ESTUDIANTE	218	97,03%	6	2,7%	224	100,00%
	EMPLEADO	123	76,09%	37	23,1%	160	100,00%
Total		341	88,8%	43	11,2%	384	100,00%

Elaborado: David Vargas

Desde el punto de vista de los ingresos el 98% ganan menos de USD \$200 mensuales, el 82.9% de USD \$201 a \$500 y el 70% más de \$501 dólares mensuales, esto lo podemos observar en la Tabla N° 33 y en el Anexo, Gráfico N°19.

TABLA N°33

Tabla de contingencia INGRESO ECONOMICO * ¿LE GUSTA LOS VIDEOJUEGOS?

Recuento

		¿LE GUSTA LOS VIDEOJUEGOS?				Total	%
		SI	%	NO	%		
INGRESO ECONOMICO	MENOS DE 200	197	98%	4	2%	201	100,00%
	201 A 500	102	82,9%	21	17,1%	123	100,00%
	501 A MAS	42	70%	18	30%	60	100,00%
Total		341	88.8%	43	11,2%	384	100,00%

Elaborado: David Vargas

La encuesta está enfocada en saber qué tipo de consola conoce la gente y por medio de esto saber cuál es la más popular entre los consumidores.

Bajo este punto de vista se puede afirmar que el 62% de los encuestados conoce las tres consolas y las ha utilizado alguna vez, el 16.90% solo conocen la Xbox 360, el 10.90% solo conocen el PlayStation 2 o 3 y el 4.20% solo conocen el Nintendo Wii.

Esta información esta presentada en la Tabla N° 34 y en el Anexo, Gráfico N°20.

TABLA N°34
¿HA UTILIZADO UNA DE LAS SIGUIENTES CONSOLAS?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	NINGUNA	23	6,00%	6%	6%
	XBOX 360	65	16,90%	17%	23%
	PLAYSTATION	42	10,90%	11%	34%
	NINTENDO WII	16	4,20%	4%	38%
	TODAS	238	62,00%	62%	100%
Total		384	100,00%	100%	

Elaborado: David Vargas

En el estudio que se realizó se obtuvo que la marca de mayor posicionamiento es Microsoft por medio de la consola Xbox 360 con un 16.93%, le sigue Sony con la consola PlayStation con un 10.93% y al final llega Nintendo con su consola Nintendo Wii con un 4%. Cabe recalcar que el 61.98% de los encuestados conocen y han utilizado todas las maquinas.

Del 61.98%, la consola más utilizada es el Xbox 360 y sus usuarios están entre 25 a 30 años de edad, luego le sigue el PlayStation con 17.9% y finalmente el Nintendo Wii con 5.4%.

Esta información esta presentada en la Tabla N° 35 y en el Anexo, Gráfico N°21.

TABLA N°35

Tabla de contingencia EDAD * ¿HA UTILIZADO UNA DE LAS SIGUIENTES CONSOLAS?

Recuento

		¿HA UTILIZADO UNA DE LAS SIGUIENTES CONSOLAS?										Total	%
		NINGUNA	%	XBOX 360	%	PLAYSTATION	%	NINTENDO WII	%	TODAS	%		
EDAD	12 a 18	2	2%	17	17,2%	6	6,1%	4	4%	70	70,7%	99	100,0%
	19 a 24	1	0,7%	20	14%	15	10,5%	6	4,2%	101	70,6%	143	100,0%
	25 a 30	4	4,7%	19	22,1%	11	12,8%	3	3,5%	49	57%	86	100,0%
	31 a mas	16	28,6%	9	16,1%	10	17,9%	3	5,4%	18	32,1%	56	100,0%
Total		23	6%	65	16,9%	42	10,9%	16	4,2%	238	62%	384	100,00%

Elaborado: David Vargas

Desde el punto de vista ocupacional nos podemos dar cuenta que 16.9% de los encuestados han utilizado alguna vez un Xbox 360, luego le sigue el PlayStation con 10.9%, luego el Nintendo Wii con 4.2%, pero hay un dato interesante que dice que el 62% de los encuestados han utilizado alguna vez las tres consolas y apenas el 6% no han utilizado nunca una consola.

Esta información esta presentada en la Tabla N° 36 y en el Anexo, Gráfico N°22.

TABLA N°36

Tabla de contingencia OCUPACION ACTUAL * ¿HA UTILIZADO UNA DE LAS SIGUIENTES CONSOLAS?

Recuento

		¿HA UTILIZADO UNA DE LAS SIGUIENTES CONSOLAS?										Total	%
		NINGUN A	%	XBO X 360	%	PLAYSTATIO N	%	NINTEND O WII	%	TODA S	%		
OCUPACION ACTUAL	ESTUDIANTE	4	1,8%	26	11,6%	17	7,6%	8	3,6%	169	75,5%	224	100%
	EMPLEADO	19	11,9%	39	24,4%	25	15,6%	8	5%	69	43,1%	160	100%
Total		23	6%	65	16,9%	42	10,9%	16	4,2%	238	62%	384	100%

Elaborado: David Vargas

Las consolas más conocidas por personas que ganan \$201 a \$500 es la de Microsoft (XBOX 360) con un porcentaje de 23.6%, luego se encuentra el PlayStation y finalmente el Nintendo Wii.

Como lo mencionado antes la consola más popular entre los encuestados es el Xbox 360 con un 16.9% aparte del 62%, que significa que los encuestados conocen y han utilizado alguna vez las tres consolas. Esta información esta presentada en la Tabla N° 37 y en el Anexo, Gráfico N°23.

TABLA N°37

Tabla de contingencia INGRESO ECONOMICO * ¿HA UTILIZADO UNA DE LAS SIGUIENTES CONSOLAS?

Recuento

		¿HA UTILIZADO UNA DE LAS SIGUIENTES CONSOLAS?										Total	Total
		NINGUN A	%	XBOX 360	%	PLAYSTATI ON	%	NINTEND O WII	%	TODA S	%		
INGRESO ECONOM ICO	MENOS DE 200	3	1,05%	23	11,4%	18	9%	8	4%	149	74,1%	201	100%
	201 A 500	11	8,9%	29	23,6%	14	11,4%	4	3,3%	65	52,8%	123	100%
	501 A MAS	9	15%	13	21,7%	10	16,7%	4	6,7%	24	40%	60	100%
Total		23	6%	65	16,9%	42	10,9%	16	4,2%	238	62%	384	100,00 %

Elaborado: David Vargas

De acuerdo al estudio de las encuestas existe un 75.26% de personas que poseen algún tipo de consolas, de las cuales la Xbox 360 ocupa un 30.99%, el PlayStation 2 un 28.39%, el PlayStation 3 un 9.11%, y el Nintendo Wii ocupa el 6.77%.

Los encuestados que no tienen ninguna consola son el 24.74%. Esta información esta presentada en la Tabla N° 38 y en el Anexo, Gráfico N°24.

TABLA N°38
¿TIENE UNA DE LAS SIGUIENTES VIDEOCONSOLAS EN CASA?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	XBOX 360	119	30,99%	30,99%	30,99%
	PLAYSTATION 2	109	28,39%	28,39%	59,38%
	PLAYSTATION 3	35	9,11%	9,11%	68,49%
	NINTENDO WII	26	6,77%	6,77%	75,26%
	NINGUNA	95	24,74%	24,74%	100,00%
	Total	384	100,00%	100,00%	

Elaborado: David Vargas

El rango de edad entre los 19 a 24 años de edad prefieren la maquina Xbox 360 de la marca Microsoft con un número total de 50 encuestados, luego le sigue el PlayStation 2 y 3 con un total de 46 y 9 encuestados respectivamente, y finalmente el Nintendo Wii con 6 encuestados. Información presentada en la Tabla N° 39 y en el Anexo, Gráfico N°25.

TABLA N°39

Tabla de contingencia EDAD * ¿TIENE UNA DE LAS SIGUIENTES VIDEOCONSOLAS EN CASA?

			¿TIENE UNA DE LAS SIGUIENTES VIDEOCONSOLAS EN CASA?					Total
			XBOX 360	PLAYSTATION 2	PLAYSTATION 3	NINTENDO WII	NINGUNA	
EDAD	12 a 18	Recuento	36	31	2	6	24	99
		% de EDAD	36,4%	31,3%	2,0%	6,1%	24,2%	100,0%
	19 a 24	Recuento	50	46	9	6	32	143
		% de EDAD	35,0%	32,2%	6,3%	4,2%	22,4%	100,0%
	25 a 30	Recuento	26	22	14	10	14	86
		% de EDAD	30,2%	25,6%	16,3%	11,6%	16,3%	100,0%
	31 a mas	Recuento	7	10	10	4	25	56
		% de EDAD	12,5%	17,9%	17,9%	7,1%	44,6%	100,0%
	Total	Recuento	119	109	35	26	95	384
		% de EDAD	31,0%	28,4%	9,1%	6,8%	24,7%	100,0%

Elaborado: David Vargas

Los encuestados que poseen una consola PlayStation 2 son estudiantes con 75 encuestas, luego le sigue la consola Xbox 360 con 73 encuestas. Para los empleados es diferente en primer lugar se encuentra la consola Xbox 360 con 46 encuestas y luego el PlayStation 2 con 33 encuestas. Información presentada en la Tabla N°40 y en el Anexo, Gráfico N°26.

TABLA N°40

Tabla de contingencia OCUPACION ACTUAL * ¿TIENE UNA DE LAS SIGUIENTES VIDEOCONSOLAS EN CASA?

			¿TIENE UNA DE LAS SIGUIENTES VIDEOCONSOLAS EN CASA?					Total
			XBOX 360	PLAYSTATI ON 2	PLAYSTAT ION 3	NINTENDO WII	NINGUNA	
OCUPACION ACTUAL	ESTUDIANTE	Recuento	73	76	6	14	55	224
		% del total	19,0%	19,8%	1,6%	3,6%	14,3%	58,3%
	EMPLEADO	Recuento	46	33	29	12	40	160
		% del total	12,0%	8,6%	7,6%	3,1%	10,4%	41,7%
Total		Recuento	119	109	35	26	95	384
		% del total	31,0%	28,4%	9,1%	6,8%	24,7%	100,0%

Elaborado: David Vargas

El ingreso marca una tendencia importante en la tenencia de una videoconsola, en nuestro estudio podemos ver que la mayor parte de encuestados que no ganan más de USD \$200, poseen la consola PlayStation 2 con 70 personas encuestas, luego está la Xbox 360 con 66 encuestados.

Las personas que ganan entre USD \$201 a \$500 mensuales poseen en primer lugar la consola Xbox 360 con 41 encuestados, luego con 30 encuestados el PlayStation 2.

Finalmente las personas que ganan más de USD \$501 mensuales poseen la consola PlayStation 3 con 18 encuestados y para la Xbox 360 existe 12 personas.

Información presentada en la Tabla N°41 y en el Anexo, Gráfico N°27.

TABLA N°41
Tabla de contingencia INGRESO ECONOMICO * ¿TIENE UNA DE LAS SIGUIENTES VIDEOCONSOLAS EN CASA?

			¿TIENE UNA DE LAS SIGUIENTES VIDEOCONSOLAS EN CASA?					Total
			XBOX 360	PLAYSTATION 2	PLAYSTATION 3	NINTENDO WII	NINGUNA	
INGRESO ECONOMICO	MENOS DE 200	Recuento	66	70	4	11	50	201
		% del total	17,2%	18,2%	1,0%	2,9%	13,0%	52,3%
	201 A 500	Recuento	41	30	13	10	29	123
		% del total	10,7%	7,8%	3,4%	2,6%	7,6%	32,0%
	501 A MAS	Recuento	12	9	18	5	16	60
		% del total	3,1%	2,3%	4,7%	1,3%	4,2%	15,6%
Total		Recuento	119	109	35	26	95	384
		% del total	31,0%	28,4%	9,1%	6,8%	24,7%	100,0%

Elaborado: David Vargas

La tenencia de una videoconsola en casa no es garantía para que los usuarios tengan un accesorio para la misma, esto quiere decir que los usuarios no los adquiere por el precio, por falta de conocimiento o simplemente porque no lo necesita.

En el estudio que hice refleja que el 72.4% no utiliza ningún accesorio así tenga alguna consola de juegos y el 27.6% si posee algún accesorio con su consola.

De este 27.6% los usuarios con mas accesorios son los que poseen las consolas Xbox 360, luego le sigue el PlayStation 2 con 8.10%.

Esta información esta presentada en la Tabla N°42 y en el Anexo, Gráfico N°28.

TABLA N°42

Tabla de contingencia ¿TIENE UNA DE LAS SIGUIENTES VIDEOCONSOLAS EN CASA? *
 ¿CON SU CONSOLA, USTED UTILIZA ALGUN TIPO DE ACCESORIO?

			¿CON SU CONSOLA, USTED UTILIZA ALGUN TIPO DE ACCESORIO?		Total	
			SI	NO		
¿TIENE UNA DE LAS SIGUIENTES VIDEOCONSOLAS EN CASA?	XBOX 360	Recuento	41	78	119	
		% del total	10,7%	20,3%	31,0%	
	PLAYSTATION 2	Recuento	31	78	109	
		% del total	8,1%	20,3%	28,4%	
	PLAYSTATION 3	Recuento	14	21	35	
		% del total	3,6%	5,5%	9,1%	
	NINTENDO WII	Recuento	11	15	26	
		% del total	2,9%	3,9%	6,8%	
	NINGUNA	Recuento	9	86	95	
		% del total	2,3%	22,4%	24,7%	
	Total		Recuento	106	278	384
			% del total	27,6%	72,4%	100,0%

Elaborado: David Vargas

Los accesorios que la mayoría de usuarios utiliza son los que podemos ver en la Tabla N° 43 y en el Anexo, Gráfico N°29, en esta tabla también podemos ver que el 72,4% de los encuestados no tiene ningún accesorio con su consola.

TABLA N°43
RESPUESTA ANTERIOR "SI"

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	alfombra	1	0,3	0,3	0,3
	arco y flecha	1	0,3	0,3	0,5
	audífonos	5	1,3	1,3	1,8
	batería	1	0,3	0,3	2,1
	depurador	1	0,3	0,3	2,3
	disco duro	4	1,0	1,0	3,4
	espada	1	0,3	0,3	3,6
	gafas	7	1,8	1,8	5,5
	guantes	4	1,0	1,0	6,5
	guitarra	43	11,2	11,2	17,7
	kinnect	5	1,3	1,3	19,0
	no tiene	278	72,4	72,4	91,4
	pistola	19	4,9	4,9	96,4
	raquetas	1	0,3	0,3	96,6
	volante	13	3,4	3,4	100,0
Total	384	100,0	100,0		

Elaborado: David Vargas

Los encuestados también nos indican que tiene la predisposición de adquirir un accesorio para colocarlo a su consola o lo adquiriría con su consola en el futuro.

Los accesorios y partes más comunes enunciados por los encuestados están en la Tabla N° 44 y en Anexo, Gráfico N°30.

TABLA N°44
¿QUE ACCESORIO LE GUSTARIA UTILIZAR CON SU CONSOLA?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	audífonos	2	0,5	0,5	0,5
	batería	5	1,3	1,3	1,8
	cámara	3	0,8	0,8	2,6
	control remoto	1	0,3	0,3	2,9
	disipador	1	0,3	0,3	3,1
	gafas	10	2,6	2,6	5,7
	guitarra	31	8,1	8,1	13,8
	disco duro	1	0,3	0,3	14,1
	kinnect	14	3,6	3,6	17,7
	ninguno	262	68,2	68,2	85,9
	pistola	36	9,4	9,4	95,3
	volante	16	4,2	4,2	99,5
	volante de carro	2	0,5	0,5	100,0
	Total	384	100,0	100,0	

Elaborado: David Vargas

Los encuestados tienen algunas preferencias al adquirir una consola de juegos y estas son: precio, diversidad de juegos, tecnología, marca y el número de accesorios que posee la maquina. Esta información esta presentada en la Tabla N°45 y en el Anexo, Gráfico N°31.

TABLA N°45
AL COMPRAR UNA CONSOLA USTED SE DEJA GUIAR

		ACCESORIOS		DIVERSIDAD DE JUEGOS		MARCAS		PRECIO		TECNOLOGIA	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	NO LE INTERESA	39	10,16	39	10,16	39	10,16	39	10,16	39	10,16
	EXCELENTE	31	8,07	59	15,36	56	14,58	114	29,69	88	22,92
	MUY BUENO	62	16,15	93	24,22	34	8,85	27	7,03	129	33,59
	BUENO	6	1,56	120	31,25	11	2,86	136	35,42	72	18,75
	REGULAR	142	36,98	52	13,54	94	24,48	8	2,08	48	12,50
	MALO	104	27,08	21	5,47	150	39,06	60	15,63	8	2,08
Total		384	100,00	384	100,00	384	100,00	384	100,00	384	100,00

Elaborado: David Vargas

La consola más demanda en este momento por los encuestados es la Xbox 360 que viene con dos accesorios, el disco duro de 250 gigas y el kinnect.

Aunque es un precio alto comparado con las otras consolas excepto de la consola PlayStation 3, los encuestados prefieren esta consola, por los beneficios que ya habíamos visto antes, como son la diversidad de juegos, el precio, la tecnología, etc.

Esta información esta presentada en la Tabla N°46 y en el Anexo, Gráfico N°32.

TABLA N°46

¿CUAL DE LAS SIGUIENTES CONSOLAS USTED COMPRARIA EN ESTE MOMENTO?

		Frecuencia	Porcenta je	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	NO LE INTERESA	42	10,9	10,9	10,9
	XBOX 360/DD 120G A \$330	25	6,5	6,5	17,4
	XBOX 360/DD 250G A \$400	52	13,5	13,5	31,0
	XBOX 360/DD 4G MAS KINNECT A \$475	24	6,3	6,3	37,2
	XBOX 360/DD 250G MAS KINNECT A \$700	107	27,9	27,9	65,1
	PLAYSTATION 2 A \$180	4	1,0	1,0	66,1
	PLAYSTATION 3/DD 160G A \$500	13	3,4	3,4	69,5
	PLAYSTATION 3/DD 250G A \$600	105	27,3	27,3	96,9
	NINTENDO WII A \$360	12	3,1	3,1	100,0
Total		384	100,0	100,0	

Elaborado: David Vargas

La estratificación por edad, refleja datos interesantes en la compra de una consola como por ejemplo, de los jóvenes encuestados de 12 a 18 años, 34 encuestados comprarían una consola PlayStation 3 con disco duro de 250 gigas a USD \$600 y 26 encuestados comprarían una consola Xbox 360 con disco duro 250 gigas mas el kinnect a \$700.

Para los encuestados que se encuentran entre 19 a 24 años, 50 encuestados comprarían una consola Xbox 360 con disco duro 250 gigas más el kinnect a \$700 y 48 encuestados comprarían una consola PlayStation 3 con disco duro de 250 gigas a USD \$600.

Para los encuestados que se encuentran entre 25 a 30 años, 25 encuestados comprarían una consola Xbox 360 con disco duro 250 gigas más el kinnect a \$700 y 20 encuestados comprarían una consola PlayStation 3 con disco duro de 250 gigas a USD \$600.

Finalmente, para los encuestados que se encuentran más de 31 años, 21 encuestados no comprarían ninguna consola y 6 encuestados comprarían una consola de Nintendo Wii.

Información presentada en la Tabla N°47 y en el Anexo, Gráfico N°33.

TABLA N°47

Tabla de contingencia EDAD * ¿CUAL DE LAS SIGUIENTES CONSOLAS USTED COMPRARIA EN ESTE MOMENTO?

		¿CUAL DE LAS SIGUIENTES CONSOLAS USTED COMPRARIA EN ESTE MOMENTO?										Total
		NO LE INTERESA	XBOX 360/DD 120G A \$330	XBOX 360/DD 250G A \$400	XBOX 360/DD 4G MAS KINNECT A \$475	XBOX 360/DD 250G MAS KINNECT A \$700	PLAYSTATION 2 A \$180	PLAYSTATION 3/DD 160G A \$500	PLAYSTATION 3/DD 250G A \$600	NINTENDO WII A \$360		
EDAD	12 a 18	Recuento	4	4	17	6	26	1	5	34	2	99
		% del total	1,0%	1,0%	4,4%	1,6%	6,8%	0,3%	1,3%	8,9%	0,5%	25,8%
	19 a 24	Recuento	7	8	16	7	50	0	6	48	1	143
		% del total	1,8%	2,1%	4,2%	1,8%	13,0%	0,0%	1,6%	12,5%	0,3%	37,2%
	25 a 30	Recuento	10	4	13	7	25	2	2	20	3	86
		% del total	2,6%	1,0%	3,4%	1,8%	6,5%	0,5%	0,5%	5,2%	0,8%	22,4%
	31 a mas	Recuento	21	9	6	4	6	1	0	3	6	56
		% del total	5,5%	2,3%	1,6%	1,0%	1,6%	0,3%	0,0%	0,8%	1,6%	14,6%
Total	Recuento	42	25	52	24	107	4	13	105	12	384	
	% del total	10,9%	6,5%	13,5%	6,3%	27,9%	1,0%	3,4%	27,3%	3,1%	100,0%	

Elaborado: David Vargas

Los estudiantes son los encuestados con mas predisposición para adquirir una consola PlayStation 3 con disco duro de 250 gigas a \$600, siendo un total del 76 personas, luego les sigue la consola Xbox 360 con disco duro de 250 gigas mas kinnect a \$700.

Los empleados no están tan interesados en las nuevas consolas, ya que como antes hemos visto la mayoría de ellos ya poseen alguna consola y esto hay que tomar en cuenta para hacer las estrategias de mercado y venta al público.

Información presentada en la Tabla N°48 y en el Anexo, Gráfico N°34.

TABLA N°48

Tabla de contingencia OCUPACION ACTUAL * ¿CUAL DE LAS SIGUIENTES CONSOLAS USTED COMPRARIA EN ESTE MOMENTO?

			¿CUAL DE LAS SIGUIENTES CONSOLAS USTED COMPRARIA EN ESTE MOMENTO?								Total	
			NO LE INTERESA	XBOX 360/DD	XBOX 360/DD	XBOX 360/DD 4G MAS KINNECT A	XBOX 360/DD 250G MAS	PLAYSTATION 2 A \$180	PLAYSTATION 3/DD 160G A	PLAYSTATION 3/DD 250G A		NINTENDO WII A \$360
OCUPACION ACTUAL	ESTUDIANTE	Recuento	9	10	34	10	68	2	11	76	4	224
		% del total	2,3%	2,6%	8,9%	2,6%	17,7%	0,5%	2,9%	19,8%	1,0%	58,3%
	EMPLEADO	Recuento	33	15	18	14	39	2	2	29	8	160
		% del total	8,6%	3,9%	4,7%	3,6%	10,2%	0,5%	0,5%	7,6%	2,1%	41,7%
Total		Recuento	42	25	52	24	107	4	13	105	12	384
		% del total	10,9%	6,5%	13,5%	6,3%	27,9%	1,0%	3,4%	27,3%	3,1%	100,0%

Elaborado: David Vargas

Con la variable del ingreso podemos ratificar los datos del análisis anterior ya que la mayoría que adquiriría las consolas como PlayStation 3 con disco duro a \$600 y la consola Xbox 360 con disco duro de 250 mas kinnect a \$700, son encuestados que no ganan más de \$200 mensuales.

Esto quiere decir que trabajarían con algún tipo de financiamiento para adquirir estas consolas.

Información presentada en la Tabla N°49 y en el Anexo, Gráfico N°35.

TABLA N°49

Tabla de contingencia INGRESO ECONOMICO* ¿CUAL DE LAS SIGUIENTES CONSOLAS USTED COMPRARIA EN ESTE MOMENTO?

			¿CUAL DE LAS SIGUIENTES CONSOLAS USTED COMPRARIA EN ESTE MOMENTO?								Total	
			NO LE INTERESA	XBOX 360/DD 120G A \$330	XBOX 360/DD 250G A \$400	XBOX 360/DD 4G MAS KINNECT A \$475	XBOX 360/DD 250G MAS KINNECT A \$700	PLAYSTATION 2 A \$180	PLAYSTATION 3/DD 160G A \$500	PLAYSTATION 3/DD 250G A \$600		NINTENDO WII A \$360
INGRESO ECONOMICO	MENOS DE 200	Recuento	7	8	31	7	63	2	10	70	3	201
		% del total	1,8%	2,1%	8,1%	1,8%	16,4%	0,5%	2,6%	18,2%	0,8%	52,3%
	201 A 500	Recuento	23	8	14	10	30	1	3	32	2	123
		% del total	6,0%	2,1%	3,6%	2,6%	7,8%	0,3%	0,8%	8,3%	0,5%	32,0%
	501 A MAS	Recuento	12	9	7	7	14	1	0	3	7	60
		% del total	3,1%	2,3%	1,8%	1,8%	3,6%	0,3%	0,0%	0,8%	1,8%	15,6%
Total		Recuento	42	25	52	24	107	4	13	105	12	384
		% del total	10,9%	6,5%	13,5%	6,3%	27,9%	1,0%	3,4%	27,3%	3,1%	100,0%

Elaborado: David Vargas

Las variables de edad, situación ocupacional e ingresos, arrojan siempre que los encuestados van a buscar una tienda especializada donde adquirir una consola de juegos o sus accesorios.

De acuerdo a los datos obtenidos el 45.6% buscaran las tiendas especializadas, el 20.8% lo harán en los centros comerciales.

Estas afirmaciones podemos verlas en las Tablas N° 50 a 53 y en el Anexo, Gráficos N° 36 al 39.

TABLA N°50
¿DONDE LE GUSTARIA COMPRAR UNA VIDEOCONSOLA?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	NO LE INTERESA	41	10,7	10,7	10,7
	CENTROS COMERCIALES	80	20,8	20,8	31,5
	TIENDAS ESPECIALIZADAS	175	45,6	45,6	77,1
	CATALOGOS ESPECIALIZADOS	57	14,8	14,8	91,9
	TIENDAS DE ELECTRODOMESTICOS	5	1,3	1,3	93,2
	VIA ONLINE	26	6,8	6,8	100,0
Total		384	100,0	100,0	

Elaborado: David Vargas

TABLA N°51

Tabla de contingencia EDAD * ¿DONDE LE GUSTARIA COMPRAR UNA VIDEOCONSOLA?

			¿DONDE LE GUSTARIA COMPRAR UNA VIDEOCONSOLA?						Total
			NO LE INTERESA	CENTROS COMERCIALES	TIENDAS ESPECIALIZADAS	CATALOGOS ESPECIALIZADOS	TIENDAS DE ELECTRODOMESTICOS	VIA ONLINE	
EDAD	12 a	Recuento	4	28	42	17	2	6	99
	18	% del total	1,0%	7,3%	10,9%	4,4%	0,5%	1,6%	25,8%
	19 a	Recuento	6	24	80	29	0	4	143
	24	% del total	1,6%	6,3%	20,8%	7,6%	0,0%	1,0%	37,2%
	25 a	Recuento	10	17	39	7	2	11	86
	30	% del total	2,6%	4,4%	10,2%	1,8%	0,5%	2,9%	22,4%
	31 a	Recuento	21	11	14	4	1	5	56
	mas	% del total	5,5%	2,9%	3,6%	1,0%	0,3%	1,3%	14,6%
Total		Recuento	41	80	175	57	5	26	384
		% del total	10,7%	20,8%	45,6%	14,8%	1,3%	6,8%	100,0%

Elaborado: David Vargas

TABLA N°52

Tabla de contingencia OCUPACION ACTUAL * ¿DONDE LE GUSTARIA COMPRAR UNA VIDEOCONSOLA?

		¿DONDE LE GUSTARIA COMPRAR UNA VIDEOCONSOLA?						Total	
		NO LE INTERESA	CENTROS COMERCIALE	TIENDAS ESPECIALIZADAS	CATALOGOS ESPECIALIZADOS	TIENDAS DE ELECTRODOMESTICOS	VIA ONLINE		
OCUPACION ACTUAL	ESTUDIANTE	Recuento	8	50	112	40	2	12	224
		% del total	2,1%	13,0%	29,2%	10,4%	0,5%	3,1%	58,3%
	EMPLEADO	Recuento	33	30	63	17	3	14	160
		% del total	8,6%	7,8%	16,4%	4,4%	0,8%	3,6%	41,7%
Total		Recuento	41	80	175	57	5	26	384
		% del total	10,7%	20,8%	45,6%	14,8%	1,3%	6,8%	100,0%

Elaborado: David Vargas

TABLA N°53

Tabla de contingencia INGRESO ECONOMICO * ¿DONDE LE GUSTARIA COMPRAR UNA VIDEOCONSOLA?

			¿DONDE LE GUSTARIA COMPRAR UNA VIDEOCONSOLA?						Total
			NO LE INTERESA	CENTROS COMERCIALES	TIENDAS ESPECIALIZADAS	CATALOGOS ESPECIALIZADOS	TIENDAS DE ELECTRODOMESTICOS	VIA ONLINE	
INGRESO ECONOMICO	MENOS DE 200	Recuento	6	42	104	39	2	8	201
		% del total	1,6%	10,9%	27,1%	10,2%	0,5%	2,1%	52,3%
	201 A 500	Recuento	23	26	48	13	2	11	123
		% del total	6,0%	6,8%	12,5%	3,4%	0,5%	2,9%	32,0%
	501 A MAS	Recuento	12	12	23	5	1	7	60
		% del total	3,1%	3,1%	6,0%	1,3%	0,3%	1,8%	15,6%
Total		Recuento	41	80	175	57	5	26	384
		% del total	10,7%	20,8%	45,6%	14,8%	1,3%	6,8%	100,0%

Elaborado: David Vargas

CAPITULO III

PROCESOS Y PROCEDIMIENTOS DE COMERCIO EXTERIOR

El siguiente capítulo se enfocara en el análisis de las disposiciones emitidas por el Código Orgánico de la Producción, Comercio e Inversiones, el Reglamento al Código, los distintos Documentos legales, las Resoluciones del Servicio Nacional de Aduanas del Ecuador y Comité de Comercio Exterior (COMEX), también están sujetos a las Normas de Valoración, a la Nomenclatura Arancelaria en los correspondientes párrafos donde se mencione a los productos que estamos estudiando, puesto que estas herramientas regulan y ponen las directrices legales, jurídicas y tributarias del estado ecuatoriano, al igual que a las personas encargadas del tráfico internacional dentro del territorio aduanero.

De acuerdo a este capítulo especificare paso a paso los distintos procedimientos de importación de cada una de las instituciones relacionadas, con el objetivo de crear un diseño o manual que dirija de mejor manera la importación desde el momento que se hace el pedido al proveedor hasta cuando se nacionaliza y se entregue la mercancía.

3.1 ARANCEL INTEGRADO ANDINO (ARIAN)

El ARIAN es un extracto de normas y disposiciones arancelarias y de política comercial de aplicación comunitaria y nacional que fue aprobado por medio de la Decisión 657.

Es un sistema que recoge, valida y añade a una base de datos la información y normas que genera la Comunidad Andina, por medio de las Subdivisiones de la Nomenclatura Común Andina (NANDINA), para facilitar la identificación y reglamentación de las mercancías que ingresan a los distintos países.

3.2 NORMAS DE VALORACIÓN

El manejo adecuado del Acuerdo sobre Valoración de la OMC que la Comunidad Andina aceptó como normativa subregional por medio de la Decisión 571, informa que es necesario buscar toda la información relevante acerca del producto, con el fin de conocer cada uno de los componentes de la transacción comercial de las mercancías que se van a importar, para poder determinar el valor en aduana.

Los métodos establecidos por esta normativa subregional determinar el valor en aduana de las mercancías importadas, haciendo uso de los artículos 1 a 7 del Acuerdo de Valoración de la OMC y sus respectivas notas interpretativas.

Las Normas Interpretativas son:

- Primer Método: Valor de Transacción de las mercancías importadas
- Segundo Método: Valor de Transacción de mercancías idénticas
- Tercer Método: Valor de Transacción de mercancías similares
- Cuarto Método: Método del Valor Deductivo
- Quinto Método: Método del Valor Reconstruido
- Sexto Método: Método del "Último Recurso"

3.3 DISPOSICIONES LEGALES NACIONALES

3.3.1 CODIGO ORGANICO DE LA PRODUCCION, COMERCIO E INVERSIONES

Esta importación se basará en el Código Orgánico de la Producción, Comercio e Inversiones y sus resoluciones, ya que estos normalizan y vincula jurídicamente al Estado, los importadores y operadores del tráfico internacional de mercancías dentro del territorio aduanero.

El Código Orgánico de la Producción, Comercio e Inversiones establece en el Libro V, Título II, Capítulo II, Art. 107 Obligación Tributaria Aduanera, Art. 108 Tributos al Comercio Exterior, Art. 110 Base Imponible, Art. 111 Sujetos de la Obligación Tributaria Aduanera, Art. 112 Normativa y Tributos Aplicables, Art. 113 Exigibilidad de la Obligación Tributaria Aduanera, Art. 114 Extinción de la Obligación Tributaria Aduanera, Art. 115 Medios de Pagos, Art. 116 Plazos para el pago, Capítulo VIII, Sección I, Art. 147 Importación para el Consumo, Reglamento al Título de la Facilitación Aduanera para el Comercio del Libro V del Código Orgánico de la Producción, Comercio e Inversión, Capítulo IV, Sección II, Art. 72 Documentos de Acompañamiento, Capítulo XV Operador Económico Autorizado, Art. 267 Requisitos y disposiciones que serán aplicadas en el desarrollo del presente trabajo.

3.3.2 COMITÉ DE COMERCIO EXTERIOR

El COMEX, institución antes conocida como COMEXI decreta, fija o regula las políticas en el área de importaciones y exportaciones, realizando propuestas, directrices y planificando estrategias de comercio exterior en todos los ámbitos ya sea tecnológicos, de servicios, de compra y venta de productos, y la canalización de la inversión directa.

Para la importación de las sub-partidas antes mencionadas el COMEX no tiene regulaciones especiales.

3.4 DIRECCION NACIONAL DE ADUANAS

3.4.1 SERVICIO DE RENTAS INTERNAS (SRI)

El primer paso tanto para la persona natural o jurídica que desea ingresar al área de Comercio Exterior y que busca poder trabajar como un Operador Económico Autorizado (OEA) Importador o Exportador, es en la obtención del Registro Único de Contribuyentes (RUC).

Además el OEA debe estar al día en sus obligaciones tributarias, porque si no lo está, no podrá realizar la importación.

3.4.1.1 REGISTRO ÚNICO DE CONTRIBUYENTES

Según la página del Servicio de Rentas Internas del Ecuador, www.sri.gob.ec/web/guest/home para obtener el RUC, primero se debe identificar a los ciudadanos frente a la Administración Tributaria, se implementó el Registro Único de Contribuyentes (RUC), cuya función es registrar e identificar a los contribuyentes con fines impositivos y proporcionar información a la Administración Tributaria.

El RUC corresponde a un número de identificación para todas las personas naturales y sociedades que realicen alguna actividad económica en el Ecuador, en forma permanente u ocasional o que sean titulares de bienes o derechos por los cuales deban pagar impuestos.

El número de registro está compuesto por trece números y su composición varía según el Tipo de Contribuyente.

El RUC registra información relativa al contribuyente como por ejemplo:

- Dirección de la matriz
- Establecimientos donde realiza la actividad económica,
- Descripción de las actividades económicas que lleva a cabo,
- Obligaciones tributarias que se derivan de aquellas, entre otras.

Los requisitos para las Personas Naturales son:

- 1) Patente Anual de Funcionamiento
- 2) Original y copia de la cédula de identidad.
- 3) Original y copia del pasaporte, con hojas de identificación y tipo de visa vigente.
- 4) Presentación del certificado de votación del último proceso electoral.

5) Original y copia de cualquiera de los siguientes documentos:

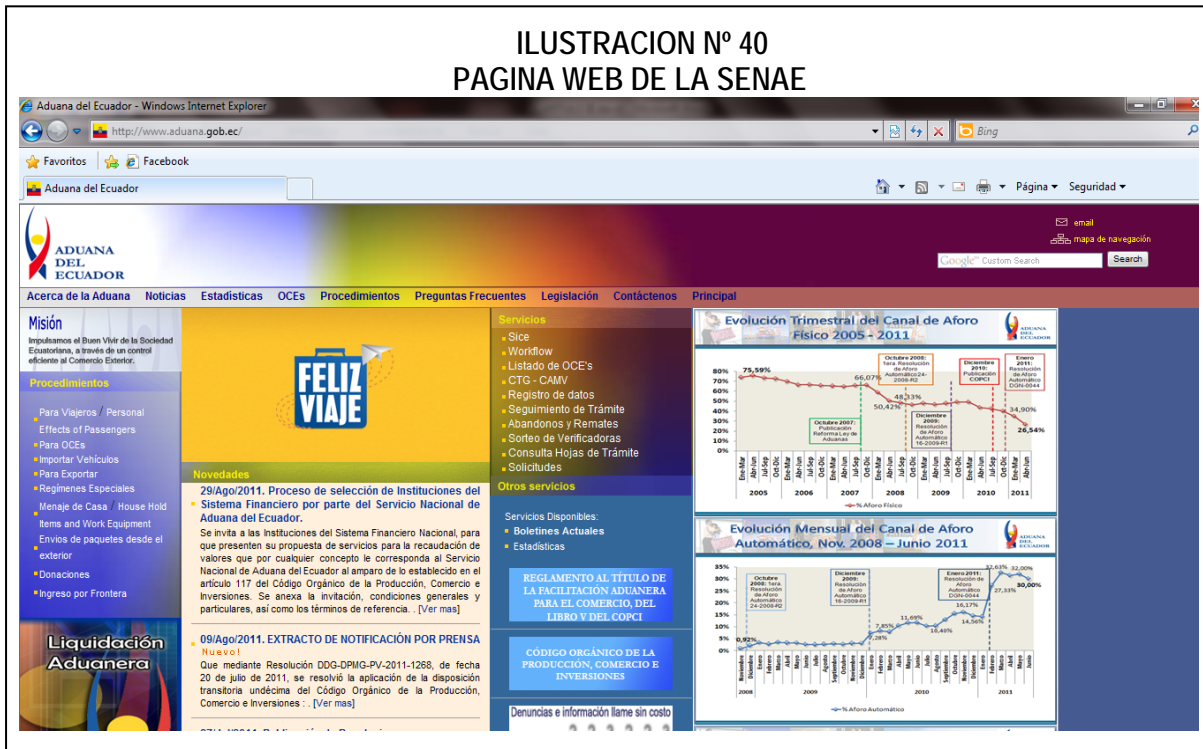
- Planilla de servicio eléctrico, consumo telefónico, o consumo de agua potable de uno de los tres últimos meses anteriores a la fecha de realización del trámite.
- Pago del Servicio de TV por cable, telefonía celular o estados de cuenta a nombre del contribuyente de uno de los últimos tres meses anteriores a la fecha de inscripción.
- Comprobante del pago del impuesto predial del año actual o del año inmediatamente anterior.
- Copia del contrato de arrendamiento legalizado o con el sello del juzgado de inquilinato vigente a la fecha de inscripción.

6) Si el contribuyente no tuviese ninguno de los documentos anteriores a nombre de él, se presentará como última instancia una carta de cesión gratuita del uso del bien inmueble, adjuntando copia de la cédula del cedente y el documento que certifique la ubicación.

3.4.2 REGISTRO DEL OEA (IMPORTADOR)

Después de obtener el RUC, el siguiente paso es calificarse como un OEA ante el Servicio Nacional de Aduanas del Ecuador. Este paso se lo realizará vía internet, en la página del SENA: www.aduana.gov.ec, como lo podemos observar en la Ilustración N°40.

ILUSTRACION N° 40
PAGINA WEB DE LA SENA



The screenshot shows the website interface for Aduana del Ecuador. At the top, there is a navigation menu with links for 'Acerca de la Aduana', 'Noticias', 'Estadísticas', 'OCEs', 'Procedimientos', 'Preguntas Frecuentes', 'Legislación', 'Contáctenos', and 'Principal'. Below the menu, there are several sections: 'Misión', 'Precautelamientos', 'Liquidación Aduanera', 'Servicios' (listing Sice, Workflow, Listado de OCEs, etc.), 'Otros servicios', and 'Servicios Disponibles'. A large yellow banner with 'FELIZ VIAJE' is prominent. On the right side, there are two line graphs. The first graph, 'Evolución Trimestral del Canal de Aforo Físico 2005 - 2011', shows a general downward trend from 75.55% in 2005 to 26.54% in 2011. The second graph, 'Evolución Mensual del Canal de Aforo Automático, Nov. 2008 - Junio 2011', shows an upward trend from 0.92% in 2008 to 30.00% in 2011.

Fuente: www.aduana.gov.ec

Elaborado: David Vargas

Una vez que estamos en la pagina del SENA, nos dirigimos a la ficha que dice OCEs y bajamos a la parte "Registro de Datos" como lo podemos ver en la Ilustración N°41.

ILUSTRACION N° 41 PAGINA WEB DE LA SENAE

Misión
Impulsamos el Buen Vivir de la Sociedad Ecuatoriana, a través de un control eficiente al Comercio Exterior.

Procedimientos

- Para Viajeros / Personal
- Effects of Passengers
- Para OCEs
- Importar Vehículos
- Para Exportar
- Regímenes Especiales
- Manejo de Casa / House Hold
- Items and Work Equipment

Novedades

- 29/Ago/2011. Proceso de selección de Instituciones del Sistema Financiero por parte del Servicio Nacional de Aduana del Ecuador.

Servicios

- Sice
- Workflow
- Listado de OCE's
- CTG - CAMV
- Registro de datos
- Seguimiento de Trámite
- Abandonos y Remates
- Sorteo de Verificadoras
- Consulta Hojas de Trámite
- Solicitudes

Otros servicios

Servicios Disponibles:

Evolución Trimestral del Canal de Aforo Físico 2005 - 2011

Trimestre	% Aforo Físico	Evento
2005 (Inicio)	75.59%	
2007 (Inicio)	66.07%	Octubre 2007: Publicación Reforma Ley de Aduanas
2008 (Inicio)	50.42%	Octubre 2008: Tercera Resolución de Aforo Automático 24-2008-02
2009 (Inicio)	48.31%	Diciembre 2009: Resolución de Aforo Automático 16-2009-01
2010 (Inicio)	34.90%	Diciembre 2010: Publicación CDMCI
2011 (Inicio)	26.54%	Enero 2011: Resolución de Aforo Automático 0201-0044

Fuente: www.aduana.gov.ec

Elaborado: David Vargas

Al dar un click en "Registro de Datos", inmediatamente se abre una nueva ventana como la de la Ilustración N°42, en la cual tenemos que buscar en "Tipo de Operador" la palabra "Importador" y dar un click.

ILUSTRACION N° 42 PAGINA WEB DE LA SENAE

Ingreso de datos del Operador de Comercio

Tipo de Operador: AGENTE AFIANZADO DE ADUANA

Sector: AGENTE AFIANZADO DE ADUANA

Código SICE asignado: LÍNEA NAVIERA O TRANSPORTISTA

CLAVE ACCESO: ALMACÉN TEMPORAL

Clave de Acceso temporal: DEPÓSITO COMERCIAL

Confirmación: AGENTE DE CARGA INTERNACIONAL

Clave de Acceso: EMPRESA DE TRAFICO POSTAL INTERNACIONAL Y CORREOS RAPIDOS O COURIER

DATOS GENERALES: CONSOLIDADORA DE CARGA

Tipo de Identificación: AUTORIDAD PORTUARIA

RAZON SOCIAL / # EMPRESA DE SERVICIOS AEROPORTUARIOS

DATOS LICENCIA: IMPORTADOR

Fecha otorgamiento: EXPORTADOR

No. Resolución otorgamiento: MAQUILLADOR

DATOS ACADÉMICOS: TRANSPORTISTA ELECTRICO

Título Profesional: ALMACEN ESPECIAL

Clave de Acceso: AGENTES DE CARGA INTERNACIONAL DE EXPORTACIONES

Clave de Acceso: CORREOS DEL ECUADOR

Clave de Acceso: ADMINISTRADOR DE DOCUMENTOS DE CONTROL PREVIO ORGANISMOS INTERNACIONALES

Clave de Acceso:

Clave de Acceso:

Fuente: www.aduana.gov.ec

Elaborado: David Vargas

Después de estos tres pasos llegamos a un formulario de importador, donde tenemos que llenarlo completamente con los datos personales y el número de RUC, como lo muestra la Ilustración N° 43

ILUSTRACION N° 43
PAGINA WEB DE LA SENAE

Ingreso de datos del Operador de Comercio

Tipo de Operador:

Sector:

Código SICE asignado: Si es Maquiladora no tomar en cuenta este campo. Si es Importador o Exportador ingresar su RUC vigente.

CLAVE ACCESO

Clave de Acceso temporal: La clave ingresada le servirá para acceder al SICE por primera vez.

Confirmación Clave de Acceso:

DATOS GENERALES

Tipo de Identificación: Número RUC:

RAZON SOCIAL / APELLIDOS Y NOMBRES

REPRESENTANTE LEGAL

Primer Apellido	Segundo Apellido	Nombres	Cargo	Tipo de Documento	Nro. de Documento
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="RUC"/>	<input type="text"/>

CONTACTO

Primer Apellido	Segundo Apellido	Nombres	Cargo	Tipo de Documento	Nro. de Documento
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="RUC"/>	<input type="text"/>

DIRECCION

OBSERVACIONES (Agentes Navieros deben detallar las Lineas con las que operan)

Ciudad: Teléfono 1: Teléfono 2: Fax:

Fuente: www.aduana.gov.ec

Elaborado: David Vargas

Después de llenar todos los datos y si no existe ningún problema, vamos al siguiente paso que es el registro de la firma de la persona autorizada a firmar la Declaración Andina de Valor (DAV), donde tenemos que colocar la copia de la cédula donde se encuentra la foto en el recuadro de la izquierda y la parte de atrás de la cédula en el recuadro de la derecha. La Ilustración N°44 muestra este documento.

ILUSTRACION N° 44
REGISTRO DE FIRMA PARA DECLARACIÓN ANDINA DEL VALOR

REGISTRO DE FIRMA PARA DECLARACIÓN ANDINA DEL VALOR

Persona Natural

IMPORTADOR:
CEDULA:
RUC:
NOMBRE COMERCIAL/FANTASÍA DEL ESTABLECIMIENTO:

Persona Jurídica

REPRESENTANTE LEGAL:
CEDULA / PASAPORTE:
RUC COMPAÑIA:
RAZON SOCIAL:

FIRMA

Persona Natural
Persona Jurídica

COPIA DELANTERA

COPIA POSTERIOR

COPIA DE LADO Y LADO DE CEDULA O PASAPORTE
ESTE REGISTRO DEBE DE SER NOTARIADO

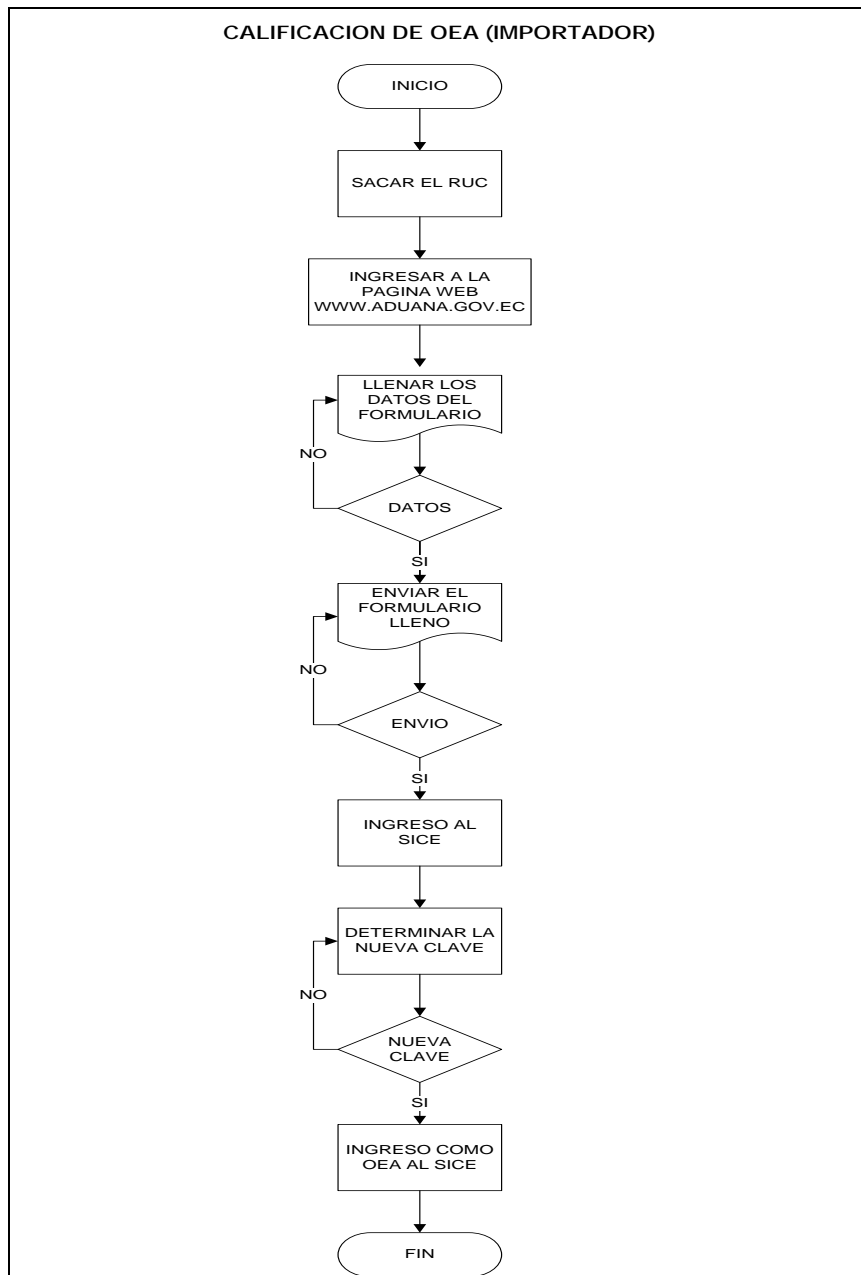
Fuente: <http://www.bc-portal.com.ec/reformas/Procedimiento%20Para%20Firmar%20Dav.pdf>

Elaborado: David Vargas

El documento señalado en la ilustración N° 44 servirá de base para la Declaración Andina de Valor.

Para un mejor manejo de la información de cómo calificarse como un OAE, expondré la información en un flujograma, que se puede observar en la Ilustración N° 45

ILUSTRACION N° 45 FLUJOGRAMA PARA LA CALIFICACION DE OEA (IMPORTADOR)



Elaborado por: David Vargas

3.5 PROCEDIMIENTO DE IMPORTACION

3.5.1 ELECCIÓN DEL REGIMEN ADUANERO

Antes de realizar la negociación o la importación debemos elegir el régimen aduanero con el cual la mercancía podrá ingresar al territorio ecuatoriano, ya que existen varios regímenes y dependiendo del que elijamos debemos acatar ciertos requisitos y formalidades que el Código Orgánico de la Producción, Comercio e Inversión impone, al igual que su reglamento.

Los regímenes aduaneros que se manejan a nivel internacional son:

Regímenes de Importación

- ✓ Importación para el consumo (art. 147)
- ✓ Admisión temporal para reexportación en el mismo estado (art. 148)
- ✓ Régimen de admisión temporal para perfeccionamiento activo (art. 149)
- ✓ Reposición de mercancías con franquicia arancelaria (art. 150)
- ✓ Transformación bajo control aduanero (art. 151)
- ✓ Deposito aduanero (art. 152)
- ✓ Reimportación en el mismo estado (art. 153)

Regímenes de Exportación

- ❖ Exportación definitiva (art. 154)
- ❖ Exportación temporal para reimportación en el mismo estado (art. 155)
- ❖ Exportación temporal para perfeccionamiento pasivo (art. 156)

Otros Regímenes Aduaneros

- Devolución Condicionada (art. 157)
- Almacenes Libres (art. 158)
- Almacenes Especiales (art. 159)
- Ferias Internacionales (art. 160)
- Tránsito aduanero (art. 161)

- Reembarque (art. 162)
- Transbordo (art. 163)

Regímenes de Excepción

- ✘ Trafico Postal (art. 164)
- ✘ Mensajería acelerada o Courier (art. 165)
- ✘ Trafico Fronterizo (art. 166)
- ✘ Vehículo de uso privado del turista (art.167)
- ✘ Otros regímenes de excepción (art. 168)

Como podemos ver tenemos que apegarnos a uno de los siguientes regímenes, y como la mercancía que estamos importando tenemos que nacionalizarla para que de forma inmediata salga a la venta en el territorio Ecuatoriano, utilizaremos el Régimen de Importación para el Consumo Art. 147 del Código Orgánico de la Producción, Comercio e Inversión.

3.5.1.1 ART. 147 IMPORTACION PARA EL CONSUMO

Según el Código Orgánico de la Producción, Comercio e Inversión, Título II, Capítulo VII, Sección I Art. 147 Importación para el Consumo es:

“El régimen aduanero por el cual las mercancías importadas desde el extranjero o desde una Zona Especial de Desarrollo Económico pueden circular libremente en el territorio aduanero, con el fin de permanecer en él de manera definitiva, luego del pago de los derechos e impuestos a la importación, recargos y sanciones, cuando hubiere lugar a ellos, y del cumplimiento de las formalidades y obligaciones aduaneras que es el régimen aduanero por el cual las mercancías extranjeras son nacionalizadas y puestas a libre disposición para su uso o consumo definitivo.”

3.5.2 NEGOCIACIÓN (INCOTERMS)

Tanto el proveedor como nosotros los importadores tenemos que ponernos de acuerdo en el término de negociación de la mercancía para no tener malos entendidos ni desfases en la transferencia del dinero y el envío de la mercancía.

Incoterms 2010

Es una herramienta que usa términos internacionales y específicos que regula la compra-venta entre el proveedor y el importador o exportador y comprador.

Estos términos detallan y precisan los derechos, las obligaciones y las responsabilidades del importador y exportador, como por ejemplo:

- ❑ División de los gastos
- ❑ Ubicación exacta del lugar de entrega de la mercancía
- ❑ Traspaso del riesgo de la mercancía en el transporte
- ❑ Documentación legal enviada por el dueño de la mercancía (exportador), etc.

El objetivo de esta herramienta como le mencione antes es dividir en forma oportuna y exacta los derechos o documentos, las obligaciones y el riesgo del transporte y seguro internacional, entre el exportador y el importador.

La negociación con el exportador es en términos FCA, esto quiere decir que el exportador o vendedor pondrá la mercancía en el transporte de destino, hasta allí llega su obligación, desde ese punto el comprador debe correr con el riesgo de la mercancía.

El riesgo que corre con la mercancía el vendedor es hasta que coloque la mercancía en el transporte de destino.

Para nuestro caso la Sra. Lilia López de INTERGAME coloca la mercancía y los documentos de respaldo en las oficinas del transportista TAMPA en Nueva York, en el 3251 Hampton St.Apt.1C Zip.Code # 11422, Flusing y desde allí el riesgo corre por parte del importador o OPGAME.



Elaborado por: David Vargas

3.6 DOCUMENTOS DE CONTROL PREVIO

El producto que estamos importando no debe cumplir con formalidades previas para su nacionalización en el territorio Ecuatoriano.

3.7 DOCUMENTOS DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA PRESENTACIÓN DE LA DECLARACIÓN ADUANERA UNICA

La documentación que debemos presentar para realizar la nacionalización ante la aduana son los siguientes:

3.7.1 CONOCIMIENTO DE EMBARQUE - GUIA AEREA

Son documentos de fondo comercial, en el cual el transportista se encarga de reconocer la mercancía que va a trasladar del lugar de origen a destino en su medio de transporte, cumpliendo requisitos y condiciones que deben conocer con claridad los que intervienen en el traslado de la mercancía.

En este documento se estipula la entrega en origen de la mercancía, el medio de transporte, su propietario, el tipo de mercancía y el lugar de destino en el que quedaron de acuerdo dejar la mercancía.

Existen varias formas de transportar las mercancías y por lo tanto existen varios nombres para el conocimiento de embarque, y estos son:

CONOCIMIENTO DE EMBARQUE	VIA DE TRANSPORTE
Bill of Lading	<p>Marítima</p> 
Guía Aérea	<p>Aérea</p> 
Carta de Porte	<p>Terrestre</p> 

La documentación de transporte internacional que se realiza vía aérea es Airwail, este documento forma parte de las formalidades que la aduana necesita para poner nacionalizar la mercancía y consta de los siguientes datos:

- Datos completos de expedidor de la mercancía, con su dirección exacta.
- Transportista o su agente
- Datos completos del destinatario de la mercancía, con su dirección exacta.
- Datos completos del transportista emisor o su agente, con su dirección exacta.
- Lugar de Desembarque
- Peso neto de la carga
- Peso bruto de la carga
- Cantidad de bultos transportados
- Valor del Flete Internacional
- Número de la Factura Comercial
- Valor de la mercancía
- Fecha de Embarque

Para poder manejar de una forma sencilla y muy comprensible la elección y contratación del medio de transporte en la Ilustración N°47 podemos ver cada uno de los pasos y su proceso que se debe llevar a cabo con la agencia TAMPA.



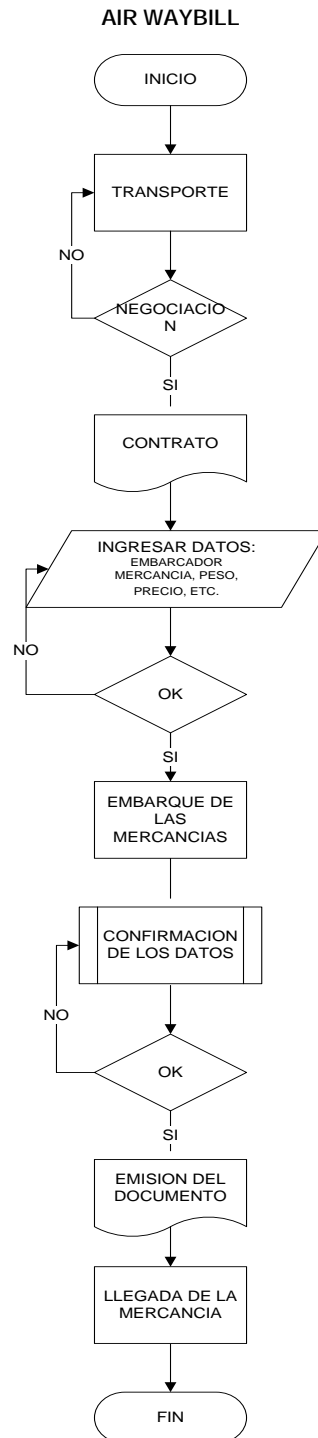
ESPE

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO
CAMINO A LA EXCELENCIA

NOMBRE Y DIRECCIÓN DEL EXPEDIDOR INTERGAME/LILIA LUCILA LOPEZ 20 45 Hampton St. apt. 2c 11373 Flusing , NY		N.º DE CTA. DEL EXPEDIDOR EO-EC-751-124	N.º DE CTA. DEL DESTINATARIO [REDACTED]	N.º DE CTA. DEL DESTINATARIO OPTEC/DIEGO BENALCAZAR Av. Alonso de Angulo S13-340	AIR WAYBILL CARTA DE PORTO AEREO ADOSCRIMIENTO AEREO TAMPA
NOMBRE Y DIRECCIÓN DEL DESTINATARIO OPTEC/DIEGO BENALCAZAR Av. Alonso de Angulo S13-340		LA FORMA 1, 2 Y 3 DE ESTA CARTA DE PORTO SON OBLIGATORIAS Y TENDRAN LA MISMA VALIDEZ COMO LA FORMA 1, 2 Y 3 DE ESTA CARTA DE PORTO SON OBLIGATORIAS Y TENDRAN LA MISMA VALIDEZ			
AEROPUERTO DEL TRANSPORTE TAMPA Av. Amazonas N23-21		SPONSORSHIP CONTROL - Accounting Information REF:0167/07-05-2009			
CÓDIGO WTA DEL AEROPUERTO ITA-EC-3453		AEROPUERTO DE SALIDA OBLIG. DEL USO TRANSPORTE Y RUTA BOLETIN NUEVA YORK, USA			
UIC TAMPACARGO		MONEDA LOCAL USD MONEDA EXTRANJERA N.V.D. MONEDA DE LA PAZ N.V.D.			
AEROPUERTO DE DESTINO QUITO, ECUADOR		AEROPUERTO DE DESTINO QUITO, ECUADOR			
DATOS E INSTRUCCIONES PARA MANIPULACION WHR, 040262 INVOICE 206915947 CARGO AIRCRAFT ONLY		DATOS E INSTRUCCIONES PARA MANIPULACION WHR, 040262 INVOICE 206915947 CARGO AIRCRAFT ONLY			
N.º DE LINEA 1	PESO BRUTO 38.00	CLASE TAMPACARGO AS AGREEE	PESO A COBRAR 50.00	TAMPACARGO AS AGREEE	VALOR 170.00
TOTAL 170.00					INVENTARIO EN ORIGEN USD 30.00 COMBUSTIBLE USD 35.00 SECURITY USD 25.00 REEMBARQUE USD 12.00
TOTAL OTROS CARGOS A PAGAR AL AGENTE 120.00					TAMPA
TOTAL PAGANDO 272.00					08-MAY-2010 NUEVA YORK, USA

ORIGINAL 3 (FOR SHIPPER / Para el Expedidor)

**ILUSTRACION N° 47
FLUJOGRAMA DEL MEDIO DE TRANSPORTE**



Elaborado por: David Vargas

3.7.2 *FACTURA COMERCIAL*

Documento en el que se fijan las condiciones de venta de las mercancías y sus especificaciones. Sirve como comprobante de la venta, exigiéndose para la exportación en el país de origen y para la importación en el país de destino. También se utiliza como justificante del contrato comercial. En una factura deben figurara los siguientes datos:

- Fecha de emisión,
- Nombre y dirección del exportador
- Nombre y dirección del importador
- Descripción de la mercancía
- Condiciones de pago
- Términos de entrega.
- Marcas,
- Desglose de los diferentes gastos si existiese
- Moneda de transacción.
- Incoterm
- Peso Neto
- Peso Bruto.

La factura comercial se debe entregar en las oficinas de TAMPA en N.Y.



Invoice

Ship From:

InterGame/Lilia Lopez
 2045 Hampton St. apt. 2c 11373
 Flusing, NY

Bill From:

InterGame/Lilia Lucila Lopez
 Flusing, NY

Ship To:

OPGAME/Opciones de Juego
 Ciudadela Batallón Chimborazo
 Calle "H" S13-340 y Calle "A"
 Quito P1 EC

Bill To:

OPGAME/Opciones de Juego

Deliver No: 6909559505

HP Order No: 100186289

Invoice Date: 07/05/2010

Due Date: 05/04/2010

Invoice No: 206915947

Terms of payment: Net due within 60 days

Incoterms: FCA

Country of Origin: UNITES STATES

Item	Product Number	Description	QTY	Unit Price	Amount
S13	FTAM213KL312	Xbox 360 4GB Console with Kinect	2	\$ 230	\$ 460
S14	FTAM212KP313	Xbox 360 4GB Console	2	\$ 160	\$ 320
S15	FTAM211KO314	Xbox 360 250GB Console with Kinect	2	\$ 330	\$ 660
S16	FTAM210KS315	Xbox 360 250GB Console	2	\$ 220	\$ 440
S17	FTAM209KP316	Playstation®3 250gb	1	\$ 260	\$ 260
S18	FTAM208KG317	Playstation®3 120gb	1	\$ 210	\$ 210
S19	FTAM207KA318	Playstation®2	2	\$ 98	\$ 196
S20	FTAM206KLQ19	Nintendo Wii color Blanco	1	\$ 190	\$ 190
S21	FTAM205KB320	Nintendo Wii color Negro	1	\$ 190	\$ 190
S22	ACTP551P122LY	Kinect for Xbox 360	2	\$ 75	\$ 150
S23	ADTP552Q121LY	Child of Eden Kinect Bundle	2	\$ 75	\$ 150
S24	AETP553R120LY	Xbox 360 Call of Duty: Modern Warfare 3 Wireless Controller	1	\$ 15	\$ 15
S25	AFTP554S119LY	Gears of War 3 Limited Edition Wireless Controller	1	\$ 15	\$ 15
S26	AGTP555T118LY	Xbox 360 Wireless Controller	1	\$ 20	\$ 20
S27	AHTP556U117LY	Xbox 360 Wireless Controller Play and Charge Kit	1	\$ 20	\$ 20
S28	AITP557V116LY	Xbox 360 Controller	1	\$ 15	\$ 15
S29	AJTP558W115LY	Xbox 360 Chatpad	1	\$ 10	\$ 10
S30	AKTP559Z114LY	Xbox 360 Wireless Headset with Bluetooth®	1	\$ 15	\$ 15
S31	ALTP560A113LY	Xbox 360 250GB Hard Drive	1	\$ 55	\$ 55
S32	AMTP561B112LY	Mando inalambrico Dualshock®3	1	\$ 15	\$ 15
S33	ANTP562C111LY	Mando analogo Dualshock®2	1	\$ 10	\$ 10
S34	AOTP563D110LY	Memory Card 8MB	3	\$ 4	\$ 12
S35	APTP564E109LY	Thrustmaster®T500 RS	1	\$ 80	\$ 80
S36	AQTP565F108LY	Wii Motionplus	1	\$ 8	\$ 8
S37	ARTP566G107LY	Wii balance board	1	\$ 60	\$ 60
S38	ASTP567H106LY	Wii wheel	1	\$ 10	\$ 10
S39	ATTP568I105LY	Wii Zapper	1	\$ 10	\$ 10
S40	AUTP569J104LY	Mando de Wii plus	1	\$ 10	\$ 10
S41	AVTP570K103LY	Nunchuk	1	\$ 20	\$ 20

Invoice Total

3.626,00

Inco Term: FCA, Prices in USD (US Dollar).

We certify that the statements contained in this invoice are true and correct

3.7.3 PÓLIZA DE SEGURO

Cantidad de dinero que el asegurado debe pagar al asegurador por la mercancía asegurada como contraprestación a la obligación asumida por éste, de indemnizarlo en caso de siniestro de la cosa asegurada.

Este documento representa un seguro contra los posibles riesgos que puede sufrir las mercancías desde origen hasta destino, se deberá realizar un contrato con una aseguradora como parte de una formalidad en aduana.

El contrato debe nacer con una fecha anterior o igual al embarque y por un valor igual o superior al costo más el flete.

Este seguro permite al importador sobrellevar una pérdida total o parcial de la mercancía dependiendo de la prima contratada.

Los datos requeridos en una póliza de seguros son los siguientes:

- Fecha de embarque de la mercancía
- La negociación (Incoterms 2010)
- Valor de la mercancía
- Valor del flete
- Descripción de la mercancía
- Tipo de transporte
- Prima, etc.

Con el fin de manejar de una forma óptima la información sobre la póliza de seguros se crea la Ilustración N°48, con cada uno de los pasos a seguir en la contratación con la aseguradora Atlas.

En el caso de no tener un seguro, se debe aplicar el seguro presuntivo que es del 1% del costo de las mercancías más el flete.



ESPE

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

CAMINO A LA EXCELENCIA

APLICACION DE SEGURO DE TRANSPORTE



Este presente formulario es unificando para toda Compañía de Seguros que trabaje en el ramo de Transportes y ha sido aprobado por la Superintendencia de Bancos y Seguros, con Resolución No. 6928-S del 16 de Junio de 1999.

POLIZA No. QUIT-0000000110

La siguiente mercadería se declara en aplicación a la POLIZA FLOTANTE No. QUIT-0000000110 para el viaje desde ESTADOS UNIDOS hacia ECUADOR, BODEGAS DEL A SEGURO sobre el AEREO

emitió a favor de Opciones de Juicio

APLICACION No. 0173

asignada para el día FECHA POSTERIOR

designada a Opciones de Juicio

Fecha de Vigencia 9 DE MAYO DEL 2010

Marca	NOS	Peso Bruto Egs.	No. de Bultos	CONTENIDO	Valor asegurado	%	Prima	Observaciones
				EQUIPO ELECTRONICO SEGUN NOTA DE PEDIDO N° 94509	\$2.442.00			COBERTURA: TODO RIESGO DEDUCIBLE: 10.00% del valor de la póliza NO MENOR A \$200.00
				VALOR CAT	\$2.442.00			
				VALOR SOBRESSEGURO	\$1.140			
				--- DETALLE COBERTURAS --- TODO RIESGO	\$2.442.00	0.3000	\$1.140	Moneda Origen USD MEDIO DE TRANSPORTE AEREO - TERRESTRE

Embarcado por **INTERGAME**

Nota: De conformidad con las condiciones de la póliza, los asegurados, o sus Embalsadores, llenarán este formulario en duplicado y lo remitirán a

la Atlas Compañía de Seguros S.A. en Quito

o a sus Agentes autorizados antes de efectuar el embarque o despacho.

La compañía o el Agente devolverá el duplicado debidamente sellado y firmado.

Este formulario no será válido sin la Firma, Sello y número asignado por la compañía



Agente: VANGUARDIA GUALTDA

EL AGENTE
VANGUARDIA GUALTDA

Original

ILUSTRACION N° 48
FLUJOGRAMA DE LA POLIZA DE SEGURO
POLIZA DE SEGUROS



Elaborado por: David Vargas

3.7.4 MANIFIESTO DE CARGA

Este documento que contiene información respecto del medio de transporte, número de bultos, peso e identificación genérica de la mercancía que comprende la carga, incluida la mercancía a granel, transportada en un medio de transporte, que debe presentar todo transportista internacional a la aduana de un País, en forma previa o al momento del arribo o salida del territorio aduanero de dicho País, según corresponda al régimen de importación o exportación.

Los datos que constan en este documento son:

- ❑ Cantidad de bultos
- ❑ Clase de embalaje
- ❑ Peso
- ❑ Especificación de su contenido
- ❑ Nombre del remitente
- ❑ Nombre del destinatario o consignatario
- ❑ Número del conocimiento de embarque, guía aérea o carta de porte
- ❑ Bodega de entrega para su almacenamiento temporal, etc.

3.7.5 DECLARACIÓN ANDINA DE VALOR

Este documento es obligatorio para la importación en cualquier régimen, pero no es obligatorio para las mercancías que vienen exentas de los pagos de los Derechos Arancelarios y las que vienen bajo los siguientes regímenes:

- Transito aduanero (art. 161)
- Régimen de admisión temporal para perfeccionamiento activo (art. 149)
- Deposito aduanero (art. 152)
- Reposición de mercancías con franquicia arancelaria (art. 150)
- Almacenes Libres (art. 158)
- Almacenes Especiales (art. 159)
- Otros regímenes de excepción (art. 168)

El responsable de llenar este documento es el importador y debe ir adjunto a los documentos de acompañamiento en la declaración electrónica.

El objetivo del DAV es determinar el valor en aduana de cada importación, por medio de la descripción de cada sub-partida.

Cuando se trae por Courier esta mercancía no se utiliza el DAV.



ESPE

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO
CAMINO A LA EXCELENCIA

CORPORACION ADUANERA ECUATORIANA		DECLARACIÓN EN ADUANA DEL VALOR DAV (1)			DAV Nº. 25885			
1. ADUANA								
Hojas Adicionales 1 de 2	Nº Formulario DAV	Régimen 10	1.1 Aduana Quito	Código 055	1.2. RUC / CI / Catastro / Pasa; Código 1791835174001	2. REGISTRO DE ADUANAS 1		
1.3. Consignatario o Importador OPTEC/DIEGO BENALCAZAR				1.4. Nivel Comercial DISTRIBUIDOR /	Código 2	1.5. Otros (específique)		
3. PROVEEDOR								
3.1. Nombre Razón social INTERGAME/ILIA LOPEZ			3.2. Condición FABRICANTE /	Código 1	3.3. Dirección 2045 HAMPTON ST APT 2 C 11373 FLUSING NY			
3.4. Ciudad FLUSING		3.5. País ESTADOS UNIDOS	Código US	3.6. Fax	3.7. Teléfono 3054714445	E-mail		
4. TRANSACCIÓN								
4.1. Naturaleza (Cód.) 11	4.2. Incoterms FCA	Lugar QUITO	4.3. N° de resolución de Aduana		4.4. Fecha	4.5. N° de factura 206915947		
4.7. N° contrato u otro Doc.		4.8. Fecha contrato	4.9. Tipo de cambio 1.000000	4.10. Fecha cambio 25/11/2011	4.11. Moneda (Cód.) USD	4.12. País de origen ESTADOS UNIDOS		
4.14. Forma de envío Fraccionado [] Único [x]		4.15. N° de envíos 1/1	4.16. Modo de transporte AEREA	Código 4	4.17. Puerto de embarque NEW YORK	Código USNYC		
		4.18. Puerto de descarga QUITO		Código ECUIJO	4.19. Forma de Pago A PLAZO (60 DIAS) 18			
5. DESCRIPCIÓN DE LA MERCANCÍA								
Item	5.1. Subpartida (Nandina)	5.2. Descripción Comercial			5.3. Características / Tipo	5.4. País de origen		
1	9504.10.00.00-9	Xbox 360 4GB Console with Kinect			CONSOLAS Y MEMORIAS	US		
2	9504.10.00.00-9	Xbox 360 4GB Console			CONSOLAS Y MEMORIAS	US		
3	9504.10.00.00-9	Xbox 360 250GB Console with Kinect			CONSOLAS Y MEMORIAS	US		
4	9504.10.00.00-9	Xbox 360 250GB Console			CONSOLAS Y MEMORIAS	US		
5	9504.10.00.00-9	Playstation3 250gb			CONSOLAS Y MEMORIAS	US		
Item	5.5. Marca comercial	5.6. Modelo	5.7. Año	5.8. Estado de mercancía	5.9. Cantidad	5.10. U.Com. 5.11. FOB unit.US\$		
1	INVENT	FTAM215KL312	2011	1	2,00	U 230.000000		
2	INVENT	FTAM212KP313	2011	1	2,00	U 160.000000		
3	INVENT	FTAM211KO314	2011	1	2,00	U 330.000000		
4	INVENT	FTAM210KS315	2011	1	2,00	U 220.000000		
5	INVENT	FTAM208KP316	2011	1	1,00	U 260.000000		
6. INTERMEDIARIO ENTRE COMPRADOR Y VENDEDOR								
6.1. Se utilizó algún intermediario en la transacción comercial?			SI	NO	X	6.2. Nombre del intermediario		
6.3. Dirección			6.4. Ciudad		6.5. País	6.6. Tipo de intermediario		
7. CONDICIONES DE LA TRANSACCIÓN								
7.1. Existe vinculación con el proveedor						SI	X	NO
7.2. Ha influido la vinculación en el precio de las mercancías importadas						SI	NO	X
7.3. Existen pagos indirectos relativos a las mercaderías						SI	NO	X
7.4. Existen cánones o derechos de licencias relativas a las mercaderías importadas que Ud. está obligado a pagar directa o indirectamente como condición de vent.						SI	NO	X
7.5. Está la venta condicionada por un acuerdo, según el cual una parte del producto de cualquier reventa, cesión o utilización posterior de las mercancías importadas se revierte directa o indirectamente a su proveedor extranjero?						SI	NO	X
7.6. Existen restricciones para la cesión o utilización de las mercancías por el importador, de acuerdo a lo señalado en el Art. 1 del Acuerdo del valor GATT						SI	NO	X
7.7. Depende la venta o el precio, de condiciones o contraprestaciones en relación a las mercancías a valorar						SI	NO	X
7.8. Puede determinarse el valor de las condiciones o contraprestaciones						SI	NO	X
8. DETERMINACION DE LA TRANSACCION								
8.1. Base del cálculo			US\$		8.2. Adiciones a importes no incluidos en 8.1 y a cargo del comprador US\$			
8.1.1 Precio factura			3,626.00		8.2.1 Comisiones, Corretaje, salvo comisiones de compra			
8.1.2 Pagos indirectos, descuentos retroactivos, otros					8.2.2 Envases y embalajes			
Total 8.1.			3,626.00		8.2.3 Bienes y servicios suministrados por el importador gratuitamente o a precio reducido y utilizados en la producción y venta de las mercancías importadas			
8.3. Deducciones - importes incluidos en 8.1			US\$		8.2.4 Cánones y derechos de licencia			
8.3.1 Gastos de entrega posteriores a la importación (transporte, etc)					8.2.5 Producto de cualquier reventa, cesión o utilización posterior que revierte al proveedor extranjero			
8.3.2 Intereses					8.2.6 Gastos de entrega hasta el lugar de importación			
8.3.3 Asistencia técnica, armado, montaje, instalación, entrenamiento, gastos de construcción.					8.2.7 Gastos de transporte hasta el lugar de embarque			
8.3.4 Derechos de Aduana y otros impuestos					8.2.8 Gastos de transporte desde lugar de embarque hasta el lugar de importación			
8.3.5 Otros gastos					272.00			
Total 8.3.					8.2.9 Gastos de carga, descarga, manipulación			
8.4. Valor en aduana = 8.1-8.2-8.3			3,909.69		8.2.10 Gastos de seguro			
8.5. Tiene carácter estimativo o provisional los castilleros 8.2.4 y 8.2.5.			SI	NO	X	Total 8.2. 283.69		
9. DESAGREGACION DEL VALOR EN ADUANA								
9.1. FOB US\$		3,626.00		9.2. Flete US\$		272.00		
9.3. Seguro US\$		11.69		9.4. Otros US\$				
10. IDENTIFICACIÓN Y FIRMA DEL DECLARANTE								
10.1. Nombre del importador: DIEGO BENALCAZAR				10.2. Cargo: REPRESENTANTE LEGAL		10.3. Fecha: 25/11/2011		
Declaro bajo juramento que la información aquí considerada es correcta y ajustada a las disposiciones legales vigentes. Conozco que cualquier omisión puede dar origen a los procesos legales y acciones establecidas en la Ley Orgánica de Aduanas.								
ECOMINT S.C.C.								



ESPE

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

CAMINO A LA EXCELENCIA

CORPORACION ADUANERA ECUATORIANA		DECLARACIÓN EN ADUANA DEL VALOR		DAV (2)		DAV Nº. 25885	
I. ADUANA							
1. Hojas Adicionales		N° Formulario DAV		Régimen		1.1 Aduana	
2 de 2				IMPOR		Quito	
1.3 Consignatario o importador		1.4 Nivel Comercial		1.5 Otros (especifique)		2. REGISTRO DE ADUANAS	
OPTEC/DIEGO BENALCAZAR		DISTRIBUIDOR					
5. DESCRIPCIÓN DE LA MERCANCÍA							
Item	5.1 Subpartida (Nandina)	5.2 Descripción Comercial		5.3 Características / Tipo		5.4 País de origen	
6	9504.10.00.00-9	Playstation@3 120gb		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
7	9504.10.00.00-9	Playstation@2		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
8	9504.10.00.00-9	Nintendo Wii color Blanco		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
9	9504.10.00.00-9	Nintendo Wii color Negro		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
10	9508.90.00.00-9	Kinect for Xbox 360		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
11	9508.90.00.00-9	Child of Eden Kinect Bundle		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
12	9508.90.00.00-9	Xbox 360 Call of Duty: Modern Warfare 3		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
13	9508.90.00.00-9	Gears of War 3 Limited Edition Wireless		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
14	9508.90.00.00-9	Xbox 360 Wireless Controller		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
15	9508.90.00.00-9	Xbox 360 Wireless Controller Play and Charge		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
16	9508.90.00.00-9	Xbox 360 Controller		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
17	9508.90.00.00-9	Xbox 360 Chatpad		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
18	9508.90.00.00-9	Xbox 360 Wireless Headset with Bluetooth®		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
19	9508.90.00.00-9	Xbox 360 250GB Hard Drive		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
20	9508.90.00.00-9	Mando inalámbrico Dualshock@3		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
21	9508.90.00.00-9	Mando analogo Dualshock@2		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
22	9508.90.00.00-9	Memory Card 8MB		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
23	9508.90.00.00-9	Thrustmaster@T500 RS		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
24	9508.90.00.00-9	Wii Motionplus		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
25	9508.90.00.00-9	Wii balance board		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
26	9508.90.00.00-9	Wii wheel		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
27	9508.90.00.00-9	Wii Zapper		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
28	9508.90.00.00-9	Mando de Wii plus		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
29	9508.90.00.00-9	Nunchuk		CONSOLAS Y MEMORIAS		US	
Item	5.5. Marca comercial	5.6. Modelo	5.7. Año	5.8. Estado de mercancía	5.9. Cantidad	5.10. U.Com.	5.11. FOB unit.US\$
6	INVENT	FTAM206KG317	2011	1	1.00	U	210.000000
7	INVENT	FTAM207KA318	2011	1	2.00	U	98.000000
8	INVENT	FTAM206KLQ19	2011	1	1.00	U	190.000000
9	INVENT	FTAM205KB320	2011	1	1.00	U	190.000000
10	INVENT	ACTP551P122LY	2011	1	2.00	U	75.000000
11	INVENT	ADTP552Q121LY	2011	1	2.00	U	75.000000
12	INVENT	AETP553R120LY	2011	1	1.00	U	15.000000
13	INVENT	AFTP554S119LY	2011	1	1.00	U	15.000000
14	INVENT	AGTP555T118LY	2011	1	1.00	U	20.000000
15	INVENT	AHTP556U117LY	2011	1	1.00	U	20.000000
16	INVENT	AITP557V116LY	2011	1	1.00	U	15.000000
17	INVENT	AJTP558W115LY	2011	1	1.00	U	10.000000
18	INVENT	AKTP559Z114LY	2011	1	1.00	U	15.000000
19	INVENT	ALTP560A113LY	2011	1	1.00	U	55.000000
20	INVENT	AMTP561B112LY	2011	1	1.00	U	15.000000
21	INVENT	ANTP562C111LY	2011	1	1.00	U	10.000000
22	INVENT	AOTP563D110LY	2011	1	3.00	U	4.000000
23	INVENT	APTP564E109LY	2011	1	1.00	U	80.000000
24	INVENT	AQTP565F108LY	2011	1	1.00	U	8.000000
25	INVENT	ARTP566G107LY	2011	1	1.00	U	60.000000
26	INVENT	ASTP567H106LY	2011	1	1.00	U	10.000000
27	INVENT	ATTP568I105LY	2011	1	1.00	U	10.000000
28	INVENT	AUTP569J104LY	2011	1	1.00	U	10.000000
29	INVENT	AVTP570I03LY	2011	1	1.00	U	20.000000

ECOMINT S.C.C.

3.8 TRASMISION ELECTRONICA

3.8.1 DECLARACIÓN ADUANERA UNICA (DAU)

Este documento es hecho únicamente por el Agente Afianzado e informa a la Aduana acerca de las mercancías a ser nacionalizadas, manejando el formulario electrónico, Declaración Aduanera Única Electrónica (DAU-e).

En este documento se plasma la siguiente información:

- Nombre del declarante
- El régimen por el que entra al país
- El nombre del consignatario
- El medio de transporte
- La partida y sub-partida arancelaria
- La descripción arancelaria la comercial
- El valor en aduana
- El peso de la mercancía, etc.

El traspaso de esta información desde el agente hasta la aduana es totalmente confidencial y se lo realiza por un correo seguro como se lo puede apreciar en la Ilustración N° 49 y N°50


Cuando existe más de una sub-partida se utiliza el DAU-b, y el DAU-c es para que se determine la liquidación de los tributos.



ESPE

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

CAMINO A LA EXCELENCIA

ECOMINT S.C.C. 										REPÚBLICA DEL ECUADOR DECLARACION ADUANERA UNICA										A			
A ADUANA / BANCO										B REFRENDO													
01 Nº ORDEN	02 AÑO	03 ADUANA	04 CÓDIGO	05 RÉGIMEN	06 CÓDIGO	07 FECHA / HORA TX.	08 NÚMERO				09 FECHA RECEP												
015585	2011	Quito	055	IMPORTACION A	10	//					//												
05 \$ VTO. BNO.	06 BANCO	CIUDAD	OFICINA	07 FECHA EMISIÓN	08 TIPO DESPACHO	HORA				AFORO													
				//	0 NORMAL																		
C CONTRIBUYENTE / AGENTE																							
10 IMPORTADOR / EXPORTADOR					11 TIPO y Nº. DOC. ID.		12 CIUDAD			13 DIRECCIÓN				14 TELÉFONO		15 NIVEL COMERCIAL		16 T. DECLARADO USD (IMP-CIF; EXP-FOB)					
OPTEC/DIEGO BENALCAZAR					1 1791835174001		QUITO			AV. ALFONSO DE ANGULO S13-340				2285689		2		3,909.69					
16 DECLARANTE / AGENTE			17 CÓDIGO	18 SECTOR		19 CIU																	
HEREDIA LOPEZ MARIO FERNANDO			2170	21		5190																	
D RÉGIMEN PRECEDENTE / DEPÓSITO																							
20 RÉGIMEN PRECEDENTE AÑO		21 SERIES	22 ADUANA RÉGIMEN	23 FECHA ACEPT.		24 FECHA VENCIM.		25 DEPÓSITO		CÓDIGO		26 Nº DESP PAR											
				//		//																	
E CONSIGNANTE o CONSIGNATARIO / TRANSACCIÓN																							
27 CONSIGNANTE / CONSIGNATARIO					28 DIRECCIÓN			29 BENEFICIARIO DEL GIRO			30 PAÍS PROCED. / DESTINO												
INTERGAME/LILIA LOPEZ					2045 HAMPTON ST APT 2 C 11373			INTERGAME/LILIA LOPEZ			ESTADOS UNIDOS												
31 NATURALEZA TRANSACCIÓN		32 FORMA DE PAGO		33 EX.CIE		34 C.ORG.		35 OT.EX. NO		36 MT.VL.		37 ALMACÉN		CÓDIGO									
11		18										TELEMERC S.A		7209									
38 TIPO DE TRATAMIENTO			39 CÓDIGO DE SOLICITUD DE AFORO			40 Cód. DE PROD. ACOG. DESP. URGENTE			41 CÓDIGO DE ENDOSO														
NORMAL									00														
F TRANSPORTE																							
42 VÍA DE TRANSPORTE		CÓDIGO		43 FECHA EMBARGO		44 FECHA LLEGADA		45 CARGA		CÓD		46 BANDERA		CÓD		47 LÍNEA TRANSPORTE		CÓD.					
AEREA		4		08/05/2010		08/05/2010		GENERAL		1		ESTADOS		US		TAMPA		5924					
48 Cód. MANIFIESTO		AÑO		TIPO MANIF		S. MANIFIESTO		49 AG. CARGA / TRANSP		CÓD.		50 N.NAVE/L.AÉREA/MAT YEH		51 S.CONOC./G.AÉREA/C.PORTE									
055		2011		02		005856		TAMPA		5924		823		EOEC751124									
52 NOM NAVE/MATRIC. VEH.			53 ADUANA SALIDA		54 VÍA SALIDA		55 ADUANA DESTINO		56 TIPO DESTINO		57 PAÍS DESTINO		58 T. TRAT.										
													0										
G DETERMINACIÓN BASE IMPONIBLE																							
CONCEPTO		MONEDA		T.CAMB.USD		TOTAL MONEDA TRANSACCIÓN		TOTAL EN DÓLARES USD		TOTAL EN MONEDA NACIONAL													
59 FOB		USD		1.0000000		3,626.00		3,626.00		3,626.00													
60 FLETE		USD		1.0000000		272.00		272.00		272.00													
61 SEGURO						11.69		11.69		11.69													
62 VALOR ADUANA								3,909.69		3,909.69													
63 TOTAL SERIES / PARTIDAS		64 PESO NETO (Kilo.)		65 PESO BRUTO (Kilo.)		66 TOTAL BULTOS		67 TOTAL CONTENEDORES		68 TOTAL U. FÍSICAS		69 TOTAL U. COM.											
2		2		36.00		38.00		1.00		38.00		38.00											
H DOCUMENTOS DE ACOMPAÑAMIENTO																							
CLASE		NÚMERO		TIPO		EMISIÓN			VIGENCIA			S. SR.		PARTIDA NAVE/MAT.		MONEDA		MONTO USD.					
						EMISOR PAÍS FECHA			DESDE HASTA														
70		0173		03		ATLAS EC 08/05/2010			08/05/2010 //			2		9504.10.00.00		USD							
71		206915947		10		INTERGAME/LILIA EC 07/05/2010			07/05/2010 //			2		9504.10.00.00		USD		3,626.00					
72		EOEC751124		11		TAMPA US 08/05/2010			08/05/2010 //			2		9504.10.00.00		USD							
73		25885		17		OPTEC/DIEGO EC 25/11/2011			25/11/2011 //			2		9504.10.00.00		USD		3,626.00					
74																							
75																							
76																							
77																							
78																							
79																							
I DECLARACIÓN DE LA MERCANCÍA																							
Nº. SERIE		TIPO SUFLO		SUBPARTIDA NACIONAL		BREVE DESCRIPCIÓN DE LA MERCANCÍA				S. T		BULTOS CL. CANT.		U. FÍSICAS TP. CANT.		U. COM. TP. CANT.		PESO (Kgs.) NETO BRUTO		MARCAS Y NÚMEROS		T M	
1		0000		9504.10.00.00-9		Nintendo Wii color Negro				1 BX		1 11		14.00 U		14.00		21.16 22.33		OPTEC/DIEGO		0	
TPCI		TPNG		TPNE		PAÍS DE ORIGEN		CÓDIGO		FOB USD		FLETE USD		SEGURO USD		CIF USD							
						ESTADOS UNIDOS		US		2,926.00		159.88		9.43		3,095.31							
J OBSERVACIONES																							
81 SECUENCIA		82 TIPO OBS.		83 CONTENIDO OBS.																			
K FIRMAS Y SELLOS																				1 de 1			
FIRMA CONTRIBUYENTE					FIRMA DECLARANTE					OBSERVACIONES					CÓD. Y FIRMA AFORADOR								



ESPE

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

CAMINO A LA EXCELENCIA

REPÚBLICA DEL ECUADOR										B				
DECLARACION ADUANERA UNICA														
A ADUANA / BANCO										B REFRENDO				
01 Nº ORDEN 015585	02 AÑO 2011	03 ADUANA Quito	04 CÓDIGO 055	05 RÉGIMEN IMPORTACION A	06 CÓDIGO 10	07 FECHA / HORA TX. / /	08 NÚMERO							
09 # VTO. BMO.	10 BANCO	11 CIUDAD	12 OFICINA	13 FECHA EMISIÓN / /	14 TIPO DESPACHO 0 NORMAL	FECHA RECEP. / /								
C CONTRIBUYENTE / AGENTE										HORA				
15 IMPORTADOR / EXPORTADOR OPTEC/DIEGO BENALCAZAR				16 TIPO y Nº. DOC. ID. 1 1791835174001		17 CIUDAD QUITO		AFORO						
18 DIRECCIÓN AV. ALFONSO DE ANGULO S13-340				19 TELÉFONO 2285689		20 NIVEL COMERCIAL 2								
21 DECLARANTE / AGENTE HEREDIA LOPEZ MARIO FERNANDO			22 CÓDIGO 2170	23 SECTOR 21		24 CIJU 5190	25 T.DECLARADO USD (IMP=CIF; EXP=FOB) 3,909.66							
I DECLARACIÓN DE LA MERCANCÍA														
26 Nº. SERIE	27 TIPO SUFLJO	28 SUBPARTIDA NACIONAL	29 BREVE DESCRIPCIÓN DE LA MERCANCÍA	30 S	31 BULTOS		32 U. FÍSICAS		33 U. COM.		34 PESO (Kgs.)		35 MARCAS Y NÚMEROS	36 T
					T	CL.	CANT.	TP.	CANT.	TP.	CANT.	NETO		
2	0000	9598.90.00.00.9	Nunchuk	1	BX		11	24.00	U	24.00	14.84	15.67	OPTEC/DIEGO	0
J OBSERVACIONES														
21 SECUENCIA		22 TIPO OBS.		23 CONTENIDO OBS.										
K FIRMAS Y SELLOS														
FIRMA CONTRIBUYENTE				FIRMA DECLARANTE				OBSERVACIONES		COD. Y FIRMA AFORADOR				

ECOMINT S.C.C.

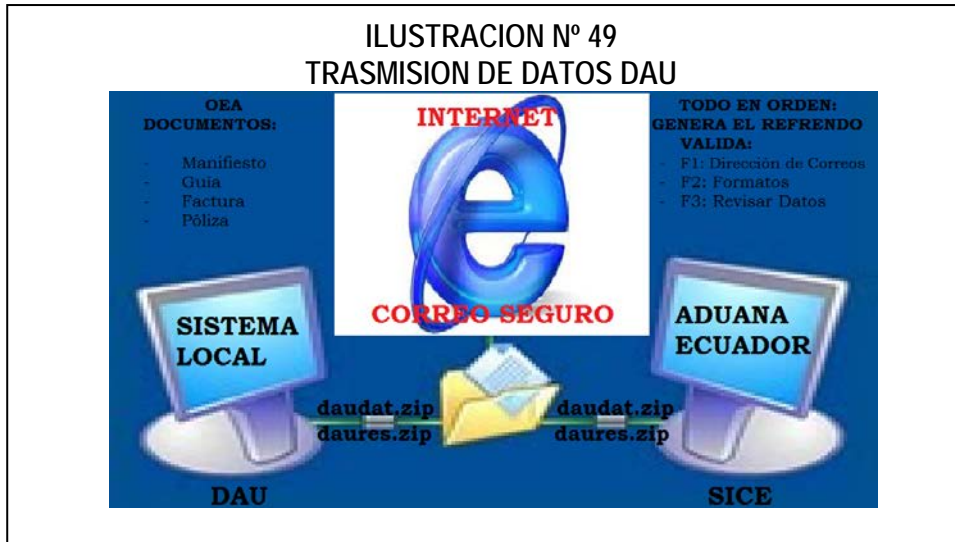


ESPE

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO
CAMINO A LA EXCELENCIA

CAE CORPORACIÓN ADUANERA ECUATORIANA		REPÚBLICA DEL ECUADOR DECLARACION ADUANERA UNICA				C					
A ADUANA							B REFRENDO				
01 Nº ORDEN	02 AÑO	03 ADUANA	04 CÓDIGO	05 RÉGIMEN	06 CÓDIGO	07 FECHA / HORA TX.	08 NÚMERO				
015585	2011	Quito	055	IMPORTACION A	10	/ /	FECHA RECEP / /				
C CONTRIBUYENTE / AGENTE							HORA				
09 IMPORTADOR / EXPORTADOR			10 TIPO y No. DOC. ID.		11 CIUDAD		AFORO				
OPTEC/DIEGO BENALCAZAR			1 1791835174001		QUITO						
12 DIRECCIÓN			13 TELÉFONO		14 NIVEL COMERCIAL						
AV. ALFONSO DE ANGULO S13-340			2285689		2						
15 DECLARANTE / AGENTE			16 ALMACEN / DEPÓSITO		17 CÓDIGO						
HEREDIA LOPEZ MARIO FERNANDO			TELEMERC S.A		7209						
D VALORES EN ADUANA											
18 FOB USD	19 FLETE USD	20 SEGURO USD	21 AJUSTE USD	22 CIF USD	23 VALOR ADUANA USD						
3,826.00	272.00	11.68		3,909.68	3,909.68						
E AUTOLIQUIDACIÓN DE TRIBUTOS											
CONCEPTO		LIQUIDACIÓN \$ (1)	LIBERACIÓN \$ (2)	CANTIDAD A PAGAR \$ (1-2)							
24 AD / VALOREM		915.03		915.03							
25 DERECHO ESPECÍFICO											
26 IMP. CONSUMO ESPECIAL		1,393.13		1,393.13							
27 IMP. VALOR AGREGADO		748.49		748.49							
28 DERECHO ANTIDUMPING											
29 DERECHOS CONSULARES											
30 SOBRETIEPO PETROLERO											
31 ADICIONAL X BARRIL DE CRUDO											
32 TASA MODERNIZACIÓN											
33 TASA DE CONTROL											
34 TASA ALMACENAJE											
35 MULTAS (ART. 89 Y 91)											
36 INTERESES											
37 IMPUESTO A LA SALIDA DE DIVISAS											
38 FODINFA		19.55		19.55							
39 CORPEI											
40 OTROS											
41 SALVAGUARDIA											
				TOTAL AUTOLIQUIDACIÓN		3,076.20					
F BANCO Y ADUANA											
				<table border="1"> <tr> <td>42 DECLARANTE</td> <td>FECHA</td> </tr> <tr> <td>2170</td> <td>25/11/2011</td> </tr> </table>		42 DECLARANTE	FECHA	2170	25/11/2011		
42 DECLARANTE	FECHA										
2170	25/11/2011										
FIRMA DEL DECLARANTE											

ECOMINT S.C.C.



Elaborado por: David Vargas

3.8.2 DECLARACIÓN ANDINA DE VALOR (DAV)



Elaborado por: David Vargas

3.9 CUMPLIMIENTO DE FORMALIDADES ADUANERAS

3.9.1 PRESENTACIÓN DOCUMENTOS FÍSICOS

Una de las formalidades aduaneras que el importador debe cumplir es juntar los documentos originales y presentar o ingresar a la aduana.

La documentación que se debe presentar son:

DOCUMENTOS
▪ DAU A-B
▪ DAV
▪ FACTURA COMERCIAL
▪ AIR WAYBILL
▪ POLIZA

3.9.2 AFORO

Es un proceso administrativo que determina los tributos que se debe cubrir en aduana por cualquier actividad de comercio exterior que se realice, por medio de este proceso el distrito aduanero deriva a la revisión documental o al reconocimiento físico de la mercancía, para determinar su naturaleza, cantidad, valor y clasificación arancelaria.

La aduana del Ecuador o las concesionarias o las empresas contratadas pueden realizar los aforos en destino, bajo las leyes o políticas que dicte el Servicio Nacional de Aduana del Ecuador.

El comprobador puede pedir aforo físico cuando:

1. Es mayor de \$4,000 el valor FOB de la mercadería.
2. El comprobador de nuestra declaración encuentra alguna discrepancia.

3. El bodeguero anuncia que la mercadería llegó en mal estado.
4. El comprobador sospecha de algo.
5. El IVA es cero, es decir, cuando hay exoneración tributaria.
6. El comprobador así lo requiera.

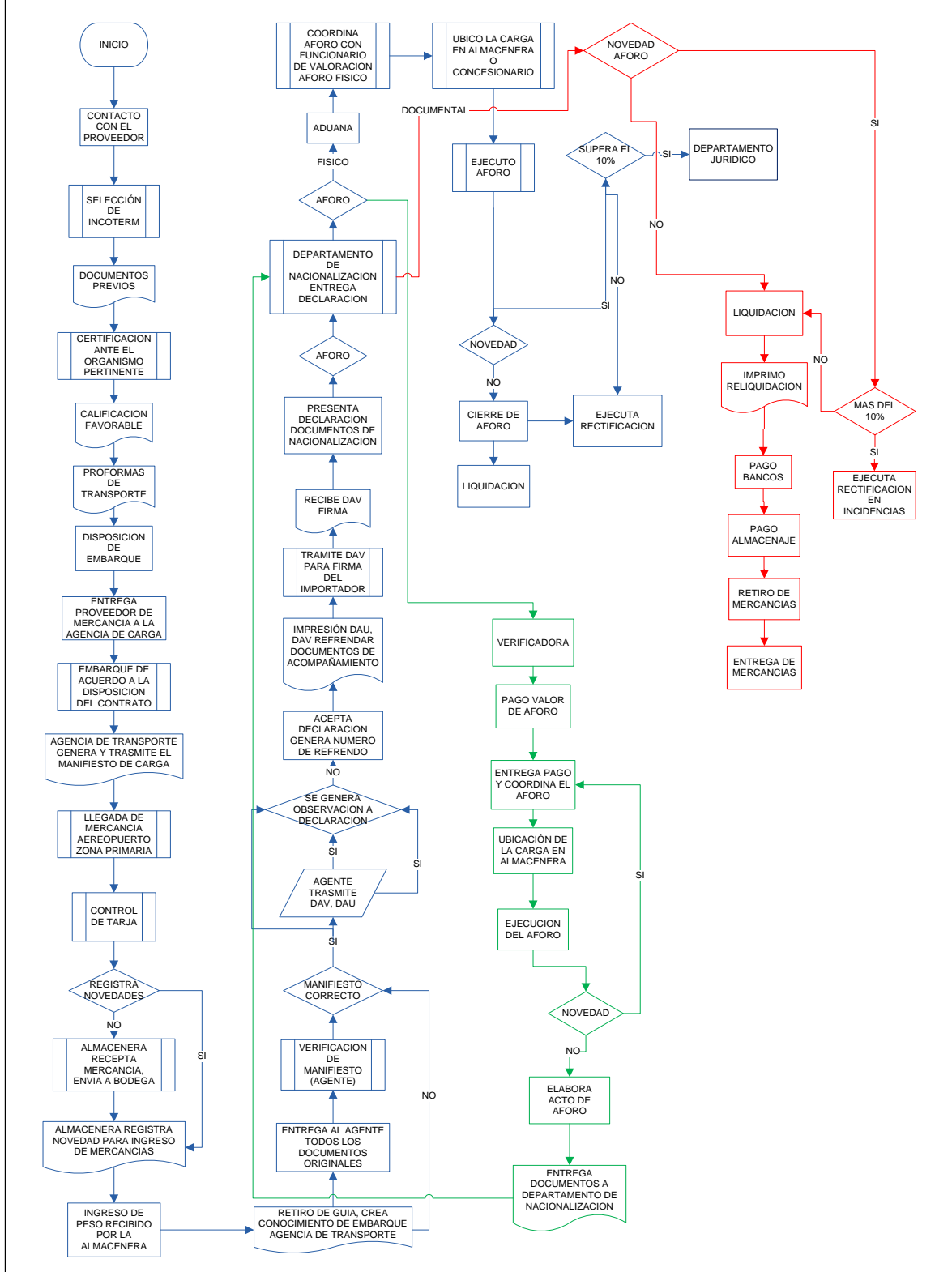
El aforo físico en destino es obligatorio cuando:

1. La mercancía venga con certificado de inspección en origen y se active el mecanismo de selección aleatoria.
2. El declarante no acepte las observaciones formuladas por la aduana a su declaración.
3. El Gerente Distrital conociere o presumiere del cometimiento de un ilícito aduanero.
4. Lo solicite el declarante,
5. Lo establezca el Directorio de la Corporación Aduanera Ecuatoriana y
6. Cuando se importa por primera vez

También existe el aforo o revisión documental y este se lo realiza cuando no se active el mecanismo selectivo aleatorio y cuando la mercancía tiene un valor menor a USD \$4.000.

Los pasos a seguir en la importación podemos verlos en la Ilustración N° 51.

ILUSTRACION N° 51 FLUJOGRAMA DEL PROCESO DE IMPORTACIÓN PROCESO DE IMPORTACION



Elaborado por: David Vargas

3.10 TRIBUTOS

3.10.1 IVA (IMPUESTO AL VALOR AGREGADO)

El Impuesto al Valor Agregado (IVA) grava al valor de la transferencia de dominio o a la importación de bienes muebles de naturaleza corporal, en todas sus etapas de comercialización, así como a los derechos de autor, de propiedad industrial y derechos conexos; y al valor de los servicios prestados. Existen básicamente dos tarifas para este impuesto que son 12% y tarifa 0%.

“La base imponible, en las importaciones, es el resultado de sumar al valor CIF los impuestos, aranceles, tasas, derechos, recargos y otros gastos que figuren en la declaración de importación y en los demás documentos pertinentes”¹⁰.

3.10.2 AD-VALOREM

Es un impuesto que se grava directamente a las mercancías en el Arancel Aduanero, la aplicación de este impuesto se lo hace a la base impositiva, al valor aduanero o al valor CIF de las mercancías.

El Ad-valorem de los videojuegos es el 30%, y para los accesorios es del 0% y no tienen ningún tipo de liberación.

3.10.3 FODINFA (FONDO DE DESARROLLO DE LA INFANCIA)

Es un impuesto creado bajo la ley especial que asigna recursos adicionales al fondo de desarrollo para la infancia no.4-a; de 25 de septiembre de 1.996; ro no.122 2do. Suplemento de febrero 3 de 1.997, con el fin de costear los costos de los diferentes programas de inversión para la atención y cuidado de los niños de escasos recursos del país.

Su porcentaje de impuesto es de 0.5% sobre la base imponible para las importaciones que es el CIF y este va directamente al INNFA.

¹⁰ <http://www.sri.gov.ec/web/10138/102>

3.10.4 TRIBUTOS PARA LAS SUBPARTIDAS

Los videojuegos y sus accesorios están clasificados en la sección XX, capítulo 95, en las subpartidas: 9504100000, 9508900000.

Las Tablas N° 54 y 55 presentan los derechos y tributos aplicados a cada sub-partida.

TABLA N° 54
REQUISITOS ARANCELARIOS PARTIDA 9504100000

Sección XX :	MERCANCIAS Y PRODUCTOS DIVERSOS
Capítulo 95 :	Juguetes, juegos y artículos para recreo o deporte; sus partes y accesorios
Partida Sist. Armonizado 9504 :	Artículos para juegos de sociedad, incluidos los juegos con motor o mecanismo, billares, mesas especiales para juegos de casino y juegos de bolos automáticos
SubPartida Sist. Armoniz. :	
SubPartida Regional 95041000 :	- Videojuegos del tipo de los utilizados con un receptor de
Código Producto Comunitario (ARIAN) 9504100000-0000 :	
Código Producto Nacional (TNAN) 9504100000-0000-0000 :	LEY REFORM. EQUIDAD TRIBUTARIA DEL EC. R.O. 242 29 DIC 2007

Código de Producto (TNAN)	0000
Antidumping	0 %
Advalorem	30 %
FDI	0.5 %
ICE	35 %
IVA	12 %
Salvaguardia por Porcentaje	0 %
Salvaguardia por Valor	
Aplicación Salvaguardia por Valor	
Techo Consolidado	0 %
Incremento ICE	25 %
Afecto a Derecho Específico	
Unidad de Medida	Unidades (UN)
Observaciones	
Es Producto Percible	NO

Elaborado por: <http://sice1.aduana.gob.ec/ied/arancel/index.jsp>

TABLA N° 55
REQUISITOS ARANCELARIOS PARTIDA 9508900000

Sección XX :	MERCANCIAS Y PRODUCTOS DIVERSOS
Capítulo 95 :	Juguetes, juegos y artículos para recreo o deporte; sus partes y accesorios
Partida Sist. Armonizado 9508 :	Tiovivos, columpios, casetas de tiro y demás atracciones de feria; circos, zoológicos y teatros, ambulantes
SubPartida Sist. Armoniz. :	
SubPartida Regional 95089000 :	
Código Producto Comunitario (ARIAN) 9508900000-0000 :	
Código Producto Nacional (TNAN) 9508900000-0000-0000 :	

Código de Producto (TNAN)	0000
Antidumping	0 %
Advalorem	0 %
FDI	0.5 %
ICE	0 %
IVA	12 %
Salvaguardia por Porcentaje	0 %
Salvaguardia por Valor	
Aplicación Salvaguardia por Valor	
Techo Consolidado	0 %
Incremento ICE	0 %
Afecto a Derecho Específico	
Unidad de Medida	Unidades (UN)
Observaciones	
Es Producto Perecible	NO

Elaborado por: <http://sice1.aduana.gob.ec/ied/arancel/index.jsp>

3.10.5 ICE (IMPUESTO A LOS CONSUMOS ESPECIALES)

El Impuesto a los Consumos Especiales ICE, se aplicará a los bienes y servicios de procedencia nacional o importada, detallados en el artículo 82 de la Ley de Régimen Tributario Interno.

Se paga sobre la base imponible de los productos sujetos al ICE, de producción nacional o bienes importados, se determinará con base en el precio venta al público sugerido por el fabricante o importador, menos el IVA y el ICE o con base en los precios referenciales que mediante resolución establezca anualmente el Director General del Servicio de Rentas Internas. A esta base imponible se aplicarán las tarifas ad-valorem que se establecen en esta Ley. La base imponible obtenida mediante el cálculo del precio de venta al público sugerido por los fabricantes o importadores de los bienes gravados con ICE, no será inferior al resultado de incrementar al precio ex fábrica o ex aduana, según corresponda, un 25% de margen mínimo presuntivo de comercialización. Si se comercializan los productos con márgenes superiores al mínimo presuntivo antes señalado, se deberá aplicar el margen mayor para determinar la base imponible con el ICE. La liquidación y pago del ICE aplicando el margen mínimo presuntivo, cuando de hecho se comercialicen los respectivos productos con márgenes mayores, se considerará un acto de defraudación tributaria

El ICE no incluye el Impuesto al Valor Agregado y será pagado respecto de los productos mencionados en el artículo precedente, por el fabricante o importador en una sola etapa.

3.10.6 LIQUIDACION

Pago y sello

Cuando el aforo ha terminado y se obtiene la fecha de aprobación se pagan los tributos.

Declaración de pago y de liquidación

La documentación vuelve al Departamento de Comprobación, en donde declarará lo que ha pagado y lo que ha liquidado.

Entrega de la mercadería

Tres copias del DAU-C

La Aduana entrega tres copias del DAU-C autorizando la entrega de mercadería. Una vez que se da esta autorización, ninguna mercancía puede ser retenida por autoridad alguna, salvo orden judicial.

Copia 1

Una copia es para el importador, quien deberá guardarla por 3 años para fines aduaneros, pues en ese período la Aduana puede pedirnos una rectificación, luego de esos tres años, ese documento prescribe para la Aduana, para fines de rentas deberá guardarla por 5 años, y si estamos en un ilícito aduanero, deberá guardarla por 15 años.

Copia 2

La segunda copia es para el bodeguero (el de la "permisionaria"), quien con DAU en mano autorizará la salida de su mercadería; y,

Copia 3

La tercera copia es para el Servicio de Vigilancia Aduanera, quien controla que la mercadería que sale sea la verdadera.

Tomando un extracto de la Tabla N° 59 Valor Total de la Importación, se demostrará el pago de los tributos:

CANTIDAD	DESCRIPCION	VALOR UNITARIO	VALOR CIF	TRIBUTOS
14	CONSOLAS	\$2.926,00		-
24	ACCESORIOS	\$700,00		
	FLETE CONSOLAS	\$119,79	-	-
	FLETE ACCESORIOS	\$152,21		
	SEGURO ATLAS 0.3% CONSOLAS	\$4,31	-	-
	SEGURO ATLAS 0.3% ACCESORIOS	\$7,39		
	CIF CONSOLAS	-	\$3.050,10	-
	CIF ACCESORIOS		\$859,59	
	TOTAL CIF		\$3.909,69	
	AD-VALOREM 30% CONSOLAS	-	-	\$915,03
	AD-VALOREM 0% ACCESORIOS			\$0
	FODINFA 0,5%	-	-	\$19,55
	ICE 35% CONSOLAS	-	-	\$1.393,13
	ICE 0% ACCESORIOS			\$0
	IVA	-	-	\$748,49
	TOTAL TRIBUTOS	-	-	\$3.076,20
	TOTAL A LIQUIDAR	-	-	\$6.985,89

Adicional a la liquidación de la mercancía hay que tomar en cuenta dos rubros más que son:

- ❖ El agente aduanero y
- ❖ La bodega en turno.

Agente Aduanero

El agente debe transmitir el DAU A y DAV 1 y 2 antes de enviar físicamente a las ventanillas de la aduana los documentos respectivos y necesarios para la nacionalización de las mercancías.

Bodegaje

Cuando la mercancía llega al aeropuerto ingresa a zona primaria y de aquí se remite a la bodega en turno.

La bodega en turno tiene una tarifa de cobro por mantener en sus instalaciones la mercancía máximo por 7 días calendario que es de \$ 7 dólares, al octavo día se cobrará \$ 0.005 de dólar a más de la tarifa básica dependiendo de los kilos o de los días que se pasaron.

PESO EN KILOS		TARIFA
DESDE	HASTA	US \$ DOLARES
0	50	7.00
51	100	12.00
101	300	18.00
301	500	25.00
501	750	40.00
751	1000	70.00
1001	2000	90.00
2001	3000	120.00
3001	5000	180.00
5001	10000	240.00
10001	20000	350.00
20001	30000	450.00
30001	40000	600.00
40001	EN ADELANTE	750.00

3.11 OPERADORES DE COMERCIO EXTERIOR

3.11.1 DIRECTORIO DE PROVEEDORES

En la creación de este proyecto he realizado un esquema de los potenciales proveedores de la mercancía a ser importada.

Estas comercializadoras se dedican a la comercialización (exportación) de tecnología y tecnología en entretenimiento.

**E S P E**

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

CAMINO A LA EXCELENCIA

NUMERO	NOMBRE/EMPRESA	DIRECCION	CORREO ELECTRONICO	TELEFONO
1	Lilia López	6901 Okeechobee Blvd. Suite J5 West Palm Beach, FL 33411	inc@a1acorp.com	(561) 939-2564
2	Tech 2U	18 Jefferson Blvd, Staten Island, NY	cho_d@latinmail.com	561-478-2318
3	OfficeMax	37 Ridgewood Road, # 71, Bedford, NH 03110	offido@yui.com	(877) 633-4236
4	Inmediate Geek	521 E. Windsor, Denton, TX 76205	ggeet@hotmail.com	(866) 290-8795
5	My simon	4000 West 139th Street, Hawthorne, CA 90250	msoft@suppli.com	(702) 219-5558
6	Shop4digital.com	6017-4 New Forest Court, Waldorf, MD 20602	Shop4@dig.com	(212) 726-0969
7	Tobi Mackover	Los Ángeles California Cleveland 9002	Tobisys@ata.com	(702) 637-8576

3.11.2 DIRECTORIO DE AGENCIAS DE TRANSPORTE AEREO

El directorio de transporte vía aérea es el siguiente:

NUMERO	NOMBRE/ EMPRESA	DIRECCION	CORREO ELECTRONICO	TELEFONO
1	Continental Airlines	12 de octubre y Cordero, Quito - Ecuador	glondo@coair.com	02-2557-294
2	Citysprint s.a.	Nicolás Rodríguez E12-177 y Manuel Barba, Quito - Ecuador	citysprint.ec@gmail.com	087298911
3	Global Transportes	Panamericana Norte Km. 6 (Bartolomé Sánchez y J. Gue), Quito - Ecuador	globalec@uio.telconet.net	02-2472-587
4	Globex	Av. Manuel Córdova Galarza Km 7 1/2 (Pusuquí) junto a Leterago, Quito - Ecuador	infoglobex@globandina.com	022356475
5	TAMPA	Av. Amazonas N23-21	cesaranasicha@tampaecu.com	09701 3335

3.11.3 DIRECTORIO DE EMPRESAS ASEGURADORAS

Como ya hemos visto anteriormente sobre el seguro de las mercancías, es necesario obtener un seguro con la finalidad de liberar el riesgo en el proceso de transporte, para lo cual se realizó un directorio.

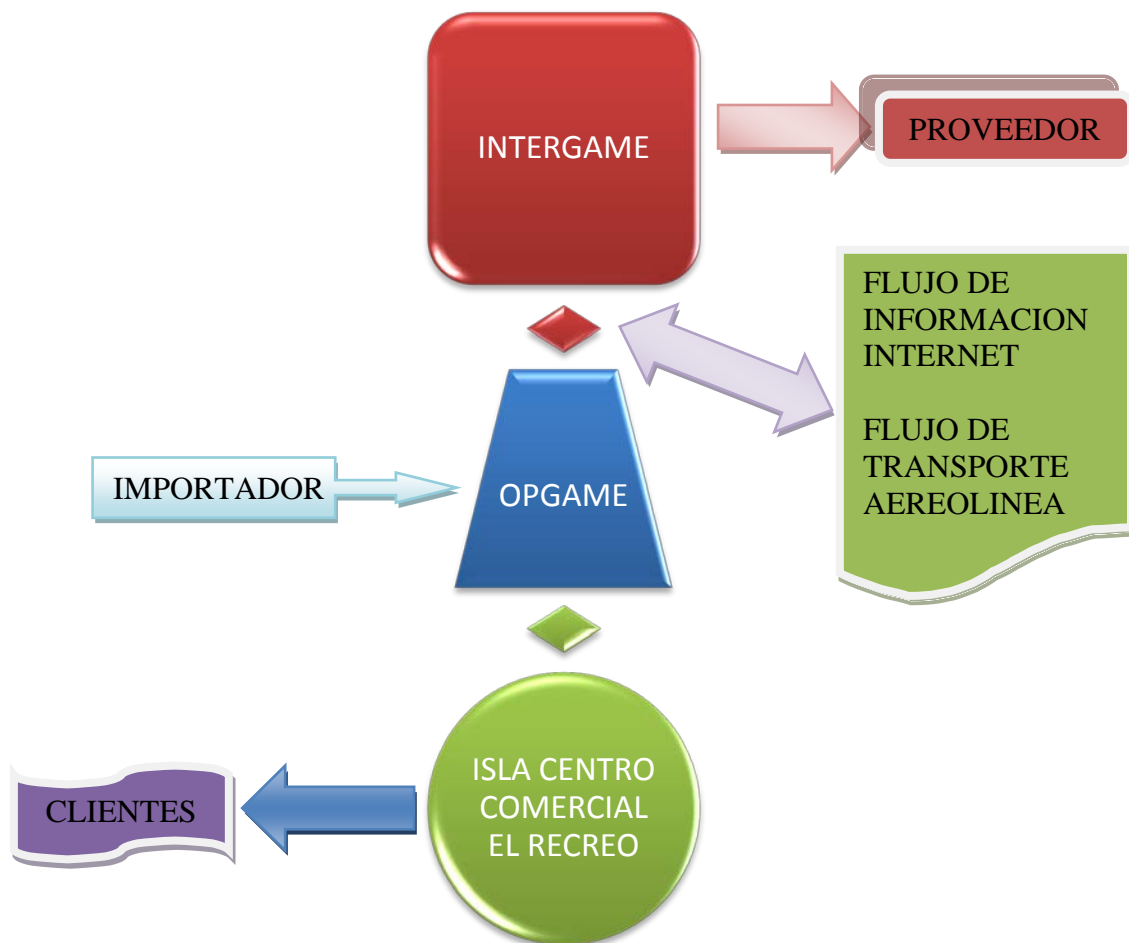
NUMERO	NOMBRE/EMPRESA	DIRECCION	CORREO ELECTRONICO	TELEFONO
1	Mcs Asesores Productores De Seguro	Pasaje amazonas n51-85 y rio Araujo 3er piso of. 16	Taniaconcha123@hotmail.co m	02-3302-324
2	Aseguradora Atlas	Av. Colon ne6-42 y reina victoria edif. Coop. san francisco de asís 5to piso	Cfonseca@bankguay.com Www.segurosrioguyas.com	02-2227-307
3	Aseguradora Del Sur	Av. República del salvador n34-211 y Moscú piso 9	Romero@asegsur.com.ec	02-2997-500
4	Sur América Seguros	Antonio Navarro N32-66 Francisco Andrade Marín	Raul.nieto@sulamerica.com. ec	02-222-9090
5	Seguros Sucre S.A	Av. Naciones unidas n7-95 y shyris	Jendara@segurossucre.fin.e c	06-264-1447
6	Seguros Bolívar	Av. 12 de octubre 2697 y Abraham Lincoln	Www.seguros-bolivar.com	02-298-6990
7	Seguros Colonial	Av. Amazonas n44-105 y rio coca edif. eteco 2do piso	Mnaranjo@seguros colonial.com	02-226-3795
8	Ecuatoriano Suiza S.A	Av. De los shyris n37-27 y naciones unidas piso 8	Gerencia.uio@ecuasuiza.co m	02-227-1293
9	Seguros Oriente	República del salvador 734 (n35-40) y Portugal edif. Athos	Lsandoval@segurosorientec om Www.segurosorientec.com	02-2458-400

3.12 LOGISTICA

3.12.1 SISTEMA DE APOYO LOGISTICO

El Sistema de Apoyo Logístico radica en evolucionar a la organización en las dependencias de apoyo administrativo, esto quiere decir un apoyo básico al personal que realiza las actividades de línea, técnica o de mando de la organización.

La logística busca satisfacer y proveer de talento humano, tecnología, aspectos legales, gastos administrativos, financieros y generales, según sea la necesidad definida en un plan con calidad, cantidad y oportunidad.



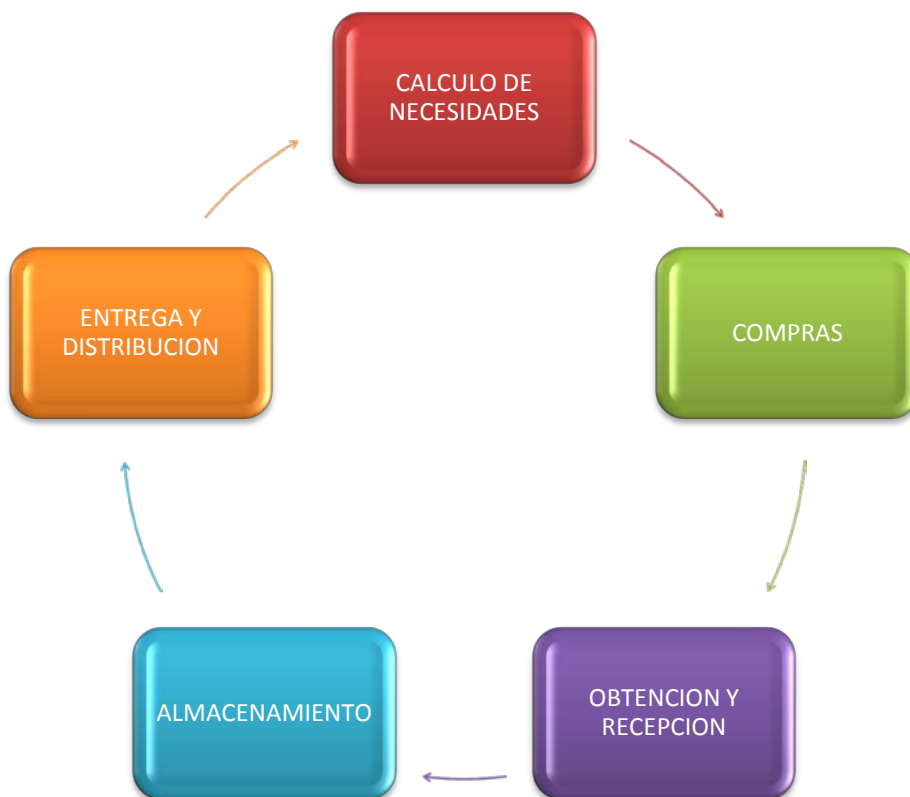
3.12.2 FUNCIONES LOGISTICAS

3.12.2.1 ABASTECIMIENTO

Este punto es parte del proceso logístico de la compra de video consolas y sus accesorios desde Quito en Ecuador con Nueva York en Estados Unidos.

Los factores involucrados en la cadena de abastecimiento como son cantidad, calidad, tiempo y costos, se los puede determinar como factores dinámicos ya que no son constantes y son dependientes de la demanda. Se los llama dinámicos porque la exigencia de la calidad siempre es mayor, el tiempo de entrega varia al igual que los costos.

Por estas razones se dificulta su manejo o gestión, para lo cual se debe manejar la tecnología en la información existente y así facilitar la toma de decisiones, para esto existen cinco elementos en la cadena de abastecimiento y son:



a) CALCULO DE NECESIDADES

La cantidad que se va adquirir está determinada por el estudio de mercado que se realizó en Quito, en el Centro Comercial El Recreo, la cual arrojó datos de la primera importación que se debe realizar.

La inversión en la adquisición de mercadería en dólares es de \$3.626 y en número de artículos es de 38, los cuales podemos ver en la factura comercial o en la Tabla N°59.

b) COMPRAS

La comunicación que se ha mantenido con nuestro proveedor INTERGAME, en Estados Unidos se la realizó vía internet, por ser la mejor forma de comunicación actualmente.

Al proveedor se le envió una nota de pedido indicando la cantidad de accesorios y consolas que necesitamos para la primera importación, junto a esto negociamos el tipo de pago y el riesgo que se corre tanto como vendedor y como comprador, llegando a un punto de acuerdo que se lo maneja con el Incoterms FCA, el pago se realizara 50% a giro directo y 50% cuando recibamos la mercancía.

c) OBTENCION Y RECEPCION

Una vez que la mercancía llega al aeropuerto de Quito – Ecuador, se deben cubrir con todas las formalidades aduaneras y pagar todos los impuestos, tributos y demás costos (bodega, agente aduanero) para poder sacar la mercancía y llevarla al Centro Comercial El Recreo, pagando el flete de \$20 dólares.

Cuando la mercancía llega a la Isla del centro comercial, procedemos a realizar la verificación de la mercancía e introducir al sistema contable (inventarios), para llevar un registro de cada uno de los artículos.

d) ALMACENAMIENTO

En este paso la mercancía una vez catalogada y registrada en el sistema contable de OPGAME, se la almacenara en las vitrinas de la isla hasta que salgan a la venta, en forma de exhibición.

e) ENTREGA

Como la isla es el punto de venta a minoristas o consumidor final, se debe tomar en cuenta la atención al cliente y los beneficios que ofrece nuestro local para garantizar el regreso del cliente a nuestras instalaciones.

3.12.3 COORDINACION DEL EMBARQUE

Al tener ya hecho el contrato con la agencia aérea, se le notificará que la mercancía esta lista para su embarque y esta se pondrá en contacto con el INTERGAME el proveedor para que coordinen la entrega de la mercancía en las bodegas de TAMPA, de acuerdo a la negociación FCA.

3.12.4 TRANSPORTE

Con la mercancía en las bodegas de TAMPA fuera del aeropuerto, TAMPA tiene que colocar en zona primaria de origen la mercancía junto con un sobre cerrado que contiene la guía aérea y la factura comercial.

Cuando el avión arriba a el aeropuerto de Quito, la mercancía es desembarcada en zona primaria junto con el sobre cerrado, los documentos que van en el sobre se deben entregar en la oficina de la aduana.

El comprador debe pagar el valor del transporte que para nuestro caso es de \$272 dólares, los cuales se cancelan con un cheque.

CAPITULO IV

PLAN DE NEGOCIOS ESTRATEGICO

4.1 IDEA DE NEGOCIO

Los análisis hechos en los anteriores capítulos permiten el desarrollo de un plan de marketing integral que guíe a la comercialización de nuestros productos, incentivando los sentidos, el deseo y las necesidades de los potenciales compradores.

Los puntos más importantes en este giro de negocio es el entretenimiento y el desafío, estas variables permiten convertirse en mercancía de características especiales, creando así un nicho de mercado de clientes conocedores del tema y que harán un esfuerzo especial de compra, este enfoque permite que esta mercadería sea considerada muy atractivo para su comercialización.

El posicionamiento de la marca como comercializadora se basa en la fidelidad y garantía de las consolas importadas y vendidas en el país, en el asesoramiento técnico de cada producto y en el mantenimiento preventivo de los equipos y sus accesorios.

También nos posicionaremos por medio de eventos y concursos realizados por el lanzamiento de un nuevo producto o juego, con el fin de crear una fidelidad de nuestros potenciales clientes.

El portafolio de productos estará actualizado y será variado de acuerdo a la oferta a nivel mundial de las empresas líderes en este giro de negocio.

De acuerdo a los estudios hechos en el Capítulo II, el segmento de mercado se lo puede armar a nuestras conveniencias, como por ejemplo, por edad, ocupación, ingresos, etc., esto permite simplificar el enfoque de la campaña de comunicación o publicidad.

4.2 *OBJETIVOS DE MARKETING*

- De acuerdo a los estudios realizados anteriormente, podemos puntualizar los siguientes objetivos:
- Determinar los proveedores de los productos señalados en el exterior.
- Determinar los precios de importación de los productos.
- Determinar las estrategias de publicidad, ventas, promoción, etc.
- Determinar los distintos canales de distribución para mi producto.
- Determinar mi nicho de mercado.

4.3 *ESTRATEGIAS DE MARKETING*

4.3.1 *PUBLICO OBJETIVO*

El público objetivo al que pienso llegar sale de los estudios anteriores, enfocándose en diferentes puntos de vista como son:

- ✓ El ingreso económico
- ✓ La ocupación de los compradores
- ✓ El gusto de los por los video juegos
- ✓ La edad
- ✓ Los motivos de compra.

4.3.2 POSICIONAMIENTO

Marca

EL nombre de la empresa importadora es OPGAME, a su vez este nombre es parte del logotipo que de la empresa que está compuesta de la palabra "OPGAME", un símbolo de un orbe, una línea que rodea todo el orbe, un punto brillante dentro del orbe, las palabras "opciones de juego" debajo del logotipo y de fondo tiene dos colores el rojo y negro, como lo podemos visualizar en la Ilustración N°52

Logotipo









Elaborado por: David Vargas

Gama Cromática

Los colores principales para ser utilizado por el logotipo son los que se muestra en la Tabla N°56:

**TABLA N° 56
COLORES PANTONE DEL LOGOTIPO**

Nombre	Muestra	RBG		
		Rojo	Verde	Azul
Rojo		153	0	0
Negro		0	0	0
Negro		36	10	14
Rojo		200	28	0
Azul		118	22	128
Amarillo		242	152	44
Blanco		255	255	255

Elaborado por: David Vargas

Tipografía Corporativa

La palabra OPGAME, utiliza la tipografía Impac con un color amarillo, la frase Opciones de Juego, utiliza la tipografía Impac con un color blanco.

4.3.3 LINEA DE PRODUCTO

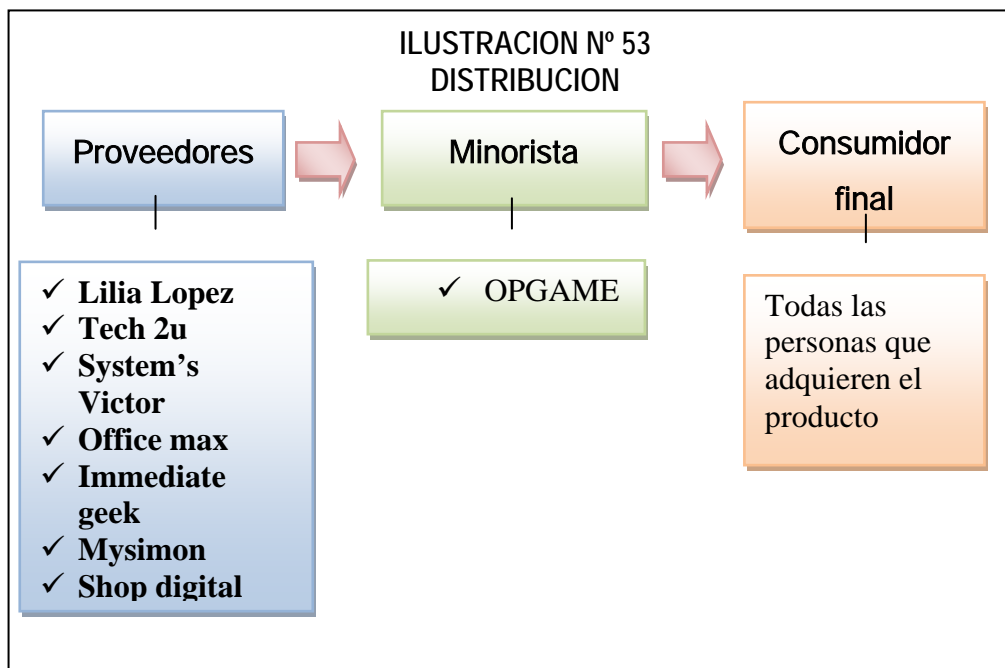
La línea de productos de este proyecto están representados en el capítulo dos, en el estudio de mercado.

4.3.4 PRECIO

El tipo de precio que maneja el producto se tipifica en lo internacional, debido a que los equipos y accesorios son artículos de importación por lo que primero son cotizados en valor F.O.B. en el país de origen y luego en país de destino se cotiza en valor C.I.F. Ello provoca que el precio varíe dependiendo del tipo de negociación del producto.

4.3.5 DISTRIBUCION

La distribución del proceso desde los proveedores hasta el consumidor final podemos apreciarlo en la Ilustración N°53.



Elaborado por: David Vargas

4.3.6 FUERZA DE VENTAS

EQUIPOS Y MAQUINARIA RELEVANTES

Flexibilidad:

La empresa puede ajustar su importación a otro tipo de productos tecnológicos, es así que se planea distribuir otros tipo de maquinas y accesorios.

Entre ellas están:

- Video Juegos
- Laptops
- Muñecos de colección, etc.

Mano de obra necesaria:

Tomando en cuenta el tipo de negocio, se requiere de:

- 1 persona para ventas y administración de la isla.

Infraestructura necesaria:

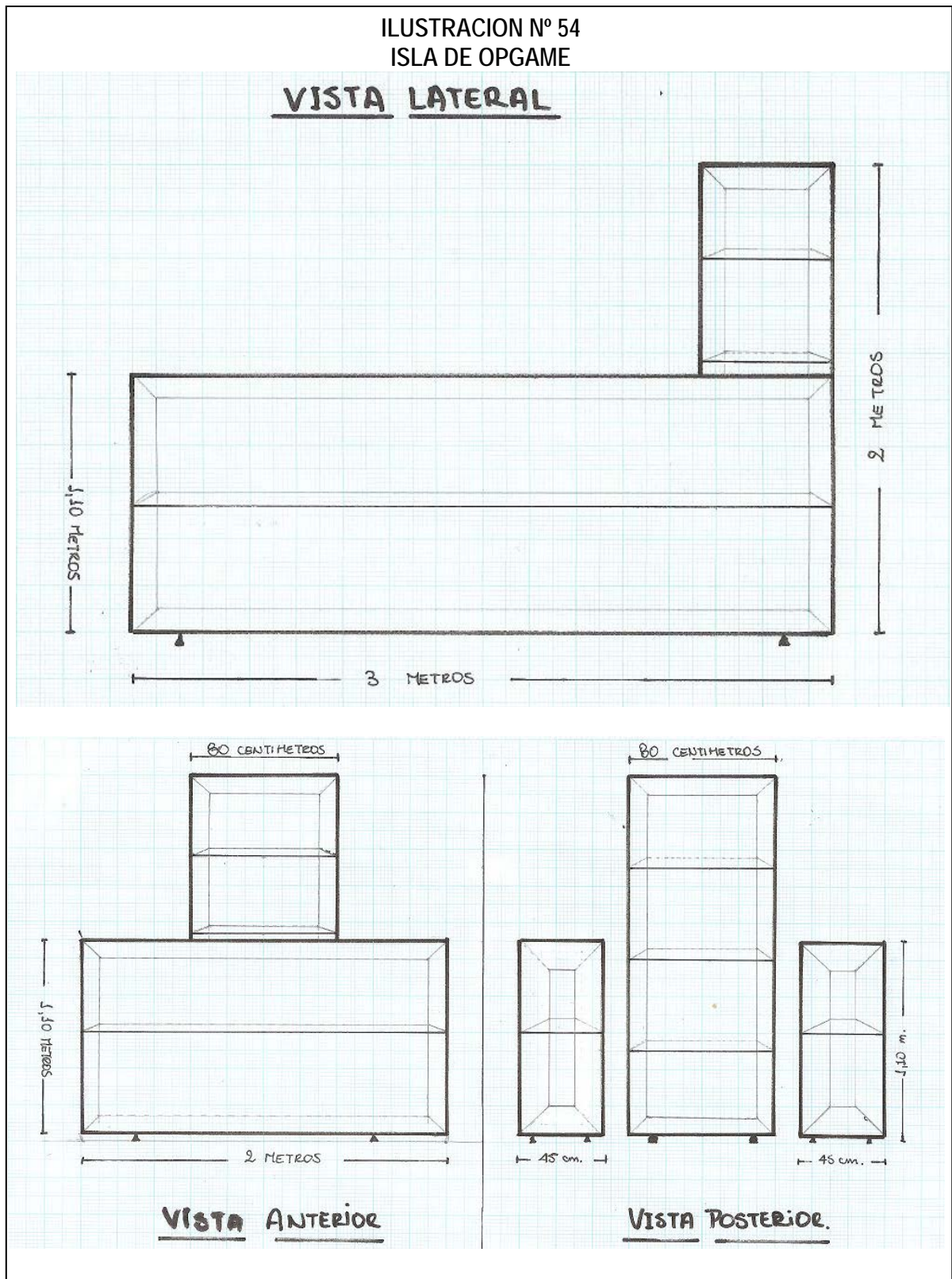
- Se necesita de toma corrientes para cada equipo.
- Instalaciones de luz, agua, internet y teléfono.
- Superficie de 3m. largo, 2.30m ancho

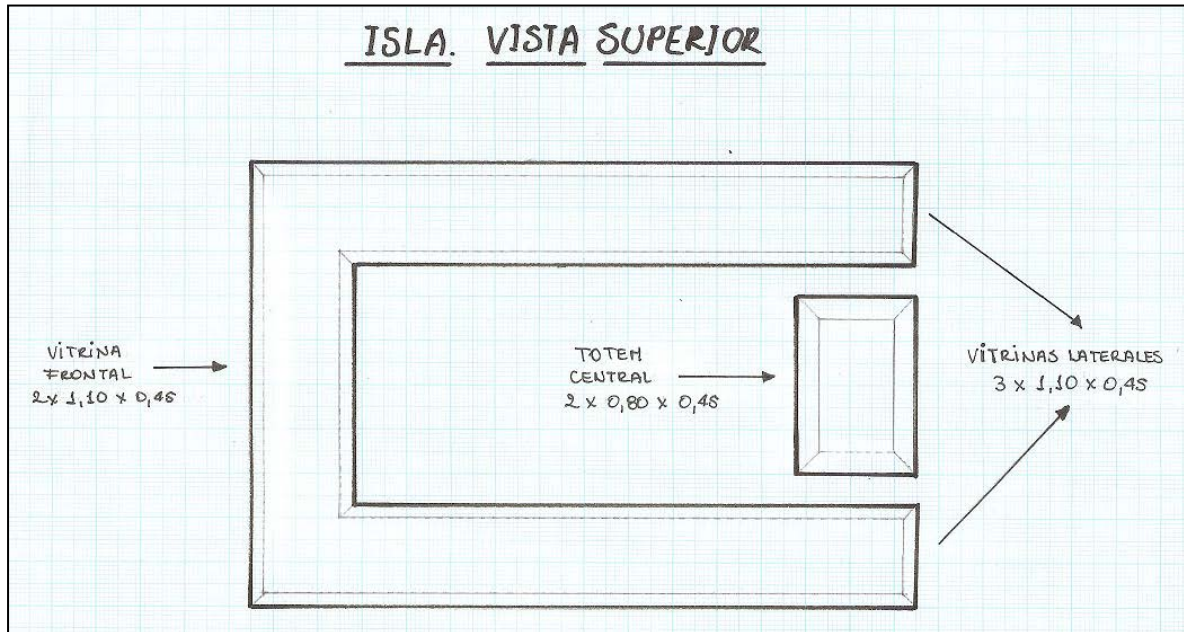
DISTRIBUCIÓN EN LA ISLA DE OPGAME

La isla es un punto de venta integral por lo que podemos decir que tiene las:

1. Zona de muestra y almacenamiento de equipos y accesorios.
2. Zona de venta
3. Zona de despacho

Esto lo podemos visualizar en la Ilustración N°54.





Elaborado por: David Vargas

El interior será dividido en dos partes con repisa de vidrio, además las medidas que la isla tiene están reguladas por el centro comercial El Recreo y son:

- 3 mts. de largo
- 2.30 mts. de ancho
- 1.10 mts. de alto
- 0.45 mts. de profundidad

ESTRUCTURA FUNCIONAL

Funciones y responsabilidades:

Para cada una de las funciones se deberán definir:

- ❖ **Misión de la persona que ocupa el puesto:** objetivos que se le asignan y poderes que se le otorgan. Este apartado debe responder a la pregunta *¿Qué se espera de esa persona?*
- ❖ **Atribuciones:** responsabilidades, competencias, tareas, trabajos, etc., teniendo en cuenta que el trabajo diario no es un fin en sí mismo, sino el medio para conseguir los objetivos fijados.
- ❖ **Lista de documentos:** documentos y datos, base de la circulación de información entre los diferentes puestos de la empresa. Es decir, qué documentos, formularios, etc., necesita esa persona para poder realizar su trabajo a diario.
- ❖ **Funciones:** bajo la responsabilidad del titular.
- ❖ Y finalmente, se indicarán los diferentes puestos de trabajo que están bajo la responsabilidad del titular de la función definida, en caso que los haya.

En la Ilustración N°55 se presenta la estructura funcional de la empresa:

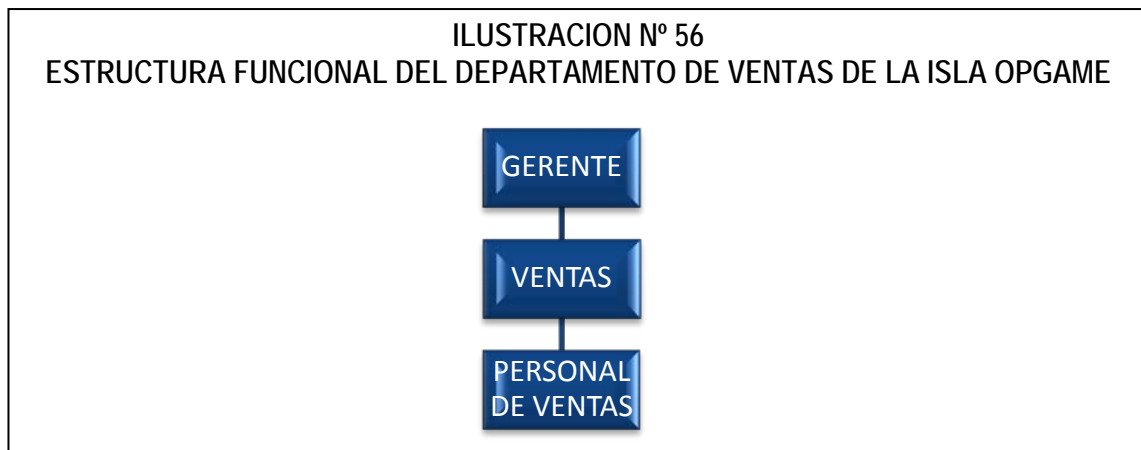


Elaborado por: David Vargas

A continuación se pasa a detallar los organigramas funcionales de los distintos Departamentos de los que se compone el organigrama principal de la empresa "OPGAME", que tal como se muestra en la ilustración 25. Está dirigido por un Gerente y se compone de los Departamentos de Ventas.

Departamento de ventas:

El Departamento de Ventas, en la Ilustración 56.; se divide en 1 sub-departamento en función de la línea de negocio. El personal de éste será el encargado de vender el producto. Este departamento está dirigido por el jefe de Ventas, quien está bajo la supervisión del Gerente.



Elaborado por: David Vargas

PERFILES POR COMPETENCIA

Competencias técnicas:

Para el gerente, se requiere un título de ingeniero en comercio exterior o administración de empresas.

Para el personal de ventas, se requiere que tenga un título de bachiller.

Competencias de gestión:

Todos los empleados deben tener experiencia por lo menos de 1 año para el ingreso a la empresa.

A continuación se detallan otras características con las que debe contar el personal de la empresa, indistintamente de su cargo o función.

-
- ❖ Responsable
 - ❖ Productivo
 - ❖ Emprendedor
 - ❖ Solidario

Capacidad Organizativa: Capacidad para estructurar, planificar y organizar en forma lógica, realista y ordenada, tareas y obligaciones, en que eventualmente participen terceras personas.

Compromiso Organizacional: Es capaz de alinear su conducta de manera consistente a las necesidades, prioridades y metas de la organización en la cual se desarrolla.

Gestión del Proceso: Es capaz de estandarizar, documentar, controlar y mejorar los procesos que están bajo su control, a través de la optimización de los recursos disponibles.

Atención al Detalle: En el desarrollo de sus funciones, es capaz de prestar atención a todas las áreas, revisando todos los procesos y las tareas.

Desarrollo Personal: Capacidad para enseñar o para fomentar el desarrollo profesional de alguna persona dentro de la organización.

La empresa está en la facultad de realizar las investigaciones necesarias para establecer la veracidad de los antecedentes e historial del aspirante a ocupar una vacante. Después de verificar los datos, la Empresa se reserva también la potestad de contratar o no al aspirante.

En caso de contratar al aspirante la empresa tiene la obligación de:

- ❖ Reclutar
- ❖ Inducir
- ❖ Dar facilidades para crecimiento dentro de la empresa
- ❖ Capacitar
- ❖ Pagar un salario acorde a la ley
- ❖ Evaluar el desempeño del trabajador

Estructura Óptima

Los cargos necesarios por departamento que permitirán lograr una estructura óptima en la empresa, se detallan a continuación:

Gerencia:

- ❖ 1 Persona que dirija y administre la empresa

Departamento de ventas:

- ❖ 1 Persona encargadas de vender y cobrar.

Estructura De Arranque

La empresa ha planeado empezar con 2 personas, las mismas que estarán en capacidad para realizar varias funciones, propias de la empresa.

Es así que se presenta la estructura inicial:

Gerencia:

- ❖ 1 Persona que maneje la empresa.

Departamento de ventas:

- ❖ 1 persona encargada.

Con esta estructura, en la Tabla N°57 se estima que se destine los siguientes valores por concepto de sueldo.

TABLA N° 57
ESTRUCTURA DE ARRANQUE DE LA ISLA OPGAME

1	Gerente	700
2	Personal de ventas	300
	Total	1000

Elaborado por: David Vargas

FUNCIONES POR PERFIL

Cargo: Gerente

❖ Misión del Cargo

Direccionar la empresa, manejar la parte económica, financiera y humana.

❖ Educación:

Título de ingeniero de comercio exterior o afines.

❖ Trabaja con:

El vendedor.

❖ Dirige a:

El vendedor

❖ Experiencia requerida:

Deseable 1 año.

Funciones:

- ❖ Proporcionar los recursos económicos en tiempo requerido.
- ❖ Informar sobre cambios estructurales.
- ❖ Manejo adecuado de los recursos de la empresa.
- ❖ Asistir a reuniones técnico administrativas.
- ❖ Supervisar el cumplimiento de metas y objetivos.
- ❖ Realizar labores propias de su especialidad y de las necesidades de gestión de la unidad.

Equipos, Instrumentos, Suministros.

- ❖ Equipos de computación
- ❖ Materiales de oficina.

Conocimientos específicos del cargo:

- ❖ Aduanas
- ❖ Importación
- ❖ Administración
- ❖ Contabilidad.
- ❖ Recursos humanos.

Documentación asociada al cargo

- ❖ Título
- ❖ Cédula de ciudadanía Certificado del último sufragio
- ❖ Certificado actualizado del último trabajo
- ❖ Un certificado actualizado de honorabilidad y honradez
- ❖ Partida de nacimiento de los hijos (de existir)
- ❖ 2 fotografías tamaño carne Certificado de tipo de sangre
- ❖ Certificado de salud

Cargo: Vendedor

- ❖ **Misión del Cargo**
Venta sugestiva y Atención al cliente
- ❖ **Trabaja con:**
Departamentos de la empresa.
- ❖ **Dirige a:**
Nadie
- ❖ **Dirigido por:**
Gerente
- ❖ **Entrenamiento requerido:**
1 semana

Funciones:

- ❖ Retener a los clientes
- ❖ Captar nuevos clientes
- ❖ Lograr determinados volúmenes de venta
- ❖ Mantener o mejorar la participación en el mercado
- ❖ Generar una determinada utilidad o beneficio
- ❖ Administrar su territorio o zona de ventas
- ❖ Realizar labores propias de su especialidad y de las necesidades de gestión de la unidad, de acuerdo a instrucciones del superior.
- ❖ Alto conocimiento sobre productos
- ❖ Persona con responsabilidad e iniciativa organización y planificación

Equipos, Instrumentos, Suministros.

- ❖ Notas de ventas o facturas

Conocimientos específicos del cargo:

- ❖ Mercadotecnia

Documentación asociada al cargo

- ❖ Título de bachiller
- ❖ Título de ingeniero en marketing o afines
- ❖ Cédula de ciudadanía Certificado del último sufragio
- ❖ Certificado actualizado del último trabajo
- ❖ Un certificado actualizado de honorabilidad y honradez
- ❖ Partida de nacimiento de los hijos (de existir)
- ❖ 2 fotografías tamaño carne Certificado de tipo de sangre
- ❖ Certificado de salud

Requisitos del Ingreso:

- ❖ Cumplir las pruebas de ingreso a la empresa.
- ❖ No encontrarse afecto a causales de inhabilidades previstas por la empresa.

4.3.7 **SERVICIOS**

Los servicios adicionales que OPGAME, brindara en su isla es:

- Información actualizada de lo último en videojuegos
- Mantenimiento de consolas y equipos

4.3.8 **PUBLICIDAD**

La estrategia de publicidad es:

- ✓ Por medio del vendedor en la isla.
- ✓ Página WEB.
- ✓ Publicidad en Punto de venta.

Propuesta

- Realizar un boletín electrónico
- Pagina Web
- Imprimir 5000 volantes
- Publicidad de la Isla

Presupuesto

PROPUESTA	COSTO
BOLETIN ELECTRONICO	10 DOLARES
PAGINA WEB	75 DOLARES
MANTENIMIENTO	25 DOLARES
5000 VOLANTES	30 DOLARES
PUBLICIDAD DE LA ISLA	100 DOLARES

En total el presupuesto para la publicidad de la isla es de USD \$240 dólares y se lo puede observar en Anexo, Ilustración N°57, 58 y 59.

CAPITULO V

ESTUDIO FINANCIERO

El nicho de mercado de la mercancía que estamos analizando es de características muy detalladas y específicas, por lo que la inversión que se debe realizar es de un grado medio.

La base de este estudio es la importación de los videojuegos y sus accesorios, esto da pie a la creación de un negocio donde se puede comercializar el producto al detalle, sin perder el enfoque de que con el tiempo y el buen manejo de este negocio crezca a futuro.

De acuerdo a lo expuesto, analizaremos la factibilidad del plan de negocios con el objetivo de conocer si el proyecto puede ser o no puede ser implementado.

Los análisis financieros que se realizarán son:

- La creación del balance de situación inicial con el enfoque de la inversión necesaria y los medios para obtener el dinero.
- La comparación de la utilidad vs. la inversión, utilizando los flujos de caja.
- El análisis de los diferentes indicadores de evaluación sobre el dinero invertido para ver si es rentable o no.

5.1 INVERSIONES

Son las distribuciones de dinero por las cuales se adquieren ciertos bienes con el ánimo de obtener unos ingresos o rentas a lo largo del tiempo. Es la capacidad de distribuir un capital en algún tipo de negocio o actividad con el fin de aumentarlo.

Esto quiere decir que es un sacrificio temporal y actual que se acepta con el fin de obtener ganancias a futuro.

La inversión que este proyecto analizara para su funcionamiento es la adquisición de activos tanto corrientes como fijos, ya que la esencia de la empresa es la de tipo comercial.

Para la creación de OPGAME, la inversión inicial es de USD \$11.447,89, la cual estará destinada para lo siguiente:

- ✓ Activos corrientes USD \$7.985,89;
- ✓ Activos fijos USD \$2.850,00 y
- ✓ Activos diferidos USD \$612,00.

Esta inversión estará cubierta por parte de un capital propio que es de USD \$4.447,89 y con un préstamo familiar de USD \$7.000,00, lo cual podemos observar en la Tabla N°58.

TABLA N° 58
BALANCE DE SITUACION INICIAL

ACTIVOS		PASIVO	
ACTIVOS CORRIENTE	\$ 7.985,89	PASIVO A CORTO PLAZO	\$ 7.000,00
CAJA-BANCOS	\$ 1.000,00	DOCUMENTOS POR	
MERCADERIA	\$ 6.985,89	PAGAR	\$ 7.000,00
ACTIVOS FIJOS	\$ 2.850,00	PATRIMONIO	\$ 4.447,89
MUEBLES Y ENSERES	\$ 1.600,00	CAPITAL SOCIAL	\$ 4.447,89
EQUIPOS DE OFICINA	\$ 1.250,00		
ACTIVOS DIFERIDOS	\$ 612,00		
GASTOS DE			
CONSTITUCION Y	\$ 612,00		
TOTAL ACTIVOS	\$ 11.447,89	TOTAL PASIVO Y	
		PATRIMONIO	\$ 11.447,89

Elaborado por: David Vargas

5.1.1 *ACTIVOS CORRIENTES*

El nacimiento del negocio, necesitara un capital de trabajo de USD \$1.000,00, aparte de la inversión en mercadería inicial, que es de USD \$6.985,89.

Este valor incluye el precio de la mercancía en origen, impuestos y tributos por aduana, transporte, y seguro.

Estos valores se desglosan en la Tabla N°59:

TABLA N° 59
VALOR TOTAL DE LA IMPORTACION

PARTIDA ARANCELARIA	DESCRIPCION	CANTIDAD	COSTO POR UNIDAD	VALOR FOB	FLETE	SEGURO	VALOR CIF	AD-VALOREM	ICE	FODINFA	IVA	VALOR A LIQUIDAR	VALOR TOTAL
9504100000	Xbox 360 4GB Console with Kinect	2	\$230,00	\$460,00	\$13,31	\$0,62	\$473,93	\$142,18	\$216,47	\$2,37	\$100,19	\$461,21	\$935,13
9504100000	Xbox 360 4GB Console	2	\$160,00	\$320,00	\$13,31	\$0,62	\$333,93	\$100,18	\$152,52	\$1,67	\$70,60	\$324,96	\$658,89
9504100000	Xbox 360 250GB Console with Kinect	2	\$330,00	\$660,00	\$13,31	\$0,62	\$673,93	\$202,18	\$307,82	\$3,37	\$142,47	\$655,84	\$1.329,76
9504100000	Xbox 360 250GB Console	2	\$220,00	\$440,00	\$13,31	\$0,62	\$453,93	\$136,18	\$207,33	\$2,27	\$95,96	\$441,74	\$895,67
9508900000	Kinect for Xbox 360	2	\$75,00	\$150,00	\$13,31	\$0,62	\$163,93	\$0,00	\$0,00	\$0,82	\$19,77	\$20,59	\$184,51
9508900000	Child of Eden Kinect Bundle	2	\$75,00	\$150,00	\$13,31	\$0,62	\$163,93	\$0,00	\$0,00	\$0,82	\$19,77	\$20,59	\$184,51
9508900000	Xbox 360 Call of Duty: Modern Warfare 3 Wireless Controller	1	\$15,00	\$15,00	\$6,15	\$0,31	\$21,46	\$0,00	\$0,00	\$0,11	\$2,59	\$2,70	\$24,15
9508900000	Gears of War 3 Limited Edition Wireless Controller	1	\$15,00	\$15,00	\$6,15	\$0,31	\$21,46	\$0,00	\$0,00	\$0,11	\$2,59	\$2,70	\$24,15
9508900000	Xbox 360 Wireless Controller	1	\$20,00	\$20,00	\$6,15	\$0,31	\$26,46	\$0,00	\$0,00	\$0,13	\$3,19	\$3,32	\$29,78
9508900000	Xbox 360 Wireless Controller Play and Charge Kit	1	\$20,00	\$20,00	\$6,15	\$0,31	\$26,46	\$0,00	\$0,00	\$0,13	\$3,19	\$3,32	\$29,78
9508900000	Xbox 360 Controller	1	\$15,00	\$15,00	\$6,15	\$0,31	\$21,46	\$0,00	\$0,00	\$0,11	\$2,59	\$2,70	\$24,15
9508900000	Xbox 360 Chatpad	1	\$10,00	\$10,00	\$6,15	\$0,31	\$16,46	\$0,00	\$0,00	\$0,08	\$1,98	\$2,07	\$18,52
9508900000	Xbox 360 Wireless Headset with Bluetooth®	1	\$15,00	\$15,00	\$6,15	\$0,31	\$21,46	\$0,00	\$0,00	\$0,11	\$2,59	\$2,70	\$24,15
9508900000	Xbox 360 250GB Hard Drive	1	\$55,00	\$55,00	\$6,15	\$0,31	\$61,46	\$0,00	\$0,00	\$0,31	\$7,41	\$7,72	\$69,18
9504100000	Playstation®3 250gb	1	\$260,00	\$260,00	\$13,31	\$0,31	\$273,62	\$82,09	\$124,97	\$1,37	\$57,85	\$266,27	\$539,89
9504100000	Playstation®3 120gb	1	\$210,00	\$210,00	\$13,31	\$0,31	\$223,62	\$67,09	\$102,14	\$1,12	\$47,28	\$217,62	\$441,23
9504100000	Playstation®2	2	\$98,00	\$196,00	\$13,31	\$0,62	\$209,93	\$62,98	\$95,88	\$1,05	\$44,38	\$204,29	\$414,22
9508900000	Mando inalambrico Dualshock®3	1	\$15,00	\$15,00	\$6,15	\$0,31	\$21,46	\$0,00	\$0,00	\$0,11	\$2,59	\$2,70	\$24,15
9508900000	Mando analogo Dualshock®2	1	\$10,00	\$10,00	\$6,15	\$0,31	\$16,46	\$0,00	\$0,00	\$0,08	\$1,98	\$2,07	\$18,52
9508900000	Memory Card 8MB	3	\$4,00	\$12,00	\$21,04	\$0,92	\$33,96	\$0,00	\$0,00	\$0,17	\$4,10	\$4,27	\$38,23
9508900000	Thrustmaster®T500 RS	1	\$80,00	\$80,00	\$6,15	\$0,31	\$86,46	\$0,00	\$0,00	\$0,43	\$10,43	\$10,86	\$97,32
9504100000	Nintendo Wii color Blanco	1	\$190,00	\$190,00	\$13,31	\$0,31	\$203,62	\$61,09	\$93,00	\$1,02	\$43,05	\$198,15	\$401,77
9504100000	Nintendo Wii color Negro	1	\$190,00	\$190,00	\$13,31	\$0,31	\$203,62	\$61,09	\$93,00	\$1,02	\$43,05	\$198,15	\$401,77
9508900000	Wii Motionplus	1	\$8,00	\$8,00	\$6,15	\$0,31	\$14,46	\$0,00	\$0,00	\$0,07	\$1,74	\$1,82	\$16,27
9508900000	Wii balance board	1	\$60,00	\$60,00	\$6,15	\$0,31	\$66,46	\$0,00	\$0,00	\$0,33	\$8,01	\$8,35	\$74,80
9508900000	Wii wheel	1	\$10,00	\$10,00	\$6,15	\$0,31	\$16,46	\$0,00	\$0,00	\$0,08	\$1,98	\$2,07	\$18,52
9508900000	Wii Zapper	1	\$10,00	\$10,00	\$6,15	\$0,31	\$16,46	\$0,00	\$0,00	\$0,08	\$1,98	\$2,07	\$18,52
9508900000	Mando de Wii plus	1	\$10,00	\$10,00	\$6,15	\$0,31	\$16,46	\$0,00	\$0,00	\$0,08	\$1,98	\$2,07	\$18,52
9508900000	Nunchuk	1	\$20,00	\$20,00	\$6,15	\$0,31	\$26,46	\$0,00	\$0,00	\$0,13	\$3,19	\$3,32	\$29,78
	TOTAL	38	\$2.430,00	\$3.626,00	\$272,00	\$11,69	\$3.909,69	\$915,03	\$1.393,13	\$19,55	\$748,49	\$3.076,20	\$6.985,89

Elaborado por: David Vargas

5.1.2 *ACTIVOS FIJOS*

La creación de la isla tendrá como activos fijos lo siguiente:

- Isla, elaborada con estructura de aluminio armada con remaches y tornillos, paredes de vidrio adosadas con caucho y silicona sobre una base que a su vez se sujeta con tornillos de seguridad en la estructura, posee un sistema eléctrico invisible que consta de mangueras LED para la iluminación interior de los mostradores, además de todos los tomacorriente necesarios, su valor es de USD \$1.600,00
- Dos televisores de 32 pulgadas LG, valorados en USD \$400,00 cada uno, dando un total de USD \$800,00
- Una computadora, con un sistema de inventario y facturación valorada en USD \$450,00.

Los activos tendrán su respectivo porcentaje de depreciación, que de acuerdo a la ley es de:

- ✓ Muebles y enseres 10% anual
- ✓ Equipos de oficina del 33.3% anual.

El total de los activos fijos es de USD \$2.850,00.

5.1.3 *ACTIVOS DIFERIDOS*

Los requerimientos para constituirse como empresa se detallan a continuación:

1. Estatuto de constitución de la empresa

Entidad ha acudir: Notaria

Requisitos Para El Registro:

- ❖ Copia de Cedula y papeleta de votación notariada
- ❖ Certificado de depósito de integración de capital

Costos:

- ❖ Honorarios de abogado USD\$ 200

Tiempo De Trámite:

- ❖ 1 día

Ver Anexo, Documento N°1

2. Registro único de contribuyentes

Entidad ha acudir: Servicio de Rentas Internas (SRI)

Requisitos Para El Registro:

- ❖ Escritura de constitución de la compañía,
- ❖ Copia de la cédula del representante legal y
- ❖ Llenar el formulario

Costos:

- ❖ USD\$ 1 dólar

Tiempo De Trámite:

- ❖ 1 día

Ver Anexo, Documento N°2

3. Patente Municipal En Quito

Entidad ha acudir: Administración Zonal Quitumbe o cualquier Administración que opere en el Distrito Metropolitano de Quito.

Requisitos Para El Registro:

- ❖ Formulario de inscripción de la patente municipal, original y copia;
- ❖ R.U.C. copia y original.
- ❖ Cédula de ciudadanía, copia y original
- ❖ Copia de la última papeleta de votación.
- ❖ Copia de la carta del impuesto predial del local donde funciona el negocio.
- ❖ Permiso de bomberos.

Costos De Certificados:

- ❖ Formulario de inscripción USD\$ 0.20

Tiempo De Trámite:

- ❖ 1 día.

Ver Anexo, Documento N° 3

4. Constitución de compañías

Entidad ha acudir: Superintendencia de Compañías

Requisitos para la inscripción en el Registro Mercantil:

- ❖ Tres escrituras o protocolizaciones (mínimo) primera, segunda y tercera copias.
- ❖ Tres resoluciones (mínimo) aprobando las escrituras o protocolizaciones.
- ❖ Certificado de afiliación a una de las Cámaras de la Distribución del Cantón en donde se encuentra el domicilio de la compañía, según su objeto social (Debe constar el aumento de capital si trata de aquello. Si se trata de disolución o liquidación se debe presentar el certificado de desafiliación respectivo).
- ❖ Publicación del extracto (periódico).
- ❖ Razones Notariales que indiquen que los Notarios han tomado nota de las resoluciones aprobatorias al margen de las matrices de las escrituras respectivas.
- ❖ Copias de la cédula de ciudadanía y el certificado de votación del (los) compareciente (s) (VIGENTE).
- ❖ Certificado de inscripción en el Registro de la Dirección Financiera Tributaria del Municipio del Distrito Metropolitano de Quito (Para Constituciones).
- ❖ Certificado de cumplimiento tributario otorgado por la Dirección Financiera Tributaria del Municipio del Distrito Metropolitano de Quito (Para actos societarios).

Costos De Certificados:

- ❖ Documentos 10 dólares
- ❖ Deposito de integración de capital USD\$ 400

Tiempo De Trámite:

- ❖ 1-2 meses

La constitución del negocio tendrá un costo de de USD \$612,00, lo cual cubre los distintos requerimientos que se necesitan para la creación de un ente comercial. El permiso de bomberos no es necesario por lo que el centro comercial posee este permiso.

5.2 GASTOS PRESUPUESTADOS

5.2.1 COSTOS VARIABLES

Los costos variables de OPGAME, saldrán de la primera importación, el costo variable unitario saldrá dividiendo el total de los equipos más los impuestos para la cantidad importada.

Estos valores podemos ver en la Tabla N° 60:

TABLA N° 60
COSTOS VARIABLE UNITARIO DE LA MERCANCÍA

PARTIDA ARANCELARIA	DESCRIPCION	CANTIDAD	VALOR TOTAL DE IMPORTACION	COSTO VARIABLE UNITARIO
9504100000	Xbox 360 4GB Console with Kinect	2	\$ 935,13	\$ 467,57
9504100000	Xbox 360 4GB Console	2	\$ 658,89	\$ 329,44
9504100000	Xbox 360 250GB Console with Kinect	2	\$ 1.329,76	\$ 664,88
9504100000	Xbox 360 250GB Console	2	\$ 895,67	\$ 447,83
9508900000	Kinect for Xbox 360	2	\$ 184,51	\$ 92,26
9508900000	Child of Eden Kinect Bundle	2	\$ 184,51	\$ 92,26
9508900000	Xbox 360 Call of Duty: Modern Warfare 3 Wireless Controller	1	\$ 24,15	\$ 24,15
9508900000	Gears of War 3 Limited Edition Wireless Controller	1	\$ 24,15	\$ 24,15
9508900000	Xbox 360 Wireless Controller	1	\$ 29,78	\$ 29,78
9508900000	Xbox 360 Wireless Controller Play and Charge Kit	1	\$ 29,78	\$ 29,78
9508900000	Xbox 360 Controller	1	\$ 24,15	\$ 24,15
9508900000	Xbox 360 Chatpad	1	\$ 18,52	\$ 18,52
9508900000	Xbox 360 Wireless Headset with Bluetooth®	1	\$ 24,15	\$ 24,15
9508900000	Xbox 360 250GB Hard Drive	1	\$ 69,18	\$ 69,18
9504100000	Playstation®3 250gb	1	\$ 539,89	\$ 539,89
9504100000	Playstation®3 120gb	1	\$ 441,23	\$ 441,23
9504100000	Playstation®2	2	\$ 414,22	\$ 207,11
9508900000	Mando inalambrico Dualshock®3	1	\$ 24,15	\$ 24,15
9508900000	Mando analogo Dualshock®2	1	\$ 18,52	\$ 18,52
9508900000	Memory Card 8MB	3	\$ 38,23	\$ 12,74
9508900000	Thrustmaster®T500 RS	1	\$ 97,32	\$ 97,32
9504100000	Nintendo Wii color Blanco	1	\$ 401,77	\$ 401,77
9504100000	Nintendo Wii color Negro	1	\$ 401,77	\$ 401,77
9508900000	Wii Motionplus	1	\$ 16,27	\$ 16,27
9508900000	Wii balance board	1	\$ 74,80	\$ 74,80
9508900000	Wii wheel	1	\$ 18,52	\$ 18,52
9508900000	Wii Zapper	1	\$ 18,52	\$ 18,52
9508900000	Mando de Wii plus	1	\$ 18,52	\$ 18,52
9508900000	Nunchuk	1	\$ 29,78	\$ 29,78
	TOTAL	38	\$6.985,89	\$ 4.659,06

Elaborado por: David Vargas

5.2.2 *COSTOS FIJOS*

El proyecto tendrá los siguientes costos fijos:

- Arriendo del centro comercial el Recreo,
- Internet,
- Teléfono,
- Suministros y materiales,
- Mantenimiento de la isla,
- Movilización,
- Sueldos y salarios administrativos,
- Sueldos y salarios operarios,
- Depreciación equipo de oficina,
- Depreciación muebles y enseres,
- Diseño página web,
- Mantenimiento página web,
- Publicidad,
- Amortización de interés,
- Amortización de activos diferidos,
- Cuota de capital.

Por medio de las Tablas N° 61, 62, 63, 64 y 65 indicaré los costos de la depreciación, amortización de la deuda, la publicidad y los sueldos y salarios.

**TABLA N° 61
 DEPRECIACIONES**

DEPRECIACION MUEBLES Y ENSERES	
VALOR	\$ 1.600,00
PORCENTAJE DE DEPRECIACION	10%
TIEMPO EN AÑOS	10
DEPRECIACION ANUAL	\$ 160,00
DEPRECIACION MENSUAL	\$ 13,33

DEPRECIACION EQUIPOS DE OFICINA	
VALOR	\$ 1.250,00
PORCENTAJE DE DEPRECIACION	33,33%
TIEMPO EN AÑOS	3
DEPRECIACION ANUAL	\$ 416,67
DEPRECIACION MENSUAL	\$ 34,72

Elaborado por: David Vargas

**TABLA N° 62
 AMORTIZACION**

PRESTAMO FAMILIAR	\$ 7.000,00	MONTO	\$ 7.140,00
TASA DE INTERES ANUAL	2%		
CAPITAL	INTERES	CUOTA DE CAPITAL	CUOTA
\$ 7.140,00	\$ 142,80	\$ 452,20	\$ 595,00
\$ 6.687,80	\$ 133,76	\$ 461,24	\$ 595,00
\$ 6.226,56	\$ 124,53	\$ 470,47	\$ 595,00
\$ 5.756,09	\$ 115,12	\$ 479,88	\$ 595,00
\$ 5.276,21	\$ 105,52	\$ 489,48	\$ 595,00
\$ 4.786,73	\$ 95,73	\$ 499,27	\$ 595,00
\$ 4.287,47	\$ 85,75	\$ 509,25	\$ 595,00
\$ 3.778,22	\$ 75,56	\$ 519,44	\$ 595,00
\$ 3.258,78	\$ 65,18	\$ 529,82	\$ 595,00
\$ 2.728,96	\$ 54,58	\$ 540,42	\$ 595,00
\$ 2.188,54	\$ 43,77	\$ 551,23	\$ 595,00
\$ 1.637,31	\$ 32,75	\$ 562,25	\$ 595,00
	\$ 1.075,05	\$ 6.064,95	\$ 7.140,00

Elaborado por: David Vargas

TABLA N° 63
SUELDO Y SALARIO DEL VENDEDOR

SUELDO Y SALARIO	VALOR UNITARIO	TOTAL
SALARIO BASICO POR LEY	\$ 264,00	\$ 264,00
SALARIO REAL A PAGAR	\$ 300,00	\$ 300,00
	\$ 300,00	\$ 300,00

Elaborado por: David Vargas

TABLA N° 64
SUELDO Y SALARIO DEL GERENTE

SUELDO Y SALARIO	VALOR UNITARIO	TOTAL
SALARIO BASICO POR LEY	\$ 264,00	\$ 264,00
SALARIO REAL A PAGAR	\$ 700,00	\$ 700,00
	\$ 700,00	\$ 700,00

Elaborado por: David Vargas

TABLA N° 65
PUBLICIDAD

PROPUESTA	COSTO
BOLETIN ELECTRONICO	\$ 10,00
PAGINA WEB	\$ 75,00
MANTENIMIENTO CONTACTOS	\$25,00
5000 VOLANTES	\$ 30,00
PUBLICIDAD DE LA ISLA	\$ 100,00
	\$ 240,00

Elaborado por: David Vargas

La publicidad por los doce meses es: boletines electrónicos, mantenimiento, volantes y la publicidad de la isla cambiara cada 6 meses por el motivo de renovar nuestra imagen.

5.3 INGRESOS PRESUPUESTADOS

Los ingresos que busca este proyecto por venta de los productos están entre 300% al 450% y se detalla en la Tabla N°66:

**TABLA N° 66
PRECIOS**

PARTIDA ARANCELARIA	DESCRIPCION	CANTIDAD	VALOR TOTAL DE IMPORTACION	COSTO VARIABLE UNITARIO	% UTILIDAD	VALOR DE LA UTILIDAD	UTILIDAD TOTAL UNITARIA
9504100000	Xbox 360 4GB Console with Kinect	2	\$ 935,13	\$ 467,57	300%	\$ 1.402,70	\$ 1.870,26
9504100000	Xbox 360 4GB Console	2	\$ 658,89	\$ 329,44	400%	\$ 1.317,78	\$ 1.647,22
9504100000	Xbox 360 250GB Console with Kinect	2	\$ 1.329,76	\$ 664,88	300%	\$ 1.994,64	\$ 2.659,53
9504100000	Xbox 360 250GB Console	2	\$ 895,67	\$ 447,83	300%	\$ 1.343,50	\$ 1.791,34
9508900000	Kinect for Xbox 360	2	\$ 184,51	\$ 92,26	400%	\$ 369,03	\$ 461,29
9508900000	Child of Eden Kinect Bundle	2	\$ 184,51	\$ 92,26	400%	\$ 369,03	\$ 461,29
9508900000	Xbox 360 Call of Duty: Modern Warfare 3 Wireless Controller	1	\$ 24,15	\$ 24,15	450%	\$ 108,69	\$ 132,84
9508900000	Gears of War 3 Limited Edition Wireless Controller	1	\$ 24,15	\$ 24,15	450%	\$ 108,69	\$ 132,84
9508900000	Xbox 360 Wireless Controller	1	\$ 29,78	\$ 29,78	450%	\$ 134,01	\$ 163,79
9508900000	Xbox 360 Wireless Controller Play and Charge Kit	1	\$ 29,78	\$ 29,78	450%	\$ 134,01	\$ 163,79
9508900000	Xbox 360 Controller	1	\$ 24,15	\$ 24,15	450%	\$ 108,69	\$ 132,84
9508900000	Xbox 360 Chatpad	1	\$ 18,52	\$ 18,52	450%	\$ 83,36	\$ 101,89
9508900000	Xbox 360 Wireless Headset with Bluetooth®	1	\$ 24,15	\$ 24,15	450%	\$ 108,69	\$ 132,84
9508900000	Xbox 360 250GB Hard Drive	1	\$ 69,18	\$ 69,18	450%	\$ 311,30	\$ 380,47
9504100000	Playstation®3 250gb	1	\$ 539,89	\$ 539,89	300%	\$ 1.619,67	\$ 2.159,57
9504100000	Playstation®3 120gb	1	\$ 441,23	\$ 441,23	300%	\$ 1.323,70	\$ 1.764,93
9504100000	Playstation®2	2	\$ 414,22	\$ 207,11	300%	\$ 621,32	\$ 828,43
9508900000	Mando inalámbrico Dualshock®3	1	\$ 24,15	\$ 24,15	450%	\$ 108,69	\$ 132,84
9508900000	Mando analogo Dualshock®2	1	\$ 18,52	\$ 18,52	450%	\$ 83,36	\$ 101,89
9508900000	Memory Card 8MB	3	\$ 38,23	\$ 12,74	450%	\$ 57,34	\$ 70,09
9508900000	Thrustmaster®T500 RS	1	\$ 97,32	\$ 97,32	450%	\$ 437,93	\$ 535,24
9504100000	Nintendo Wii color Blanco	1	\$ 401,77	\$ 401,77	300%	\$ 1.205,31	\$ 1.607,08
9504100000	Nintendo Wii color Negro	1	\$ 401,77	\$ 401,77	300%	\$ 1.205,31	\$ 1.607,08
9508900000	Wii Motionplus	1	\$ 16,27	\$ 16,27	450%	\$ 73,23	\$ 89,50
9508900000	Wii balance board	1	\$ 74,80	\$ 74,80	450%	\$ 336,62	\$ 411,43
9508900000	Wii wheel	1	\$ 18,52	\$ 18,52	450%	\$ 83,36	\$ 101,89
9508900000	Wii Zapper	1	\$ 18,52	\$ 18,52	450%	\$ 83,36	\$ 101,89
9508900000	Mando de Wii plus	1	\$ 18,52	\$ 18,52	450%	\$ 83,36	\$ 101,89
9508900000	Nunchuk	1	\$ 29,78	\$ 29,78	450%	\$ 134,01	\$ 163,79
	TOTAL	38	\$6.985,89	\$ 4.659,06	11700%	\$ 15.350,71	\$ 20.009,76

Elaborado por: David Vargas

El ingreso de la primera importación se representa en la Tabla N°67:

TABLA N° 67
INGRESO PRIMERA IMPORTACION

PARTIDA ARANCELARIA	DESCRIPCION	CANTIDAD	COSTO VARIABLE UNITARIO	VALOR DE LA UTILIDAD	TOTAL INGRESO POR UNIDAD	INGRESO TOTAL
9504100000	Xbox 360 4GB Console with Kinect	2	\$ 467,57	\$ 1.402,70	\$ 1.870,26	\$ 3.740,52
9504100000	Xbox 360 4GB Console	2	\$ 329,44	\$ 1.317,78	\$ 1.647,22	\$ 3.294,44
9504100000	Xbox 360 250GB Console with Kinect	2	\$ 664,88	\$ 1.994,64	\$ 2.659,53	\$ 5.319,05
9504100000	Xbox 360 250GB Console	2	\$ 447,83	\$ 1.343,50	\$ 1.791,34	\$ 3.582,67
9508900000	Kinect for Xbox 360	2	\$ 92,26	\$ 369,03	\$ 461,29	\$ 922,57
9508900000	Child of Eden Kinect Bundle	2	\$ 92,26	\$ 369,03	\$ 461,29	\$ 922,57
9508900000	Xbox 360 Call of Duty: Modern Warfare 3 Wireless Controller	1	\$ 24,15	\$ 108,69	\$ 132,84	\$ 132,84
9508900000	Gears of War 3 Limited Edition Wireless Controller	1	\$ 24,15	\$ 108,69	\$ 132,84	\$ 132,84
9508900000	Xbox 360 Wireless Controller	1	\$ 29,78	\$ 134,01	\$ 163,79	\$ 163,79
9508900000	Xbox 360 Wireless Controller Play and Charge Kit	1	\$ 29,78	\$ 134,01	\$ 163,79	\$ 163,79
9508900000	Xbox 360 Controller	1	\$ 24,15	\$ 108,69	\$ 132,84	\$ 132,84
9508900000	Xbox 360 Chatpad	1	\$ 18,52	\$ 83,36	\$ 101,89	\$ 101,89
9508900000	Xbox 360 Wireless Headset with Bluetooth®	1	\$ 24,15	\$ 108,69	\$ 132,84	\$ 132,84
9508900000	Xbox 360 250GB Hard Drive	1	\$ 69,18	\$ 311,30	\$ 380,47	\$ 380,47
9504100000	Playstation®3 250gb	1	\$ 539,89	\$ 1.619,67	\$ 2.159,57	\$ 2.159,57
9504100000	Playstation®3 120gb	1	\$ 441,23	\$ 1.323,70	\$ 1.764,93	\$ 1.764,93
9504100000	Playstation®2	2	\$ 207,11	\$ 621,32	\$ 828,43	\$ 1.656,87
9508900000	Mando inalambrico Dualshock®3	1	\$ 24,15	\$ 108,69	\$ 132,84	\$ 132,84
9508900000	Mando analogo Dualshock®2	1	\$ 18,52	\$ 83,36	\$ 101,89	\$ 101,89
9508900000	Memory Card 8MB	3	\$ 12,74	\$ 57,34	\$ 70,09	\$ 210,26
9508900000	Thrustmaster®T500 RS	1	\$ 97,32	\$ 437,93	\$ 535,24	\$ 535,24
9504100000	Nintendo Wii color Blanco	1	\$ 401,77	\$ 1.205,31	\$ 1.607,08	\$ 1.607,08
9504100000	Nintendo Wii color Negro	1	\$ 401,77	\$ 1.205,31	\$ 1.607,08	\$ 1.607,08
9508900000	Wii Motionplus	1	\$ 16,27	\$ 73,23	\$ 89,50	\$ 89,50
9508900000	Wii balance board	1	\$ 74,80	\$ 336,62	\$ 411,43	\$ 411,43
9508900000	Wii wheel	1	\$ 18,52	\$ 83,36	\$ 101,89	\$ 101,89
9508900000	Wii Zapper	1	\$ 18,52	\$ 83,36	\$ 101,89	\$ 101,89
9508900000	Mando de Wii plus	1	\$ 18,52	\$ 83,36	\$ 101,89	\$ 101,89
9508900000	Nunchuk	1	\$ 29,78	\$ 134,01	\$ 163,79	\$ 163,79
	TOTAL	38	\$ 4.659,06	\$ 15.350,71	\$ 20.009,76	\$ 29.869,29

Elaborado por: David Vargas

5.4 MARGEN DE UTILIDAD

La ganancia que se espera obtener en máximo tres meses es de USD \$22.883,39 y se lo puede observar en la Tabla N°68.

**TABLA N° 68
UTILIDAD TOTAL**

PARTIDA ARANCELARIA	DESCRIPCION	VALOR IMPORTACION	VALOR VENDIDO/INGRESO TOTAL	UTILIDAD
9504100000	Xbox 360 4GB Console with Kinect	\$ 935,13	\$ 3.740,52	\$ 2.805,39
9504100000	Xbox 360 4GB Console	\$ 658,89	\$ 3.294,44	\$ 2.635,55
9504100000	Xbox 360 250GB Console with Kinect	\$ 1.329,76	\$ 5.319,05	\$ 3.989,29
9504100000	Xbox 360 250GB Console	\$ 895,67	\$ 3.582,67	\$ 2.687,00
9508900000	Kinect for Xbox 360	\$ 184,51	\$ 922,57	\$ 738,06
9508900000	Child of Eden Kinect Bundle	\$ 184,51	\$ 922,57	\$ 738,06
9508900000	Xbox 360 Call of Duty: Modern Warfare 3 Wireless Controller	\$ 24,15	\$ 132,84	\$ 108,69
9508900000	Gears of War 3 Limited Edition Wireless Controller	\$ 24,15	\$ 132,84	\$ 108,69
9508900000	Xbox 360 Wireless Controller	\$ 29,78	\$ 163,79	\$ 134,01
9508900000	Xbox 360 Wireless Controller Play and Charge Kit	\$ 29,78	\$ 163,79	\$ 134,01
9508900000	Xbox 360 Controller	\$ 24,15	\$ 132,84	\$ 108,69
9508900000	Xbox 360 Chatpad	\$ 18,52	\$ 101,89	\$ 83,36
9508900000	Xbox 360 Wireless Headset with Bluetooth®	\$ 24,15	\$ 132,84	\$ 108,69
9508900000	Xbox 360 250GB Hard Drive	\$ 69,18	\$ 380,47	\$ 311,30
9504100000	Playstation®3 250gb	\$ 539,89	\$ 2.159,57	\$ 1.619,67
9504100000	Playstation®3 120gb	\$ 441,23	\$ 1.764,93	\$ 1.323,70
9504100000	Playstation®2	\$ 414,22	\$ 1.656,87	\$ 1.242,65
9508900000	Mando inalambrico Dualshock®3	\$ 24,15	\$ 132,84	\$ 108,69
9508900000	Mando analogo Dualshock®2	\$ 18,52	\$ 101,89	\$ 83,36
9508900000	Memory Card 8MB	\$ 38,23	\$ 210,26	\$ 172,03
9508900000	Thrustmaster®T500 RS	\$ 97,32	\$ 535,24	\$ 437,93
9504100000	Nintendo Wii color Blanco	\$ 401,77	\$ 1.607,08	\$ 1.205,31
9504100000	Nintendo Wii color Negro	\$ 401,77	\$ 1.607,08	\$ 1.205,31
9508900000	Wii Motionplus	\$ 16,27	\$ 89,50	\$ 73,23
9508900000	Wii balance board	\$ 74,80	\$ 411,43	\$ 336,62
9508900000	Wii wheel	\$ 18,52	\$ 101,89	\$ 83,36
9508900000	Wii Zapper	\$ 18,52	\$ 101,89	\$ 83,36
9508900000	Mando de Wii plus	\$ 18,52	\$ 101,89	\$ 83,36
9508900000	Nunchuk	\$ 29,78	\$ 163,79	\$ 134,01
	TOTAL	\$ 6.985,89	\$ 29.869,29	\$ 22.883,39

Elaborado por: David Vargas

5.5 PUNTO DE EQUILIBRIO

El número de ventas que se debe realizar para alcanzar el punto de equilibrio de este proyecto es de 17 artículos, los cuales permitirán cubrir los costos fijos de la inversión. Estos datos pueden observarse en la Tabla N°69 y en el Anexo, Gráfico N°40.

**TABLA N° 69
PUNTO DE EQUILIBRIO**

PARTIDA ARANCELARIA	DESCRIPCION	CANTIDAD	COSTO VARIABLE UNITARIO	VALOR TOTAL DE IMPORTACION	INGRESO TOTAL	UTILIDAD DE LA IMPORTACION	COSTOS FIJOS POR MERCANCIA	COSTO TOTAL	UNIDADES PARA PUNTO DE EQUILIBRIO
9504100000	Xbox 360 4GB Console with Kinect	2	\$ 467,57	\$ 935,13	\$ 3.740,52	\$ 3.272,96	\$ 125,11	\$ 592,67	0
9504100000	Xbox 360 4GB Console	2	\$ 329,44	\$ 658,89	\$ 3.294,44	\$ 2.965,00	\$ 125,11	\$ 454,55	0
9504100000	Xbox 360 250GB Console with Kinect	2	\$ 664,88	\$ 1.329,76	\$ 5.319,05	\$ 4.654,17	\$ 125,11	\$ 789,99	0
9504100000	Xbox 360 250GB Console	2	\$ 447,83	\$ 895,67	\$ 3.582,67	\$ 3.134,84	\$ 125,11	\$ 572,94	0
9508900000	Kinect for Xbox 360	2	\$ 92,26	\$ 184,51	\$ 922,57	\$ 830,32	\$ 125,11	\$ 217,37	0
9508900000	Child of Eden Kinect Bundle	2	\$ 92,26	\$ 184,51	\$ 922,57	\$ 830,32	\$ 125,11	\$ 217,37	0
9508900000	Xbox 360 Call of Duty: Modern Warfare 3 Wireless Controller	1	\$ 24,15	\$ 24,15	\$ 132,84	\$ 108,69	\$ 62,55	\$ 86,71	1
9508900000	Gears of War 3 Limited Edition Wireless Controller	1	\$ 24,15	\$ 24,15	\$ 132,84	\$ 108,69	\$ 62,55	\$ 86,71	1
9508900000	Xbox 360 Wireless Controller	1	\$ 29,78	\$ 29,78	\$ 163,79	\$ 134,01	\$ 62,55	\$ 92,33	1
9508900000	Xbox 360 Wireless Controller Play and Charge Kit	1	\$ 29,78	\$ 29,78	\$ 163,79	\$ 134,01	\$ 62,55	\$ 92,33	1
9508900000	Xbox 360 Controller	1	\$ 24,15	\$ 24,15	\$ 132,84	\$ 108,69	\$ 62,55	\$ 86,71	1
9508900000	Xbox 360 Chatpad	1	\$ 18,52	\$ 18,52	\$ 101,89	\$ 83,36	\$ 62,55	\$ 81,08	1
9508900000	Xbox 360 Wireless Headset with Bluetooth®	1	\$ 24,15	\$ 24,15	\$ 132,84	\$ 108,69	\$ 62,55	\$ 86,71	1
9508900000	Xbox 360 250GB Hard Drive	1	\$ 69,18	\$ 69,18	\$ 380,47	\$ 311,30	\$ 62,55	\$ 131,73	0
9504100000	Playstation®3 250gb	1	\$ 539,89	\$ 539,89	\$ 2.159,57	\$ 1.619,67	\$ 62,55	\$ 602,45	0
9504100000	Playstation®3 120gb	1	\$ 441,23	\$ 441,23	\$ 1.764,93	\$ 1.323,70	\$ 62,55	\$ 503,79	0
9504100000	Playstation®2	2	\$ 207,11	\$ 414,22	\$ 1.656,87	\$ 1.449,76	\$ 125,11	\$ 332,22	0
9508900000	Mando inalámbrico Dualshock®3	1	\$ 24,15	\$ 24,15	\$ 132,84	\$ 108,69	\$ 62,55	\$ 86,71	1
9508900000	Mando analogo Dualshock®2	1	\$ 18,52	\$ 18,52	\$ 101,89	\$ 83,36	\$ 62,55	\$ 81,08	1
9508900000	Memory Card 8MB	3	\$ 12,74	\$ 38,23	\$ 210,26	\$ 197,52	\$ 187,66	\$ 200,40	1
9508900000	Thrustmaster®T500 RS	1	\$ 97,32	\$ 97,32	\$ 535,24	\$ 437,93	\$ 62,55	\$ 159,87	0
9504100000	Nintendo Wii color Blanco	1	\$ 401,77	\$ 401,77	\$ 1.607,08	\$ 1.205,31	\$ 62,55	\$ 464,32	0
9504100000	Nintendo Wii color Negro	1	\$ 401,77	\$ 401,77	\$ 1.607,08	\$ 1.205,31	\$ 62,55	\$ 464,32	0
9508900000	Wii Motionplus	1	\$ 16,27	\$ 16,27	\$ 89,50	\$ 73,23	\$ 62,55	\$ 78,83	1
9508900000	Wii balance board	1	\$ 74,80	\$ 74,80	\$ 411,43	\$ 336,62	\$ 62,55	\$ 137,36	0
9508900000	Wii wheel	1	\$ 18,52	\$ 18,52	\$ 101,89	\$ 83,36	\$ 62,55	\$ 81,08	1
9508900000	Wii Zapper	1	\$ 18,52	\$ 18,52	\$ 101,89	\$ 83,36	\$ 62,55	\$ 81,08	1
9508900000	Mando de Wii plus	1	\$ 18,52	\$ 18,52	\$ 101,89	\$ 83,36	\$ 62,55	\$ 81,08	1
9508900000	Nunchuk	1	\$ 29,78	\$ 29,78	\$ 163,79	\$ 134,01	\$ 62,55	\$ 92,33	1
	TOTAL	38	\$ 4.659,06	\$6.985,89	\$ 29.869,29	\$ 25.210,23	\$ 2.377,05	\$ 7.036,11	17

Elaborado por: David Vargas

5.6 FLUJO DE CAJA

Es un extracto del dinero que entra y sale por las actividades propias del negocio, por medio de esta herramienta se realizará pronósticos de ventas, costos, inflación, etc, para este proyecto el pronóstico está enfocado para un año y se realizara 4 importaciones con un total de 278 artículos importados, a los cuales dependiendo de la temporada se les aplicara distintas políticas de ventas, la primera importación se prevé vender en 3 meses, al igual que la segunda, tercera y cuarta importación, como lo demuestra la Tabla N° 70.

**TABLA N° 70
VENTAS PARA UN AÑO**

CANTIDAD	DESCRIPCION	IMPORTACION 1			IMPORTACION 2			IMPORTACION 3			IMPORTACION 4		
		34% MES 1	39% MES 2	26% MES 3	28% MES 4	39% MES 5	34% MES 6	29% MES 7	36% MES 8	35% MES 9	34% MES 10	35% MES 11	31% MES 12
2	Xbox 360 4GB Console with Kinect	1	0	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1
2	Xbox 360 4GB Console	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1
2	Xbox 360 250GB Console with Kinect	1	1	0	1	1	0	2	1	3	0	3	1
2	Xbox 360 250GB Console	1	0	1	2	0	1	1	1	1	1	1	0
2	Kinect for Xbox 360	1	1	0	0	3	1	1	1	1	1	1	0
2	Child of Eden Kinect Bundle	0	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
1	Xbox 360 Call of Duty: Modern Warfare 3 Wireless Controller	0	1	0	2	0	3	1	3	0	3	0	1
1	Gears of War 3 Limited Edition Wireless Controller	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0
1	Xbox 360 Wireless Controller	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1
1	Xbox 360 Wireless Controller Play and Charge Kit	0	1	0	0	1	1	2	1	0	1	0	0
1	Xbox 360 Controller	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1
1	Xbox 360 Chatpad	0	1	0	1	2	1	0	1	1	1	1	0
1	Xbox 360 Wireless Headset with Bluetooth®	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1
1	Xbox 360 250GB Hard Drive	1	0	0	1	1	0	0	0	3	0	3	1
1	Playstation®3 250gb	0	0	1	1	2	1	1	1	0	1	0	1
1	Playstation®3 120gb	1	0	0	1	1	0	0	0	2	0	2	0
2	Playstation®2	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1
1	Mando inalámbrico Dualshock®3	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	2
1	Mando analogo Dualshock®2	0	1	0	0	1	2	0	2	2	2	2	0
3	Memory Card 8MB	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2
1	Thrustmaster®T500 RS	0	1	0	3	0	1	1	1	1	1	1	1
1	Nintendo Wii color Blanco	1	0	0	1	1	0	1	3	0	0	0	1
1	Nintendo Wii color Negro	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2
1	Wii Motionplus	0	1	0	1	2	3	1	3	1	3	1	0
1	Wii balance board	1	0	0	0	1	0	1	1	2	0	2	1
1	Wii wheel	1	0	0	1	1	0	3	1	2	0	2	1
1	Wii Zapper	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	Mando de Wii plus	0	1	0	1	0	1	1	3	1	1	1	1
1	Nunchuk	1	0	0	0	1	1	2	1	0	1	0	2
38	TOTAL	13	15	10	22	31	27	23	29	28	27	28	25

Elaborado por: David Vargas

El diseño de flujo de caja está utilizando la inflación mensual de agosto del 2011 que es de 0.49% y está representada en la Tabla N°71 y en el Anexo, Gráfico N°41.

TABLA N° 71
FLUJO DE CAJA

CUENTAS	INVERSION	PRIMER TRIMESTRE			SEGUNDO TRIMESTRE			TERCER TRIMESTRE			CUARTO TRIMESTRE		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
INGRESOS													
VENTAS		\$ 10.218,44	\$ 11.790,51	\$ 7.860,34	\$ 8.214,05	\$ 11.574,35	\$ 10.080,88	\$ 8.587,42	\$ 10.827,62	\$ 10.454,25	\$ 10.080,88	\$ 10.454,25	\$ 9.334,15
COSTOS													
COSTO VARIABLE		\$ 2.389,91	\$ 2.757,59	\$ 1.838,39	\$ 1.921,12	\$ 2.707,03	\$ 2.357,74	\$ 2.008,44	\$ 2.532,39	\$ 2.445,06	\$ 2.357,74	\$ 2.445,06	\$ 2.183,09
COSTOS FIJOS		\$ 2.377,05	\$ 2.204,17	\$ 2.206,30	\$ 2.208,45	\$ 2.210,60	\$ 2.212,76	\$ 2.314,94	\$ 2.217,12	\$ 2.219,32	\$ 2.221,52	\$ 2.223,74	\$ 2.225,97
ARRIENDO C.C. RECREO		\$ 300,00	\$ 301,47	\$ 302,95	\$ 304,43	\$ 305,92	\$ 307,42	\$ 308,93	\$ 310,44	\$ 311,96	\$ 313,49	\$ 315,03	\$ 316,57
INTERNET		\$ 23,00	\$ 23,11	\$ 23,23	\$ 23,34	\$ 23,45	\$ 23,57	\$ 23,68	\$ 23,80	\$ 23,92	\$ 24,03	\$ 24,15	\$ 24,27
TELEFONO		\$ 15,00	\$ 15,07	\$ 15,15	\$ 15,22	\$ 15,30	\$ 15,37	\$ 15,45	\$ 15,52	\$ 15,60	\$ 15,67	\$ 15,75	\$ 15,83
SUMINISTROS Y MATERIALES		\$ 25,00	\$ 25,00	\$ 25,00	\$ 25,00	\$ 25,00	\$ 25,00	\$ 25,00	\$ 25,00	\$ 25,00	\$ 25,00	\$ 25,00	\$ 25,00
MANTENIMIENTO DE ISLA		\$ 10,00	\$ 10,00	\$ 10,00	\$ 10,00	\$ 10,00	\$ 10,00	\$ 10,00	\$ 10,00	\$ 10,00	\$ 10,00	\$ 10,00	\$ 10,00
GASTOS MENORES		\$ 20,00	\$ 20,10	\$ 20,20	\$ 20,30	\$ 20,39	\$ 20,49	\$ 20,60	\$ 20,70	\$ 20,80	\$ 20,90	\$ 21,00	\$ 21,10
MOVILIZACION		\$ 50,00	\$ 50,25	\$ 50,49	\$ 50,74	\$ 50,99	\$ 51,24	\$ 51,49	\$ 51,74	\$ 51,99	\$ 52,25	\$ 52,50	\$ 52,76
SUELDO Y SALARIO GERENTE		\$ 700,00	\$ 700,00	\$ 700,00	\$ 700,00	\$ 700,00	\$ 700,00	\$ 700,00	\$ 700,00	\$ 700,00	\$ 700,00	\$ 700,00	\$ 700,00
SUELDO Y SALARIO VENDEDOR		\$ 300,00	\$ 300,00	\$ 300,00	\$ 300,00	\$ 300,00	\$ 300,00	\$ 300,00	\$ 300,00	\$ 300,00	\$ 300,00	\$ 300,00	\$ 300,00
DEPRECIACION EQUIPOS DE OFICINA		\$ 34,72	\$ 34,72	\$ 34,72	\$ 34,72	\$ 34,72	\$ 34,72	\$ 34,72	\$ 34,72	\$ 34,72	\$ 34,72	\$ 34,72	\$ 34,72
DEPRECIACION MUEBLES Y ENSERES		\$ 13,33	\$ 13,33	\$ 13,33	\$ 13,33	\$ 13,33	\$ 13,33	\$ 13,33	\$ 13,33	\$ 13,33	\$ 13,33	\$ 13,33	\$ 13,33
PAGINA WEB		\$ 75,00	\$ 0,00	\$ 0,00	\$ 0,00	\$ 0,00	\$ 0,00	\$ 0,00	\$ 0,00	\$ 0,00	\$ 0,00	\$ 0,00	\$ 0,00
MANTENIMIENTO DE PAGINA WEB		\$ 25,00	\$ 25,12	\$ 25,25	\$ 25,37	\$ 25,49	\$ 25,62	\$ 25,74	\$ 25,87	\$ 26,00	\$ 26,12	\$ 26,25	\$ 26,38
PUBLICIDAD		\$ 140,00	\$ 40,00	\$ 40,00	\$ 40,00	\$ 40,00	\$ 40,00	\$ 140,00	\$ 40,00	\$ 40,00	\$ 40,00	\$ 40,00	\$ 40,00
AMORTIZACION INTERES		\$ 142,80	\$ 133,76	\$ 124,53	\$ 115,12	\$ 105,52	\$ 95,73	\$ 85,75	\$ 75,56	\$ 65,18	\$ 54,58	\$ 43,77	\$ 32,75
AMORTIZACION ACTIVOS DIFERIDOS		\$ 51,00	\$ 51,00	\$ 51,00	\$ 51,00	\$ 51,00	\$ 51,00	\$ 51,00	\$ 51,00	\$ 51,00	\$ 51,00	\$ 51,00	\$ 51,00
CUOTA CAPITAL		\$ 452,20	\$ 461,24	\$ 470,47	\$ 479,88	\$ 489,48	\$ 499,27	\$ 509,25	\$ 519,44	\$ 529,82	\$ 540,42	\$ 551,23	\$ 562,25
UTILIDAD BRUTA EN VENTAS		\$ 5.451,48	\$ 6.828,75	\$ 3.815,64	\$ 4.084,49	\$ 6.656,72	\$ 5.510,38	\$ 4.264,04	\$ 6.078,11	\$ 5.789,87	\$ 5.501,62	\$ 5.785,45	\$ 4.925,09

ACTIVOS CORRIENTE	\$ 7.985,89
CAJA-BANCOS	\$ 1.000,00
MERCADERIA	\$ 6.985,89
ACTIVOS FIJOS	\$ 2.850,00
MUEBLES Y ENSERES	\$ 1.600,00
EQUIPOS DE OFICINA	\$ 1.250,00
ACTIVOS DIFERIDOS	\$ 612,00
GASTOS DE CONSTITUCION Y	\$ 612,00
TOTAL ACTIVOS	\$ 11.447,89

Elaborado por: David Vargas

5.7 INDICADORES FINANCIEROS

Los indicadores financieros son cifras que resumen el estado de una empresa o en otras palabras son informes de la misma que indican por qué camino se encuentra la empresa y qué medidas se debe tomar para corregir ese camino o para seguir adelante y creciendo.

Para este caso, que es un proyecto de factibilidad, nos ayuda a determinar si es posible invertir determinando ciertos factores como la garantía de que recuperaremos nuestra inversión, la liquidez que se necesita para empezar el negocio, que tipo de endeudamiento necesitamos y otros factores que sean necesarios.

5.7.1 INDICES DE LIQUIDEZ

La operatividad de la empresa o la factibilidad de un proyecto es medida a través de los indicadores de liquidez, ya que muestra la disponibilidad de liquidez que la empresa posee.

Estos índices nos muestra la capacidad de respuesta de la empresa o el proyecto frente a los proveedores, empleados, renovación de tecnología, ampliación de la empresa, etc.

5.7.2 CAPITAL DE TRABAJO

OPGAME posee un sobrante de USD \$1.276,28 para saldar las obligaciones a corto plazo de la empresa. Lo cual podemos observar en el Anexo, Gráfico N°42.

5.7.3 RAZÓN CORRIENTE

El activo corriente supera en un 100% las obligaciones que OPGAME posee y tiene un colchón financieramente hablando de 18% para cualquier emergencia que apareciera.

5.7.4 PRUEBA ÁCIDA

La prueba acida determina la capacidad de pago de la empresa sin la necesidad de realizar sus inventarios.

El resultado de la prueba acida es de 0.14, esto quiere decir por cada dólar que debe la empresa, dispone de 14 centavos para pagarlo.

5.7.5 INDICES DE ENDEUDAMIENTO

Los activos de OPGAME son en un 61,15% de los acreedores, en el caso de este proyecto son del préstamo familiar que se acabará de cancelar en un año como muestra el flujo de caja.

Estos datos están representados en el Anexo, Gráfico N°43.

5.7.6 INDICE DE APALANCAMIENTO

De acuerdo a este índice podemos decir que la empresa no puede cubrir las deudas con terceros con el capital social, ya que nos faltaría cubrir un 57% de las deudas.

Estos datos están representados en el Anexo, Gráfico N°44.

5.8 EVALUACION FINANCIERA

Los inversionistas realizan estos tipos de estudio para conocer cuál es la entrega óptima de los recursos para la implementación del proyecto.

Los indicadores que utilizare son:

- Valor actual neto,
- Tasa interna de retorno,
- Periodo de recuperación.

5.8.1 VALOR ACTUAL NETO

La inversión para un año en este proyecto es rentable, para verificar esto tenemos que comparar la inversión con la que empezamos que es de USD \$11.447,89 y los valores que arroja el flujo de caja a una tasa de descuento de 4.58% obtenida del banco central para agosto del 2011 que nos da USD \$48.902,53, sacando un valor positivo de USD \$37.454,64.

El Cálculo de este Índice se lo realizó por medio del Programa Excel, con los datos que el flujo de caja arrojó, esto podemos observar en la Ilustración N°60.

ILUSTRACION N° 60
CALCULO DEL VAN EN EXCEL

C18 fx =VNA(4,58%;B4:B15)

	A	B	C	D
1				
2		FLUJO DE CAJA		
3		(\$ 11.447,89)		
4		\$ 5.451,48		
5		\$ 6.828,75		
6		\$ 3.815,64		
7		\$ 4.084,49		
8		\$ 6.656,72		
9		\$ 5.510,38		
10		\$ 4.264,04		
11		\$ 6.078,11		
12		\$ 5.789,87		
13		\$ 5.501,62		
14		\$ 5.785,45		
15		\$ 4.925,09		
16				
17				
18		VAN	\$ 48.902,53	

Elaborado: David Vargas

5.8.2 TASA INTERNA DE RETORNO (TIR)

La tasa interna de retorno proyectada para un año es del 47%, lo que significa que la rentabilidad que genera la importación de videoconsolas y sus accesorios es media, para una importación de este tipo.

El Cálculo de este Índice se lo realizó por medio del Programa Excel, con los datos que el flujo de caja arrojó, esto podemos observar en la Ilustración N°61.

**ILUSTRACION N° 61
CALCULO DEL TIR EN EXCEL**

	A	B	C	D	E
1					
2		FLUJO DE CAJA			
3		(\$ 11.447,89)			
4		\$ 5.451,48		TIR	47%
5		\$ 6.828,75			
6		\$ 3.815,64		Referencia Internacional	10%
7		\$ 4.084,49			
8		\$ 6.656,72			
9		\$ 5.510,38			
10		\$ 4.264,04			
11		\$ 6.078,11			
12		\$ 5.789,87			
13		\$ 5.501,62			
14		\$ 5.785,45			
15		\$ 4.925,09			
16					

Elaborado: David Vargas

5.8.3 PERIODO DE RECUPERACION (PR)

La recuperación estimada de la inversión es de un año, en el cual buscamos cubrir los USD \$11.447,89 y empezar a generar ganancias, esto lo podemos visualizar en la Tabla N°69 y 70, junto al Anexo, Gráfico N°40.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 CONCLUSIONES

- Estudiando e investigando a profundidad acerca de los videojuegos y su historia me ayudó a realizar un estudio integral y sistemático de este tema.
- El nicho de mercado donde ingresaría mi producto está en auge, ya que es un producto que estimula diferentes sentidos del ser humano y los potenciales compradores buscarían la forma de adquirir las consolas o sus accesorios.
- La comunicación y negociación con el proveedor, el manejo de información frente a la aduana y a los diferentes actores del comercio exterior se agilitan gracias a la tecnología, produciendo efectividad en el importador y satisfacción a sus clientes finales.
- Las consolas y accesorios que se importan desde Estados Unidos, no tienen ninguna restricción frente a las leyes del Ecuador, por lo que se puede comercializar libremente y los pasos a seguir en la importación son principios básicos y necesarios para la legislación ecuatoriana, tanto en clasificación arancelaria, el proceso de la negociación, tipo de Incoterms, regímenes aduaneros, forma de pago, el transporte, seguro, proceso aduanero e impuestos.
- Los colores de OPGAME permitirán el posicionamiento de nuestra marca en los potenciales clientes que visiten la isla.
- La rentabilidad que se obtendrá en el transcurso del tiempo es elevada, esta afirmación se da gracias al estudio financiero que indica que el tiempo de recuperación de capital es de ciento ochenta días máximo.

6.2 RECOMENDACIONES

- Es fundamental conocer en su totalidad al producto y su entorno en el cual se desarrolla con el fin de saber cuáles son todos los inconvenientes y problemas del mismo.
- Se debe analizar si el producto que vamos a importar, en el cual vamos a invertir tiene un nicho de mercado con rentabilidad para no perder nuestro dinero.
- Realizar de manera sistemática los procesos y procedimientos de importación con el fin de mejorar los tiempos de entrega y abaratar costos.
- Instalar la isla de OPGAME en el Centro Comercial el Recreo por la gran acogida de sus potenciales clientes y crear el portafolio de los productos para implementar una política de precios, complementando las líneas de productos con productos vinculados a este medio de diversión.
- Ejecutar estudios periódicos de precios de los proveedores para adquirir la mercancía ya que la mercancía cambia de precio y se debe buscar el proveedor que ofrezca los mejores precios.
- Manejar y contar con un capital de trabajo que pueda cubrir cualquier inconveniente o imprevisto sobre la importación o el punto de venta.

ANEXOS

DOCUMENTOS

Documento N°1

ESTATUTO DE CONTITUCIÓN DE UNA MICROEMPRESA CIVIL

PRIMERA: COMPARECIENTES.-

En la ciudad de _____ a los ___ días del mes de _____ del año dos mil___, comparecen los señores

_____, todos mayores de edad, de nacionalidad ecuatoriana, domiciliados en la ciudad de _____, legalmente capaces para contratar y obligarse. Los comparecientes manifiestan su voluntad de constituir, como en efecto constituyen a través de este acto, una microempresa civil de RESPONSABILIDAD LIMITADA, que se registrá de conformidad a los presentes estatutos:

SEGUNDA: DENOMINACION Y OBJETO.-

La microempresa que constituimos se denominará _____ y tendrá como objetivo principal

TERCERA: DOMICILIO.-

La Microempresa " _____ " tendrá el domicilio principal en la ciudad de _____, sin perjuicio de que pueda abrir sucursales en otras ciudades del país o del exterior.

CUARTA: PLAZO.-

El plazo por el cual se constituye la microempresa es de _____, tiempo que puede ser ampliado o restringido, de conformidad a estos estatutos.

QUINTA: CAPITAL.-

El capital de la microempresa es de _____ y que (el o los socios) han aportado de la siguiente manera:

NOMBRE DEL SOCIO	CAPITAL O BIEN QUE APORTA	PORCENTAJE QUE REPRESENTA DEL CAPITAL TOTAL

QUINTA: SEGURIDAD DEL APORTE.-

Si alguno de los socios decidiere separarse de la microempresa antes de los dos años de actividades y retirar el dinero o bienes, será sancionado con la reducción del _____% del aporte, y tendrá derecho a recibir exclusivamente el _____% de lo que entregó como capital.

SEXTA: RESPONSABILIDAD DE LOS SOCIOS.-

Los socios serán responsables ante terceros hasta el monto de sus aportes.

SEPTIMA: ADMINISTRACION.-

Todos los socios tendrán derecho a participar en el gobierno (políticas) de la microempresa y la administración (ejecución) corresponde al Gerente y/o Responsable, nombrado por los socios.

En calidad de Responsable y Representante de la Microempresa, nombramos al Sr(a):

En calidad de Técnico encargado de la producción y/o servicio, estará el Sr(a):

En calidad de Contador nombramos al Sr(a)

En calidad de Vendedor nombramos al Sr. (a)

OCTAVA: DERECHO A VOTO

Los socios tendrán derecho a un solo voto, independientemente del capital que haya aportado, y las decisiones serán aprobadas por mayoría simple de votos. (mitad más uno)

NOVENA: REMUNERACIONES.-

Los socios que participen en calidad de técnicos y/o administrativos de la microempresa se fijarán una remuneración (simbólica o mínima) _____ durante los seis primeros meses, luego de lo cual podrán elevarse las remuneraciones, teniendo en cuenta la capitalización y rentabilidad de la microempresa.

DECIMA: GANANCIAS Y/O PÉRDIDAS.-

Las utilidades de la microempresa se repartirán de acuerdo a los porcentajes de los capitales aportados, después de dos años de funcionamiento y solamente en el _____%, luego de realizar las deducciones para el fondo de reserva,

obligaciones fiscales y derechos sociales. El otro _____% será repartible en los _____ años posteriores.

DECIMA PRIMERA: RESERVA LEGAL.-

La microempresa formará un Fondo de Reserva de por lo menos el 20% del capital social, que provendrá de las utilidades liquidadas, en un 5% cada año.

DECIMA SEGUNDA: FISCALIZACION.-

Ordinariamente se realizará una fiscalización cada año, y extraordinariamente la mayoría de socios podrán solicitar la designación de un fiscalizador, que podrá ser socio o no, para inspeccionar todas las operaciones de la Microempresa.

DECIMA TERCERA: TERMINACION DE ACTIVIDADES.-

Por decisión unánime de los socios podrán concluir las actividades de la microempresa. En este caso se devolverán los bienes y recursos tal como estén a esa fecha.

Para constancia y fe de la aceptación a todas y cada una de las cláusulas, las partes suscriben en un original y tres copias, en la ciudad y fecha señalados.

Sra. _____

Sra. _____

Sr. _____

Sr. _____

NOTA: Es imprescindible hacer reconocimiento de firma y rúbrica ante uno de los Jueces de lo Civil o hacerlo notarizar, para que este documento privado se convierta en documento público y tenga la fuerza legal para demandar, en caso necesario.

Documento N°2

REQUISITOS PARA EL FUNCIONAMIENTO DE UNA MICROEMPRESA CIVIL

1. REGISTRO UNICO DE CONTRIBUYENTES

Para obtener el RUC se requiere:

- ❖ Cédula de identidad;
- ❖ Recibo de agua, luz o teléfono;
- ❖ Llenar formulario



"Es un instrumento que tiene por función registrar e identificar a los contribuyentes con fines impositivos y como objetivos proporcionar información a la administración tributaria."

Están obligados a inscribirse todas las personas naturales y jurídicas, nacionales y extranjeros, que inicien o realicen actividades económicas en forma permanente u ocasional o que sean titulares de bienes o derechos que generen u obtengan ganancias, beneficios, remuneraciones, honorarios y otras rentas sujetas a tributación en el Ecuador.

El plazo para inscribirse es de TREINTA DIAS contados a partir de la constitución o iniciación de las actividades económicas

Los requisitos para inscribir una microempresa son la cédula de identidad y llenar el formulario. Para las empresas se requiere la escritura de constitución de la compañía, copia de la cédula del representante legal y llenar el formulario. La actualización de los datos de inscripción procede siempre y cuando haya:

- a) Cambiado de actividad económica;
- b) Cambiado de domicilio;
- c) Cesado su actividad; y,
- d) Aumentado o disminuido el capital.

Documento N°3

PATENTE MUNICIPAL EN QUITO



“Es un comprobante de pago emitido por la Administración zonal correspondiente por la cancelación anual del impuesto de patente municipales se grava a toda persona natural o jurídica que ejerza una actividad comercial o industrial y opere en el Distrito Metropolitano de Quito.

TIEMPO

De inmediato despacho a través de la ventanilla de recaudación.

REQUISITOS

En caso de inscripción para obtener la patente por primera vez, presentar:

PATENTE PERSONAS NATURALES

- ❖ Formulario de declaración del Impuesto de Patente, original y copia;
- ❖ RUC original y copia
- ❖ Copia de cédula de ciudadanía
- ❖ Copia de carta de pago del impuesto predial del año en curso
- ❖ Formulario de categorización emitido por la oficina de Control Sanitario (para las actividades comerciales que requieran el permiso sanitario)
- ❖ Calificación artesanal (en el caso de los artesanos)

PATENTE JURÍDICA

- ❖ Formulario de declaración del impuesto de patentes, original y copia;
- ❖ Escritura de constitución de la compañía original y copia;
- ❖ Original y copia de la Resolución de la Superintendencia de Compañías;
- ❖ Copias de la cédula de ciudadanía.

Nota 1: Para el pago de patente cuando ya existe la inscripción el interesado deberá acercarse a partir del 2 de enero de cada año a la Administración Zonal respectiva.

Nota 2: Para todo trámite deberá presentarse el certificado de votación de acuerdo a la Ley de Elecciones.”

En Quito se la puede obtener -dependiendo del lugar donde vive- en cualquiera de los centros Zonales, que trabajan descentralizadamente. (Norte, Centro, Eloy Alfaro, Calderón, Valle de Tumbaco, Valle de Los Chillos, La Delicia, Quitumbe) El impuesto anual por la patente es de US\$ 0.70. Pero esta patente no le concede autorización para el funcionamiento de su microempresa. Requiere luego pagar la "Tasa de Habilitación" cuyo valor depende del tipo de negocio y capital declarado.

GRÁFICOS

GRAFICO N°1



Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

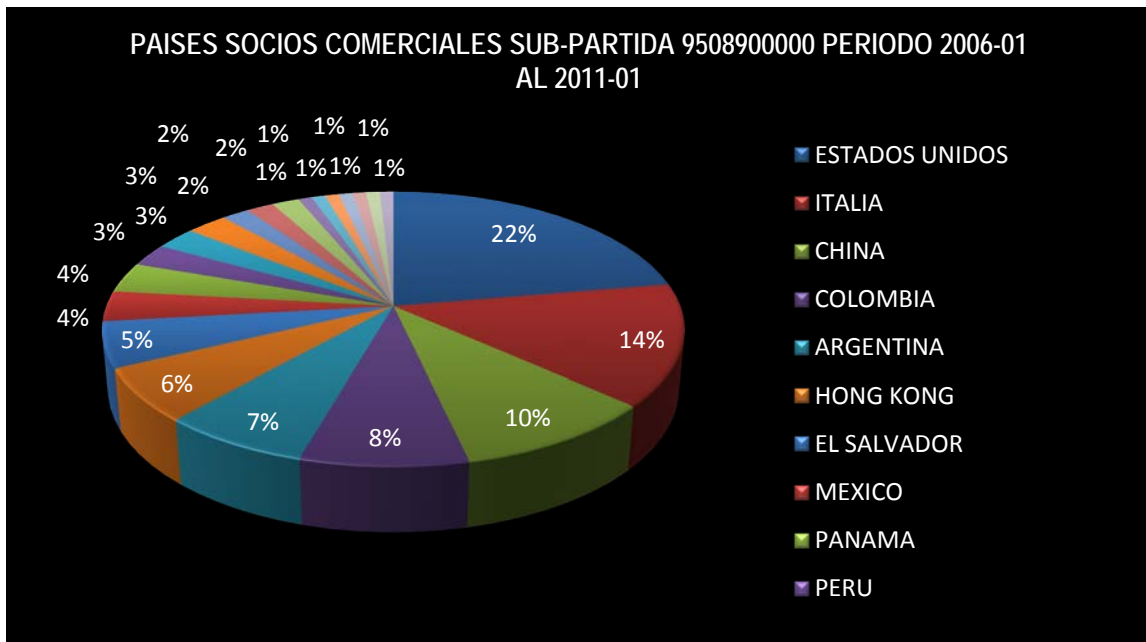
GRAFICO N°2



Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°3



Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

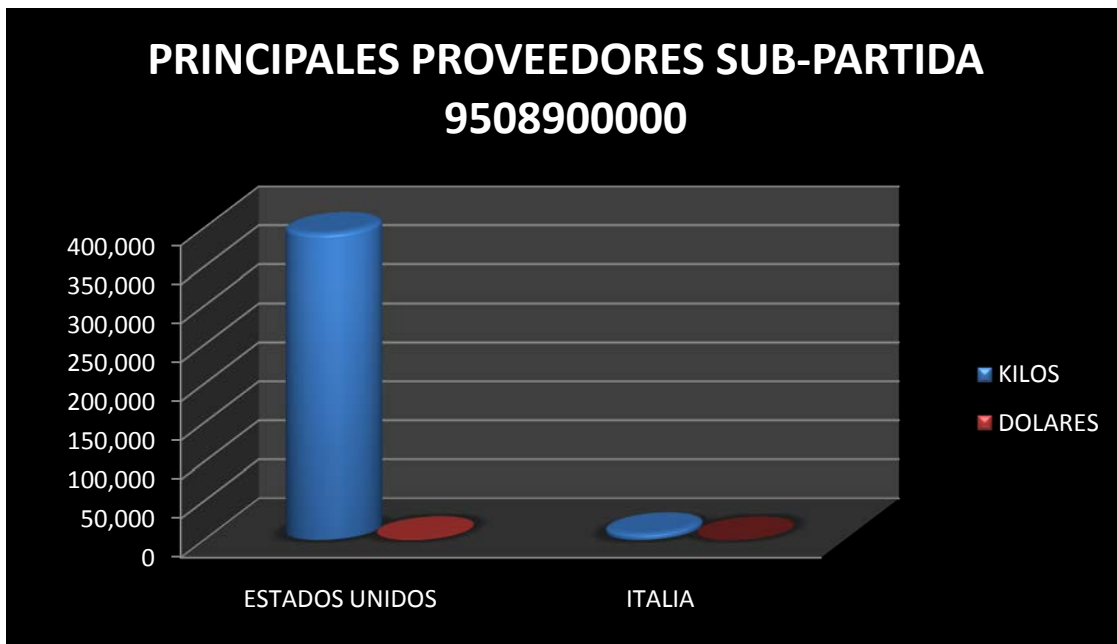
GRAFICO N°4



Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

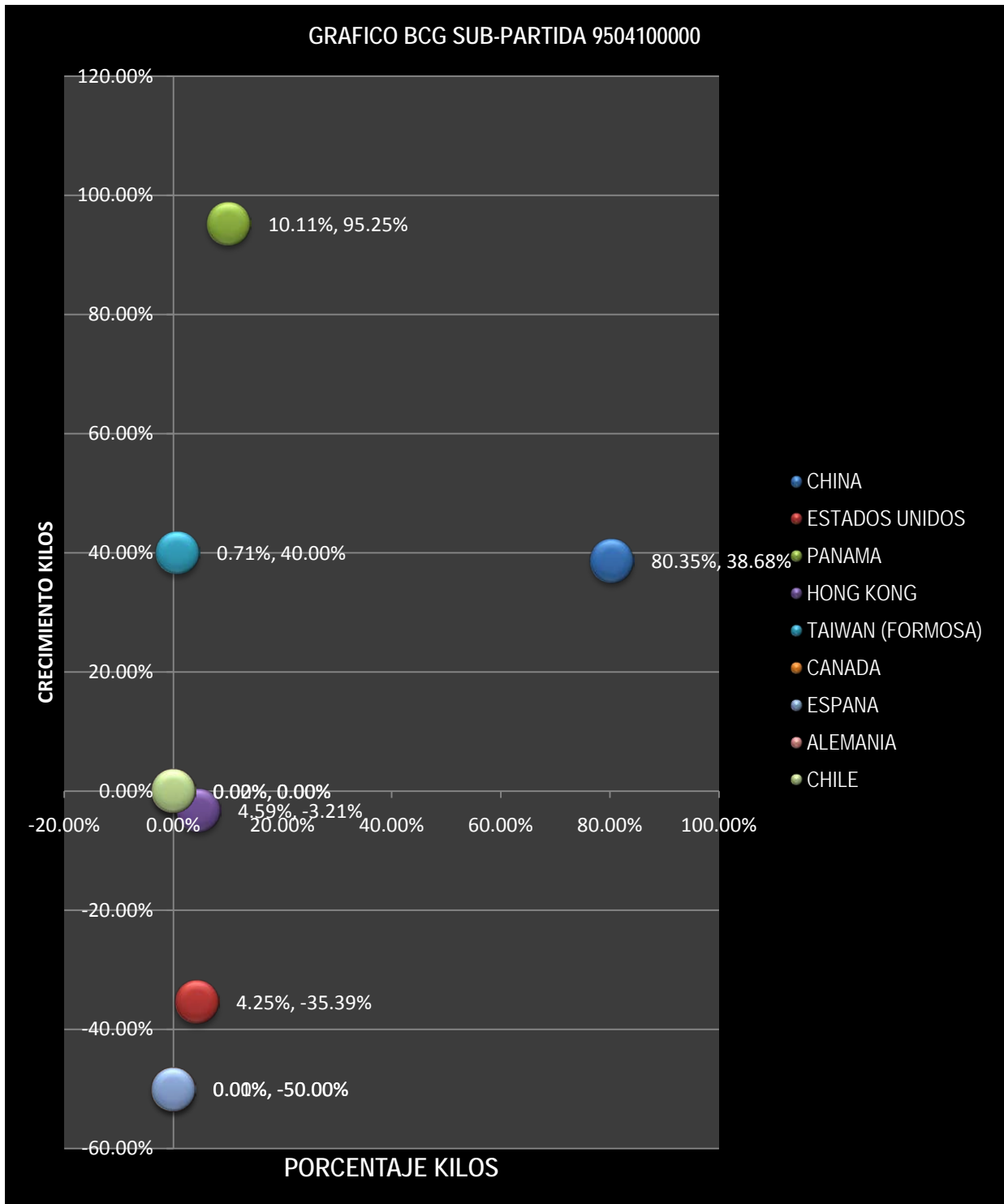
GRAFICO N°5



Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

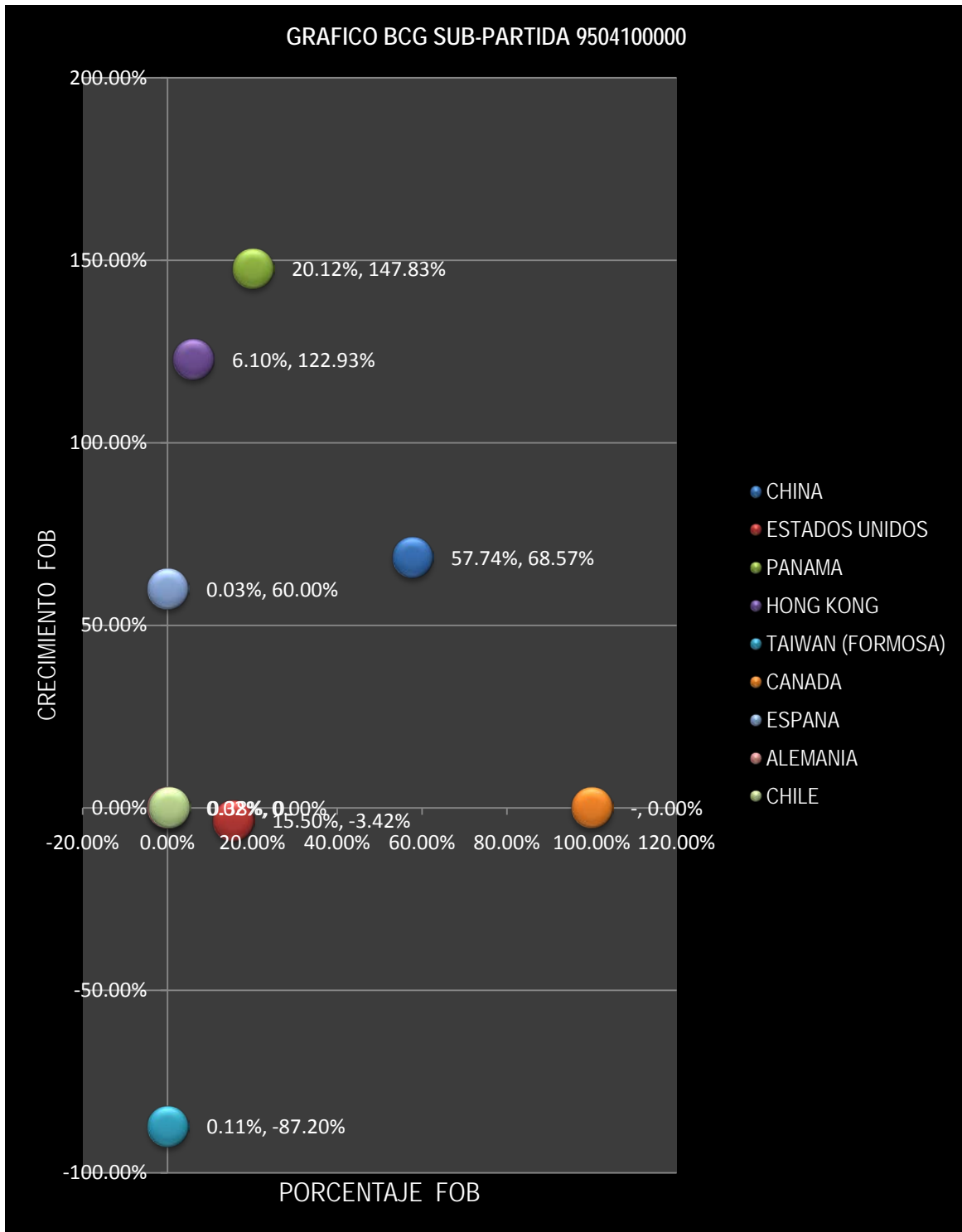
GRAFICO N°6



Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

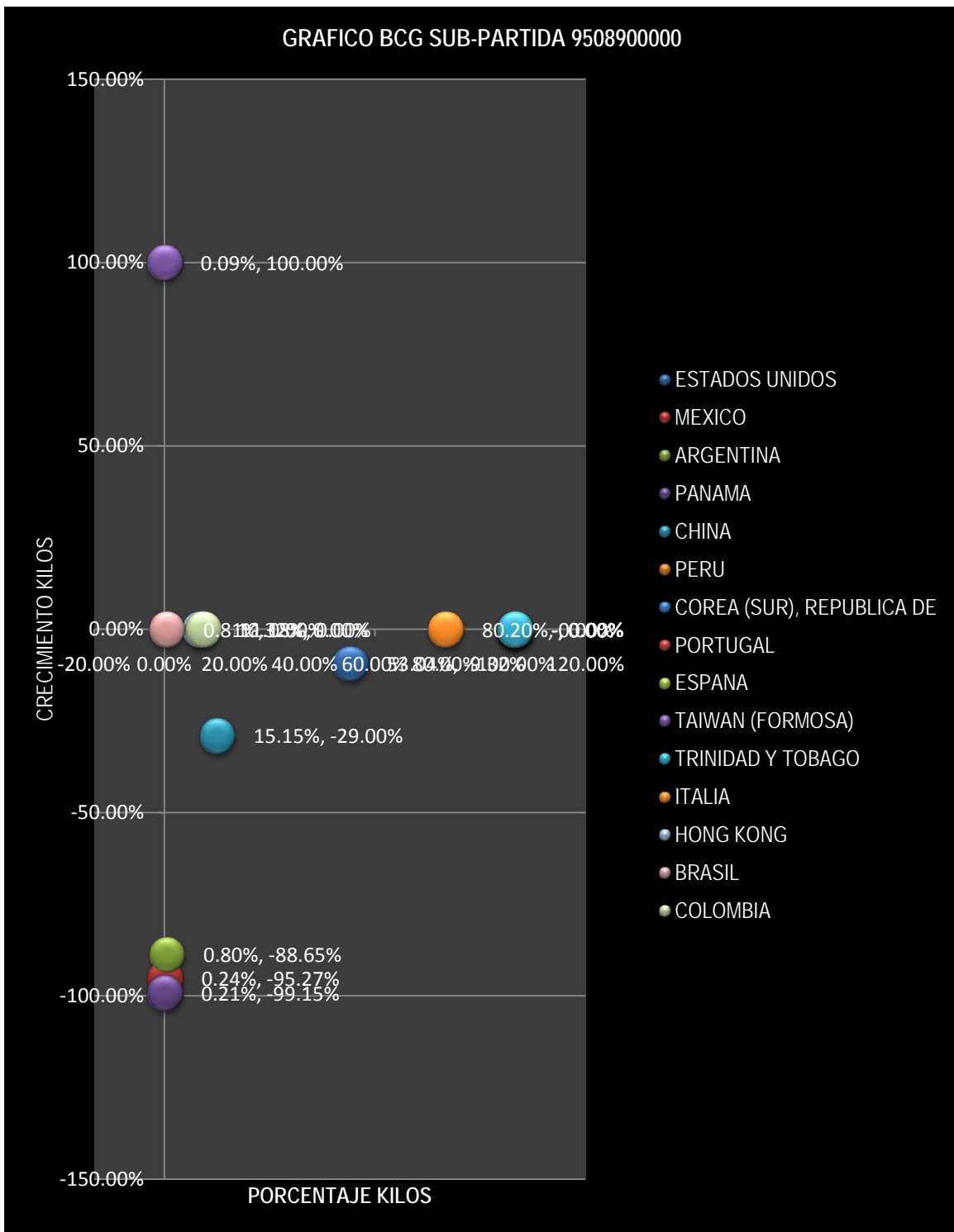
GRAFICO N°7



Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

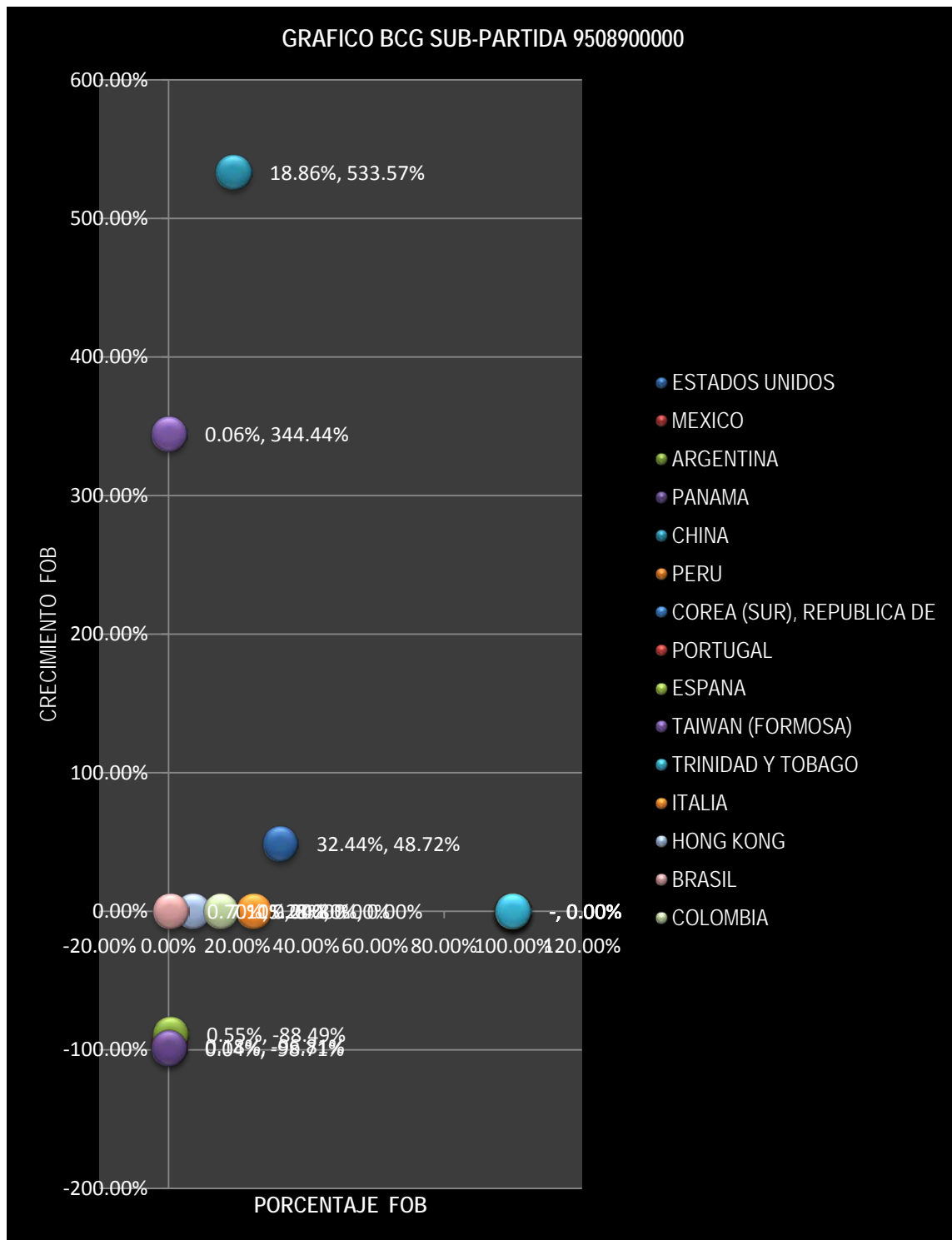
GRAFICO N°8



Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

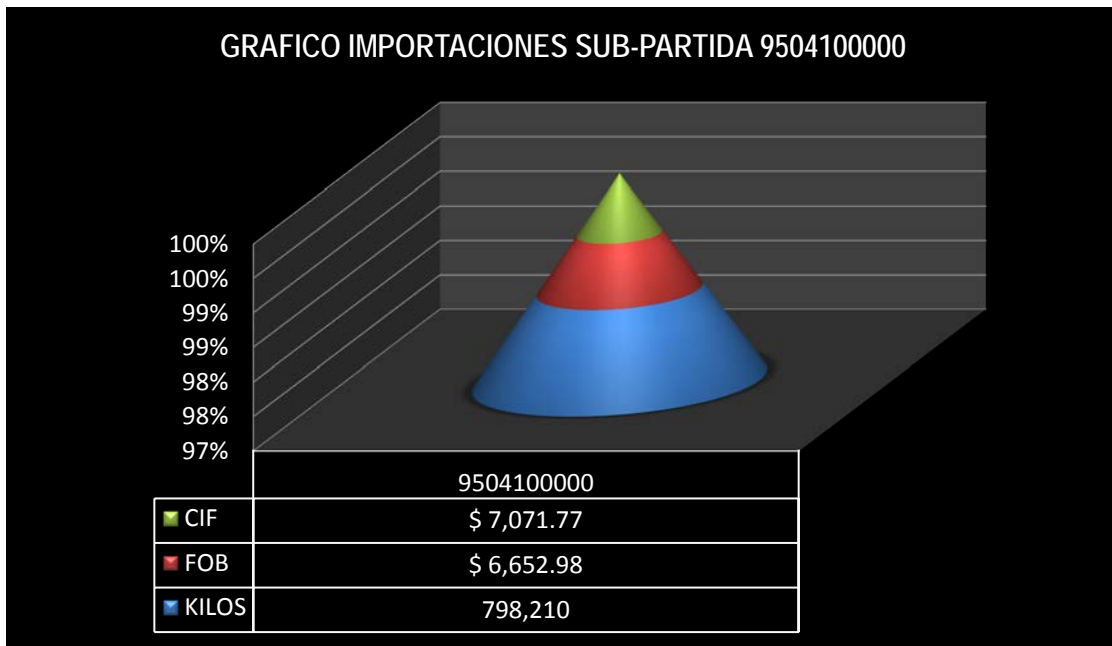
GRAFICO N°9



Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°10



Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

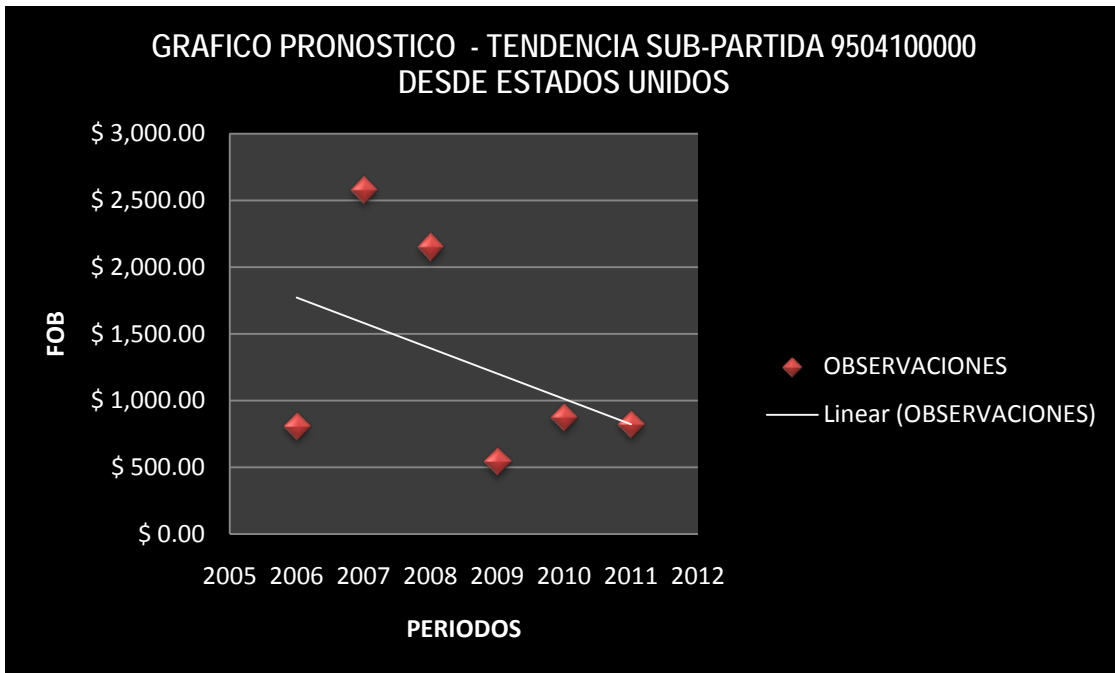
GRAFICO N°11



Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

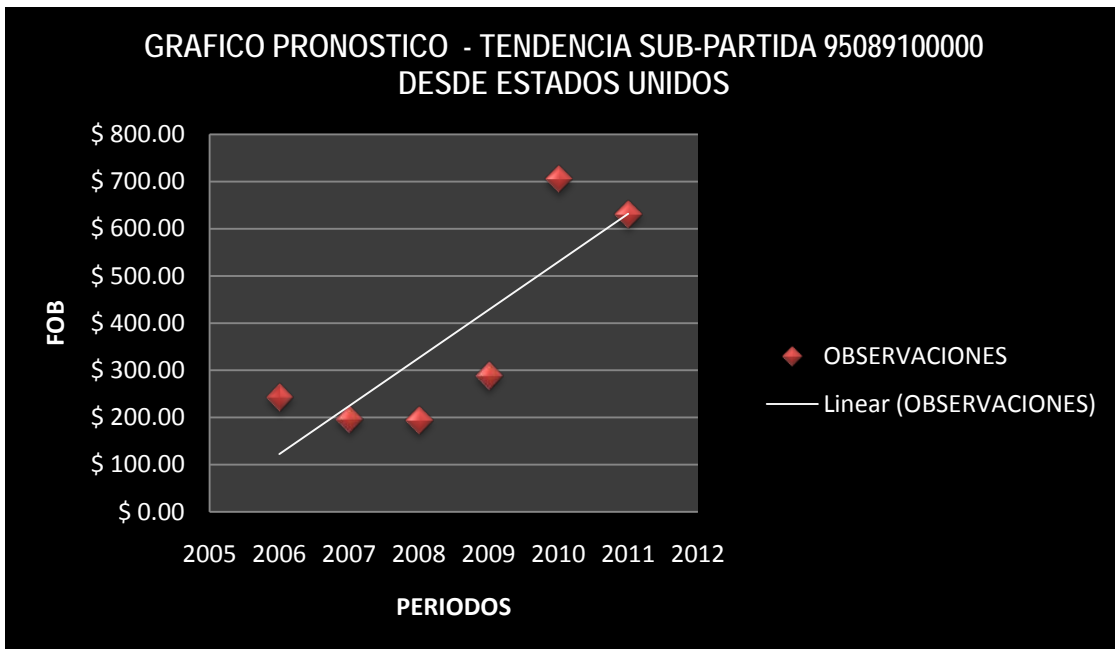
GRAFICO N°12



Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaborado: David Vargas

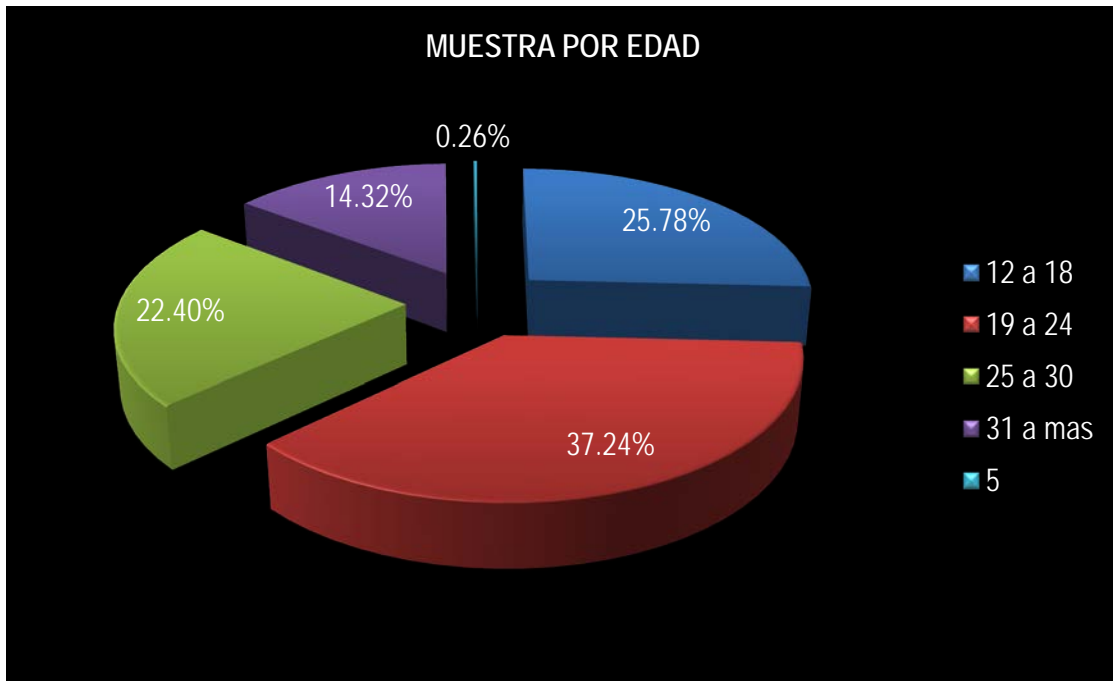
GRAFICO N°13



Fuente: Banco Central del Ecuador

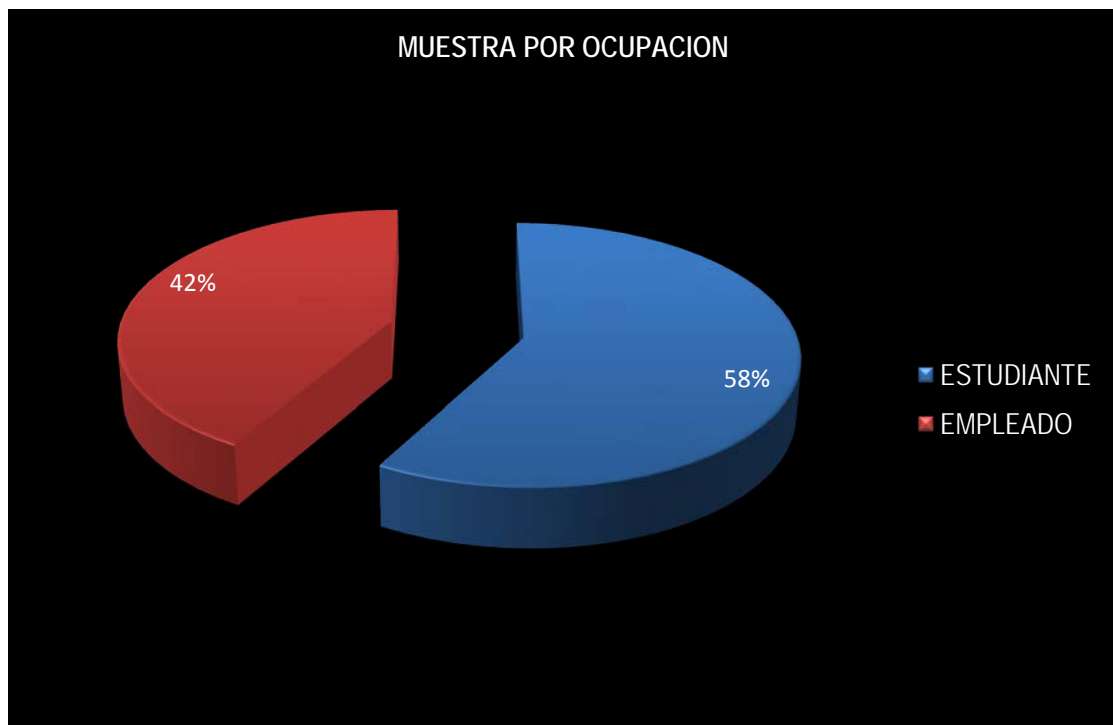
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°14



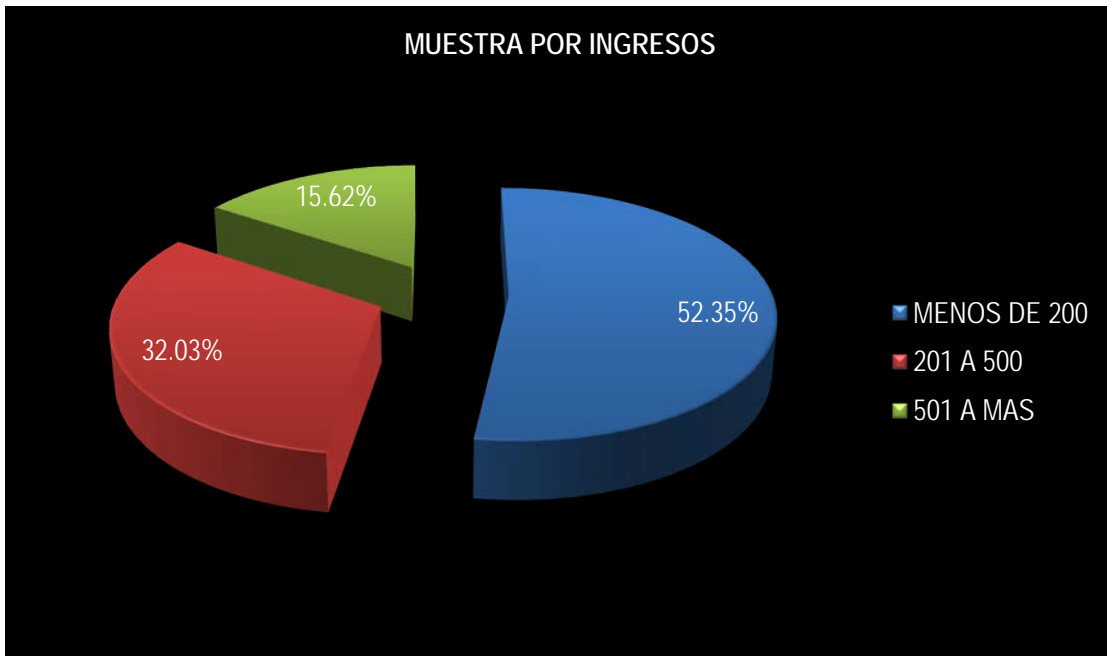
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°15



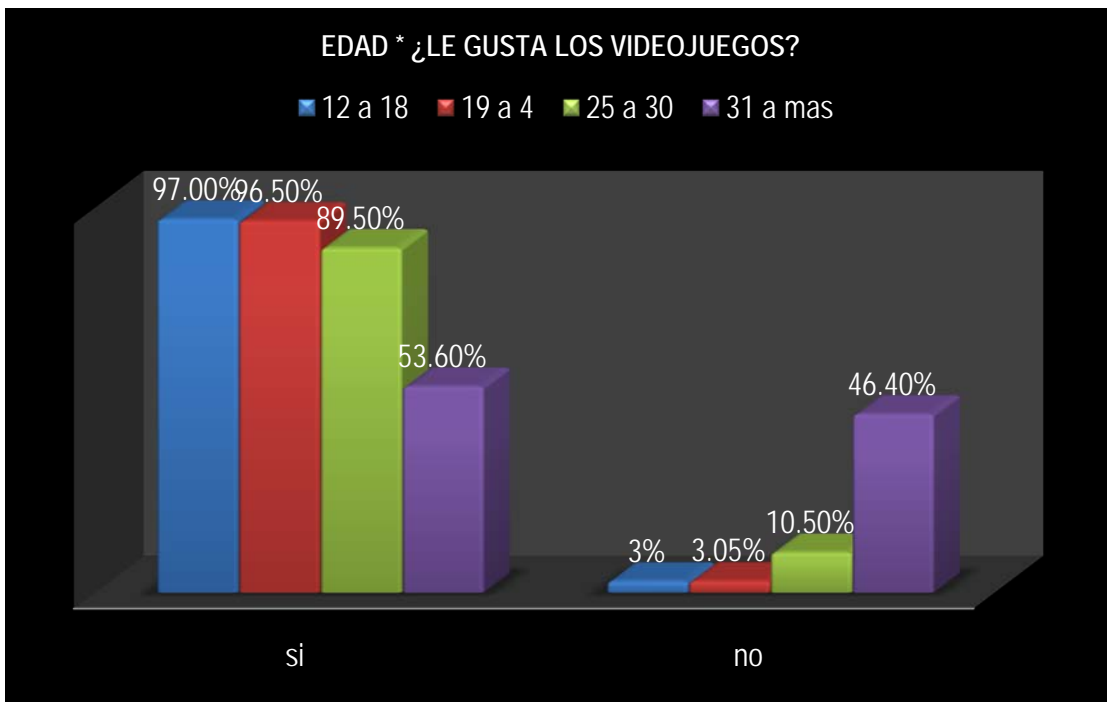
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°16



Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°17



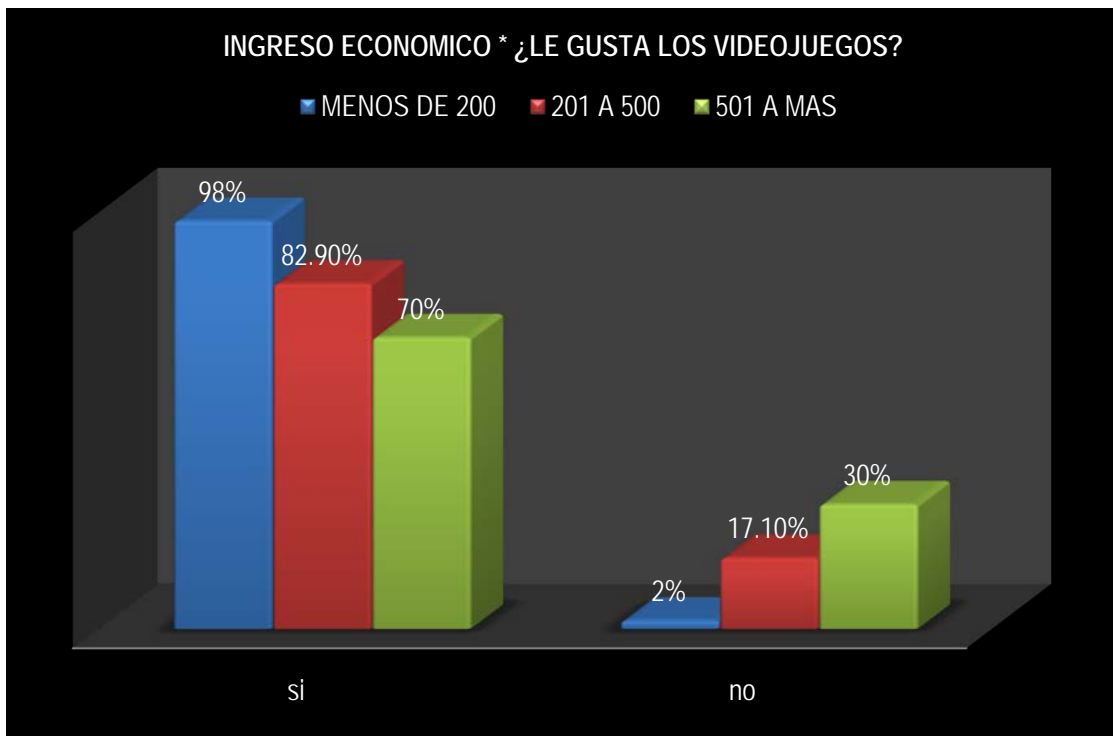
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°18



Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°19



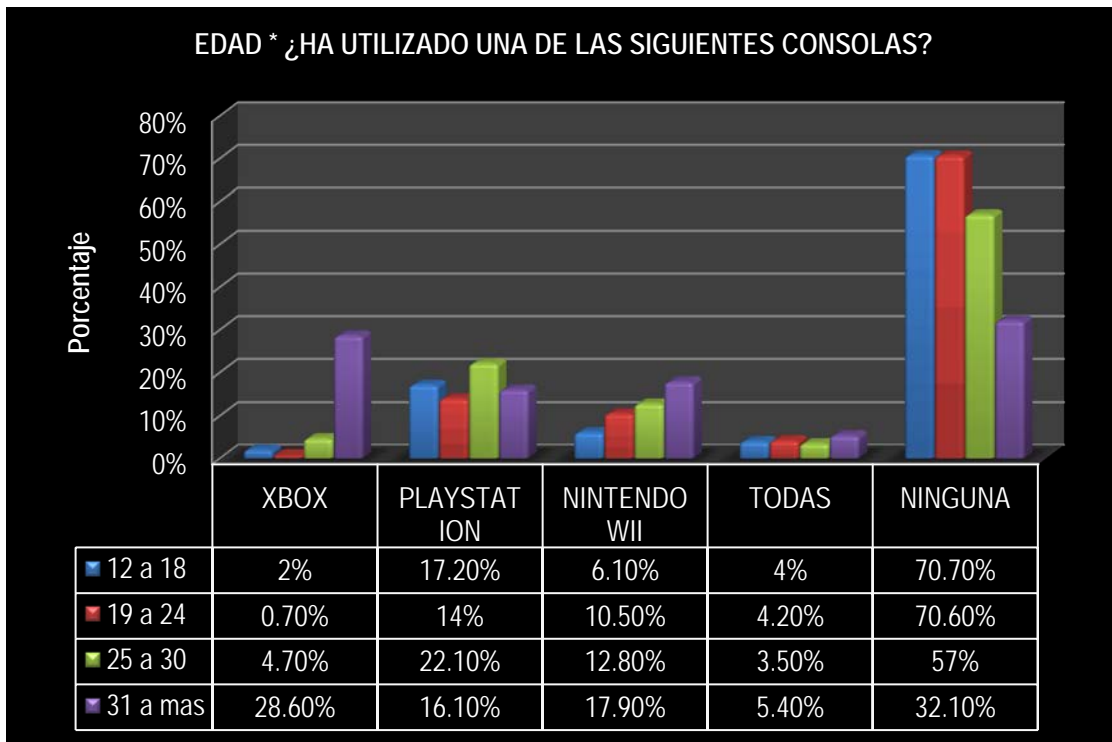
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°20



Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°21



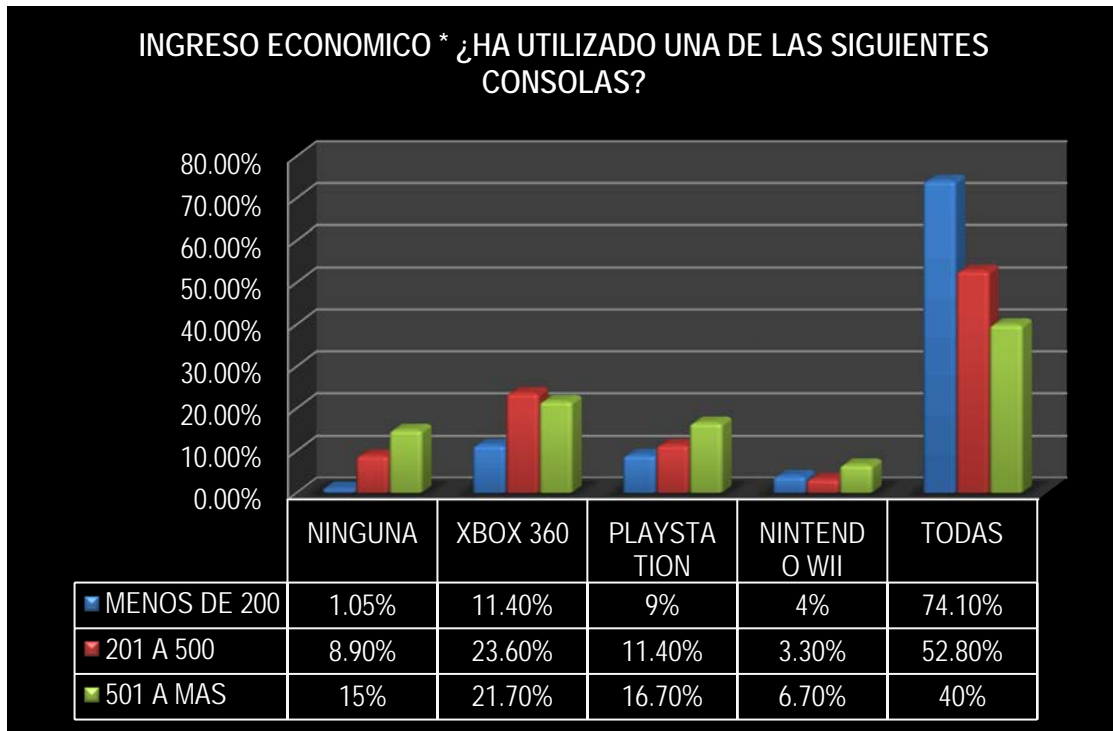
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°22



Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°23



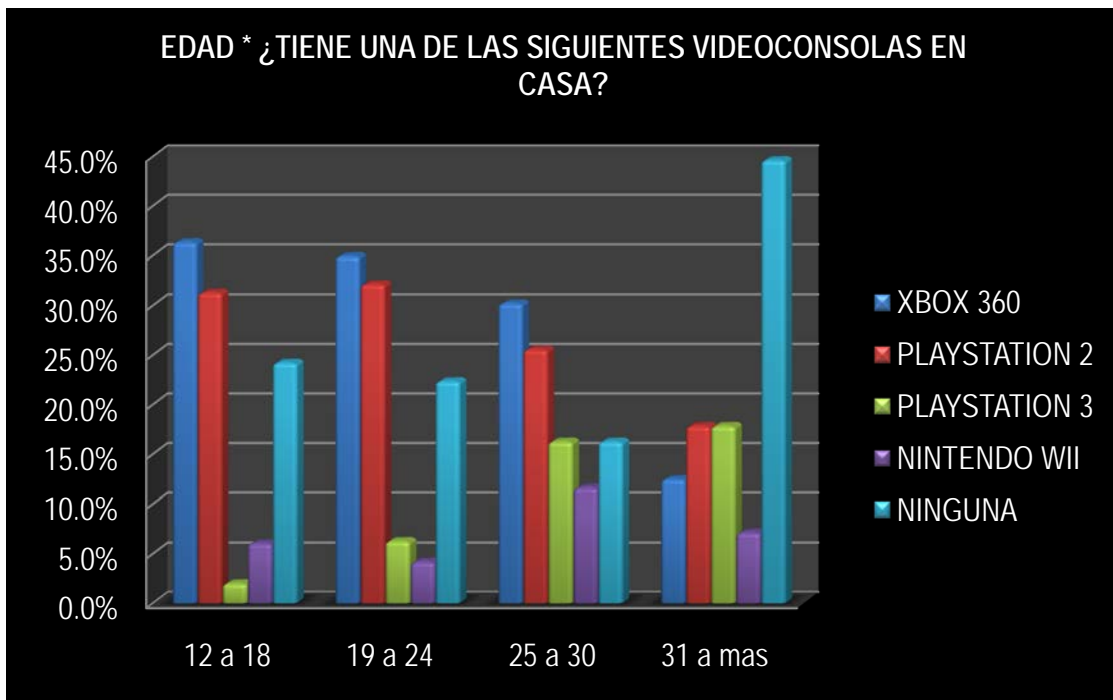
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°24



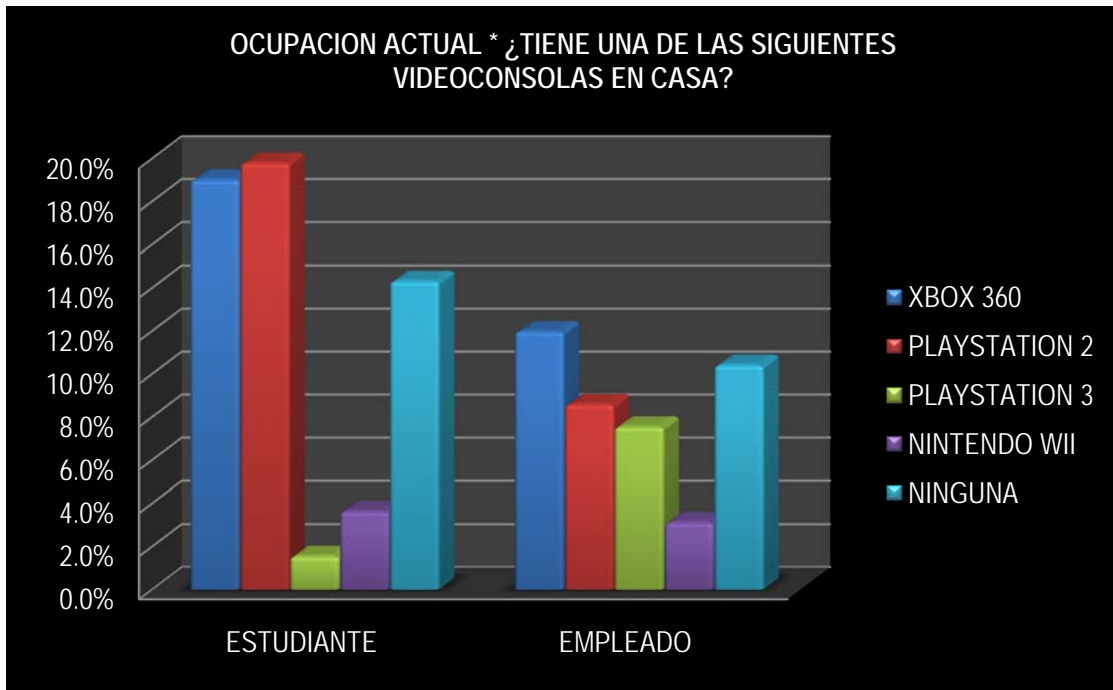
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°25



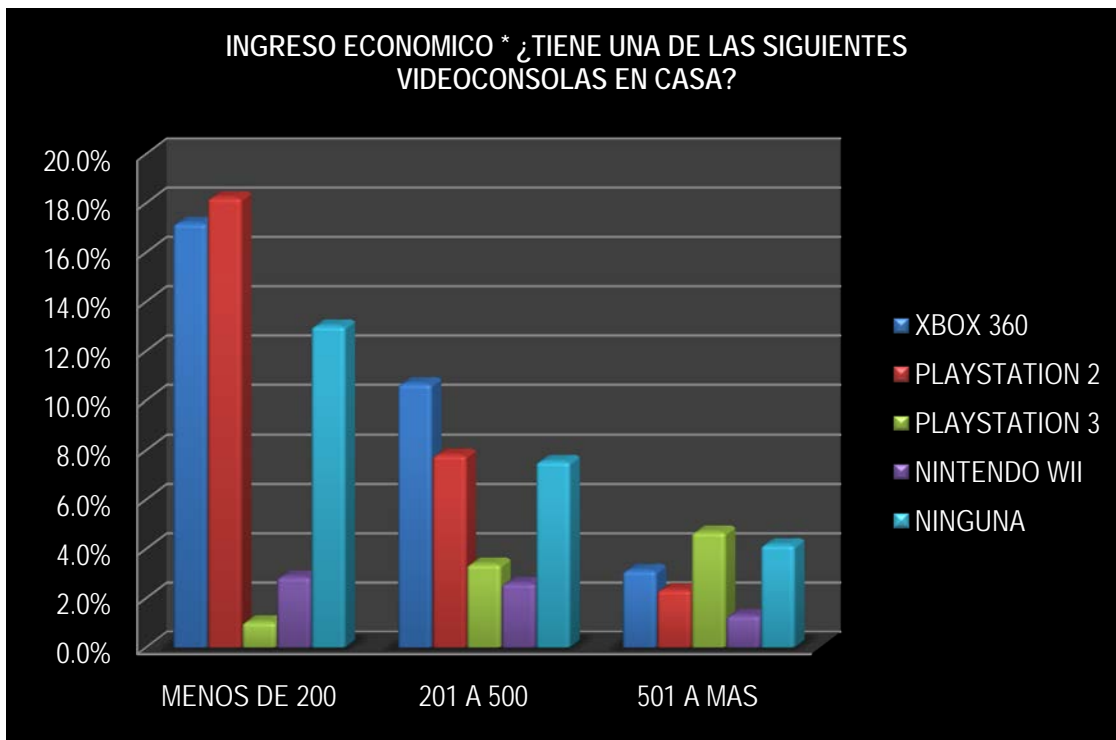
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°26



Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°27



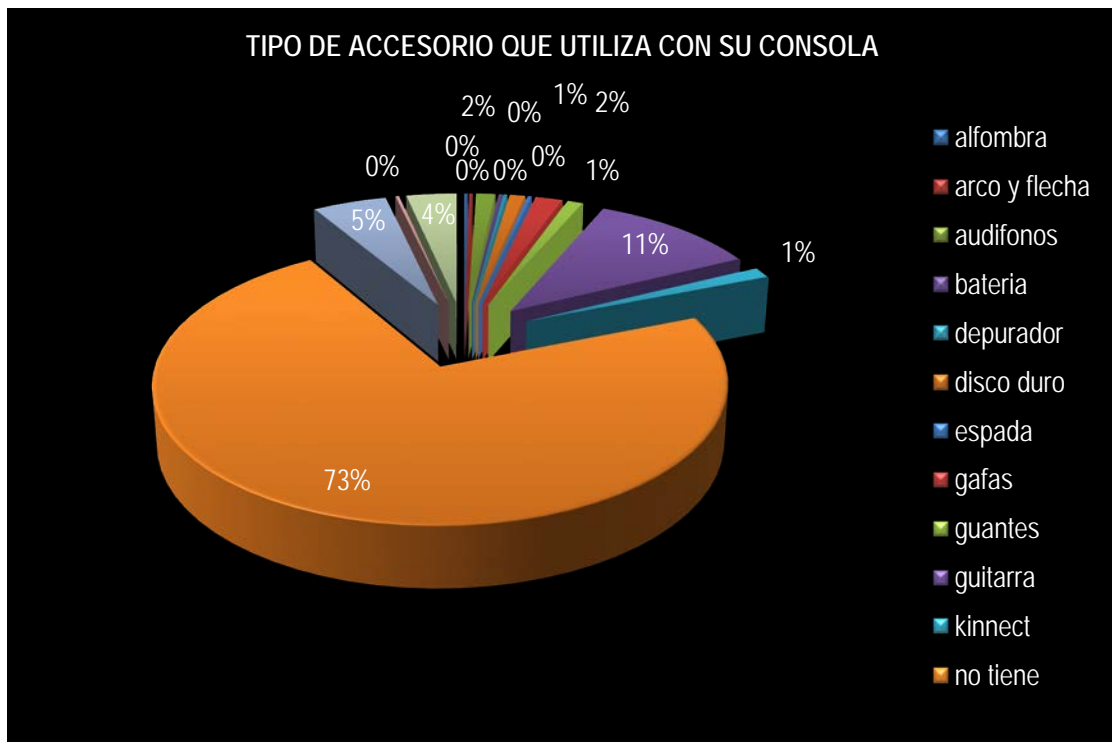
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°28



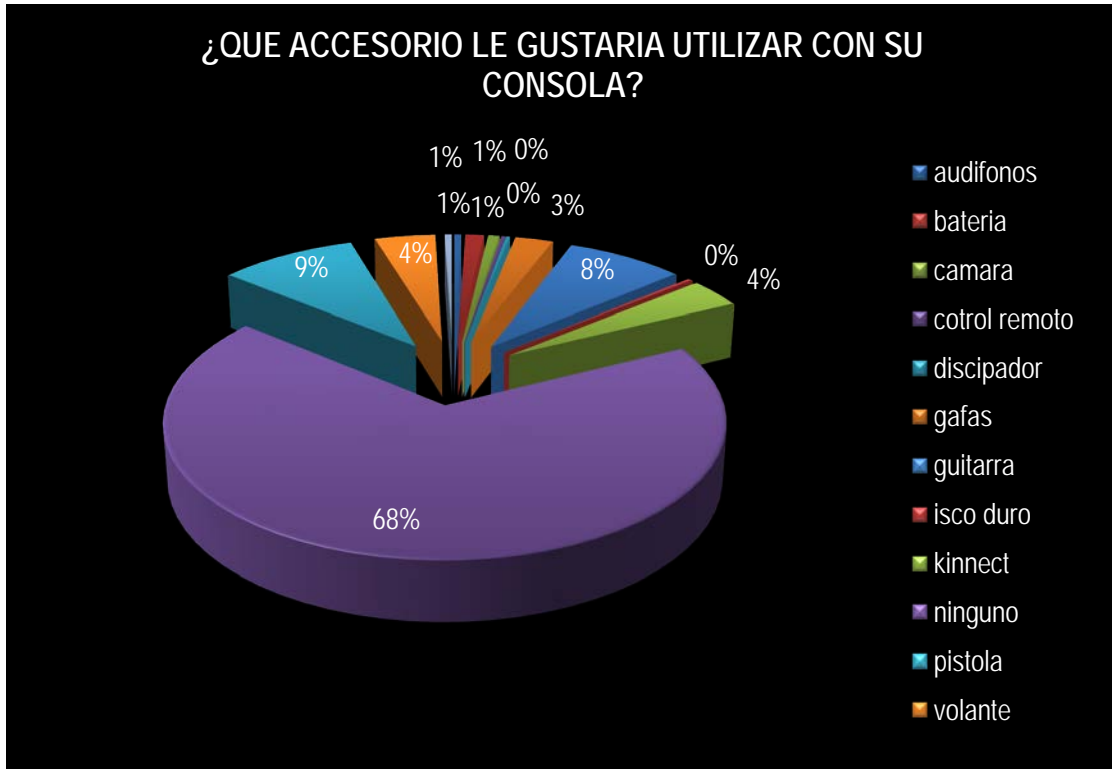
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°29



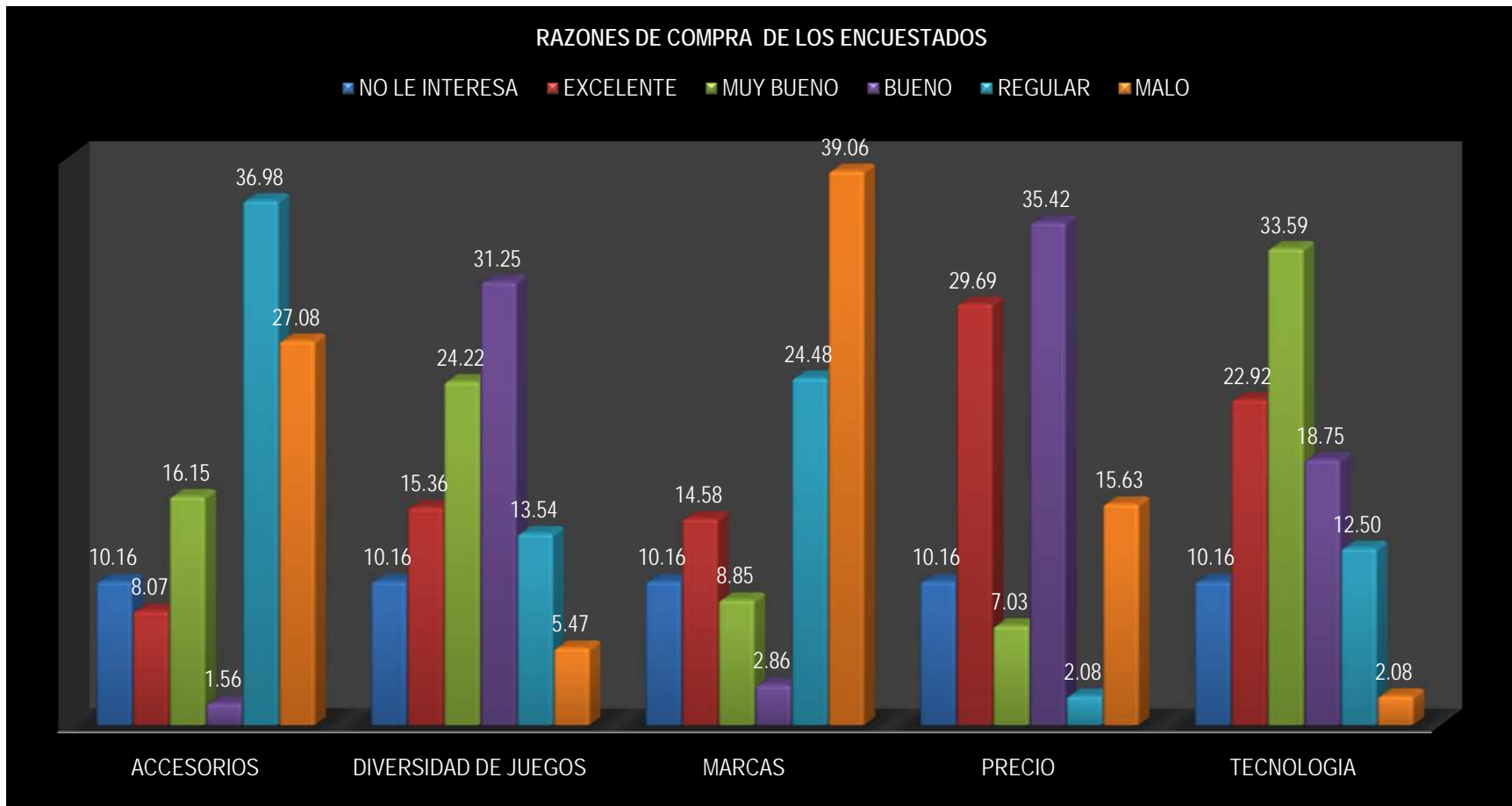
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°30



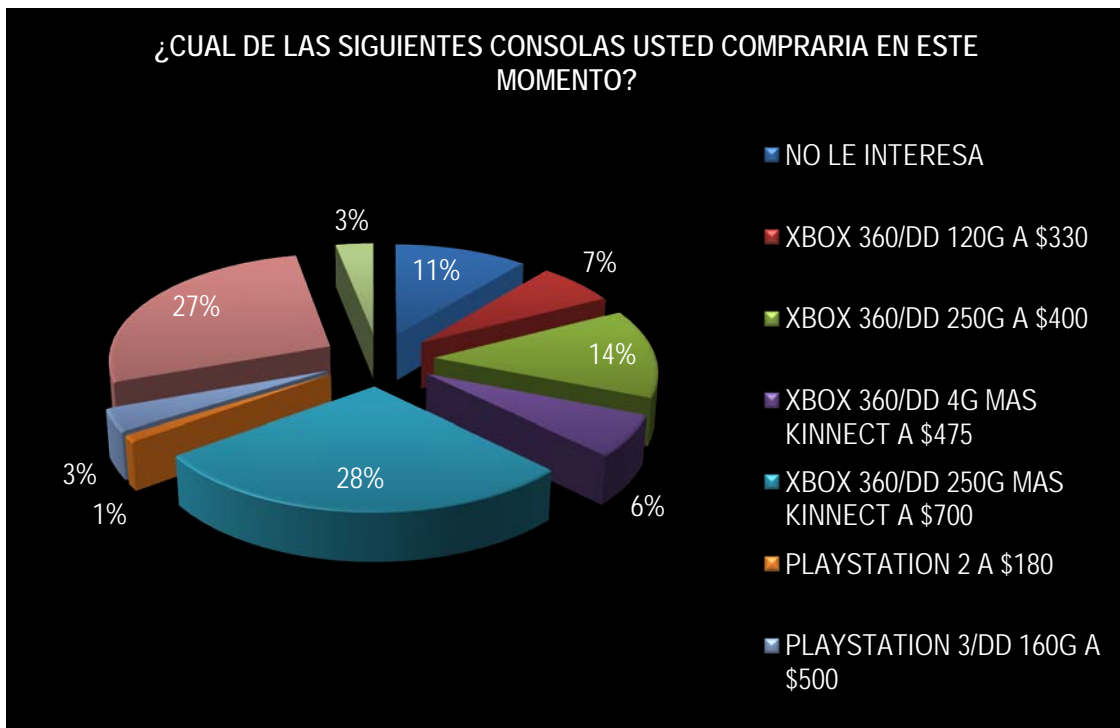
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°31



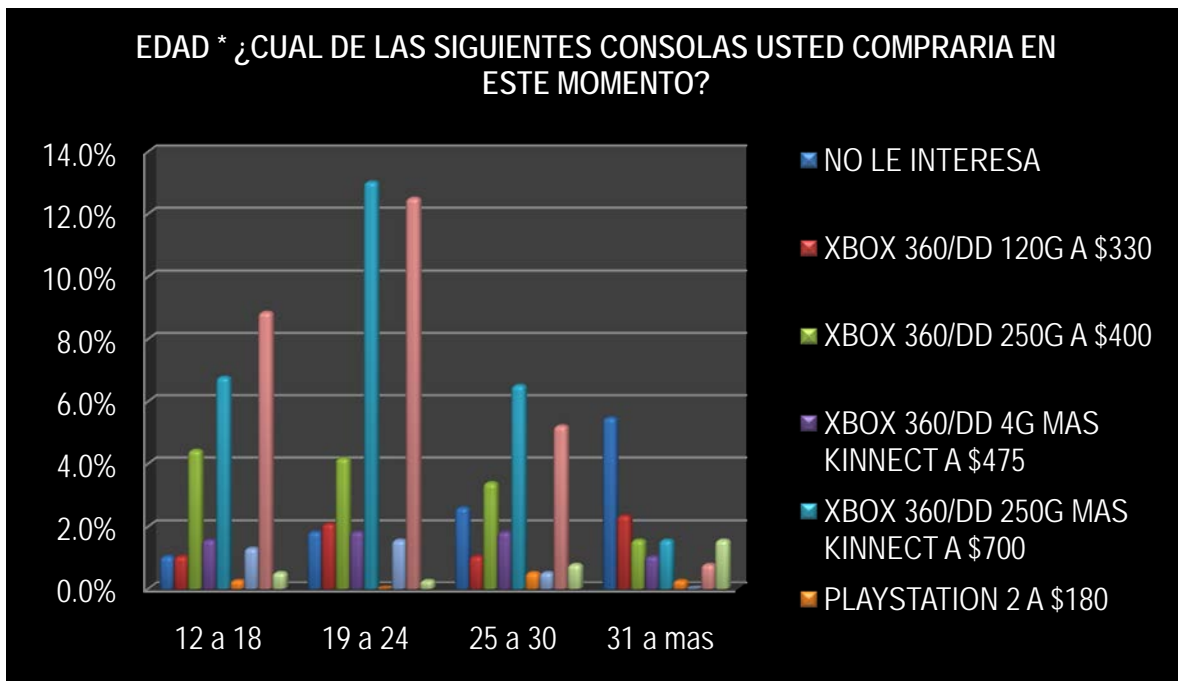
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°32



Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°33



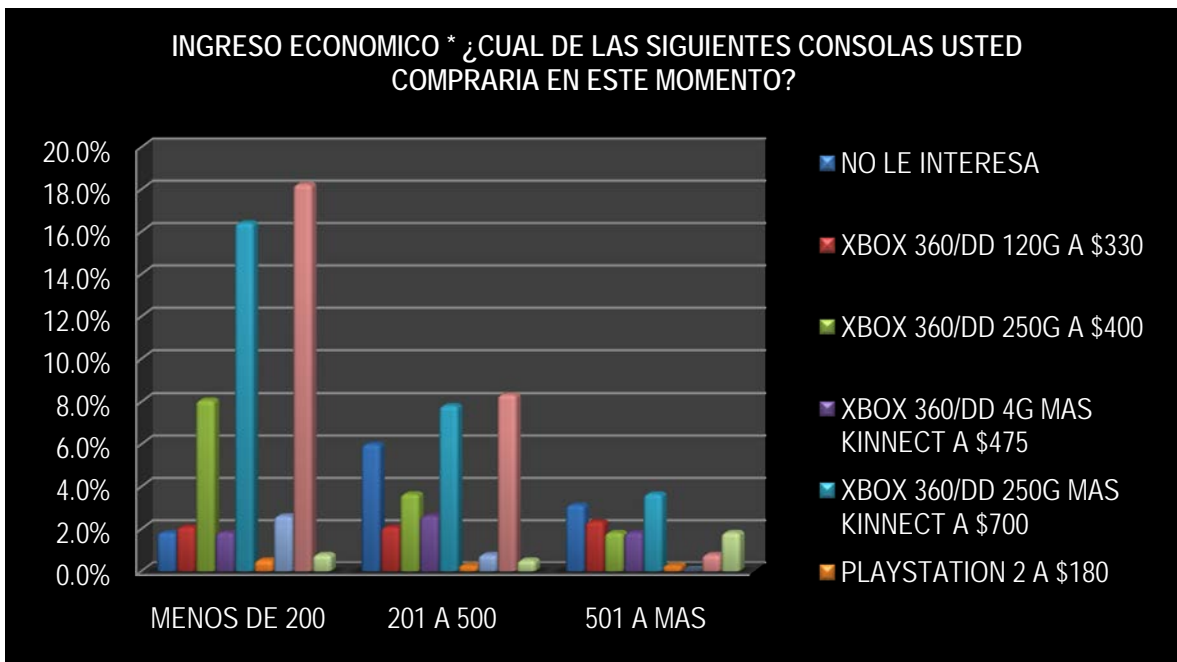
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°34



Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°35



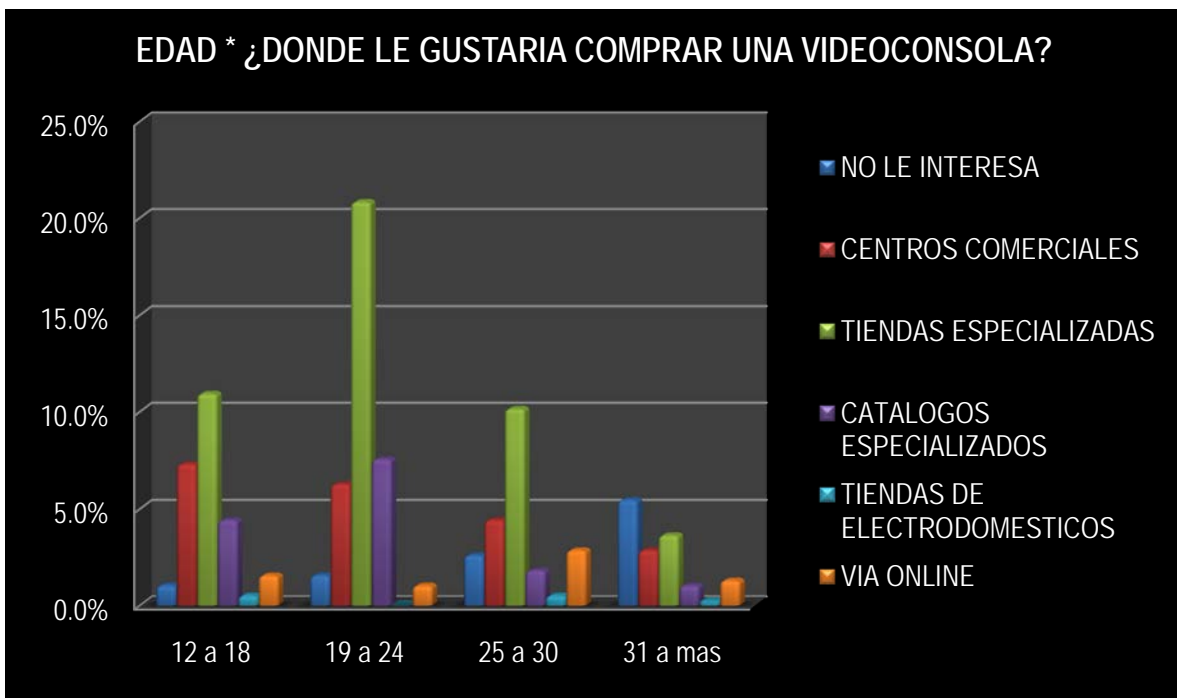
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°36



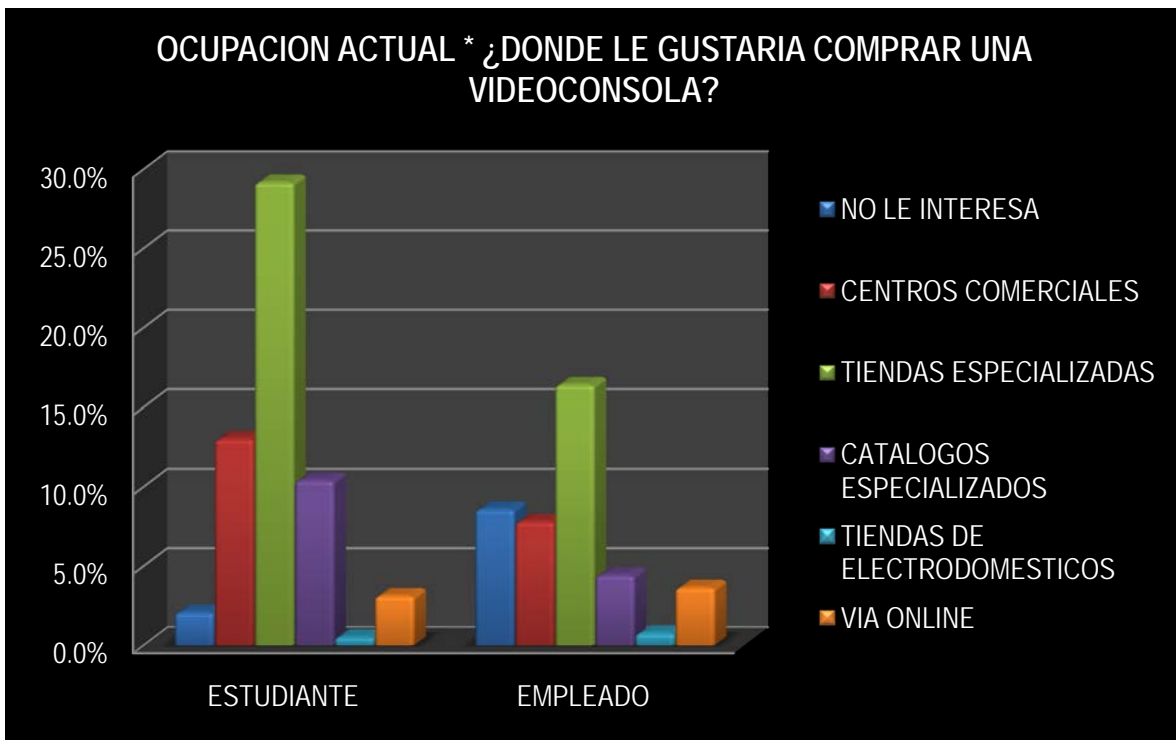
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°37



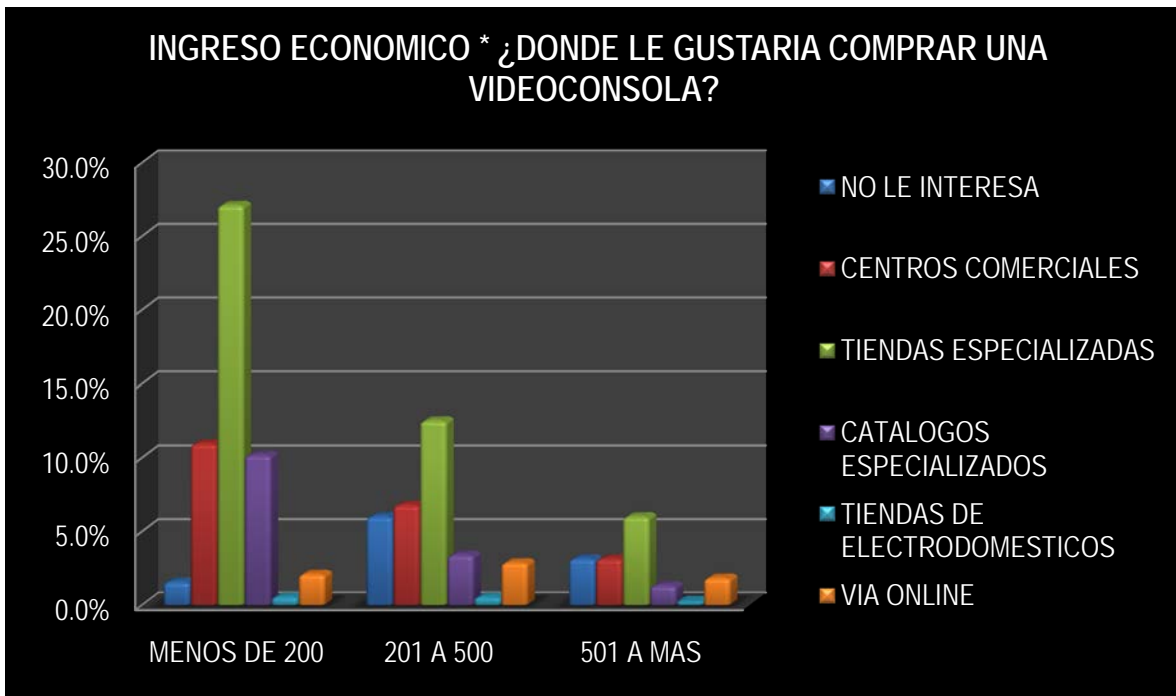
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°38



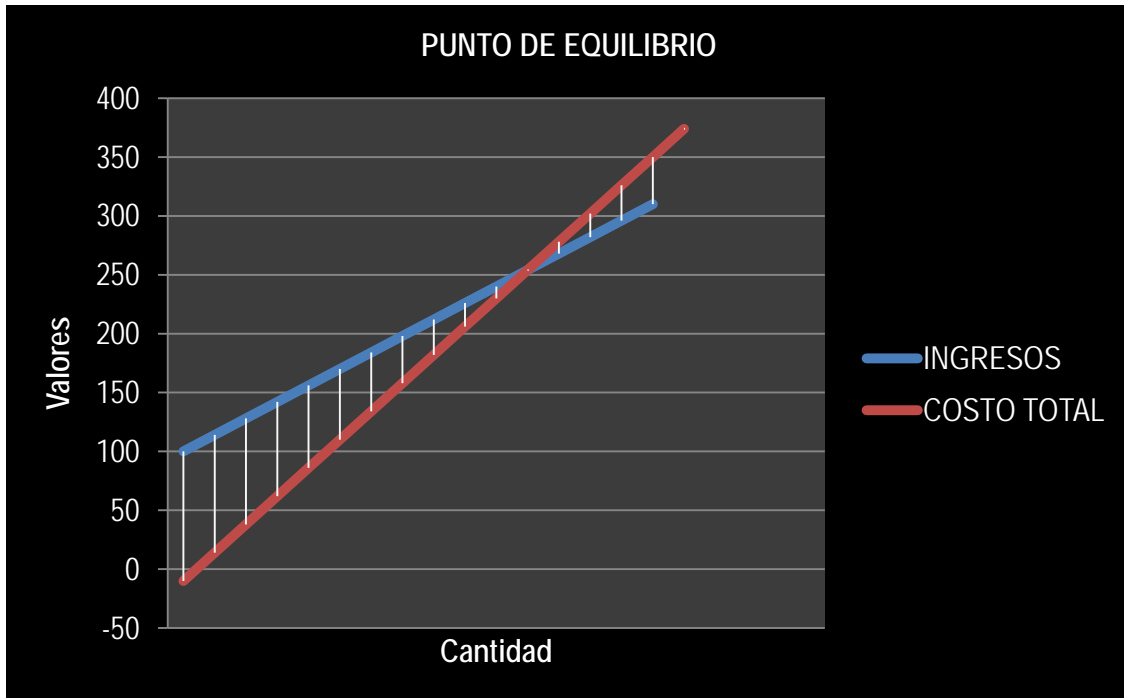
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N°39



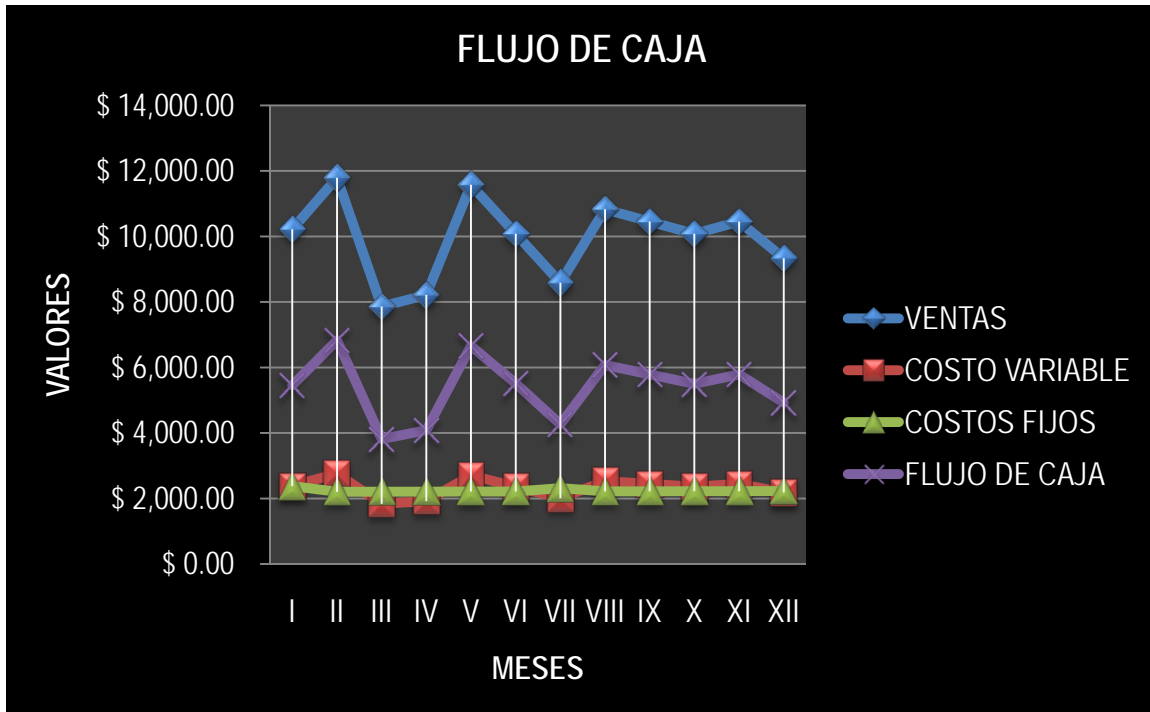
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N° 40
PUNTO DE EQUILIBRIO



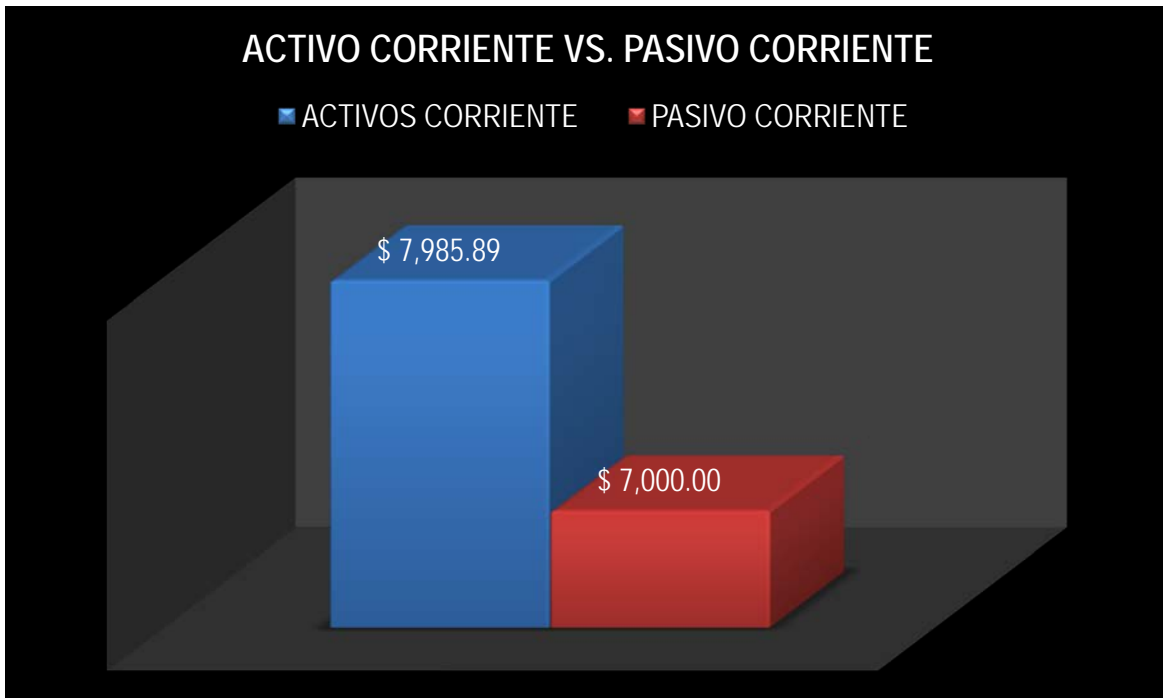
Elaborado: David Vargas

GRAFICO N° 41
FLUJO DE CAJA



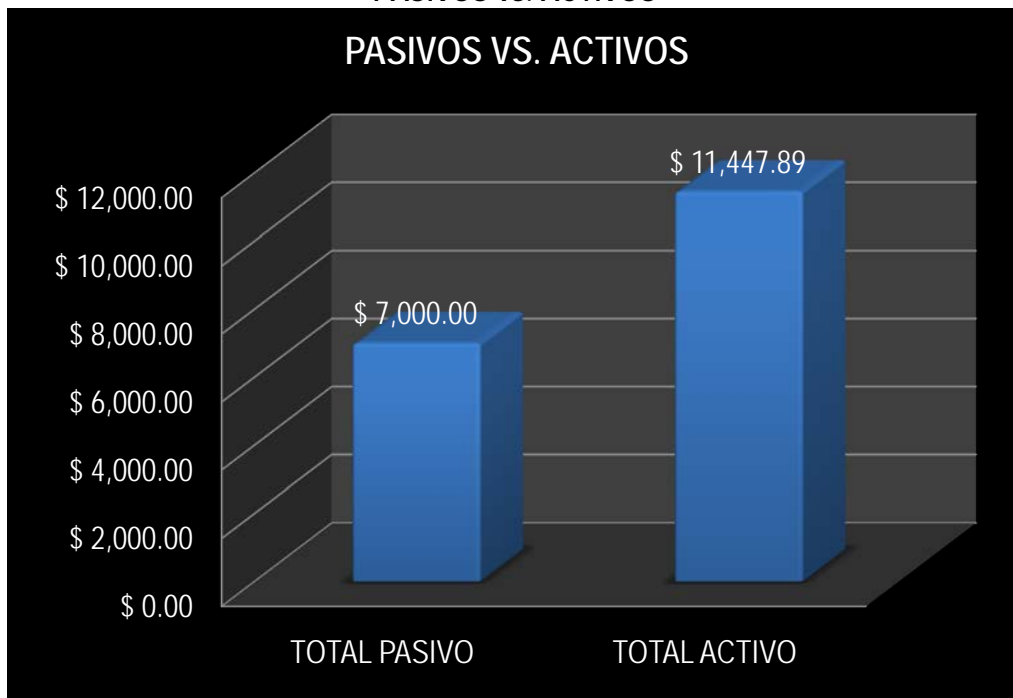
Elaborado por: David Vargas

GRAFICO N° 42
ACTIVOS CORRIENTES vs. PASIVOS CORRIENTES



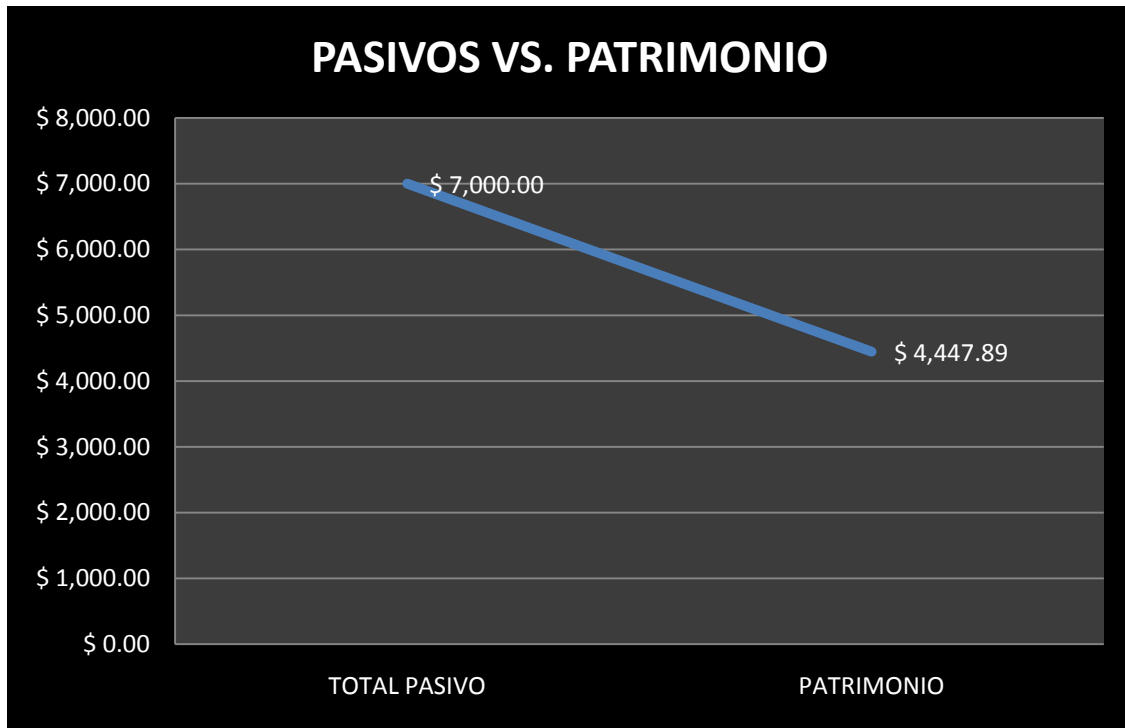
Elaborado por: David Vargas

GRAFICO N° 43
PASIVOS vs. ACTIVOS



Elaborado por: David Vargas

GRAFICO N° 44
TOTAL PASIVOS vs PATRIMONIO



Elaborado por: David Vargas



ESPE

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

CAMINO A LA EXCELENCIA

ILUSTRACIONES

ILUSTRACION N° 30
LINEA DE PRODUCTOS Y SUS PRECIOS AL PÚBLICO
MICROSOFT: CONSOLAS XBOX 360

PRODUCTO / PRECIO	CARACTERISTICAS
<p>EDICIÓN LIMITADA STAR WARS KINECT PAQUETE</p> <p>PRECIO: \$499.99</p> 	<p>Kinect juego Star Wars: Entren en el universo Star Wars, y usar la Fuerza como un Jedi, convertido en un campeón del Pod Racer, barcos piloto icónico y mucho más.</p>
	<p>Consola Xbox 360: Lleva los personajes de Star Wars que conocer y amar a su sala de estar con esta costumbre de la consola de R2-D2 con temas de Xbox 360 con los sonidos personalizados.</p>
	<p>Sensor Kinect: El paquete incluye el primer sensor de blanco alguna vez personalizado. Uso de la Fuerza y desbloquear un sorprendente mundo nuevo de juegos y entretenimiento con Kinect para Xbox 360, donde usted es el controlador. Sumérjase en el universo de Star Wars con todo el cuerpo de juego.</p>
	<p>Ver películas HD y deportes en Xbox Live de una manera totalmente nueva. Di lo que quieras ver y Xbox 360 con Kinect encontrar la voluntad de ella. A continuación, reproducir, pausar o rebobinar la acción con su voz o un gesto de la mano.</p>
	<p>Mando inalámbrico Xbox 360: El paquete se entrega con una C-3PO con temas de Mando inalámbrico Xbox 360.</p>
	<p>Disco duro de 320 GB: Almacenar todos sus juegos, películas y multimedia en el disco duro más grande disponible para Xbox 360.</p>
	<p>Xbox 360 con conexión de cable auricular: burlas Strategize o comercio, mientras que los juegos y chatear con tus amigos en Xbox LIVE.</p>
	<p>Kinect Aventuras juego: flotar en el espacio exterior. Experimenta la emoción de los rápidos rugientes. Hacer frente a los cursos de montaña de obstáculos. Y sumergirse en las profundidades para explorar un submarino con goteras observatorio, todo desde su sala de estar.</p>
<p>Con Kinect Adventures, que son el controlador como saltar, esquivar y golpear su camino a través de emocionantes aventuras situado en una gran variedad de lugares exóticos.</p>	

<p>EDICIÓN LIMITADA DE LA CONSOLA GEARS OF WAR 3</p> <p>PRECIO: \$399.99</p> 	CARACTERÍSTICAS
	<p>Edición Limitada de la consola Gears of War 3: Dueño de un pedazo de la historia de Gears of War con este Engranajes diseñados of War 3 consola. Wi-Fi incorporado para facilitar la conexión con el mundo de los juegos y el entretenimiento en Xbox LIVE, donde las películas HD y ver la tele en un instante.</p>
	<p>Con un disco duro de 320GB tendrá un montón de espacio para guardar sus juegos y películas favoritas. Xbox 360 es más juegos, entretenimiento y diversión.</p>
	<p>Dos controladores inalámbricos Xbox 360 Limited Edition de Gears of War 3: Este galardonado, controlador de alto rendimiento inalámbrico cuenta con el botón Guía Xbox para un rápido acceso al juego a los amigos y la música. Tiene un alcance de hasta 30 metros y una autonomía de hasta 30 horas con dos pilas AA.</p>
	<p>Contenido personalizado: Disfruta de contenido descargable de edición limitada que incluye las cinco armas de partida Lancer, Retro, Hammerburst, Gnasher y escopeta de cañones recortados, y un personaje des bloqueable Adam Fénix.</p>
	<p>Gears of War el juego 3 Standard Edition: La experiencia no es completa sin el Gears of War 3 juego para jugar.</p>
	<p>Incluidos en este paquete es la edición estándar de Gears of War 3 para jugar tan pronto como usted consigue el hogar de la consola.</p>
	<p>sonidos exclusivos: Esta es la única consola que tendrá sonidos de Gears of War 3 reales del juego al iniciar la consola y al pulsar el botón de expulsión.</p>
	<p>Xbox 360 320 GB de disco duro: 320 GB El disco duro extraíble permite los jugadores guardar sus juegos y almacenar programas de televisión, películas, música, imágenes, trailers, niveles, demos y otros contenidos disponibles en Xbox LIVE Marketplace.</p>
	<p>Xbox 360 Headset (negro): Este auricular permite a los jugadores o estrategias comerciales burlas mientras juegas y enviar mensajes de voz a sus amigos en Xbox LIVE.</p>
<p>Xbox 360 compuesto de cable A / V: Utiliza tu Xbox 360 en televisores de definición estándar utilizando esta conexión a través de las conexiones tradicionales compuestos.</p>	
<p>Xbox Live: Conéctate a Xbox Live de forma gratuita y usted encontrará los ensayos libres del juego y tener acceso inmediato a películas de alta definición y accesorios para juegos como Gears of War 3 el contenido, canciones y personajes (todos se venden por separado) por lo que la diversión nunca termina.</p>	
<p>Incluido con la consola es un país libre suscripción de un mes de prueba a Xbox LIVE Gold. Xbox LIVE Gold es el mejor en juegos y entretenimiento. Invite a sus amigos de todas partes para conectar y jugar a juegos multijugador en línea o ver miles de películas de HD streaming de Netflix instante.</p>	

<p>XBOX 360 4GB CONSOLA CON KINECT</p> <p>PRECIO: \$299.99</p> 	CARACTERISTICAS
	<p>Kinect sensor: Con el sensor Kinect, usted puede experimentar los juegos como nunca antes. Fácil de usar y divertido para todos, el sensor utiliza Kinect revolucionario de cuerpo entero de seguimiento para poner en el centro de la diversión. Esta nueva tecnología permite reconocer su cuerpo y el espejo de sus movimientos en el juego, lo que hace a usted que sea el controlador. El sensor es compatible con todas las Xbox 360 y viene con un juego de Kinect. Con Kinect, Xbox 360 tiene ahora el mejor controlador.</p>
	<p>Built-in Wi-Fi: La nueva Xbox 360 es la única consola con 802.11n Wi-Fi incorporado para una conexión más rápida y más fácil de Xbox LIVE. Películas de alta definición y televisión o descargar juegos de Xbox LIVE en 1080p y sonido surround 5.1 desde cualquier lugar de la casa.</p>
	<p>Xbox LIVE: Xbox LIVE trae un mundo de entretenimiento para usted. Instantáneamente películas en línea y la televisión de Netflix en cristal claro de alta definición, o descarga de juegos de complementos como nuevos niveles, personajes, mapas y canciones. Fácil entrar de lleno en la diversión multijugador en línea y jugar junto con amigos de todo el mundo. Además, obtenga su música favorita de Last.fm, conectar con tus amigos en Facebook @ y después de tweets en Twitter. Xbox LIVE es la conexión a más juegos, entretenimiento y diversión.</p>
	<p>Mando inalámbrico Xbox 360 (negro): Este premiado controlador inalámbrico de alta rendimiento tiene un alcance de hasta 30 metros y una autonomía de 30 horas con dos pilas AA.</p>
	<p>Más puertos: Conecte más accesorios y soluciones de almacenamiento con adición de puertos USB. Ahora, con un total de cinco (tres delante / detrás dos), usted encontrará más lugares para enchufar y jugar.</p>
<p>Además de los puertos estándar Ethernet y salida HDMI, hemos añadido un archivo de audio óptico integrado puerto de salida para una conexión fácil con el sonido en pleno auge de su receptor A / V.</p>	
<p>Kinect Aventuras juego: flotar en el espacio exterior. Experimenta la emoción de los rápidos rugientes. Hacer frente a los cursos de montaña de obstáculos. Y sumergirse en las profundidades para explorar un submarino con goteras observatorio, todo desde su sala de estar. Con Kinect Adventures, que son el controlador como saltar, esquivar y golpear su camino a través de emocionantes aventuras situado en una gran variedad de lugares exóticos.</p>	



XBOX 360 250GB CONSOLA CON KINECT

PRECIO: \$399.99



CARACTERÍSTICAS

Xbox 360 S de la consola: Un diseño audaz y el acabado en negro brillante significa que la Xbox 360 se ve tan bueno como su rendimiento. La consola Xbox 360 S corre silencioso, lo que le permite jugar y ver películas sin interferencias. Se conecta fácilmente a Xbox LIVE, jugar con amigos en todo el mundo y experimentar un mundo de entretenimiento.


Xbox 360 disco duro de 250GB: El disco duro interno de 250GB le permite guardar sus juegos y almacenar programas de televisión, películas, música, imágenes, trailers, niveles, demos y otros contenidos disponibles en Xbox LIVE Marketplace.

Kinect sensor: Con el sensor Kinect, usted puede experimentar los juegos como nunca antes. Fácil de usar y divertido para todos, el sensor utiliza Kinect revolucionario de cuerpo entero de seguimiento para poner en el centro de la diversión. Esta nueva tecnología permite que el sensor increíble para reconocer su cuerpo y el espejo de sus movimientos en el juego, lo que hace que el controlador. Todo lo que necesitas es un poco de espacio para jugar, con aproximadamente dos metros de espacio libre entre el usuario y el sensor. Con Kinect, Xbox 360 tiene ahora el mejor controlador.

Mando inalámbrico Xbox 360 (negro): Este premiado controlador inalámbrico de alta rendimiento tiene un alcance de hasta 30 metros y una autonomía de 30 horas con dos pilas AA.

Más puertos: Conecte más accesorios y soluciones de almacenamiento con adición de puertos USB. Ahora, con un total de cinco (tres delante / detrás dos), usted encontrará más lugares para enchufar y jugar. Además, además de los puertos estándar Ethernet y salida HDMI, hemos añadido un archivo de audio óptico integrado puerto de salida para una conexión fácil con el sonido en pleno auge de su receptor A / V.





<p>XBOX 360 4GB CONSOLA</p> <p>PRECIO: \$199.99</p> 	CARACTERÍSTICAS
	<p>Built-in Wi-Fi: La nueva Xbox 360 es la única consola con 802.11n Wi-Fi incorporado para una conexión más rápida y más fácil de Xbox LIVE.</p>
	<p>Películas de alta definición y televisión o descargar juegos de Xbox LIVE en 1080p y sonido surround 5.1 desde cualquier lugar de la casa.</p>
	<p>Xbox LIVE: Xbox LIVE trae un mundo de entretenimiento para usted. Instantáneamente películas en línea y la televisión de Netflix en cristal claro de alta definición, o descarga de juegos de complementos como nuevos niveles, personajes, mapas y canciones. Fácil entrar de lleno en la diversión multijugador en línea y jugar junto con amigos de todo el mundo. Además, obtenga su música favorita de Last.fm, conectar con tus amigos en Facebook @ y después de tweets en Twitter. Xbox LIVE es la conexión a más juegos, entretenimiento y diversión.</p>
	<p>Kinect listo: Kinect trae juegos y el entretenimiento a la vida en nuevas formas extraordinarias-no requiere controlador. Fácil de usar y divertido al instante, Kinect pone a todos en movimiento del sofá, riendo y animando. Con un puerto dedicado, especializados, la Xbox 360 de 4 GB está diseñada para conectar a la perfección con el sensor de Kinect.</p>
	<p>Mando inalámbrico Xbox 360 (negro): Este premiado controlador inalámbrico de alta rendimiento tiene un alcance de hasta 30 metros y una autonomía de 30 horas con dos pilas AA.</p> <p>Más puertos: Conecte más accesorios y soluciones de almacenamiento con adición de puertos USB. Ahora, con un total de cinco (tres delante / detrás dos), usted encontrará más lugares para enchufar y jugar. Además, además de los puertos estándar Ethernet y salida HDMI, hemos añadido un archivo de audio óptico integrado puerto de salida para una conexión fácil con el sonido en pleno auge de su receptor A / V.</p>




ILUSTRACION N° 31

LINEA DE PRODUCTOS Y SUS PRECIO AL PÚBLICO




MICROSOFT: ACCESORIOS Y PARTES XBOX 360

PRODUCTO	CARACTERISTICAS
SENSOR KINECT PRECIO: \$149.99 	<p>Kinect elimina la última barrera entre las experiencias que más te gustan.</p> <p>Lo mejor de todo es que Kinect, trabaja con cada consola Xbox 360.*</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es muy fácil conectarte con tus amigos a través de video Kinect, y lo mejor de todo es que no necesitas de auriculares.** <ul style="list-style-type: none"> • Entra a tu perfil con sólo caminar por delante del sensor. • Los juegos de Kinect te dan la libertad de saltar, agacharte, y girar a través de una aventura única. • Kinect utiliza la tecnología de vanguardia para ofrecerte una nueva forma de jugar. <ul style="list-style-type: none"> • Incluye el juego Kinect Adventures <p>*Se requieren 175 MB de memoria. **Se requiere una suscripción Xbox LIVE Gold.</p>
CONTROL INALÁMBRICO XBOX 360 PRECIO: \$69.99 	<p>Los Controles inalámbricos Xbox 360 te ayudan a entrar al juego como nunca antes. Juntos tres amigos y tú, pueden tomar control total de la diversión y jugar en cualquier parte de la habitación (de hasta 1.50m de alcance).</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2.4GHz de tecnología inalámbrica con un alcance de 1.50m. • Pueden usarse hasta cuatro controles al mismo tiempo en una consola. <ul style="list-style-type: none"> • Puerto integrado para conectar un auricular. • Vibración ajustable para aumentar la vida de tu batería. • Los nuevos botones derecho e izquierdo en la parte superior fueron diseñados para facilitar su uso. • Nueva apariencia con un acabado negro mate que acentúa los brillos. • Usa el botón Guía Xbox 360 para seguir la pista de tus amigos, tener acceso a tus juegos y contenidos o simplemente prender o apagar tu consola Xbox 360.
CONTROL INALÁMBRICO XBOX 360 CON KIT CARGA Y JUEGA PRECIO: \$84.99	CARACTERISTICAS <p>Todo lo que necesitas para jugar todo el tiempo está aquí en un paquete. El</p>



	<p>control inalámbrico te lleva al juego sin desconectarte mientras el Kit Carga y Juega te permite cargar mientras juegas, te da hasta 35 horas de juego por cada carga. 2.4GHz de tecnología inalámbrica con un alcance de 1.50m Usa hasta cuatro controles al mismo tiempo en una consola Puerto integrado para el auricular de Xbox LIVE Usa el botón Guía Xbox 360 para mantener la pista de tus amigos, tener acceso a tus juegos y contenidos o simplemente prender o apagar tu consola Xbox 360 El cable Carga y Juega ofrece juego continuo Hasta 35 horas de juego por carga Incluye un Control Inalámbrico color negro mate, que combina con el cable Carga y Juega y baterías recargables.</p>
<p>CONTROL INALAMBRICO CON PAD DIRECCIONAL TRANSFORMABLE Y KIT CARGA Y JUEGA</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$84.99</p> 	<p>Personaliza tu control con un Pad Direccional que transforma de una cruz a un disco, el nuevo Control Inalámbrico proporciona la mejor precisión, exactitud y control tanto para los movimientos direccionales como los de barrido. Este control diseñado distintivamente en una edición de plata en mate y un botón premium único se complementa con el kit Carga y Juega para que el juego se mantenga con fuerza. El control plata contiene un Pad Direccional transformable que permite rotarlo para adaptarse al modo de juego del usuario ofreciendo una precisión sin igual. Usa el Pad Direccional en modalidad "disco" para los movimientos de barrido Incluye un cable Carga y Juega para un juego continuo de hasta 35 horas por carga 2.4GHz de tecnología inalámbrica con un alcance de 1.50m Usa hasta cuatro controles al mismo tiempo en una consola</p>
<p>CONTROL XBOX 360</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$39.99</p> 	<p>El Control Xbox 360® tiene un cable de 2.70m y un diseño ergonómico y cómodo. El Botón Guía te permite un rápido acceso a tu película, música y tus librerías de juegos. Lo último en flexibilidad, precisión, control, calidad y comodidad ahora son tuyos. Un cable de 2.70m que se conecta a tu consola. Puerto integrado para auricular de Xbox LIVE® Vibración ajustable para personalizar la experiencia de juego Funciona con la mayoría de las PCs que cuentan con Windows 7</p>
<p>CONTROL INALAMBRICO HALO: REACH PARA XBOX 360®</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$59.99</p>	<p>El planeta depende de ti. Acaba con las fuerzas del Covenant con tu Control Inalámbrico Xbox 360® Halo: Reach. Realizado por Bungie en un diseño elegante</p>



	<p>en plata y un vehículo Banshee incluido que sirve como apoyo para tu avatar, esta edición exclusiva y limitada del control te permite moverte en una habitación de hasta 2.70m de alcance y así salvar a la humanidad.</p> <p>Incluye arte creado por Bungie inspirado en Halo: Reach, la exitosa secuela de la trilogía galardonada: Halo</p> <p>La funcionalidad del control inalámbrico encaja perfectamente con la mitología de Halo: Reach.</p> <p>Incluye un código para descargar un Banshee para tu avatar</p> <p>Tecnología inalámbrica de 2.4GHz con un alcance de 1 metro.</p> <p>Usa hasta cuatro controles al mismo tiempo en una sola consola.</p> <p>Puerto integrado para auriculares de Xbox LIVE®</p> <p>Vibración ajustable para aumentar la vida de tu batería.</p> <p>Usa el botón Guía Xbox 360 para seguir la pista de tus amigos, tener acceso a tus juegos y contenidos o simplemente prender o apagar tu consola Xbox 360.</p>
<p>CONTROL INALÁMBRICO EDICIÓN LIMITADA DE FABLE III</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$59.99</p> 	<p>Enfrenta tu destino con el control inalámbrico Fable III para Xbox 360®. Diseñado por los Estudios Lionhead como la corona de Albion, incluye tatuajes exclusivos de los personajes del juego, la edición limitada del control pone el futuro de Albion en tus manos.</p> <p>Empacado en una caja de colección, el control incluye un código de Xbox LIVE por una descarga exclusiva de un tatuaje para personalizar la apariencia de tu héroe.</p> <p>La corona real de Albion vuelve a la vida en los contornos pintados a mano que encajan perfectamente con las formas del control. Ideal para cualquier fanático de Fable III.</p>
<p>GEARS OF WAR 3 LIMITED EDITION WIRELESS CONTROLLER</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$59.99</p> 	<p>Diseñado por Microsoft y Epic Games, el Xbox 360 Limited Edition de Gears of War 3 mando inalámbrico pone el destino del Escuadrón Delta en sus manos. Este controlador de costumbre viene con cinco skins descargables de armas en el juego. Ahora usted puede tomar el control y la copia de seguridad de la tripulación Ronmers ¡cuídate!</p> <p>Engranajes Exclusivo of War3 gráficos</p> <p>Arma multijugador personalizados para cinco armas a partir del juego: Lancer, Lancer Reto, Hammerburst, escopeta recortada, y la escopeta Gnasher</p> <p>La transformación de D-pad</p>
<p>XBOX 360 WIRELESS SPEED</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>





WHEEL	
<p>PRECIO: \$59.99</p> 	<p>Ponte al volante de fácil control de movimiento de carreras. Con la rueda de Xbox 360 Velocidad Wireless la experiencia de dirección realista, preciso, y sentir cada bache en el camino con la retroalimentación estuendo. La Xbox 360 Speed Wheel inalámbrica es compatible con todos los juegos de carreras favoritos en Xbox 360, y le pone en control total con los botones intuitivos y los factores desencadenantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> Dirección intuitiva con sensores de movimiento Botones de activación de acelerador y freno Botones para el juego de las funciones específicas A, B, X, Y para las interacciones D-pad de navegación Guía incluyendo el anillo de luz, de inicio y de nuevo Rumble retroalimentación.
XBOX 360 MEDIA REMOTE	CARACTERISTICAS
<p>PRECIO: \$19.99</p> 	<p>El control de su consola de entretenimiento con uno, fácil de usar dispositivo. La nueva Xbox 360 Media Remote control de la Xbox 360, DVD y CD y la reproducción de los medios de comunicación a través de Xbox LIVE. El Mando multimedia Xbox 360 también controla el volumen y la potencia en muchas marcas populares de la TV.</p> <ul style="list-style-type: none"> Medios de controles de reproducción incluyen reproducción / pausa, avanzar, avanzar, retroceder, volver rápido, y la pantalla Controles de TV incluyen el poder de encendido / apagado, volumen arriba / abajo, mute y entrada de TV Menú de controles de navegación son A, B, X, Y los botones, la navegación D-pad, la pantalla y selección TV en directo, si se proporciona en la Xbox 360 por su proveedor de servicios de televisión, también se puede controlar con el Mando multimedia Xbox 360 Cuenta con un top case de alto pulido y teclas de goma con el sólido, al pulsar las teclas de retroalimentación Incluye 2 pilas AAA
KIT DE CARGA RÁPIDA XBOX 360	CARACTERISTICAS
<p>PRECIO: \$29.99</p>	<p>Recarga en el instante y dile adiós a las baterías desechables con el Kit de Carga Rápida Xbox 360®. Es la manera más rápida de cargar hasta dos baterías al mismo tiempo. ¿Tu Control Inalámbrico Xbox 360 necesita baterías? Cámbialo</p>





	<p>por una batería recargable más moderna de hasta 40 horas por carga. Quiere decir más juego, menos espera.</p>
<p>KIT CARGA Y JUEGA XBOX 360</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$19.99</p>	<p>Dale energía a tu juego con el Kit Carga y Juega Xbox 360. Cuando la batería está por agotarse, puedes recargarla sin dejar de jugar. Con 35 horas de vida, despidete de las baterías desechables para siempre. El Cable Carga y Juega permite el juego continuo. Hasta 35 horas de juego por carga. Indicador de batería disponible en el Dashboard de tu Xbox 360® Incluye el Cable Carga y Juega y un paquete de baterías NiMH recargables</p>
	
<p>XBOX 360 WIRELESS HEADSET WITH BLUETOOTH®</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$59.99</p>	<p>Deja que la diversión suba a la cabeza con el Auricular inalámbrico Xbox 360 con Bluetooth®. Chat en vivo sin necesidad de cables en Xbox LIVE y cambiar fácilmente entre el modo de Xbox y el modo Bluetooth. Utilizar el auricular con Bluetooth de los teléfonos móviles, PCs y otros dispositivos. El Xbox 360 Wireless Headset es cómodo, manos libres manera de mantener las conversaciones que en tu Xbox 360.</p> <p>Auriculares viene con un cómodo micro USB cable de carga, tres tamaños de almohadillas ergonómicas y un lazo del oído.</p> <p>Cuenta con hasta ocho horas de tiempo de conversación y hasta 300 horas en espera</p> <p>Fácil de cambiar de Xbox en el modo Bluetooth para contestar llamadas</p>
	
<p>XBOX 360 CHATPAD</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$29.99</p>	<p>Deja que tus dedos hablen con el Chatpad de Xbox 360. Es muy fácil chatear mientras estás jugando, canjear los códigos en Xbox LIVE e incluso puedes conectarte con tus amigos en Facebook® y ser parte de lo que está pasando en</p>






	<p>Twitter - tan rápido como tus dedos puedan volar.* Además, es compatible con Windows Live™ Messenger por lo que es más fácil mantenerse en contacto con todo el mundo.</p> <p>Comunícate de forma rápida y fácil con otros jugadores en Xbox LIVE®</p> <p>Ideal para Facebook y Twitter y compatible con Messenger.</p> <p>Actualiza tu perfil, envía mensajes a amigos o canjea códigos en cuestión de segundos.</p> <p>Fácil de insertar en tu control para un uso fácil.</p> <p>*Para las funciones de Facebook y Twitter se requiere membresía Xbox LIVE Gold.</p>
<p>AUDIFONO INALAMBRICO XBOX 360</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$49.99</p> 	<p>Deja que la diversión vaya en tu cabeza con el Audifono Inalámbrico Xbox 360. Camina libremente mientras charlas con tus amigos en Xbox LIVE o en equipo. (Suscripción Xbox Live Gold necesaria para multijugador en línea). Tú y tres amigos pueden conectar controles y audífonos directo a la consola y desafiar a otros equipos sin importar donde se encuentren.</p> <p>Mayor claridad en la voz y un mejor desempeño con libertad.</p> <p>Diseño elegante y ergonómico, se adapta cómodamente a cualquier oído con un acabado mate en negro.</p> <p>El audifono utiliza la misma tecnología de 2.4 GHz para una comunicación clara con un alcance de hasta 9 metros.</p> <p>Toma el control de la situación y comunícate con una calidad de audio superior en Xbox LIVE.</p> <p>Hasta ocho horas de duración de la batería por carga, incluye un cable USB para una cómoda y rápida carga desde tu consola.</p> <p>Invita a tus amigos y conecta hasta cuatro audífonos inalámbricos por consola.</p> <p>Compatible con comandos de voz para algunos juegos.</p> <p>Botones convenientemente colocados de encendido/apagado, volumen y silencio. Justo donde los necesitas.</p>
<p>AUDIFONOS XBOX 360</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$19.99</p>	<p>Los audífonos de Xbox 360 aumentan la experiencia dentro de la comunidad en línea de Xbox LIVE®, permitiéndote elaborar estrategias con tus compañeros de equipo, o simplemente charlar con tus amigos mientras juegas tus juegos favoritos.</p> <p>Micrófono ajustable para una calidad de sonido óptima.</p> <p>Control de volumen y silencio incluidos</p> <p>Micrófono con cancelación de ruido para mejorar la respuesta del juego a los comandos de voz ofreciendo una comunicación por voz clara y nítida.</p> <p>Audifono ajustable que se adapta cómodamente a tu oído.</p> <p>El audifono se conecta directamente en cualquiera de los controles de Xbox 360 o Controles inalámbricos Xbox 360 para facilitar su uso.</p> <p>Número de parte B4D-00001</p>



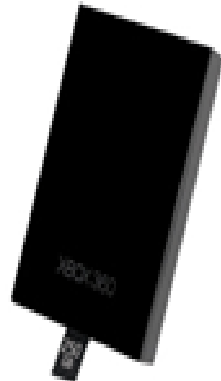


	
<p>AUDIFONOS INALÁMBRICOS XBOX 360 DE HALO REACH</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$450.00</p> 	<p>Todo escuadrón necesita un líder. Deja que el juego suba de intensidad con un Audifono Inalámbrico Xbox 360 de Halo Reach. Diseñado por Bungie en color plata con un estilo elegante, basado en los juegos de Halo. Este audifono es una edición exclusiva y limitada, que te mantiene conectado con tu equipo durante partidas multijugador en línea mientras luchas en el campo de batalla y salvas a la humanidad. Suscripción Xbox LIVE Gold requerida para multijugador en línea.</p> <p>Cuenta con todas las características y la funcionalidad de los audifonos inalámbricos, un distintivo color plata y diseños de Bungie inspirados en Halo Reach, la secuela de la premiada trilogía de Halo.</p> <p>Experimenta una mayor claridad y rendimiento con la libertad.</p> <p>Diseño elegante y ergonómico, se adapta cómodamente a cualquier oído.</p> <p>Los audifonos utilizan la misma tecnología de 2.4 GHz para la comunicación clara con un alcance de hasta 9 metros.</p> <p>Toma el control de la situación y comunícate con una calidad de audio superior en Xbox LIVE.</p> <p>Invita a tus amigos y conecta hasta cuatro audifonos inalámbricos por consola.</p> <p>Compatible con comandos de voz en algunos juegos.</p> <p>Botones convenientemente colocados de encendido/apagado, volumen y silencio. Justo donde los necesitas.</p>
<p>ADAPTADOR DE RED INALÁMBRICA N XBOX 360®</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$79.00</p>	<p>Sin cables que te atren, el Adaptador de Red Inalámbrica N Xbox 360, es tu conexión a la diversión de Xbox LIVE. Descarga rápidamente películas en alta definición, demos, complementos y contenido adicional para tus juegos y mucho más. El adaptador de banda dual ofrece un rango de velocidad más rápida y gran cobertura*. Contiene un cable de extensión para su colocación como una antena separada de la consola.</p> <p>*Alcance de hasta 2x en redes a/b/g</p> <p>Conéctate a Xbox Live de forma inalámbrica con facilidad.</p> <p>El mejor estándar de tecnología inalámbrica N de banda dual y de máxima velocidad, cobertura y desempeño</p> <p>La mejor solución para descargar en tiempo real o a tu consola, películas en alta</p>



	<p>definición Compatible con routers y puntos de acceso existentes de 802.11g y 802.11b</p>
<p>CABLE DE TRANSFERENCIA XBOX 360</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$19.99</p> 	<p>Transfiere de manera fácil y rápida toda tu información y contenidos del disco duro de tu Xbox 360 original al del siguiente. Compatible con las consolas Xbox 360 y Xbox 360 S*. El cable de transferencia te permite conservar todos tus progresos de manera sencilla. (*El cable de transferencia no se puede usar para transferir datos del disco duro de una Xbox 360 S al disco duro de otra Xbox 360 S.) Diseñado para transferir toda tu información de los discos duros de tu Xbox 360 y/o discos duros de tu Xbox 360 S. Se puede usar varias veces. No transfiere datos del disco duro de un Xbox 360 S a otro Xbox 360 S.</p>
<p>CABLE HDMI XBOX 360</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$39.99</p> 	<p>Obtén hasta 1080p de resolución en un solo cable, el Cable HDMI para Xbox 360 te ofrece entretenimiento en alta definición en todo su esplendor. Videos y descargas del Bazar de Xbox LIVE y por si esto fuera poco, todos tus juegos favoritos de HD, vienen con una claridad de imagen perfecta. El sonido envolvente Dolby Digital 5.1 hará que tus juegos resuenen. Vive toda una experiencia de películas en alta definición y juegos en resolución de hasta 1080p Obtén audio y video de alta definición en un sólo cable Cable blindado de 2 metros de largo.</p>
<p>CABLE VGA HD AUDIO VIDEO XBOX 360</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$39.99</p>	<p>Disfruta de impresionantes gráficos de alta definición en un monitor de PC o en una pantalla de alta definición, utilizando la entrada VGA. Escucha audio de alta</p>



	<p>calidad con la conexión estéreo incluida, o bien utiliza el puerto de audio óptico para sonido digital. Conector VGA estándar DV-15S Experimenta alta definición en películas y juegos con resolución de hasta 1080p También es compatible con resoluciones de 480p, 720p, 1080i o 1080p Salida Dolby Digital 5.1 Surround Sound Cable blindado de 2.4 metros Número de parte B4S-00001</p>
<p>CABLE DE COMPONENTES HD AV XBOX 360</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$39.99</p> 	<p>Presenta impresionantes gráficos Xbox 360 de alta definición con la conexión de componentes de HDTV. Puedes escuchar audio de alta calidad con la conexión estéreo que también está incluida. Disfruta tus juegos en alta definición con salidas 720p, 1080i o 1080p Componentes (Y, Pr, Pb) con salida de video de alta definición Cable blindado de 2.4 metros Número de parte B4V-00004</p>
<p>DISCO DURO XBOX 360 250GB</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$99.99</p> 	<p>Mejora los 4GB de tu consola Xbox 360 y lleva la diversión al siguiente nivel. Guarda, salva, almacena. Expande las posibilidades de entretenimiento. El almacenamiento masivo de la unidad de disco duro interna de 250GB te da suficiente espacio para descargar juegos, demos, videos, complementos y mucho más. Es la manera más sencilla de obtener aún más de tu Xbox 360® *Compatible sólo con las consolas Xbox 360 S.</p>

Fuente: www.xbox.com

Elaborado: David Vargas



E S P E

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

CAMINO A LA EXCELENCIA

ILUSTRACION N° 32

LUGARES DE VENTA AL PÚBLICO A NIVEL MUNDIAL

MICROSOFT: XBOX 360, ACCESORIOS Y PARTES XBOX 360

AUSTRALIA		
BELGIE		
BELGIQUE		



ESPE

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

CAMINO A LA EXCELENCIA

BRASIL		
 <small>www.submarino.com.br</small>	 	
CANADA		
REPUBLICA CHECA		



ESPE

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

CAMINO A LA EXCELENCIA

--	--	--

COLOMBIA



ESPE

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

CAMINO A LA EXCELENCIA

ESPAÑA		
Microsoft Store		
ESTADOS UNIDOS		
    	    	    

Fuente: www.xbox.com


Elaborado: David Vargas



ILUSTRACION N° 33

LÍNEA DE PRODUCTOS Y SUS PRECIOS AL PÚBLICO


SONY: CONSOLAS

PRODUCTO	CARACTERÍSTICAS
PS2	
<p data-bbox="418 835 581 863">PRECIO: \$189.99</p> 	<p data-bbox="781 569 1214 688">Reproductor de DVD con modo progresivo (480p)</p> <p data-bbox="781 751 1219 961">Compatible con el control remoto de DVD (para PlayStation®2, modelo SCPH-10420 U (se vende por separado)</p> <p data-bbox="781 1079 1089 1115">Receptor infrarrojo incorporado</p> <p data-bbox="841 1178 1024 1213">Dos puertos USB</p> <p data-bbox="781 1335 1365 1629">Para usar esta opción necesita el cable AV (audio y video) en componentes (para PlayStation®2) (se vende por separado) y un televisor compatible con el modo progresivo 480p.</p> <p data-bbox="781 1692 1360 1812">No necesita el receptor infrarrojo (para PlayStation®2) con este sistema</p>



PSP®	CARACTERÍSTICAS
<p data-bbox="418 743 578 772">PRECIO: \$369.99</p> 	<p data-bbox="781 394 1373 646">Ahora con el nuevo PSP® Slim lleva tu entretenimiento a donde quieras. Con él tendrás un equipo más delgado, además de contar con tecnología Wi-Fi, a fin de que tengas acceso a entretenimiento cuando te encuentres conectado a Internet.</p> <p data-bbox="781 716 1373 856">Usa su puerto mini USB para facilitar el intercambio rápido de archivos de video y audio; además es compatible con Memory Stick Duo, que ahora soporta hasta 8GB.</p> <p data-bbox="781 982 1373 1123">Asimismo, conecta tu PSP® Slim al televisor, para obtener magníficos resultados al escuchar música, ver fotos y videos, además de jugar títulos del PSP®.</p> <p data-bbox="781 1192 1373 1283">Crea tu banda de rock, diseña el coche de tu sueños o lucha como los grandes en tu PSP®.</p> <p data-bbox="781 1402 1373 1493">Diviértete con esta consola portátil que además de un excelente diseño y calidad, te ofrece grandes beneficios.</p> <p data-bbox="781 1562 1373 1759">Además con tu PSP® podrás acceder la PlayStation® Network de México y comprar contenido exclusivo con tus tarjetas de Prepago, que también puedes encontrar en SonyStyle</p>



	<p>Incluye puerto de salida de video, lo que permite a los usuarios la reproducción en su televisión de los juegos, videos y películas</p>
<p>PS3® 250GB.</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$459.99</p> 	<p>Tus películas favoritas ahora se ven mejor</p> <p>Más que un sistema de juegos, PS3 ofrece un mundo de entretenimiento completamente nuevo. Su reproductor de Blu-ray Disc incorporado te permite ver películas en una impresionante resolución de Full HD 1080p y sonido de calidad cinematográfica. Asimismo su función de escala de video reproduce tus DVD con una calidad similar a alta definición¹ y con la tecnología BD-Live, puedes descargar contenido adicional, juegos, avances y mucho más.</p> <p>Navega por Internet</p> <p>Gracias a su conexión de Wi-Fi incorporada, tienes todo el Web a tu disposición. Puedes conectarlo por cable o inalámbricamente y descargar juegos, películas, programas de televisión, y mucho más directo a tu PlayStation a través de la PlayStation Network o en PlayStation®3 Live. Conecta un teclado y mouse compatibles por USB o Bluetooth para hacer tu navegación más fácil que nunca.</p> <p>Membrecía en PlayStation Network gratis</p> <p>Lleva tus juegos al próximo nivel con tu cuenta gratis en</p>



PlayStation®Network. Diviértete con otros jugadores y participa en juegos para múltiples jugadores en línea, compite en torneos, y crea y comparte contenido con otros usuarios de PlayStation Network. Además, puedes saber los juegos que tus amigos están jugando con Friend's List.

Centro multimedia todo en uno

Comparte tu música, fotos y videos con amigos y familiares desde un solo lugar. Diseñado para mantener su compatibilidad con la mayoría de los codecs importantes, puedes reproducir virtualmente cualquier archivo digital así como películas Blu-ray Disc, DVD, CD o conecta un dispositivo USB compatible⁵ al disco duro del sistema PS3 y disfruta tus fotos, video y música cuando quieras.

Entretención más allá de los juegos

Más que un sistema de juegos de alta definición, PS3 te permite cargar música al disco duro, importar, almacenar y mostrar fotos de cualquier cámara digital o tarjeta de memoria, así como cargar videos digitales. Igualmente puedes reproducir tu biblioteca existente de CD, DVD y cualquier película nueva en formato Blu-ray Disc.

Bienvenido al futuro de la compatibilidad

Disfruta de un entretenimiento total mientras viajas y cuando estás en casa con Remote Play. Usa tu PlayStation Portable (PSP) para tener acceso a tu sistema PS3 a través de una



	<p>conexión de Internet inalámbrica y disfruta música, videos y fotos almacenados en tu PlayStation3. Además, con el sistema PSP® incluso puede encender tu sistema PS3 remotamente cuando está en el modo de espera con Remote Start</p>
<p>PS3® 120GB</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$400</p> 	<p>Tus películas favoritas ahora se ven mejor</p> <p>Más que un sistema de juegos, PS3 ofrece un mundo de entretenimiento completamente nuevo. Su reproductor de Blu-ray Disc incorporado te permite ver películas en una impresionante resolución de Full HD 1080p y sonido de calidad cinematográfica. Asimismo su función de escala de video reproduce tus DVD con una calidad similar a alta definición¹ y con la tecnología BD-Live, puedes descargar contenido adicional, juegos, avances y mucho más.</p> <p>Navega por Internet</p> <p>Gracias a su conexión de Wi-Fi incorporada, tienes todo el Web a tu disposición. Puedes conectarlo por cable o inalámbricamente y descargar juegos, películas, programas de televisión, y mucho más directo a tu PlayStation a través de la PlayStation Network o en PlayStation®Store. Conecta un teclado y mouse compatibles por USB o Bluetooth para hacer tu navegación más fácil que nunca.</p>



	<p>Membrecía en PlayStation Network gratis</p> <p>Lleva tus juegos al próximo nivel con tu cuenta gratis en PlayStation®Network. Diviértete con otros jugadores y participa en juegos para múltiples jugadores en línea, compite en torneos, y crea y comparte contenido con otros usuarios de PlayStation Network. Además, puedes saber los juegos que tus amigos están jugando con Friend's List.</p> <p>Centro multimedia todo en uno</p> <p>Comparte tu música, fotos y videos con amigos y familiares desde un solo lugar. Diseñado para mantener su compatibilidad con la mayoría de los codecs importantes, puedes reproducir virtualmente cualquier archivo digital así como películas Blu-ray Disc, DVD, CD o conecta un dispositivo USB compatible5 al disco duro del sistema PS3 y disfruta tus fotos, video y música cuando quieras.</p> <p>Entretenimiento más allá de los juegos</p> <p>Más que un sistema de juegos de alta definición, PS3 te permite cargar música al disco duro, importar, almacenar y mostrar fotos de cualquier cámara digital o tarjeta de memoria, así como cargar videos digitales. Igualmente puedes reproducir tu biblioteca existente de CD, DVD y cualquier película nueva en formato Blu-ray Disc.</p> <p>Bienvenido al futuro de la compatibilidad</p>
	<p>Disfruta de un entretenimiento total mientras viajas y cuando estás en casa con Remote Play. Usa tu PlayStation Portable (PSP) para tener acceso a tu sistema PS3 a través de una conexión de Internet inalámbrica y disfruta música, videos y fotos almacenados en tu PlayStation3. Además, con el sistema PSP® incluso puede encender tu sistema PS3 remotamente cuando está en el modo de espera con</p> <p>Remote Start</p>

Fuente: <http://es.playstation.com/>


Elaborado: David Vargas





ILUSTRACION N° 34

LÍNEA DE PRODUCTOS Y SUS PRECIO AL PÚBLICO

SONY: ACCESORIOS Y PARTES

PRODUCTO	CARACTERÍSTICAS
<i>DRIVING FORCE™ GT</i>	
<p>PRECIO: \$150</p> 	<p>Dale vida a tus carreras con el volante oficial de Gran Turismo™.</p> <p>Siente el desplazamiento de peso, la pérdida de tracción y las condiciones de la carretera, notarás el asfalto y conducirás mejor.</p> <p>Imagina que conduces un auténtico coche de carreras con una volante de 900 grados de rotación.</p> <p>Utiliza los pedales y las marchas para disfrutar de una experiencia de carreras precisa y realista.</p> <p>Fabricante: Logitech</p> <p>Tipo de conexión: conector USB</p> <p>Funciones de red: No</p> <p>Sólo se puede usar con: PlayStation 3, PlayStation 2</p>
<i>THRUSTMASTER® T500 RS</i>	CARACTERÍSTICAS
PRECIO: \$449.99	<p>Conviértete en el amo de la carretera con el accesorio de carreras Definitivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Especialmente diseñado para Gran Turismo 5, con el fin de ofrecerte la





	<p>experiencia de conducción más poderosa y realista, sin inconvenientes.</p> <p>La dirección y las entradas de aceleración y frenado han sido diseñadas con gran precisión para aprovechar al máximo el motor físico del aclamado simulador de conducción real.</p> <p>Siente cada curva con el potente sistema de reacción por fuerza del motor y abre tu propio camino por el terreno gracias a la precisa tecnología H.E.A.R.T. HallEffect AccuRate Technology™.</p> <p>Gira el volante hasta 1080 grados, según el tipo de circuito de carreras y el vehículo que conduzcas.</p> <p>Ajusta el pedal, fabricado completamente en metal, para montarlo en el suelo, como en F1, o suspendido, al más puro estilo GT.</p> <p>Fabricante:</p> <p>Thrustmaster</p> <p>Tipo de conexión:</p> <p>conector USB</p> <p>Funciones de red:</p> <p>No</p> <p>Sólo se puede usar con:</p> <p>PlayStation 3</p>
<p>VOLANTE DE CARRERAS COMPACTO</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$39.99</p> 	<p>Da vida a tus juegos de carreras con el volante de carreras, un producto con licencia oficial para PlayStation 3. Este mando inalámbrico, con agarres suaves de goma y sin molestos cables, te permitirá girar cómodamente, y hará que tus carreras por tus pistas favoritas sean aún más divertidas, adictivas y absorbentes.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mejora la jugabilidad en todos los títulos de carreras compatibles con el mando SIXAXIS. • Compatible con los mandos inalámbricos SIXAXIS y DUALSHOCK3 para PlayStation 3.






	<ul style="list-style-type: none"> • Permite el acceso completo a los botones y funciones de los mandos inalámbricos. • Acabado en efecto cromado con agames suaves de goma para mayor comodidad. <p>Nota:</p> <p>El volante de carreras solo funcionará con aquellos juegos compatibles con el mando SIXAXIS. Si el título al que juegas no es compatible con el mando SIXAXIS, el volante no funcionará. Actualmente, los juegos compatibles con el volante son:</p> <p><i>MotorStorm</i></p> <p><i>MotorStorm Pacific Rift</i></p> <p><i>F1 Championship Edition</i></p> <p><i>Ridge Racer 7</i></p> <p><i>Rumour Paradise</i></p> <p>PURE</p> <p><i>MotorGP 08</i></p> <p><i>Ferrari Challenge Tenen Divali</i></p> <p><i>Razinn Annals</i></p>
<p>MICROFONOS SINGSTAR® INALÁMBRICOS</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$45.99</p>	<p>Los amantes de SingStar podrán desmelenarse tanto como quieran con los micrófonos SingStar inalámbricos. Son fáciles de usar y perfectos para pasárselos de unos a otros en tus fiestas SingStar. ¡Oye un par y ¡canta hasta desgañitarte!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sin cables y fáciles de instalar • Compatibles con PlayStation 3 y PlayStation 2 • Se pueden usar con todos los discos de SingStar



	
<p>PULSADORES INALÁMBRICOS BUZZ!</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$45.99</p> 	<p>Disfruta de las series <i>Buzz!</i> y <i>Buzz! Junior</i> con total libertad gracias a los pulsadores inalámbricos <i>Buzz!</i> Son compatibles tanto para PlayStation®2 como para PlayStation®3.</p> <p>Disfruta en solitario o desafía a familiares y amigos a un frenético duelo de pulsadores. Diseñados para toda la familia, pueden competir hasta ocho jugadores a la vez, siempre que dispongas de dos sets de pulsadores inalámbricos <i>Buzz!</i></p> <p>Configurar los pulsadores inalámbricos <i>Buzz!</i> es muy sencillo. No tienes más que introducir el receptor USB en uno de los conectores USB situado en la parte frontal de tu PlayStation 2 o de tu sistema PlayStation 3.</p> <p>Disfruta con todo lo que te ofrece <i>Buzz!</i> para PlayStation 2 y PlayStation 3.</p> <p>Puedes utilizarlo con todos los juegos de las series <i>Buzz!</i> y <i>Buzz! Junior</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compatible con PlayStation 2 y PlayStation 3. • Hasta un máximo de ocho jugadores con dos sets de pulsadores.
<p>PACK DE MICROFONOS DE SINGSTAR®</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$40.99</p>	<p>Esenciales para los amantes de SingStar los micrófonos de SingStar y el convertidor USB de SingStar son compatibles con el software de SingStar para PlayStation®2 y PlayStation®3.</p> <p><i>SingStar®</i> es un título revolucionario que está arrasando en todo el mundo.</p> <p>Entre sus características, cabe destacar las siguientes:</p> <p>Tecnología de detección de voz innovadora: la puntuación se basará en el</p>





	<p>tono, la melodía y el ritmo que le des a la canción.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aparecerá información en pantalla y en tiempo real sobre tu actuación. • Te podrás batir en duelo, micrófono en mano, con tus amigos con la modalidad de dos jugadores. <p>Para más información sobre las funciones del juego, consulta el manual de software correspondiente.</p> <p>Contenido del pack de micrófonos de SinoStar:</p> <p>2 micrófonos de SinoStar.</p> <p>1 convertidor USB de SinoStar.</p>
<p>CABLE AV</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$29.99</p> 	<p>El Cable AV oficial (audio/video integrado) permite la conexión de sonido e imagen entre tu sistema PlayStation y el televisor. Permite la reproducción de material en definición estándar (576i) y es compatible con la mayoría de los televisores*. Usa este resistente accesorio como alternativa a un Adaptador RFU o un Cable Euro-AV.</p> <p>Compatible con PlayStation original, PS one, PlayStation 2 y PlayStation 3.</p> <p>* Consulta el manual de instrucciones de tu televisor para comprobar si dispone de conexión AV estándar.</p>
<p>CABLE AV POR COMPONENTES</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$29.99</p> 	<p>El cable oficial AV por componentes permite la conexión de sonido e imagen entre tu sistema PlayStation 2 o PlayStation 3 y el televisor. Permite la reproducción de vídeo en definición estándar (SD) (576p) para PlayStation 2 y PlayStation 3, y alta definición (HD) (hasta 1080p) para PlayStation 3. El cable AV es compatible con la mayoría de los televisores dotados de conectores de entrada AV en componentes* (Y, CB/PB, CR/PR).</p> <p>El cable AV por componentes incorpora también salidas de audio estéreo para conexión directa a un amplificador de un equipo de alta fidelidad. El cable AV por componentes es la mejor opción, después del cable HDMI, para conectar</p>


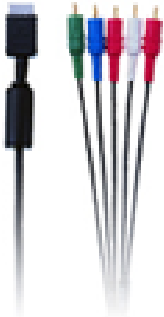



	<p>PlayStation 3 a televisores de alta definición.</p> <p>Compatible únicamente con PlayStation 2 y PlayStation 3.</p> <p>* Nota: Consulta el manual de instrucciones de tu televisor para comprobar si dispone de conexión AV estándar.</p>
CABLE HDMI (3 METROS)	CARACTERÍSTICAS
<p>PRECIO: \$15.99</p> 	<p>El cable HDMI te permite conectar tu televisor de alta definición (HD)* a dispositivos digitales tales como PlayStation 3, para disfrutar de video en alta definición y una insuperable calidad de sonido. El cable HDMI es compatible con todos los modos de video, tanto estándar (SD) como en alta definición (HD), hasta una increíble resolución de 1080p, y permite transmitir audio en diversas modalidades, desde estéreo hasta sonido digital envolvente de 8 canales.</p> <p>* Nota: Consulta el manual de instrucciones de tu televisor para comprobar si dispone de conexión HDMI.</p>
PULSADORES BUZZ	CARACTERÍSTICAS
<p>PRECIO: \$29.99</p> 	<p>Tanto si te decides por uno de los concursos de preguntas de Rizzzi para jugar tranquilamente en tu salón, o por los títulos para fiestas más competitivos de la gama Rizzzi, juntos todos podrán pasárselo en grande con el sencillo control de los pulsadores Rizzzi.</p> <p>Los pulsadores Rizzzi están diseñados para su uso con títulos compatibles, y cada conjunto de pulsadores Rizzzi permite competir a la vez a un mando de cuatro jugadores, a fin de que puedas desafiar a familiares y amigos con estos juegos de acción 'pulsante'.</p> <p>Para configurar los pulsadores Rizzzi™ introduce su conector USB en el conector USB situado en la parte delantera de la consola PlayStation®2 o el sistema PlayStation®3.</p>





CABLE EURO-AV	CARACTERÍSTICAS
<p>PRECIO: \$25</p> 	<p>Conecta tu consola al televisor con el Cable Euro-AV oficial de Sony Computer Entertainment para conseguir una nitidez de imagen y unos colores jamás vistos. Puedes utilizar el Cable Euro-AV en televisores que tengan un conector de 21 pafillas (SCART). Es el accesorio esencial para los jugadores más perfeccionistas.</p>
ADAPTADOR RFU	CARACTERÍSTICAS
<p>PRECIO: \$25</p> 	<p>Gracias al Adaptador RFU oficial, puedes conectar tu consola PlayStation (PS one) o PlayStation 2 a cualquier televisor, incluso a los que no tienen entrada de video. El Adaptador RFU hace que no sea necesario cambiar los cables entre un aparato y otro: basta con apagar la consola y cambiar de canal para ver la televisión.</p>
SOPORTE VERTICAL (PARA PLAYSTATION 2)	CARACTERÍSTICAS
<p>PRECIO: \$15</p>	<p>Coloca la PlayStation 2 en vertical y gana espacio para tus juegos con el Soporte Vertical (para PlayStation 2). El Soporte Vertical complementa a la perfección el elegante diseño de la PlayStation 2, a la vez que proporciona estabilidad y protección.</p>




	
CABLE AV EN COMPONENTES (PARA PLAYSTATION 2)	CARACTERÍSTICAS
<p>PRECIO: \$29.99</p> 	<p>Utiliza el Cable AV en Componentes (para PlayStation®2) para conectar la consola PlayStation 2 a tu televisor y conseguir la mejor calidad de imagen, color y sonido. Incluye clavijas de audio izquierda y derecha independientes para realizar la conexión a un amplificador o a un equipo estéreo. Es compatible con prácticamente todas las marcas importantes de televisores que disponen de entradas de vídeo en componentes (Y, CB/PB, CR/PR).</p> <p>Sólo se puede usar con la consola PlayStation 2.</p>
MANDO ANALÓGICO (DUALSHOCK®2)	CARACTERÍSTICAS
<p>PRECIO: \$45.99</p> 	<p>El uso del mando analógico (DUALSHOCK 2) te proporciona una experiencia de juego más controlable y cautivador en PlayStation 2. Los botones sensibles a la presión abren ante ti un nuevo universo de posibilidades de control, sin comprometer en ningún momento el juego intuitivo.</p> <ul style="list-style-type: none">• Función de vibración integrada, para que sientas la acción en pantalla.• Joysticks analógicos gemelos, para disfrutar del doble de control... y de ventajas.
MULTITAP (PARA PLAYSTATION 2)	CARACTERÍSTICAS






<p>PRECIO: \$55.99</p> 	<p>El Multiplay (para PlayStation 2) es el fiel reflejo del estilo de diseño de la propia consola PlayStation 2. Persecuciones, carreras de varios jugadores, dobles mixtos y equipos de fútbol, todo es posible gracias al nuevo Multiplay. Al igual que el Multiplay de PS one, el Multiplay (para PlayStation 2) te permite compartir la experiencia del juego con tus amigos. Si tienes juegos compatibles y suficientes mandos, pueden jugar a la vez hasta 8 personas.</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El Multiplay oficial para PlayStation 2. <p>El cuidado diseño de color negro refleja las elegantes líneas de PlayStation 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conexión a través del Puerto de Mando. <p>Posibilidad de conectar de 1 a 4 mandos, 5 en total si se utiliza el Puerto de Mando secundario.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con dos Multiplays pueden jugar simultáneamente hasta 8 personas. <ul style="list-style-type: none"> • Su nuevo y compacto diseño ocupa menos espacio. <p>Desarrollado y fabricado por Sony para garantizar un periférico resistente y duradero.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El accesorio imprescindible para juegos de varios jugadores.
<p>MANDO A DISTANCIA DE DVD (PARA PLAYSTATION 2)</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$15.99</p> 	<p>Con una elegancia de diseño que rivaliza con la de PlayStation 2, el mando a distancia oficial es un elemento indispensable para los buenos amantes de las películas en DVD.</p> <p>Características:</p> <p>Desarrollado y fabricado por Sony para garantizar la compatibilidad completa con el reproductor de DVD de PlayStation 2.</p> <p>Incluye características de visión óptima, entre las que se incluyen 5 modos de reproducción diferentes, velocidad variable de avance y retroceso e indicadores del tiempo de reproducción y el tiempo restante.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Su cuidado estilo rivaliza con el impresionante diseño de PlayStation 2.





	<ul style="list-style-type: none"> • Incluye software de actualización funcional. • Pilas incluidas. <p>También disponible en Plata satinada, para que tu PlayStation 2 Silver luzca mucho más.</p>
<p>CAMARA USB PARA EYETOY</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$25.99</p> 	<p>Forma parte del juego con la cámara USB para Eye Toy de la consola PlayStation®2. Coloca la cámara encima del televisor, conéctala mediante uno de los conectores USB de la consola PlayStation 2 y, ¡que comience la diversión!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mueve tu cuerpo para controlar las acciones en la pantalla. • Entra dentro del juego y conviértete en la estrella del espectáculo. <ul style="list-style-type: none"> • Haz fotografías y videos de tus amigos y de ti mismo.
<p>MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA) (8MB) (PARA PLAYSTATION 2)</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$8.99</p>	<p>Presume de tus máximas puntuaciones y ten tus partidas guardadas en un sitio seguro con la Memory Card (tarjeta de memoria) oficial para PlayStation 2. Llévatela a casa de un amigo y útilízala en su PS2 para continuar la partida donde la dejaste.</p> <p>Ahora puedes sacarte más provecho que nunca a tu Memory Card (tarjeta de memoria). Con EyeToy: Play, EyeToy: Play 2 y EyeToy: Chat también podrás crear y guardar mensajes de video, y con EyeToy: Camer podrás guardar una reproducción tridimensional de tu propia cabeza y convertirte en el</p>





	<p>protagonista de juegos que sean compatibles.</p> <p>Desarrollada y fabricada por Sony con los componentes de mejor calidad para garantizar un accesorio resistente y duradero.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escoge el color que más te guste, porque ahora la tienes también en el atractivo plata satinado y el modelo de edición limitada Aqua. • Guarda y carga tus mejores puntuaciones, posiciones y repeticiones. • Se trata de un accesorio esencial para todos los usuarios de PS2.
<p>REAL ARCADE PRO. V3-SA</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$80.99</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Incluye partes arcade Sanwa auténticas para el joystick y los botones. • El joystick puede ajustarse para que lo utilices con la mano derecha o izquierda. <p>Incluye espacio de almacenamiento para cables integrado y dos ajustes turbo.</p>
<p>WIRELESS FIGHTING STICK 3</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$99.99</p> 	<p>Mando de lucha al estilo arcade de gran calidad, compatible con numerosos títulos de PlayStation 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inalámbrico, para mejorar la comodidad de uso; puede utilizarse a una distancia máxima de 10 metros del sistema PlayStation 3. • Estilizado, ligero y resistente, con un elegante diseño blanco y rojo.
<p>AURICULARES ESTEREO PARA JUEGOS CP-NC1</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$40</p>	<p>Incluye una unidad de control de volumen doble para ajustar el volumen del chat durante partidas y el sonido del juego por separado.</p>



	<ul style="list-style-type: none">• El micrófono con bloqueo de ruido minimiza los sonidos del entorno. Los ligeros auriculares y la diadema de sujeción acolchada ofrecen la máxima comodidad.
<p>AURICULARES ESTEREO PARA JUEGOS CP-NC2</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$40</p> 	<p>Los auriculares y el micrófono con bloqueo de ruido minimizan los sonidos del entorno mientras los utilizas.</p> <p>Ajusta el volumen del chat durante partidas y el sonido del juego de forma separada con la unidad de control de volumen doble.</p> <ul style="list-style-type: none">• Incluye un estuche de viaje en cuero sintético.
<p>AURICULARES ESTEREO PARA JUEGOS CP-PRO</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$40</p>	<p>Obtén gran calidad y el mejor rendimiento de audio para tus juegos y el chat durante partidas.</p> <p>Incluye un micrófono flexible con función de silencio y diadema de sujeción acolchada.</p> <p>Se conecta al sistema PlayStation 3 mediante un cable USB e incluye un estuche de almacenamiento que puede colgar.</p>



	
<p>HEADSET (AURICULARES) CON MICROFONO Y MANDO A DISTANCIA</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$49.99</p> 	<p>Podrás utilizar estos elegantes auriculares de primera calidad, con micrófono integrado y mando a distancia, para hablar con las aplicaciones de Skvoo.</p> <p>Con sencillos controles para iniciar, detener y avanzar la reproducción, así como para subir y bajar el volumen de tu música y tus películas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Llama a tus amigos con tu sistema PSP™: chat de voz sobre IP. • Perfecto para títulos online multijugador compatibles con sistemas de comunicación por voz. <p>*Notas:</p> <p>Este producto no es compatible con los modelos de las series PSP-1000.</p> <p>Este producto solo se puede utilizar con las aplicaciones de comunicación por voz* del sistema PSP.</p> <p>* Necesita un punto de acceso inalámbrico (WLAN).</p>
<p>CABLE AV POR COMPONENTES</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$19.99</p>	<p>Accede a las fotos, videos, musica y juegos de tu sistema PSP-3000 en la pantalla de tu televisor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El formato del vídeo de salida es NTSC, por lo que si tu televisor no es compatible no podrás ver las imágenes. <p>Si tu televisor no es compatible con el escaneo progresivo, no podrás ver las imágenes de tus juegos.</p>





	
<p>CABLE AV</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$19.99</p> 	<p>Este cable AV te permitirá reproducir en un televisor fotos, videos y música de tu PSP Slim & Lite (serie PSP-2000), aunque ten en cuenta que no es compatible con los juegos. El formato de salida de vídeo es NTSC, por lo que si tu televisor no es compatible, no aparecerá ninguna imagen.</p>
<p>AURICULAR INALÁMBRICO CON MICROFONO</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$49.99</p> 	<p>El auricular inalámbrico oficial te ofrece todavía más oportunidades de entretenimiento a través de PlayStation 3.</p> <p>Gracias a su alta calidad, este auricular saca partido a las tecnologías de voz más innovadoras y a las técnicas de atenuación de ruido para que el sonido que reciba tu PS3 sea claro y definido. El modo de alta calidad garantiza una definición de sonido mucho más elevada en tus conversaciones a través de PS3 y permite gran precisión en el reconocimiento de voz para mejorar las aplicaciones de control por voz y animación de voz en algunos de los títulos de PS3.</p> <p>Durante el juego, PS3 mostrará un indicador de estado para el auricular, que</p>





	<p>te proporcionará información sobre el estado de conexión, la carga de las baterías, el volumen de los altavoces y la función para silenciar el micrófono.</p> <p>Si te cansas de llevar el auricular durante una prolongada sesión de partidas multijugador o si éste se empieza a quedar sin batería, puedes acoplar el auricular en la base de carga, que funcionará como un micrófono de escritorio mientras se carga el auricular.</p> <p>Por último, el auricular se emparejará automáticamente con el sistema PS3 al conectarlo con un cable USB.</p> <ul style="list-style-type: none">• Ideal para emplear en chats de voz y juegos online compatibles con comunicación a través de accesorios de sonido; con este auricular podrás disfrutar de hasta ocho horas de conversación. <p>Incluye una base de carga que también permite guardar el auricular de forma sencilla, y funciona como un micrófono de largo alcance durante la carga.</p> <p>Benefíciate de futuras mejoras a través de las actualizaciones de software del sistema descargables desde PlayStation Network.</p> <p>Compatible con entrada y salida de voz de alta fidelidad y perfil de distribución de audio avanzada (A2DP) para que disfrutes de sesiones de chat de voz con la máxima calidad.</p>
<p>ADAPTADOR AC (PARA PLAYSTATION®3)</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$39.99</p>	<p>Con el adaptador AC puedes cargar los accesorios de tu sistema PS3, como el mando inalámbrico, el teclado inalámbrico y el auricular inalámbrico con micrófono (headset inalámbrico). Es compatible con todos los accesorios de PS3 que dispongan de conexión USB, por lo que ya no tendrás que dejar tu sistema PS3 encendido para cargarlos.</p> <p>El adaptador AC se enchufa en una toma de corriente y te permite conectar dos cables USB a la vez.</p> <ul style="list-style-type: none">• Carga tus accesorios sin necesidad de encender tu PS3.• Incluye adaptador AC, cable de alimentación AC y cable USB.• Compatible con todos los accesorios para PS3 con conexión USB.





	
TECLADO INALÁMBRICO: WIRELESS KEYPAD	CARACTERÍSTICAS
<p>PRECIO: \$34.99</p> 	<p>Disfruta del chat de texto cómodamente desde tu sofá con el teclado inalámbrico (wireless keypad) de PS3. Solo tienes que conectar el teclado inalámbrico a la parte superior del mando inalámbrico y ya estarás listo para la diversión definitiva sin cables.</p> <p>Chatea con tus amigos a través de PlayStation®Network o navega por la Red de una forma rápida y sencilla gracias a los botones sensibles al tacto.</p> <p>Escribe mensajes de un modo ágil y cómodo.</p> <p>Fácil de acoplar o desacoplar a tu mando inalámbrico tanto DUALSHOCK®3 como SIXAXIS™.</p> <p>Navega por Internet utilizando el teclado sensible al tacto.</p> <p>Nota: Para utilizar el teclado inalámbrico, el software del sistema PS3 debe ser 2.50 o superior.</p>
MANDO INALÁMBRICO DUALSHOCK®3	CARACTERÍSTICAS
PRECIO: \$69.99	<p>El mando inalámbrico DUALSHOCK 3 de PlayStation®3 te permitirá disfrutar de los juegos de la forma más intuitiva, gracias a la sensibilidad de los botones y a la incorporación de la avanzada tecnología de detección de movimiento del mando SIXAXIS™.</p>






	<p>Cada golpe, choque o explosión resulta más creíble, ya que el jugador siente las vibraciones directamente en sus manos. Además, el mando detecta incluso los movimientos naturales del usuario, con lo que se convierte en una extensión de su cuerpo, y otorga una alta precisión a las partidas interactivas en tiempo real.</p> <p>DUALSHOCK 3 utiliza la tecnología Bluetooth para permitir partidas inalámbricas. Además, el controlador se carga automáticamente cuando el usuario conecta el cable USB al sistema PlayStation 3.</p> <p>Los botones sensibles al movimiento reaccionan con cada acción y consiguen que sientas cada impacto como si estuvieras dentro del juego.</p> <p>La tecnología de detección de movimiento de SIXAXIS reproduce todas tus acciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incorpora tecnología Bluetooth para partidas inalámbricas; el sistema PlayStation 3 admite hasta siete mandos inalámbricos a la vez.
<p>SISTEMA DE SONIDO ENVOLVENTE (PARA PLAYSTATION 3)</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$149.99</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Mejora tu experiencia de juego con una calidad de audio excelente. Disfruta de un sistema de sonido envolvente todo en uno de 2.1 canales, con altavoz para graves integrado. <p>Escucha la diferencia con cuatro campos sonoros optimizados y dos modos de sonido para el software de PlayStation 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incluye el innovador y ecológico encendido en modo de espera.
<p>ALMACENAMIENTO DE JUEGOS Y SOPORTE VERTICAL</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>





<p>PRECIO: \$29.99</p> 	<p>Mantén tu sistema PlayStation 3 y tus juegos en posición vertical y seguros.</p> <ul style="list-style-type: none">• Muestra tus juegos y Blu-ray Discs preferidos en dos estanterías desmontables.
<p>DUAL CHARGE 'N' STAND</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$19.99</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Carga un máximo de dos mandos inalámbricos DUALSHOCK 3 a la vez.• Utiliza Dual Charge 'n' Stand para almacenar un máximo de dos mandos inalámbricos DUALSHOCK 3. <p>Incluye un cable USB para conectar los mandos al sistema PlayStation 3 y cargarlos.</p>
<p>ESTACION DE RECARGA DE PLAYSTATION MOVE</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$49.99</p>	<p>Carga dos mandos de movimiento PlayStation Move de forma simultánea con la estación de recarga de PlayStation Move.</p> <p>Compatible con el mando de movimiento PlayStation Move y el mando de navegación PlayStation Move.</p> <p>La forma ideal de cargar tu mando de movimiento PlayStation Move con estilo.</p>



	
<p>SILICONE JACKETS (SPC9912)</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$69.99</p> 	<p>Mantén tus mandos de movimiento PlayStation Move a salvo de marcas y golpes.</p> <p>Disfruta de los juegos para PlayStation Move a la vez que mantienes tus mandos de movimiento completamente protegidos.</p> <p>Utiliza Silicone Jackets con correas de sujeción a juego para mayor comodidad y seguridad.</p>
<p>SILICONE JACKETS (SPC9911)</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$69.99</p> 	<p>Protege tu mando de movimiento y tu mando de navegación PlayStation Move de marcas y golpes con estas suaves Silicone Jackets.</p> <ul style="list-style-type: none">• Utiliza tus mandos sin preocuparte de golpearlos o rayarlos. <p>Disfruta de la máxima seguridad utilizando las correas de sujeción a juego para el mando de movimiento PlayStation Move.</p>
<p>MANDO DE MOVIMIENTO</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>




PLAYSTATION3MOVE	
<p>PRECIO: \$64.99</p> 	<p>Sumérgete aun mas en tus juegos preferidos con este innovador y elegante mando inalámbrico para PlayStation3, muy fácil de utilizar.</p> <p>Convértete en parte de la acción gracias a este mando y comprueba cómo tus acciones se replican de forma precisa e instantánea en la pantalla, y se vuelven más espectaculares que nunca en alta definición.</p> <p>Utiliza el mando junto con la cámara PlayStation3Eye para disfrutar de una experiencia de juego ultra realista mientras controlas tus acciones con la voz como con el cuerpo.</p> <p>Nota: El mando de movimiento incluye una correa de sujeción para la muñeca.</p>
TIRADOR DE PRECISION PLAYSTATION3MOVE	CARACTERISTICAS
<p>PRECIO: \$49.99</p> 	<p>Domina el campo de batalla con la precisión sin precedentes de PlayStation Move.</p> <p>Combina tu mando de movimiento PlayStation Move y tu mando de navegación PlayStation Move en un único y estilizado diseño.</p> <p>Tres modos de disparo, dos gatillos digitales, un botón de recarga y una empuñadura comedera.</p> <p>Una culata completamente retráctil y una resistente sujeción del cargador.</p> <p>Adecuado para jugadores diestros y zurdos.</p>
ADAPTADOR DE DISPARO DE PLAYSTATION3MOVE	CARACTERISTICAS
<p>PRECIO: \$29.99</p>	<p>Se acopla al mando de movimiento PlayStation Move y permite un fácil acceso a todos los botones necesarios durante el juego.</p> <p>Ligero y muy fácil de utilizar, el adaptador de disparo no necesita pilas ni cables, por lo que te ofrece libertad total mientras juegas.</p> <p>Apto para utilizar con una gran variedad de títulos del género shooter para PS3, compatibles con PlayStation Move.</p>



	
<p>MANDO DE NAVEGACION PLAYSTATION MOVE</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$59.99</p> 	<p>Utiliza el mando de navegación PlayStation Move junto con el mando de movimiento PlayStation Move y sumérgete todavía más en la acción. Es ideal para controlar a los personajes, conducir vehículos y manipular el entorno de forma intuitiva.</p> <p>Podrás conectar un máximo de dos mandos de movimiento PlayStation Move y dos mandos de navegación PlayStation Move a la vez en el sistema PlayStation 3.</p> <p>NOTA: Para utilizar este producto es necesario disponer de un mando de movimiento PlayStation Move y una cámara PlayStation Eye.</p>
<p>PLAYSTATION EYE</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$49.99</p> 	<p>PlayStation Eye es una innovadora cámara de nueva generación, diseñada para sacar el máximo partido de tu sistema PS3.</p> <p>Utilízala con el mando de movimiento PlayStation Move para sumérgite todavía más en la acción que aparece en la pantalla.</p> <p>Conéctala al sistema PlayStation 3 mediante uno de los conectores USB y obtendrás una calidad de audio y video sin precedentes.</p> <p>Despierta tu lado creativo y descárgate el software EyeCreate de forma gratuita desde PlayStation Store: podrás grabar tu propia película, editarla, e incluso añadírle música.</p> <p>Incluye reducción de ruido de fondo para una mayor calidad de reconocimiento de voz, una tasa de fotogramas más elevada para mejorar la</p>



	calidad de las imágenes de video y un teleobjetivo ajustable que proporciona una mayor versatilidad.
MANDO A DISTANCIA PARA BLU-RAY DISC	CARACTERÍSTICAS
<p>PRECIO: \$29.99</p> 	<p>Diseñado para su uso exclusivo con el sistema PlayStation 3, este mando a distancia utiliza la conexión inalámbrica Bluetooth para controlar la reproducción de Blu-ray Disc y otros formatos de disco* (como DVD o CD) en PlayStation 3.</p> <p>Siéntate en tu sillón más cómodo, relájate y disfruta de tus películas favoritas en alta definición BD con PlayStation 3 y el mando a distancia para Blu-ray Disc.</p> <p>* Existen algunas limitaciones</p>

Fuente: <http://es.playstation.com>

Elaborado: David Verges

ILUSTRACION N° 35

LUGARES DE VENTA AL PÚBLICO A NIVEL MUNDIAL

SONY: CONSOLAS, ACCESORIOS Y PARTES

ESTADOS UNIDOS		
<p>South Coast Plaza 3333 Bristol Avenue, Costa Mesa, CA 92626</p> <p>Map & Driving Directions 714-754-6302</p> <p>Store Hours: Mon-Fri 10AM-9PM Sat 10AM-8PM Sun 11AM-6:30PM</p> <p>Mall location: Next to Gucci</p>	<p>The Americana at Brand 837 Americana Way, Glendale, CA 91210</p> <p>Map & Driving Directions 818-547-4610</p> <p>Store Hours: Mon-Thurs 10AM-9PM Fri-Sat 10AM-10PM Sun 11AM-8PM</p> <p>Mall location: Located at the corner of Brand Blvd. and Harvard Street, across from Ed Hardy</p>	<p>The Americana at Brand 837 Americana Way, Glendale, CA 91210</p> <p>Map & Driving Directions 818-547-4610</p> <p>Store Hours: Mon-Thurs 10AM-9PM Fri-Sat 10AM-10PM Sun 11AM-8PM</p> <p>Mall location: Located at the corner of Brand Blvd. and Harvard Street, across from Ed Hardy</p>
<p>Beverly Center 8500 Beverly Blvd, Los Angeles, CA 90048</p> <p>Map & Driving Directions 310-657-4428</p> <p>Store Hours: Mon-Fri 10AM-9PM Sat 10AM-8PM</p>	<p>Cherry Creek Shopping Center 3000 East First Avenue, Denver, CO 80206</p> <p>Map & Driving Directions 303-322-7669</p> <p>Store Hours: Mon-Sat 10AM-9PM</p>	<p>Aventura Mall 19501 Biscayne Boulevard, Aventura, FL 33180</p> <p>Map & Driving Directions 305-932-4078</p> <p>Store Hours: Mon-Sat 10AM-9:30PM Sun 12PM-8PM</p>



<p>Sun 11AM-6PM</p> <p>Mall location: 6th level next to Dolce & Gabbana</p>	<p>Sun 11AM-6PM</p> <p>Mall location: 1st level near Tiffany & Co.</p>	<p>Mall location: Upper level close to Bloomingdale's</p>
<p>Copley Place 100 Huntington Avenue, Boston, MA 02116</p> <p>Map & Driving Directions 617-859-1407</p> <p>Store Hours: Mon-Sat 10AM-8PM Sun 12PM-6PM</p> <p>Mall location: 1st level near Tiffany & Co</p>	<p>The Forum Shops at Caesars 3500 Las Vegas Boulevard South, Las Vegas, NV 89109</p> <p>Map & Driving Directions 702-697-5420</p> <p>Store Hours: Sun-Thurs 10AM-11PM Fri-Sat 10AM-12AM (Midnight)</p> <p>Mall location: Near Harry Winston</p>	<p>Menlo Park Mall 100 Menlo Park, Edison, NJ 08837</p> <p>Map & Driving Directions 732-603-2130</p> <p>Store Hours: Mon-Sat 10AM-9:30PM Sun 11AM-7PM</p> <p>Mall location: 2nd level in the Nordstrom Wing</p>
<p>Sony Plaza 550 Madison Ave., New York, NY 10022</p> <p>Map & Driving Directions 212-833-8800</p> <p>Store Hours: North Store Mon-Sat 10AM-7PM, Sun 11AM-6PM South Store Mon-Fri 7AM-7PM, Sat 8AM-7PM, Sun 9AM-6PM</p> <p>Mall location: Madison Avenue between 55th and 56th</p>	<p>University Village 4633 27th Avenue NE, Seattle, WA 98105</p> <p>Map & Driving Directions 206-525-1200</p> <p>Store Hours: Mon-Sat 9:30AM-9PM Sun 11AM-6PM</p> <p>Mall location: Located near Gap</p>	<p>Tysons Corner Center 7864 Tysons Corner Center, McLean, VA 22102</p> <p>Map & Driving Directions 703-356-6396</p> <p>Store Hours: Mon-Sat 10AM-9:30PM Sun 11AM-7PM</p> <p>Mall location: 2nd level near Barnes & Noble</p>
<p>The Market at Comcast Center 1701 John F. Kennedy Boulevard, Philadelphia, PA 19103</p>	<p>Washington Square 9581 SW Washington Square Road, Tigard, OR 97223</p>	<p>Houston Galleria 5015 Westheimer Road, Houston, TX 77056</p>



<p>Map & Driving Directions</p> <p>215-523-6241</p> <p>Store Hours:</p> <p>Mon-Fri 9AM-7PM</p> <p>Sat 10AM-5PM</p> <p>Sun CLOSED</p> <p>Mall location:</p> <p>The Market at One Comcast Center</p>	<p>Map & Driving Directions</p> <p>503-968-5279</p> <p>Store Hours:</p> <p>Mon-Sat 10AM-9PM</p> <p>Sun 10AM-7PM</p> <p>Mall location:</p> <p>Next to Made in Oregon</p>	<p>Map & Driving Directions</p> <p>713-439-7086</p> <p>Store Hours:</p> <p>Mon-Sat 10AM-9PM</p> <p>Sun 11AM-7PM</p> <p>Mall location:</p> <p>1st level adjacent to Louis Vuitton</p>
--	---	--

COLOMBIA

1. Parque Comercial El Tesoro

Carrera 25 A No. 1 A SUR 45

2. Calle122

Calle 122 No. 18 C 04

3. Centro Comercial Andino

Carrera 11 No. 82 - 51, Local 171

4. Centro Comercial Gran Estación

Avenida Calle 26 No. 62-47, Local 205

5. Centro Comercial La 14

Calle 17 No. 19-230

6. Centro Comercial Unicentro

Carrera 100 No. 5-169, Local 250

CHILE
<p>1. Sony Service Center</p> <p>Av. Kennedy 8017, esq. Las Tranqueras - Casa Matriz, Las Condes</p> <p>2. Sony Style Alto Las Condes</p> <p>Av. Kennedy 9001, Local 3105 (Tercer Piso) - Mall Alto Las Condes, Las Condes</p> <p>3. Sony Style Parque Arauco</p> <p>Av. Kennedy 5413, Local 576 (Tercer Piso) - Mall Parque Arauco, Las Condes</p> <p>4. Sony Style Plaza Vespucio</p> <p>Av. Vicuña Mackenna Oriente 7110, Local 372 (Segundo Piso) - Mall Plaza Vespucio, La Florida</p> <p>5. Sony Style Plaza Trébol</p> <p>Av. Jorge Alessandri 3177 Local F111 ¿ 113 / Sector Aires - Mall Plaza Trébol, Talcahuano</p>
ECUADOR
<p>1. Centro Comercial Mall del Sol</p> <p>Planta baja local 99 al 101</p> <p>Teléfono 2082759</p> <p>2. Centro Comercial Quicentro Shopping</p> <p>Segunda Planta local 5 al 8</p> <p>Teléfono 227022</p>


Fuente: <http://es.playstation.com>

Elaborado: David Vargas


ILUSTRACION N° 36

LINEA DE PRODUCTOS Y SUS PRECIOS AL PÚBLICO

NINTENDO: CONSOLAS

PRODUCTO	CARACTERISTICAS
NINTENDO WII NEGRO	<ul style="list-style-type: none"> • Tamaño: 21,54 cm de largo, 15,7 cm de ancho y 4,4 cm de espesor. <ul style="list-style-type: none"> • CPU: <ul style="list-style-type: none"> o Unidad IBM PowerPC con nombre en clave "Broadway". Fabricada con tecnología SOI CMOS de 90nm. <ul style="list-style-type: none"> o Frecuencia: 729 MHz. o Ancho de banda: 1,9 GB por segundo. <ul style="list-style-type: none"> o 32 KB L1 de caché. o 3 L2 de caché (hasta 128 byte). • GPU: <ul style="list-style-type: none"> o Chip ATI sistema L5I con nombre en clave "Hollywood", realizado con tecnología SOI CMOS de 90 nm <ul style="list-style-type: none"> o Resolución hasta 480p. o Modo panorámico opcional. o 3 MB eDRAM y 24 MB RAM (funcionando a 485 MHz). • Audio: <ul style="list-style-type: none"> o Principal: Estéreo. Compatible con Dolby Pro Logic II. <ul style="list-style-type: none"> o Mando con altavoz integrado. • Memoria: 1T-SRAM. Cantidad por determinar. • Sistema de carga: Slot-in de Panasonic para discos de 8 y 12cm (discos de Gamecube y Wii respectivamente). <ul style="list-style-type: none"> • Almacenamiento: <ul style="list-style-type: none"> o 512MB de memoria flash para guardar partidas y
<p style="text-align: center;">PRECIO: \$259</p> 	



	<p>descargar contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> o Ranura para tarjetas de memoria SD. o 2 Ranuras para tarjetas de memoria de Gamecube. • Comunicación: <ul style="list-style-type: none"> o Wifi incorporado (IEEE802.11 b/g). o Compatible con adaptador Wifi USB Ethernet. • Firmware actualizable a través de Internet o juegos de Wii.
NINTENDO WII BLANCO	CARACTERÍSTICAS
<p style="text-align: center;">PRECIO: \$249</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tamaño: 21,54 cm de largo, 15,7 cm de ancho y 4,4 cm de espesor. <ul style="list-style-type: none"> • CPU: <ul style="list-style-type: none"> o Unidad IBM PowerPC con nombre en clave "Broadway". Fabricada con tecnología SOI CMOS de 90nm. o Frecuencia: 729 MHz. o Ancho de banda: 1,9 GB por segundo. o 32 KB L1 de caché. o 3 L2 de caché (hasta 128 byte). • GPU: <ul style="list-style-type: none"> o Chip ATI sistema LSI con nombre en clave "Hollywood", realizado con tecnología SOI CMOS de 90 nm. o Resolución hasta 480p. o Modo panorámico opcional. o 3 MB eDRAM y 24 MB RAM (funcionando a 486 MHz). • Audio: <ul style="list-style-type: none"> o Principal: Estéreo. Compatible con Dolby Pro o Mando con altavoz integrado.
	<ul style="list-style-type: none"> • Memoria: 11-DRAM. Cantidad por determinar. • Sistema de carga: Slot-in de Panasonic para discos de 8 y 12cm (discos de Gamecube y Wii respectivamente). <ul style="list-style-type: none"> • Almacenamiento: <ul style="list-style-type: none"> o 512MB de memoria flash para guardar partidas y descargar contenidos. o Ranura para tarjetas de memoria SD. o 2 Ranuras para tarjetas de memoria de Gamecube. • Comunicación: <ul style="list-style-type: none"> o Wifi incorporado (IEEE802.11 b/g). o Compatible con adaptador Wifi USB Ethernet.

Fuente: <http://www.nintendo.com/countryselector>



Elaborado: David Vargas





ILUSTRACION N° 37

LINEA DE PRODUCTOS Y SUS PRECIO AL PÚBLICO




NINTENDO: ACCESORIOS Y PARTES

PRODUCTO	
<p>CONTROL WII REMOTE PLUS</p> <p>NEGRO NINTENDO REMOTE + MOTION PLUS</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$30</p> 	<p>Capacidad de detección de movimiento en el espacio y la habilidad de apuntar hacia objetos en la pantalla.</p>
<p>CONTROL WII REMOTE Y NUNCHUK</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$40</p> 	<p>Contomado para perfectamente caber en la mano del jugador, el control Nunchuk imita la simplicidad del Control Remoto Wii y toma un paso extra para alcanzar las necesidades del jugador. El control Nunchuk se conecta al Control Remoto Wii en la toma de expansión y se usa en conjunción con el Control Remoto Wii.</p> <p>El control Nunchuk contiene la misma tecnología de detección de movimientos que en el Control Remoto Wii, pero también incluye una palanca análoga para asistir en el movimiento del personaje. En varios juegos los jugadores usaran la palanca análoga del control Nunchuk para movilizara tu personaje y usaras el Control Remoto Wii para llevar acabo otras funciones especificas, ya que sea lanzar un pase en fútbol americano o apuntar con tu pistola en un juego de acción.</p> <p>En adición de la palanca análoga, el control de detección de movimientos Nunchuk también contiene dos botones en posición para dar acceso rápido. Ya que el Control Remoto Wii y el control Nunchuk relativamente dependen de cada uno, los</p>

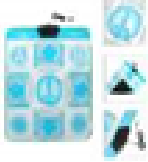




	<p>jugadores podrán agarrarlo con la mano que se siente mas cómoda. La naturaleza ambidiestra del Control Remoto Wii otorga un tipo de accesibilidad raramente vista en otros controles de juego</p>
<p>SPORT PACK 39 -1 NINTENDO WII CON PISTOLA LASER</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$39.99</p> 	<ul style="list-style-type: none"> -Bate de baseball -Raqueta de tenis. - Palo de Golf. -taco de billar - Volante -2 correas de muñeca. - Protectores de silicon y acrílicos para los mandos. - Controller Grip - PISTOLA CON MIRA LASER - Botones de repuestos - Filtros de aire para que protejas tu Wii, etc. etc. etc.
<p>GUIARRA INALAMBRICA</p>	<p>CARACTERISTICAS</p>
<p>PRECIO: \$69.99</p> 	<p>GUIARRA INALAMBRICA PARA WII</p> <ul style="list-style-type: none"> *5 TECLAS *MODELO DESARMABLE DE FACIL TRASLADO *COMPATIBLE CON LOS JUEGOS GUITAR HERO Y ROCKBAND *FACIL CONEXION AL WIIMOTE *NO REQUIERE BATERIAS ADICIONALES *BOTONES SENSIBLES Y DURADEROS *NO PIERDE SENAL *BARRA DE STRUM *DIRECCIONAL ANALOGICO



<p>KIT CARGADOR 4 EN 1 PARA WII</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$14.99</p> 	<p>BASE PARA LA CONSOLA DE WII CON ILUMINACION VENTILACION PARA LA CONSOLA CARGADOR PARA CONTROL WII CARGADOR DE PILAS PARA TU CONTROL</p>
<p>SENSOR INALAMBRICO WII</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$19.99</p> 	<p>Ratio de alcance de mas de 6 metros.</p> <p>Compatible con el Sensor Bar Stand oficial, es fácil de instalar, no requiere ningún software o hardware adicional.</p> <p>Requiere 2 baterías tipo AA no incluidas.</p>
<p>CONTROL CLASICO PRO DE WII EN COLOR NEGRO Y BLANCO</p>	<p>CARACTERÍSTICAS</p>
<p>PRECIO: \$19.99</p> 	<p>Control Clásico Pro.</p> <p>Color Negro y Blanco</p> <p>Diseñado principalmente para jugar los juegos de la consola virtual</p> <p>Incluye dos botones (ZR y ZL) en la parte superior y su cable también está en la parte superior</p> <p>Está diseñado para funcionar con el Wii Remote Control</p> <p>Compatible con juegos de Wii según su compatibilidad (revisar carátula trasera del juego para ver compatibilidad)</p>



ALFOMBRA DE WII	CARACTERÍSTICAS
<p data-bbox="354 317 506 342">PRECIO: \$19.99</p> 	<p data-bbox="678 338 1328 411">Baila y salta como en las máquinas recreativas. Elige tu tema preferido, concéntrate y a disfrutar.</p> <p data-bbox="829 434 1179 459">Para todas las edades, súperadictivo.</p> <p data-bbox="719 483 1284 508">La alfombra viene en su caja original y trae un juego de regalo.</p> <p data-bbox="753 531 1256 556">Tienes todo, solo falta que pongas ganas para divertirte</p>
<p data-bbox="305 623 555 648">WII NERF RACING WHEEL</p>	<p data-bbox="915 623 1107 648">CARACTERÍSTICAS</p>
<p data-bbox="354 743 506 768">PRECIO: \$14.99</p> 	<p data-bbox="899 701 1107 726">Racing Wheel Nerf!</p> <p data-bbox="630 806 1380 991">El volante de carreras para Wii de Nerf te ofrece una comodidad y un control incomparable con su ergonómica y suave capa elaborada con material nerf de alta calidad. Dale más emoción a tus videojuegos de carreras Wii con este volante.</p>
<p data-bbox="393 1125 457 1150">WII FIT</p>	<p data-bbox="915 1125 1107 1150">CARACTERÍSTICAS</p>
<p data-bbox="354 1220 506 1245">PRECIO: \$149.99</p> 	<p data-bbox="630 1373 1380 1612">Wii Fit Plus es la nueva extensión que muchos usuarios de Wii pedían, para poder tener así un asistente personal que les orientara sobre los ejercicios que deben hacer, control de calorías, etc. ya que gracias a Wii Fit ahora es posible utilizar una consola de juegos para conseguir estar en forma de una manera muy divertida.</p>



MOCHILA PARA WII	CARACTERISTICAS
<p>PRECIO: \$14.99</p> 	<p>MOCHILA ESPECIAL PARA WII</p>
CARGADOR PARA 2 CONTROLES DE NINTENDO WII	CARACTERISTICAS
<p>PRECIO: \$29.99</p> 	<p>Base para recargar pilas del control del Nintendo Wii (pilas incluidas) y manual de instrucciones</p>
ROCK BAND NINTENDO WII	CARACTERISTICAS
<p>PRECIO: \$290.99</p> 	<p>INSTRUMENTOS MUSICALES PARA WII</p>

Fuente: <http://www.nintendo.com/countryselector>












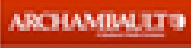


Elaborado: David Vargas



ILUSTRACION N° 38

LUGARES DE VENTA AL PÚBLICO A NIVEL MUNDIAL

NINTENDO: CONSOLAS, ACCESORIOS Y PARTES

ESTADOS UNIDOS				
				
				
CANADA				
				
				
ECUADOR				
1. Centro Comercial El Recreo Local 26 al 35				
2. Centro Comercial EL Bosque Local 14 al 16				
3. Centro Comercial CCI Planta Baja Local 33				
4. Centro Comercial Mall del Sol Local 9 al 12				

Fuente: <http://www.nintendo.com/countryselector>

Elaborado: David Verges

ILUSTRACION N° 39

ENCUESTA DE VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS

ENCUESTA DE VIDEOCONSOLAS Y ACCESORIOS

Estimado entrevistado (a) de antemano le agradezco su colaboración al contestar las siguientes preguntas, cuyo resultado ayudará con el desarrollo de esta investigación; por lo que solicito contestarlas con la mayor claridad y honestidad posible.

USTED SE ENCUENTRA ENTRE

EDAD	12 a 18	<input type="checkbox"/>
	19 a 24	<input type="checkbox"/>
	25 a 30	<input type="checkbox"/>
	31-MAS	<input type="checkbox"/>

SITUACION OCUPACIONAL

ESTUDIANTE	<input type="checkbox"/>
EMPLEADO	<input type="checkbox"/>

INGRESO PERSONAL

MENOS- \$200	<input type="checkbox"/>
201-500	<input type="checkbox"/>
501 MAS	<input type="checkbox"/>

1.- ¿Le gusta los videojuegos?

SI	<input type="checkbox"/>
NO	<input type="checkbox"/>

2.- ¿Ha utilizado una de las siguientes consolas?

XBOX 360	<input type="checkbox"/>
PLAYSATION	<input type="checkbox"/>
NINTENDO WII	<input type="checkbox"/>
OTRAS	<input type="checkbox"/>

3.-¿Tiene una de las siguientes consolas de videojuego en casa?

XBOX 360	<input type="checkbox"/>
PLAYSATION 2	<input type="checkbox"/>
PLAYSATION 3	<input type="checkbox"/>
NINTENDO WII	<input type="checkbox"/>
NINGUNA	<input type="checkbox"/>
OTRAS	<input type="checkbox"/>

4.-¿Le gustaría tener una consola en casa?

SI	<input type="checkbox"/>
NO	<input type="checkbox"/>

5.-¿Con su consola, usted utiliza algún tipo de accesorio?

SI
NO

Especifique _____

6.-¿Qué accesorio le gustaría utilizar con su consola?

ESPECIFIQUE _____

7.-Al comprar una consola usted se deja guiar por:
del 1 al 5 siendo el 1 el de mayor interés y 5 el de menor interés

Califique

RAZONES	1	2	3	4	5
Diversidad de Juegos					
Tecnología de la Consola					
Precio					
Accesorios					
Marca					

8.-¿Cual de las siguientes consolas usted compraría en este momento?

XBOX 360 CON DISCO DURO DE 120 G A \$330
 XBOX 360 CON DISCO DURO DE 250 G A \$400
 XBOX 360 4G MAS KINNECT A \$475
 XBOX 360 250G MAS KINNECT A \$700
 PLAYSTATION 2 A \$180
 PLAYSTATION 3 CON DISCO DURO DE 160 G A \$500
 PLAYSTATION 3 CON DISCO DURO DE 250 G A \$600
 NINTENDO WII A \$360
 OTRAS ESPECIFIQUE _____

9.- ¿Dónde le gustaría comprar una video consola?

CENTROS COMERCIALES
 TIENDAS ESPECIALIZADAS
 CATALOGOS ESPECIALIZADOS
 TIENDAS DE ELECTRODOMESTICOS
 PUERTA DE SU CASA, VIA ONLINE
 OTROS

Especifique _____



E S P E

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

CAMINO A LA EXCELENCIA

ILUSTRACION N° 57
BOLETIN ELECTRONICO



OpGame
opciones de juego

Los mejores precios en Videoconsolas,
Accesorios, Juegos y mucho más.

















Mantenimiento de X-Box 360,
Nintendo Wii,
PlayStation 2 y 3.

Estamos ubicados en la Isla de la segunda
etapa del Centro Comercial El Recreo
subiendo por las escaleras eléctricas del puente.
Teléfonos: 2842-343 o 098588486
E-mail: Davicho_008@hotmail.com

Elaborado por: David Vargas



ILUSTRACION N° 58 VOLANTES

<h3>Actualízate y Diviértete</h3> <p>Ahora puedes encontrar las mejores consolas de videojuegos, sus accesorios, juegos y muchas cosas más relacionadas a este pasatiempo.</p>  <p>En el C.C. El Recreo En la isla del segundo piso de la nueva etapa Frente a Marathon</p>  <p>Tel: 098588486</p>	<h3>Actualízate y Diviértete</h3> <p>Ahora puedes encontrar las mejores consolas de videojuegos, sus accesorios, juegos y muchas cosas más relacionadas a este pasatiempo.</p>  <p>En el C.C. El Recreo En la isla del segundo piso de la nueva etapa Frente a Marathon</p>  <p>Tel: 098588486</p>	<h3>Actualízate y Diviértete</h3> <p>Ahora puedes encontrar las mejores consolas de videojuegos, sus accesorios, juegos y muchas cosas más relacionadas a este pasatiempo.</p>  <p>En el C.C. El Recreo En la isla del segundo piso de la nueva etapa Frente a Marathon</p>  <p>Tel: 098588486</p>
<h3>Actualízate y Diviértete</h3> <p>Ahora puedes encontrar las mejores consolas de videojuegos, sus accesorios, juegos y muchas cosas más relacionadas a este pasatiempo.</p>  <p>En el C.C. El Recreo En la isla del segundo piso de la nueva etapa Frente a Marathon</p>  <p>Tel: 098588486</p>	<h3>Actualízate y Diviértete</h3> <p>Ahora puedes encontrar las mejores consolas de videojuegos, sus accesorios, juegos y muchas cosas más relacionadas a este pasatiempo.</p>  <p>En el C.C. El Recreo En la isla del segundo piso de la nueva etapa Frente a Marathon</p>  <p>Tel: 098588486</p>	<h3>Actualízate y Diviértete</h3> <p>Ahora puedes encontrar las mejores consolas de videojuegos, sus accesorios, juegos y muchas cosas más relacionadas a este pasatiempo.</p>  <p>En el C.C. El Recreo En la isla del segundo piso de la nueva etapa Frente a Marathon</p>  <p>Tel: 098588486</p>
<h3>Actualízate y Diviértete</h3> <p>Ahora puedes encontrar las mejores consolas de videojuegos, sus accesorios, juegos y muchas cosas más relacionadas a este pasatiempo.</p>  <p>En el C.C. El Recreo En la isla del segundo piso de la nueva etapa Frente a Marathon</p>  <p>Tel: 098588486</p>	<h3>Actualízate y Diviértete</h3> <p>Ahora puedes encontrar las mejores consolas de videojuegos, sus accesorios, juegos y muchas cosas más relacionadas a este pasatiempo.</p>  <p>En el C.C. El Recreo En la isla del segundo piso de la nueva etapa Frente a Marathon</p>  <p>Tel: 098588486</p>	<h3>Actualízate y Diviértete</h3> <p>Ahora puedes encontrar las mejores consolas de videojuegos, sus accesorios, juegos y muchas cosas más relacionadas a este pasatiempo.</p>  <p>En el C.C. El Recreo En la isla del segundo piso de la nueva etapa Frente a Marathon</p>  <p>Tel: 098588486</p>
<h3>Actualízate y Diviértete</h3> <p>Ahora puedes encontrar las mejores consolas de videojuegos, sus accesorios, juegos y muchas cosas más relacionadas a este pasatiempo.</p>  <p>En el C.C. El Recreo En la isla del segundo piso de la nueva etapa Frente a Marathon</p>  <p>Tel: 098588486</p>	<h3>Actualízate y Diviértete</h3> <p>Ahora puedes encontrar las mejores consolas de videojuegos, sus accesorios, juegos y muchas cosas más relacionadas a este pasatiempo.</p>  <p>En el C.C. El Recreo En la isla del segundo piso de la nueva etapa Frente a Marathon</p>  <p>Tel: 098588486</p>	<h3>Actualízate y Diviértete</h3> <p>Ahora puedes encontrar las mejores consolas de videojuegos, sus accesorios, juegos y muchas cosas más relacionadas a este pasatiempo.</p>  <p>En el C.C. El Recreo En la isla del segundo piso de la nueva etapa Frente a Marathon</p>  <p>Tel: 098588486</p>

Elaborado por: David Vargas



ESPE

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

CAMINO A LA EXCELENCIA

ILUSTRACION N° 59
CONTACTOS A TRAVES DE PAGINA WEB

Inserte su dirección de correo

Su número de teléfono

Su URL

Razón de contacto: Seleccione una de las Siguietes

ione una de las siguientes

Mensaje: Inserte su mensaje

OpGame
opciones de juego

Elaborado por: David Vargas

WEB-BIBLIOGRÁFICA

- ✓ http://www.todocomercioexterior.com.ec/pv_principal1.asp?pid=7&partida=8519812000
- ✓ <http://comercioexterior.com.ec/qs/sites/default/files/CODIGO%20DE%20PRODUCCION.pdf>
- ✓ <http://comercioexterior.com.ec/qs/node/42>
- ✓ http://www.sice.oas.org/Trade/mrcsrac/eca_s.asp
- ✓ http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_videojuegos#cite_note-0
- ✓ <http://es.wikipedia.org/wiki/Videoconsola#Historia>
- ✓ http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_videojuegos#cite_note-0
- ✓ http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_videojuegos#Antecedentes
- ✓ <http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>
- ✓ http://www.escuelasenaccion.org/Escenario_Ludico/consolasdefinicionygeneraciones.php
- ✓ <http://es.wikipedia.org/wiki/Videoconsola>
- ✓ <http://comercioexterior.com.ec/qs/node/42>
- ✓ http://es.wikipedia.org/wiki/Incoterm#Definiciones_de_los_t.C3.A9rminos_2010
- ✓ <http://www.acecarga.net/desaduanizacion.htm>
- ✓ <http://www.aduana.gov.ec/contenido/procviajeros.html>
- ✓ <http://comunidad.todocomercioexterior.com.ec/profiles/blogs/transmision-electronica-de-la-7>
- ✓ http://www.laps3.com/foro/5_general/59-que_es_la_ps3_caracteristicas_hardware.html
- ✓ <http://es.playstation.com>

-
- ⁱ **ENIAC** es una sigla de *Electronic Numerical Integrator And Computer* (Computador e Integrador Numérico Electrónico).
- ⁱⁱ **Bit** es el acrónimo de *Binary digit*. (dígito binario). Un bit es un dígito del sistema de numeración binario.
- ⁱⁱⁱ **Bus** es un sistema digital que transfiere datos entre los componentes de una computadora o entre computadoras.
- ^{iv} **CPU** es el acrónimo en inglés de *Central Processing Unit*. (Unidad central de procesamiento), o simplemente el procesador o microprocesador
- ^v **GPU** es el acrónimo en inglés de *Graphics Processing Unit* (Unidad de procesamiento gráfico) es un procesador dedicado al procesamiento de gráficos.
- ^{vi} **Pantalla Vectorial** es un conjunto de imágenes digitales formadas por objetos geométricos independientes (segmentos, polígonos, arcos, etc.), cada uno de ellos definido por distintos atributos matemáticos de forma, de posición, de color, etc.
- ^{vii} **Multinúcleo** es aquel que combina dos o más procesadores independientes en un solo paquete.
- ^{viii} **Blu-ray** es un formato de disco óptico de nueva generación de 12 cm de diámetro (igual que el CD y el DVD) para vídeo de gran definición y almacenamiento de datos de alta densidad.
- ^{ix} **Banda ancha** es la transmisión de datos por la cual se envían simultáneamente varias piezas de información,
- ^x **Firmware** es un bloque de instrucciones de programa para propósitos específicos
- ^{xi} **USB** es un puerto que sirve para conectar periféricos a un ordenador.
- ^{xii} **Giga Bytes** es una unidad de medida informática.
- ^{xiii} **Gigahercio (GHz)** es un múltiplo de la unidad de medida de frecuencia hercio (Hz) y equivale a 10^9 (1.000.000.000) Hz.
- ^{xiv} **Secure Digital (SD)** es un formato de tarjeta de memoria
- ^{xv} **HD, High Definition**, Alta definición.
- ^{xvi} **MB** es una unidad de medida de cantidad de datos informáticos.
- ^{xvii} **XDR** (External Data Representation) es un protocolo de presentación de datos
- ^{xviii} **GDDR 3** (Graphics Double Data Rate, versión 3) es una tecnología de memoria RAM específica para tarjetas gráficas.
- ^{xix} **El RSX** es una propiedad de la unidad de procesamiento gráfico.
- ^{xx} **Bluetooth** es una Red Inalámbrica de Área Personal que posibilita la transmisión de voz y datos entre diferentes dispositivos mediante un enlace por radiofrecuencia
- ^{xxi} **Wi-Fi** es una marca de la *Wi-Fi Alliance* (anteriormente la *WECA: Wireless Ethernet Compatibility Alliance*), la organización comercial que adopta, prueba y certifica que los equipos cumplen los estándares 802.11 relacionados a redes inalámbricas de área local.
- ^{xxii} **Ethernet** es un estándar de redes de computadoras de área local
- ^{xxiii} **High-Definition Multimedia Interface** o **HDMI**, (*interfaz multimedia de alta definición*), es una norma de audio y vídeo digital.
- ^{xxiv} **TDT PlayTV** televisión digital,
- ^{xxv} **ROM** memoria de sólo lectura (acrónimo en inglés de *read-only memory*)
- ^{xxvi} **EDRAM** tipo de procesador incrustado.