



**UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.**



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

FACULTAD DE CONTADURÍA.

“PROYECTO DE INVERSIÓN: FAMILY GAMBLERS. BILLARD AND  
VIDEO GAMES”.

**TESIS PROFESIONAL**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADO EN CONTADURÍA**

PRESENTA:

**ERIK CECILIO XAVIER SILVA AMARO.**

ASESOR DE TESIS:

**L.C. JORGE IGNACIO MARTINEZ ESTRADA.**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

---

## AGRADECIMIENTOS

- 1. A dios por darme la oportunidad de tener vida y salud, por darme sabiduría, por velar por mi día y noche cuando he estado lejos de mi casa y haberme ayudado a cumplir una más de mis metas que es de las más grandes que es haber terminado la carrera.*
- 2. A mis padres Rosa Amaro Cortés y Cecilio Silva Barba por haberme traído al mundo y haberme permitido estudiar toda mi formación académica desde el preescolar hasta terminar mi universidad y lograr así cumplir uno de mis mas grandes sueños que es ser profesionista y así brindarles un orgullo mas a ellos que tanto se merecen de mi parte.*
- 3. A mis hermanos Julio Cesar, Rocío e Isabel por los buenos y malos momentos que hemos vivido desde la infancia, por la confianza que siempre me han brindado.*
- 4. A todos mis familiares y amigos que ellos siempre han creído en mi y que sin ellos nunca me hubiera divertido tanto, ni hubiese aprendido tanto sobre la vida son muy especiales para mí y a ti mi cielo que sabes que gracias a ti me atreví a volver a retomar mi carrera y mi vida los amo y agradezco a todos por igual.*
- 5. A la Universidad de Sotavento A.C. por haberme permitido realizar mis estudios profesionales en sus aulas, ya que en ellas me formé profesionalmente.*
- 6. Al L.C. Jorge Ignacio Martínez Estrada, por su asesoría y conocimientos brindados para la realización del presente trabajo, sobre todo por confiar en mi capacidad y por haber formado parte en mi formación como profesionista.*
- 7. Muchas gracias a un buen amigo y catedrático el C.P. Jair Aurelio Gamboa Esperón, por todos sus consejos personales y profesionales, gracias por haberme transmitido sus conocimientos a lo largo de la licenciatura y sobre todo por todo el estímulo moral que siempre me brindó.*
- 8. A todos los compañeros que tuve a lo largo de mi formación profesional ya que ellos me ayudaron a la formación de mi carácter y fueron parte importante para mi a lo largo de toda mi carrera.*

---

9. *A todas las personas que laboran en la universidad y que formaron parte de mi vida, a todas ellas muchas gracias.*

10. *Así mismo también agradezco a todos aquellas personas que confiaron en mí y que como pueden ver no las defraude y por supuesto gracias a ellas pude cumplir mis objetivos y sueños muchas gracias.*

---

## INDICE

INTRODUCCION.....	3
CAPITULO I.....	4
1 ANTECEDENTES HISTORICOS.....	4
1.1 HISTORIA DEL BILLAR.....	4
1.1.1 Estudiantes de Tubinga (Alemania) en el siglo XIX.....	4
1.1.2 Sobre las bolas de billar.....	4
1.1.3 El juego francés y sus modalidades.....	5
1.1.4 Billar americano y sus modalidades.....	6
1.1.5 Billar inglés.....	7
1.1.6 Billar español y sus modalidades.....	7
1.1.7 Snooker.....	8
1.2 HISTORIA DEL AJEDRÉZ.....	9
1.2.1 Lo que se necesita para jugar.....	9
1.2.2 El tablero del ajedrez.....	9
1.2.3 Las piezas.....	10
1.3 HISTORIA DEL DOMINÓ.....	11
1.3.1 Nombre de las fichas.....	11
1.3.2 Jugadores.....	11
1.3.3 Objetivo.....	12
1.3.4 El inicio del juego.....	12
1.3.5 Desarrollo del juego.....	13
1.3.6 Fin del juego.....	13
1.4 HISTORIA DE LOS VIDEO JUEGOS.....	13
CAPITULO II.....	16
2. MARCO TEÓRICO.....	16
2.1 JUSTIFICACION.....	16
2.2 OBJETIVO.....	17
2.3 FILOSOFÍA.....	17
2.4 MISION.....	17
2.5 VISION.....	17
2.6 VALORES.....	18
2.7 RECURSOS HUMANOS.....	18
2.8 ORGANIGRAMA.....	20
2.9 MANUAL DE FUNCIONES.....	21
2.9.1 Para el gerente general.....	21
2.9.2 Para el empleado de mostrador.....	22
2.9.3 Para las empleadas de la fuente de helados.....	22
2.9.4 Para el empleado que se encargue de la limpieza del local.....	23
CAPITULO III.....	24
3. DATOS ESPECÍFICOS DE LA EMPRESA.....	24
3.1 GENERALES.....	24
3.1.1 Nombre de la empresa.....	24
3.1.2 Eslogan de la empresa.....	24
3.1.3 Logotipo de la empresa.....	24
3.2 LIMITACIONES DEL PROYECTO DE INVERSION.....	25
3.3 EL ESTUDIO DE MERCADO.....	25
3.4 PUBLICIDAD.....	29
CAPITULO IV.....	30

<b>4. ESTUDIO TÉCNICO.....</b>	<b>30</b>
<b>4.1 DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES .....</b>	<b>30</b>
<b>4.1.1 LOS JUEGOS DE MESA.....</b>	<b>30</b>
4.1.1.1 JUEGOS DE MESA .....	31
<b>4.1.2 LOS VIDEO JUEGOS.....</b>	<b>33</b>
4.1.2.1 VIDEO JUEGOS.....	34
<b>4.1.3 PARA LOS JUEGOS DE BILLAR.....</b>	<b>36</b>
4.1.3.1 BILLAR.....	37
<b>4.1.4 PARA LOS HELADOS.....</b>	<b>39</b>
4.1.4.1 HELADOS.....	40
<b>4.2 LISTA DE ARTICULOS Y ACTIVOS A USAR PARA LA IMPLANTACION DEL PROYECTO.....</b>	<b>42</b>
<b>4.3 EL PLANO .....</b>	<b>43</b>
<b>CAPITULO V.....</b>	<b>45</b>
<b>5. ESTUDIO LEGAL.....</b>	<b>45</b>
<b>5.1 TIPO DE REGIMEN AL QUE PERTENECE ÉSTE PROYECTO DE INVERSION.....</b>	<b>45</b>
5.1.1 Requisitos para pertenecer al régimen de pequeños contribuyentes.....	45
5.1.2 ¿Cómo se deben de inscribir ante el régimen de pequeños contribuyentes?.....	46
5.1.3 Obligaciones por cumplir.....	47
5.1.4 Régimen de pequeños contribuyentes.....	47
5.1.5 Ciclo tributario del pequeño contribuyente.....	47
5.1.6 Obligaciones a cumplir.....	48
5.1.7 Declaración informativa de ingresos.....	48
<b>5.2 TABLA DE CUOTA ESTIMADA PARA PAGO DE CONTRIBUCIONES PARA REPECOS.....</b>	<b>49</b>
<b>5.3 FORMATO DE PAGO DE IMPUESTOS PARA REPECOS.....</b>	<b>51</b>
<b>CAPITULO VI.....</b>	<b>52</b>
<b>6.1 FORMA DE OBTENER EL FINANCIAMIENTO PARA IMPLEMENTAR EL PROYECTO.....</b>	<b>52</b>
<b>6.2 PRESUPUESTOS.....</b>	<b>53</b>
6.2.1 El presupuesto de egresos.....	54
6.2.2 El presupuesto de activos fijos.....	56
6.2.3 El presupuesto de ingresos.....	57
6.2.4 Presupuesto en base al punto de equilibrio.....	58
6.2.5 El Presupuesto típico de gastos e ingresos.....	58
<b>6.3 ESTADOS FINANCIEROS E INFORMACION FINANCIERA.....</b>	<b>60</b>
6.3.1 Estado de Pérdidas y Ganancias o Estado de Resultados.....	61
6.3.2 ESTADO DE SITUACION FINANCIERA O BALANCE GENERAL.....	62
<b>CAPITULO VII.....</b>	<b>66</b>
<b>LIBRO DE ANEXOS.....</b>	<b>66</b>
<b>7.1 ENCUESTA SOBRE QUE LE PARECE A LA CIUDADANIA LA APERTURA DE UN NUEVO LUGAR EN DONDE PUEDAN IR A DIVERTIRSE.....</b>	<b>66</b>
<b>7.2 GRAFICAS.....</b>	<b>68</b>
<b>7.3 FORMATO DE PAGO DE IMPUESTOS.....</b>	<b>78</b>
<b>7.4 PLANO DEL LOCAL.....</b>	<b>79</b>
<b>8. CONCLUSIONES.....</b>	<b>80</b>
<b>GLOSARIO.....</b>	<b>81</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>91</b>

---

## **INTRODUCCION.**

En la ciudad de Coatzacoalcos en la actualidad no existe un lugar de entretenimiento de ambiente sano en el cual se puedan ir a divertirse con la familia o con los amigos. En donde la diversión de chicos y grandes se pueda encontrar en el mismo lugar sin la necesidad de ir de un lado a otro. A veces es muy molesto no tener un centro de diversiones al estilo de los que hay en las grandes ciudades.

Por lo anterior me he dado a la tarea de crear un proyecto en donde el foco de atención sea la sociedad en si, para que puedan tener y asistir a un lugar ya sea con la familia y/o los amigos donde encuentren la sana diversión en un ambiente saludable. Y que sea un lugar donde los padres puedan dejar ir a sus hijos sin tener la preocupación o que estar pensando en los lugares a donde irán a divertirse sus hijos.

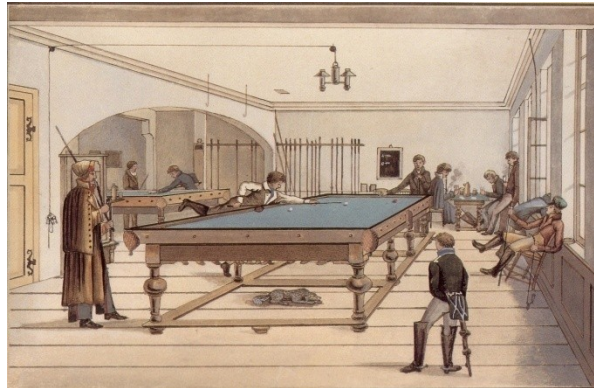
En el presente proyecto de inversión se muestra de una manera muy concreta las ganas e ideas que tengo para llevar a cabo una inversión para generar un negocio pleno y con mucho futuro para la generación de ingresos económicos personalmente. Y así mismo, también generar una fuente sólida de empleo para contribuir con el país a hacer más personas que se agreguen a la sociedad económicamente activa.

También en el proyecto muestro como se puede hacer en base al entretenimiento algo productivo y de bienestar para todas las familias que como siempre lo que buscan es divertirse de la mejor manera y con el mejor ambiente.

---

## CAPITULO I.

### 1 ANTECEDENTES HISTORICOS



#### 1.1 HISTORIA DEL BILLAR.<sup>1</sup>

##### 1.1.1 Estudiantes de Tubinga (Alemania) en el siglo XIX.

El billar, que desde comienzos del siglo XVI constituye el verdadero y lujoso mueble destinado a esparcimiento doméstico, se deriva de los diferentes juegos de bolas que han estado en uso desde tiempos remotos. Parece de invención francesa, ya usado, aunque imperfectamente, en los dos últimos siglos de la edad media. En lo que tiene de artística la mesa sobre la que se juega, ha seguido las variantes del estilo del Renacimiento y los caprichos del gusto, al igual que los demás muebles de salón y gabinete. El nombre le viene de los tacos o punteros que sirven para empujar las bolas de marfil, los cuales se llamaban Billard en Francia. De ellos, pasó el nombre a todo el juego, y de aquí a la mesa que sirve para el mismo, la cual siempre ha de ser robusta y pesada para evitar que se cimbre o pierda el equilibrio.

##### 1.1.2 Sobre las bolas de billar.

El juego se basa en los choques de las bolas entre sí y con las bandas. La jugada comienza impulsando una de las bolas con el taco, el cual lleva adosada en su extremo anterior una suela de cuero, encargada de transmitir el movimiento a la bola. Esta suela se recubre cada pocas tiradas con un polvo antideslizante (tiza). Existen distintas modalidades de tiro, tales como el monje ciego, el cual consiste en impactar la bola sin mantener contacto

---

<sup>1</sup>.<http://es.wikipedia.org/wiki/Billar>



---

visual con ella; el monje sordo, que consiste en pegarle a las bolas sin producir sonido, entre otros como el del cirujano y el de los dioses egipcios. Actualmente las bolas suelen ser de materiales sintéticos con cualidades elásticas similares a las del marfil.

### 1.1.3 El juego francés y sus modalidades.

El primero de todos los juegos de billar es el llamado francés o de carambola, que se juega con dos bolas blancas y una roja, o bien con una bola blanca, una amarilla y una roja. Los jugadores juegan estratégicamente con las bolas blancas (o amarillas y blancas) y la carambola consiste en golpear con la bola jugadora a las otras dos. La consecución de una carambola válida da derecho a seguir tirando; en caso de fallo, paso el turno al otro jugador, que tira con la bola blanca contraria al que utilizó el anterior.

Según las restricciones que se pongan a la ejecución de las carambolas, hay diversas modalidades:

- **Libre:** Sólo restringe series en los rincones, para lo cual se trazan los triángulos (tras la segunda carambola, ha de salir de triángulo-rincón al menos una de las dos bolas no jugadoras). En la mesa para libre.
- **Cuadro 47/2:** Sobre la mesa se trazan líneas –separadas 47 cm.– formando cuadrados y rectángulos en los que se establece la misma limitación que en los rincones de la modalidad libre.
- **Cuadro 47/1:** Lo mismo que el anterior pero obligando a sacar del cuadro una de las bolas contrarias con cada carambola que se haga con ellas dentro. En la mesa para los cuadros 47/2 y 47/1.
- **Cuadro 71/2:** Tiene la misma limitación que el libre o 47/2 pero con los cuadro más grandes.
- **Cuadro 71/1:** Ídem que el 47/1. Pero en mesa para los cuadros de 71/2 y 71/1.
- **Banda:** Se obliga a que la bola jugadora toque al menos una banda antes de tocar la tercera bola para completar la carambola.
- **Tres bandas:** Es obligatorio que la bola jugadora haya tocado ya al menos tres bandas antes de completar la carambola.

Los torneos se pueden jugar a sets o “a distancia”. El juego por sets suele ser a 15 carambolas por set y al mejor de 5 sets. En el sistema de sets no hay límite de entradas. “A distancia” se especifica el número de

---

carambolas a alcanzar para ganar y el límite de entradas máximo para poder realizarlas. Actualmente suele ser 40 carambolas y 50 entradas, ó 50 carambolas y 50 entradas.

- **Artístico o de fantasía:** Consiste en ejecutar carambolas difíciles de un catálogo de posiciones preestablecidas y puntuaciones predefinidas según la dificultad. Cada jugador dispone de tres intentos por posición.

#### 1.1.4 Billar americano y sus modalidades.

Otra de las categorías de billar más populares es la de billar americano, también conocida como pool. En este caso, la mesa tiene 6 agujeros o troneras, cuatro en las esquinas y dos más en el centro de cada uno de los lados largos de la mesa en ellos deben introducirse las bolas siguiendo las reglas específicas de cada juego. Los juegos de pool suelen contar con 15 bolas numeradas del 1 al 15, siendo las primeras 7 conocidas como lisas ya que se colorean de manera uniforme a lo largo de toda la bola, utilizando un color diferente para cada una de ellas. Las últimas 7 bolas se conocen como rayadas, utilizando los mismos colores y en el mismo orden que en el que se colorean las lisas, distinguiéndose por la forma en que es aplicado el color de una banda alrededor de la bola. Y la bola 8 posee el color negro siendo el único que no se repite en el conjunto, aplicado a toda la bola a la manera de las bolas lisas.

Los juegos de pool más conocidos son:

- **Bola 9:** Este juego sólo utiliza las nueve primeras bolas del conjunto. El objetivo es introducir la bola 9 en alguno de los agujeros, con la salvedad de que es necesario golpear en primer lugar a la bola de número más pequeño. Esto no impide que las otras bolas puedan ser introducidas también. El número de jugadores es indeterminado. Existen variantes que siguen las mismas reglas con diferente número de bolas y bola objetivo. Estas son: Bola 6, Bola 7, y Bola 10.
- **Bola 8:** Utiliza las 15 bolas del conjunto. Es un juego para dos jugadores o equipos. Cada equipo debe introducir las bolas que le corresponden (lisas o rayadas) y cada equipo debe introducir la bola 8 para ganar el juego. Existen muchas variantes en las reglas de este

---

juego. La versión inglesa utiliza bolas amarillas y rojas en lugar de las bolas lisas y rayadas tradicionales, y en éste caso se llama “pool 51”.

- **Pool continuo:** Existen muchas variantes en éste juego, estas variantes tienen en común el hecho de que las 15 bolas (lisas, rayadas y la bola 8) son “iguales”.
- **14.1 Continuo:** Utiliza las 15 bolas del conjunto. El ganador es el primero en introducir un número previamente acordado de bolas, sin importar el orden. Este número puede ser mayor al de las bolas de la mesa. Se conoce como continuo, pues al quedar una bola sobre la mesa las 14 restantes se colocan de nuevo en su posición inicial, de forma que se juega sin interrupción.
- **Bola 8 libre:** Es una variante del pool continuo, de hecho es una modalidad híbrida (cualquiera [incluso la negra, aquí es una bola cualquiera] salvo la blanca obviamente), se proclama el ganador.
- **Rotación:** Las bolas deben ser golpeadas en orden numérico ascendente. Cada bola vale en pintos su número impreso. Gana quien tenga más puntos al final.

#### **1.1.5 Billar inglés.**

Esta modalidad de juego es muy parecida al billar americano, la única diferencia es que, en vez de bolas rayadas y lisas, se utilizan bolas rojas y amarillas para determinar qué grupo de bolas corresponde a cada jugador (2 jugadores por partida o 2 equipos) también es conocido como pool 51.

#### **1.1.6 Billar español y sus modalidades.**

Más conocido como el “*spanish pool*” o *Chapolín de carambolas*, es un juego de origen español, en la que la mesa se divide en dos bandas con tres agujeros rojos que pertenecen a una banda y otros tres agujeros blancos a la otra banda (en caso de que la mesa posea bandas del mismo color, serán los tres de la banda derecha y los tres de la banda izquierda según el punto de salida). El juego comprende 15 bolas numeradas y una bola blanca cuyo valor es de 10 puntos (en el caso de que en un partido haya un empate a 65 puntos la bola blanca tendrá un valor de 11 puntos para marcar la diferencia). La suma de las bolas numeradas y la bola blanca son de 130 puntos, por lo tanto, ganará la partida el jugador que primero consiga llegar a 66 o más puntos. Si un jugador introduce la bola en una banda contraria o no

---

introduce bola en ningún agujero perderá su turno. Es un juego muy utilizado en Bélgica, Reino Unido, Holanda y España.

### **1.1.7 Snooker.**

Se juega en una mesa usualmente más grande que en cualquier juego de billar americano. Utiliza 21 bolas, 15 de ellas rojas, y las 6 restantes son de colores y cada una de estas bolas tiene un valor:

<b>NEGRA</b>	<b>7 PUNTOS</b>
<b>ROSA</b>	<b>6 PUNTOS</b>
<b>AZUL</b>	<b>5 PUNTOS</b>
<b>CAFÉ</b>	<b>4 PUNTOS</b>
<b>VERDE</b>	<b>3 PUNTOS</b>
<b>AMARILLA</b>	<b>2 PUNTOS</b>
<b>ROJA</b>	<b>1 PUNTO</b>

El jugador debe comenzar introduciendo una bola roja y posteriormente irá alternándola con otra de color que él elija (y que habrá de ser anunciada). El jugador finaliza su turno cuando ha introducido todas las bolas rojas y posteriormente las de color por orden de valor del menor al mayor; o simplemente cuando falla. Las bolas de color diferente a las rojas vuelven a colocarse en su sitio tras ser entroneradas, hasta que no queden más bolas rojas momento a partir de que ya no vuelven a la mesa. La suma de la puntuación obtenida por cada jugador según las bolas introducidas determinará al vencedor de la partida. En caso de cometer falta (que consiste en meter la bola blanca, o meter una bola no elegida o tocar en primer lugar una bola que no corresponde) el jugador dará puntos a su contrincante (estos puntos varían según el tipo de falta que sea cometida). El juego es muy popular en Inglaterra, Irlanda, Canadá, Australia, y la India. Recientemente ha surgido interés por el mismo en Asia Occidental y jugadores de Tailandia, Hong Kong y China han llegado a la élite, aunque también su práctica se ha extendido mucho por otros países de Europa como España y Portugal.

---

## 1.2 HISTORIA DEL AJEDRÉZ.<sup>2</sup>

A pesar de sus orígenes inciertos, se sabe que fue llevado a España por los árabes. La primera referencia en occidente es el libro de los juegos, mandado a hacer en el siglo XIII por Alfonso X el Sabio. El primer libro de ajedrez moderno puede ser un escrito de Francesch Vicent impreso y publicado en Valencia a finales del siglo XV con el título Llibre dels jochs dels schacs en nombre de 100. En él se muestra por primera vez partidas con una dama con movimientos semejantes a los que esta pieza hoy en día. La dama pasaba a sustituir en este nuevo juego a una pieza mucho más débil, llamada alfereza, que hasta entonces era la que se situaba al lado del rey.

Ésta sustitución, que otorga mucha más potencia a cada bando hizo que el nuevo juego ganase una espectacularidad y progresivamente fuese eliminado al ajedrez con alfereza. Por ello, se puede considerar de hecho que la introducción del movimiento de la dama moderna es lo que da pie al ajedrez tal y como lo entendemos hoy en día. De España, el ajedrez moderno, con dama fue llevado a Italia, Francia y a otros países.

### 1.2.1 Lo que se necesita para jugar.

Para jugar es preciso contar con el tablero de ajedrez y los trebejos; si bien dos personas que se sepan de memoria las posiciones, pueden jugar (a la ciega) simplemente diciendo los movimientos. Además, deben conocerse las reglas del juego. Opcionalmente, puede utilizarse un reloj de ajedrez, que es imprescindible en las competiciones.

### 1.2.2 El tablero del ajedrez.

El tablero de ajedrez es un cuadrado subdividido en 64 casillas o escaques iguales de 8x8cm, también cuadradas, alternativamente de color claro y de color oscuro. Cada jugador se sitúa de cara al ajedrecista contrincante, colocando el tablero de manera tal que cada jugador tenga una casilla blanca en su esquina derecha.

Los elementos del tablero son:

- **Fila:** es cada una de las ocho líneas de ocho casillas que se forman alineando éstas horizontalmente respecto a los jugadores. Se

---

<sup>2</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_del\\_ajedrez](http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez)

---

nombran con números del 1 al 8, comenzando desde la primera fila con respecto al bando de las piezas blancas.

- **Columna:** es cada una de las ocho líneas de ocho casillas que se forman alineando éstos verticalmente respecto a los jugadores. Se nombran con letras minúsculas de la “a” hasta la “h” comenzando desde la primera columna izquierda con respecto al bando de las piezas blancas.
- **Diagonal:** Es cada una de las 26 líneas que se forman agrupando las casillas diagonalmente. Las dos diagonales mayores tienen ocho casillas.
- **Centro:** El centro del tablero son los cuatro escaques centrales. Por extensión a veces se incluyen los 12 que rodean a esos cuatro.
- **Esquinas:** cada una de las cuatro casillas ubicadas en las esquinas del tablero.
- **Bordes:** las dos columnas y filas situadas en el lado de las letras y números de notación.

Un tablero puede tener los números y las letras para identificar las filas, columnas y casillas con el fin de registrar el desarrollo de las partidas mediante la notación algebraica, que es la notación oficial. Es frecuente en el mundo del ajedrez utilizar este sistema para poder reproducir y comentar las partidas. Debe, sin embargo, dejarse constancia de que muchos autores y especialistas han empleado o prefieren continuar utilizando la llamada notación descriptiva.

### 1.2.3 Las piezas.

Las piezas del ajedrez son: el rey, la dama, los alfiles, los caballos, las torres y los peones. Cada jugador dispone de 16 piezas llamadas todas ellas de manera genérica “trebejos”. Para diferenciarlas, las de un jugador son de color claro y se les llaman las “blancas” y las del otro jugador son de color oscuro y se les llaman las “negras”. Los trebejos son de seis tipos diferentes, cada jugador tiene: ocho peones, dos torres, dos caballos, dos alfiles, una dama y un rey. Los trebejos pueden ser de muy diversas formas y tamaños, pero se tiende a utilizar un modelo estándar llamado “Staunton”. En los torneos, es conveniente usar este tipo de figuras de los trebejos.

---

La palabra “pieza” puede adoptar tres significados, dependiendo del contexto:

- Puede hacer referencia al conjunto de piezas físicas.
- Puede hacer referencia sólo a la dama, torre, caballo, alfil, y tal vez también al rey.
- Puede referirse sólo a una pieza menor.

Cuando se empieza a jugar, en partidas amistosas, se sortea el color de las piezas que tendrá cada jugador, ya que las blancas empiezan a jugar y, por lo tanto, llevan la iniciativa del juego y tienen una ligera ventaja. Si los mismos jugadores hacen más partidas, van alternando el color con el que juega cada uno. En partidas jugadas en un torneo el color a usar por cada persona es decidido por los árbitros, siguiendo normas estrictas que implican alternancia de colores en rondas sucesivas.

### **1.3 HISTORIA DEL DOMINÓ.<sup>3</sup>**

El dominó surgió hace mil años en China a partir de los juegos de dados. No parece que la forma actual de 28 fichas dobles y rectangulares fuese conocida en Europa hasta que, a mediados del siglo XVIII, la introdujeran y extendieran los italianos por todas partes. El nombre del juego es de origen francés y fue tomado de una capucha negra por fuera y blanca por dentro, los mismos colores que presenta el dominó. Su popularidad en los países latinoamericanos es inmensa, particularmente en el Caribe Hispano.

#### **1.3.1 Nombre de las fichas.**

Las fichas con igual número de puntos en ambos cuadrados se conocen como dobles (mulas en Latinoamérica, chanchos en Chile). Asimismo las fichas con uno de los cuadrados sin puntos se llaman blancas (peladas en Chile) y las que tienen un poquito se conocen como pitos o unos. Así, con los doses, treses, cuatros y cincos hasta llegar a los seises.

#### **1.3.2 Jugadores.**

El juego generalmente se juega de cuatro jugadores en parejas. También puede jugarse en solitario.

---

<sup>3</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Domin%C3%B3>

---

### **1.3.3 Objetivo.**

El objetivo del juego es alcanzar una determinada puntuación previamente prefijada, jugando para ello las manos o rondas que sean precisas. El jugador que gana una ronda, suma los puntos de sus adversarios y/o pareja. El primer jugador o pareja que alcanza la puntuación fijada al principio de la partida gana. La única seña válida en el juego del dominó es “la pensada”. Cuando le toque su turno de jugar, se tiene la opción de pensar durante un tiempo relativamente largo para hacer de su conocimiento a su compañero que se tienen varias piedras del mismo número que va a tapar o que va a cuadrar. O por el contrario jugar de inmediato sin pensar, para indicar que no se tienen más piedras de ese número. También se puede usar para confundir al contrario haciendo creer que se tienen o no, varias piedras de un mismo número cuando en realidad no es así. Esto se llama “pensar en falso” y en algunas modalidades del juego no es permitido.

### **1.3.4 El inicio del juego.**

Los jugadores de cada pareja se colocan alternativamente alrededor de una mesa quedando en posiciones enfrentadas, los miembros de cada pareja respectivamente. Antes de empezar, las fichas se colocan boca abajo sobre la mesa y se revuelven para que los jugadores recojan al azar en igual número cada uno (normalmente 7). Hay varias maneras de empezar la primera ronda; una es que empieza el jugador que tiene la mula de seis, y continúa el jugador que se sitúa a la derecha de éste. Otra puede ser el que saque la ficha más alta de todos, o también puede llegarse a un acuerdo antes de empezar la partida, es decir, si una pareja le quiere dar ventaja a la otra. Si se juega más de una, se puede repetir cualquier método en las manos siguientes, o por ejemplo; empieza la pareja perdedora o la ganadora. En las siguientes rondas, empezará el jugador a la derecha del jugador que empezó la ronda anterior. Podrá tirar cualquier ficha, no tiene porqué ser doble. Al finalizar la ronda, la persona que fue mano le toca revolver las fichas (también se llama fregar, hacer la sopa, sacar pecho, etc.) para la próxima mano.



---

### **1.3.5 Desarrollo del juego.**

En su turno cada jugador colocará una de sus piezas con la restricción de que dos piezas sólo pueden colocarse juntas cuando los cuadrados adyacentes sean del mismo valor (ej. El 1 con el 1, el 2 con el 2, etc....). Es costumbre colocar los dobles de forma transversal, colocar un doble generalmente suele llamarse doblarse. Si un jugador no puede colocar ninguna ficha en su turno tendrá que pasar el turno al siguiente jugador. Es frecuente que en el juego que alguno de los jugadores tire, por ejemplo, el último de los seis quedando únicamente por tirar el seis doble, en éste caso se dice que se ha matado el seis doble. El jugador que lo tenga no podrá ya ganar la ronda a no ser que gane su compañero.

### **1.3.6 Fin del juego.**

La mano continúa hasta que se da alguna de las dos siguientes situaciones:

- Alguno de los jugadores se queda sin fichas por colocar en la mesa. En este caso el jugador se dice que dominó la partida.
- En caso de cierre, tranca o tranque, es decir, cuando a pesar de quedar fichas en juego ninguna pueda colocarse, ganará el jugador o pareja cuyas fichas sumen menos puntos. Esto solamente sucede cuando el mismo número está en ambos extremos del juego y las siete fichas de ese número ya han sido jugadas.

## **1.4 HISTORIA DE LOS VIDEO JUEGOS.<sup>4</sup>**

Ya en el siglo XIX había en ferias y salones públicos máquinas recreativas operadas por monedas, por supuesto se trataba de dispositivos mecánicos y no electrónicos. Eran muy típicas las que adivinaban el futuro por unos centavos, o las que se golpeaban con un martillo para probar la fuerza. Algunas máquinas usaban un sistema mecánico para, por ejemplo, dejar ver la foto de una señorita sexy cuando se introducía una moneda. Ya tenían algo en común con las modernas máquinas de arcade o también

---

<sup>4</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos\\_de\\_video](http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_de_video)

---

llamadas arcadias, era esa sensación de misterio al principio e incluso esa sensación de estar experimentando una especie de realidad alternativa.

En la segunda mitad del siglo XIX existía ya el precursor de las maquinas del pinball, que se trataba de mantener la bola el máximo tiempo posible en la zona de juego y conseguir que pasara por ciertas zonas. Las bagatelles no tenían flippers para golpear la bola, no tenían bumpers donde rebotara, tampoco tenían luz ni sonido. Mientras que las maquinas de pinball se basaban en la curiosidad de la gente, cuando no en su ingenua credulidad; por eso eran llevadas a ferias y exposiciones para que nuevos curiosos pagaran la moneda. Sin embargo, las maquinas de pinball mostraron otra realidad, los mismos jugadores volvían una y otra vez a pagar la moneda para seguir disfrutando de una partida, podrían ser colocadas en cualquier bar y seguían siendo rentables durante años. En 1987 Nolan Bushnell desarrolló para Nutting Associates el juego Computer Space para máquina recreativa.

El juego era una adaptación de Spacewar, Nolan conoció Spacewar en la universidad de Utah y pensó que trasladar esa experiencia al público sería todo un negocio. Fue el primer videojuego genuino en ese tipo de máquinas y le dio a Nolan Bushnell suficiente para fundar Atari. La máquina tenía un diseño futurista que aún hoy resulta encantador. Sin embargo el juego no resultaba tan adictivo y simple como el original Spacewar.

El Pac-man en 1980 fue diseñado por Tor Iwatani para Namco, se basaba en un antiguo cuento popular japonés y fue conocido en el mundo latino como Comecocos y con otros nombres locales. Su popularidad fue tal que se convirtió en icono de los años 80's y de los propios videojuegos. Aumentó el mercado de los videojuegos, para millones de personas este fue el primer que se cruzó en su vida. Con innumerables versiones, la idea de Pac-man es simple, se trata de comer puntos y frutas en un laberinto a la vez que se evitan los archifamosos fantasmas que intentan atraparte. Que es la historia del juego en estado puro.

En la actualidad los videojuegos son muchos y muy variados lo que sí es seguro es que los juegos de video retoman lo adictivo de sus inicios y el mejor entretenimiento que la alta tecnología puede brindar en nuestros

---

tiempos modernos aunque el diseño de los cascarones anteriores y el de sus propulsores.

---

## **CAPITULO II.**

### **2. MARCO TEÓRICO.**

#### **2.1 JUSTIFICACION.**

En Coatzacoalcos Veracruz no se pueden encontrar sitios de diversión en los cuales las personas puedan ir a divertirse en compañía de su familia o con sus amigos.

Por lo tanto éste proyecto que estoy proponiendo es con el fin de poder obtener un lugar en el que el entretenimiento entre los jóvenes y los no tan jóvenes. Como he observado en mi investigación las personas buscan lugares donde pasar un buen momento con sus familiares y amigos, que sean con un ambiente familiar y en el cuál se puedan desenvolver y participar en las actividades que ahí se realicen,

Es por eso que pensé en diferentes tipos de centros de diversión en donde se puedan sentir a gusto y juntarlos en uno solo. Ahora bien, la problemática que se me presentó fue que elegir; que tipos de juegos implementar para poder realizar este proyecto. Tras tener varias ideas, conseguí elegir las más factibles y las que en éstos momentos están teniendo una mayor aceptación entre el público en general.

Dentro del presente proyecto los juegos que se incluyen son: el billar también conocido como el pool, el ajedrez, el dominó, y los videojuegos, cabe aclarar que en este proyecto también se implementará una fuente de sodas y barra de helados en donde habrá venta de paletas, aguas frescas de frutas naturales y helados; así como, refrescos, galletas, sabritas y dulces variados, ofreciendo así un ambiente propicio para poder llevar a la familia o para ir con los amigos; y para los adultos también se tendrá un área de fumadores para los que disfruten de un buen tabaco. Es decir que es un lugar en donde puedan pasar un momento muy ameno, mostrando así sus habilidades en los juegos o simplemente fomentar de esta manera la convivencia familiar que tanto le hace falta a nuestra sociedad.

Es por ese motivo por el cual opté por la realización de este proyecto buscando ofrecer un lugar agradable, en donde la familia o las personas puedan pasar instantes de sana diversión.

---

## 2.2 OBJETIVO.

El objetivo general es:

“ofrecer al público un concepto de entretenimiento fresco, juvenil e innovador; en el cual se puedan sentir en un lugar agradable al momento de estar realizando las diferentes actividades de los juegos que en el establecimiento se ofrecen”.

Los objetivos específicos son:

- Despertar el interés de las personas, hacia el juego de billar en sus diferentes modalidades que son las que se ofrecen en él.
- Incitar en el público la curiosidad de aprender a jugar videojuegos por medio de un sistema de torneos de alta competitividad.
- Proporcionarle a nuestros clientes un ambiente familiar y socialmente agradable.

## 2.3 FILOSOFÍA.

El excelente trato y nuestro liderazgo se transfiere a la calidad de nuestros servicios, que junto con los atractivos diseños de nuestros productos y la gran diversión que ofrecen hace de **FAMILY GAMBLERS BILLARDS & VIDEOGAMES** el mejor lugar para disfrutar.

## 2.4 MISION.

Garantizar a nuestros clientes el mejor servicio, desde la primera vez que llega al local hasta el final de su visita, siguiendo los mejores estatutos de calidad para brindarle un mejor servicio día a día.

## 2.5 VISION.

**FAMILY GAMBLERS BILLARDS & VIDEOGAMES** es una empresa encaminada a ser la mejor en el ramo del entretenimiento familiar y también a ser la mejor opción para la diversión chicos y grandes en la ciudad de Coatzacoalcos Veracruz.

---

## **2.6 VALORES.**

Los valores de la empresa **FAMILY GAMBLERS BILLARDS & VIDEOGAMES** así como la de sus empleados es siempre trabajar con honestidad, generosidad, confianza, humanidad y gratitud para ser mejores cada día.

## **2.7 RECURSOS HUMANOS.**

El listado del personal que se necesita para el inicio de operaciones de la empresa así como, la descripción del puesto que van a desempeñar.

- 1 persona de sexo masculino en cada turno para el puesto de empleado de mostrador para dar las mesas de billar, el cambio de las monedas para las maquinitas en dos turnos de 10:00 a 17:00 hrs y de 17:00 a 01:00 hrs.

La persona que va a cubrir el puesto del empleado de mostrador deberá tener habilidades para hacer cuentas monetarias, así como, tener un excelente trato hacia las personas ya que este puesto es el más importante porque atiende a los clientes. Además debe ser muy servicial y honrado ya que es un lugar en donde se maneja mucho dinero y debe ser una persona a la que le guste el orden y también guste de llevar buenos controles. Debe tener buena presentación y su escolaridad mínima debe ser de preparatoria como requisito y ser mayor de edad.

- 2 personas de sexo femenino que atiendan la fuente de helados en cada turno que sean higiénicas y sepan hacer cuentas monetarias en dos turnos de 10:00 a 17:00 hrs y de 17:00 a 01:00 hrs.

Las personas que se va a hacer cargo de la fuente de helados y bebidas deben tener ciertas habilidades para que puedan cumplir con el objetivo general de la empresa. Estas habilidades se deben basar en hacer cuentas numéricas, el trato hacia los clientes, trabajar bajo presión; así mismo, deben tener una actitud amable y de servicio, deben de ser honradas porque también manejan dinero y tienen que ser personas muy higiénicas ya que

---

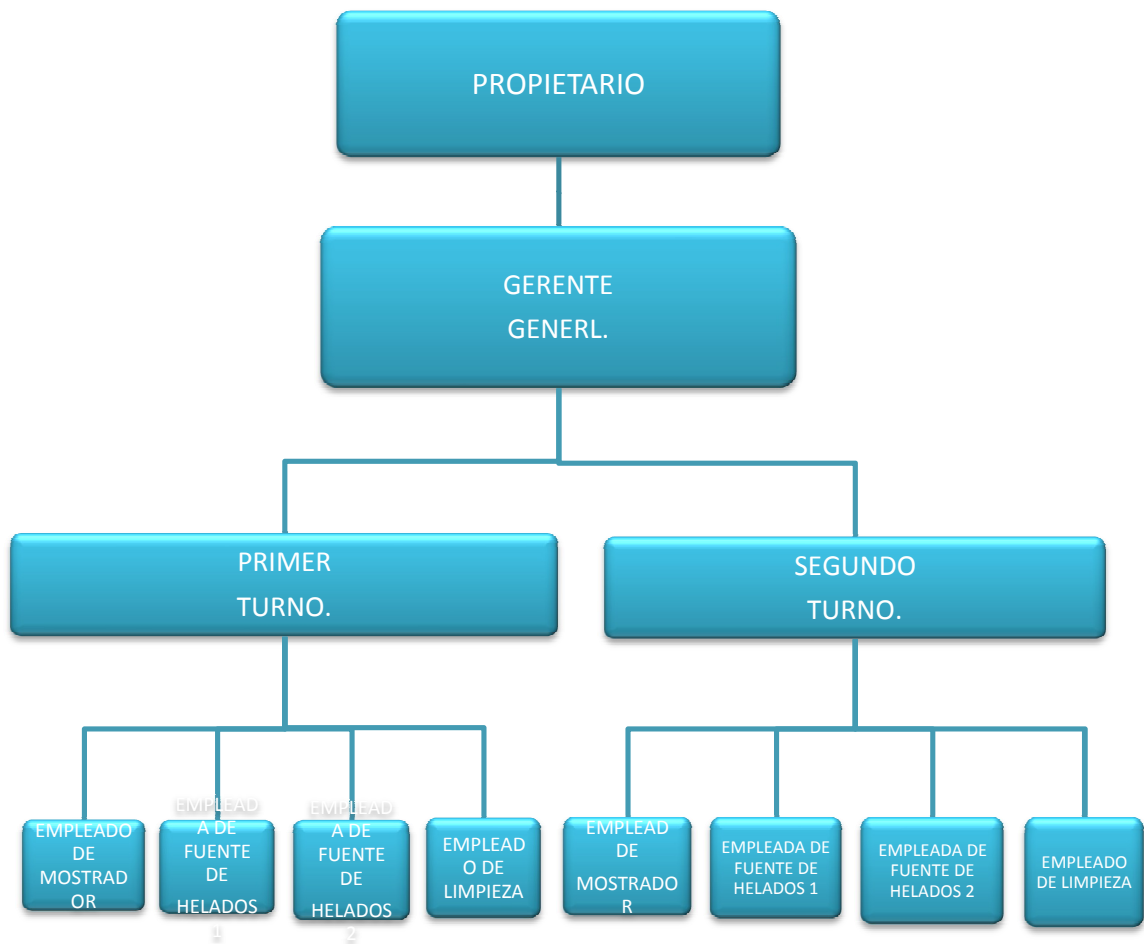
son el personal que trabajará con las bebidas y alimentos de la empresa. No deben contar con ningún tipo de enfermedades de alta transmisión

- 1 persona que se encargue de la limpieza del local de preferencia hombres para cada turno de 10:00 a 17:00 hrs y de 17:00 a 01:00 hrs.

Las personas que se encarguen de la limpieza del local deben ser ordenadas, amables, sepan obedecer órdenes, honrados, deben ser muy discretos, que tengan la habilidad de suministrar bien los materiales de limpieza, es decir que no desperdicien, y que tengan respeto hacia sus superiores.

- Y por supuesto que yo voy a estar la mayor parte del tiempo en cada turno principalmente en la apertura y al cierre así como en los cambios de turno para verificar que todo marche a la perfección.

## 2.8 ORGANIGRAMA.





---

## 2.9 MANUAL DE FUNCIONES.

### 2.9.1 Para el gerente general.

El gerente general de **FAMILY GAMBLERS BILLARDS & VIDEOGAMES** debe empezar sus labores desde antes de la hora de apertura del lugar; ya que debe llegar por lo menos 10 minutos antes de las 10:00 a.m. para empezar a preparar todo lo necesario para la apertura. A las 10:00 a.m. debe de abrir las cortinas de acero del local y debe de tomar la hora de llegada de los empleados y firmar también cada uno incluyéndose las horas de su llegada. Tiene que verificar que haya el dinero del fondo de la caja en sus distintas denominaciones para comenzar a laborar y que todo esté limpio y en su lugar para iniciar las labores.

A la hora de la comida el gerente tiene que coordinar a los empleados para que tengan su horario de comida en tiempo y forma. Para que no se quede el negocio sin supervisión el gerente general por consiguiente, el mismo gerente tiene su hora de comer que consta de dos horas de 15:00 a 17:00 hrs. tiempo en el que el dueño se encarga de supervisar a los empleados y al local en sí.

Al regreso de su horario de comida el gerente será quien le reciba a los empleados del primer turno el dinero y las cuentas del primer turno y se encargará de revisar que firmen su horario de salida y de entrada respectivamente a los empleados de cada turno. Les hace la entrega de sus respectivos puestos y retoma sus actividades de supervisión de los empleados y la atención hacia los clientes y por el resto de su turno ya que él es quien tiene mayor responsabilidad a la hora de la apertura su turno acaba a las 20:00 hrs. Posterior mente le entrega al dueño los por menores del día; así como las cuentas de los movimientos del día que se hayan realizado ya sean ventas y gastos.

El gerente antes de retirarse firmará su horario de salida y con eso pondrá fin a su turno diario.

**NOTA: debido a que los siguientes puestos se manejan en dos turnos diferentes el manual de funciones hará una diferencia entre ambos turnos pero dentro del mismo manual ya que son las mismas funciones que van a desempeñar.**

---

### **2.9.2 Para el empleado de mostrador.**

El empleado de mostrador se debe de presentar puntual a su hora de entrada ya que se lleva un control minucioso sobre los horarios de entrada y de salida por lo que al llegar él debe de firmar su hora de entrada.

Posteriormente se tiene que presentar en su lugar de trabajo y recibir del gerente general el fondo de la caja que se le dará en distintas denominaciones monetarias para poder iniciar con sus labores diarias en donde debe atender a los clientes del lugar siempre con una sonrisa y con gran amabilidad; siempre y cuando no deje de ver las cosas importantes como son el buen manejo del dinero y la seguridad del mismo siguiendo al pie de la letra la filosofía de **FAMILY GAMBLERS BILLARDS & VIDEOGAMES.**

El empleado de mostrador al haber cumplido con 4 horas de labores podrá tomar un descanso para comer de media hora y posterior mente regresará a su lugar de trabajo para completar el tiempo restante de su turno que es hasta las 17:00hrs. Hora en la cual le deberá entregar al gerente las cuentas de su turno y los pormenores del mismo a su vez el gerente le deberá entregar el puesto al empleado del siguiente turno para seguir con las mismas labores que el primero.

### **2.9.3 Para las empleadas de la fuente de helados.**

Las personas que estarán encargadas de atender la fuente de helados deben de llegar al lugar de trabajo en tiempo y debidamente uniformada ya que su puesto es de vital importancia que estén uniformadas y completamente presentables. En tiempo se deben de presentar ya que deben firmar sus horas de entrada respectivamente, posteriormente deben de desinfectarse correctamente las manos y dirigirse a su área de trabajo en donde recibirán de manos del gerente el fondo así como las instrucciones diarias sobre de lo que hay que hacer.

Las personas que se van a hacer cargo de la fuente de helados y bebidas deben tener y cumplir con ciertas habilidades para poder realizar correctamente sus actividades y así cumplir con el objetivo de la empresa. Ya que deben de saber hacer cuentas numéricas. También deben tratar a los clientes de la mejor manera, deben de trabajar bajo presión y tener actitud amable y de servicio. Estas personas deben de ser honradas ya que

---

también manejan el dinero y tienen que ser personas muy higiénicas ya que trabajarán con las bebidas y alimentos.

Durante el curso del turno deben de atender a todos nuestros clientes que gusten de disfrutar nuestro refrescante servicio a la hora de cumplidas sus primeras cuatro horas de trabajo se tomarán un descanso de media hora para comer el cuál lo tomarán alternadamente una primero y la otra después para no dejar sola el área de trabajo.

Al termino de su jornada laboral las empleadas de la fuente de helados deberán de entregarle al gerente las cuentas que avalen las actividades que hayan tenido en su turno y posteriormente el gerente le hará entrega del fondo y su espacio limpio a las empleadas del siguiente turno las cuales deberán de cumplir con lo mismo que las primeras durante todo su turno hasta el cierre.

#### **2.9.4 Para el empleado que se encargue de la limpieza del local.**

El empleado de intendencia debe de llegar al local con diez minutos de anticipación para revisar que el lugar se encuentre completamente limpio y presentable para el público. El empleado de limpieza debe ser ordenado, amable, tengan actitud de servicio, deben obedecer órdenes, tienen que ser honrados y muy discretos.

Deben poseer la habilidad de suministrar correctamente los productos de limpieza, es decir; que no desperdicien y que tengan respeto hacia sus superiores. Los empleados de intendencia también tienen su hora de comer al cumplirse sus primeras 4 horas de labores y al finalizar su turno deben de mantener limpio el lugar para que al siguiente turno el local se encuentre en las condiciones óptimas para prestar el servicio.

Así mismo, al término de la jornada laboral el empleado de intendencia le deberá de entregar todo en orden al empleado del siguiente turno.

Así tenemos que la empresa de **FAMILY GAMBLERS BILLARDS & VIDEOGAMES** es una empresa dedicada a servir a los ciudadanos con la mentalidad de brindar el mejor servicio y con la mejor calidad de nuestros productos para que así seamos los mejores en nuestro ramo.

---

## CAPITULO III.

### 3. DATOS ESPECÍFICOS DE LA EMPRESA.

#### 3.1 GENERALES.

##### 3.1.1 Nombre de la empresa.

BILLARD & VIDEOGAMES FUNSTATION.

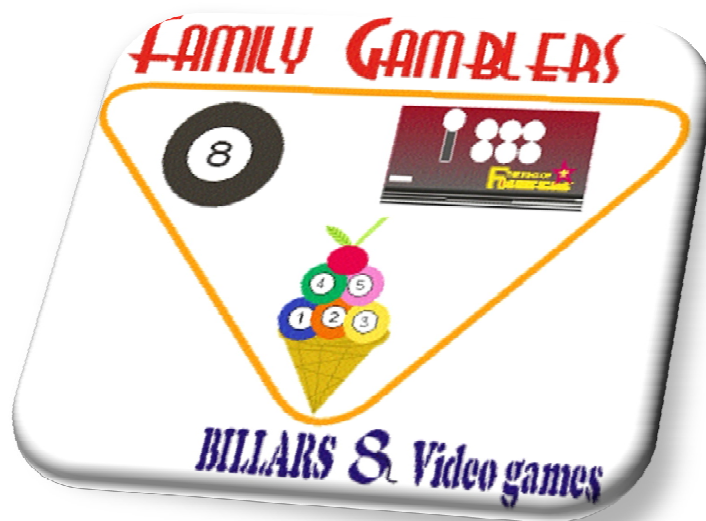
**FAMILY GAMBLERS**

BILLARDS & VIDEOGAMES

##### 3.1.2 Eslogan de la empresa.

- Sólo o acompañado, ¡¡ te diviertes porque te diviertes !!

##### 3.1.3 Logotipo de la empresa.



---

### **3.2 LIMITACIONES DEL PROYECTO DE INVERSION.**

Para la realización de este proyecto de inversión he hecho un pre-estudio de la instalación en donde pude observar que las posibles limitaciones con las que me puedo encontrar para la aplicación de mi proyecto de inversión debido a que los proveedores de los bienes muebles que son necesarios para nuestro giro no son tan difíciles de encontrar en nuestra zona.

Por lo que este tipo de limitaciones no son aplicables para mi proyecto. Es decir, que he identificado a los proveedores de las maquinitas de videojuegos que se encuentran fácilmente en Coatzacoalcos y los costos de éstas no son tan altos. Así mismo las mesas de billar se consiguen por vía internet y sus costos tampoco son tan elevados.

En tanto a lo de la ubicación no es ningún problema ya que en ésta misma ciudad he encontrado el lugar idóneo para llevar a cabo el establecimiento del local comercial en donde se desarrollará mí proyecto; el lugar se llama Plaza San Carlos y se encuentra ubicado en el cruce de las calles Mariano Abasolo en la intersección con la Av. Díaz Mirón. Siendo ésta la zona más apta para llevar acabo nuestras actividades ya que es un lugar muy céntrico y está en las cercanías de unos campos deportivos en donde se dan cita muchas familias y jóvenes que son para quienes está dirigido nuestro proyecto en sí.

### **3.3 EL ESTUDIO DE MERCADO**

En el estudio de mercado me encargué de hacer encuestas a los habitantes de la ciudad de Coatzacoalcos, Veracruz que son a los que va dirigido éste proyecto de inversión. En éste estudio he hecho la evaluación de dichas encuestas y la correcta interpretación de las respuestas de las mismas. Siendo que los resultados que arrojaron fueron de mucha ayuda para poder tomar decisiones sobre factores importantes como la ubicación del local, el precio sobre nuestros servicios y todas las demás cosas importantes del proyecto que a continuación se verá el desarrollo de las mismas.

---

**ENCUESTA SOBRE QUE LE PARECE A LA CIUDADANIA LA APERTURA DE UN NUEVO LUGAR EN DONDE PUEDAN IR A DIVERTIRSE.**

SEXO\_\_\_\_\_

EDAD\_\_\_\_\_

OCUPACION\_\_\_\_\_

**1.- ¿ ESTARÍA DE ACUERDO EN QUE EXISTIERA UN NUEVO LUGAR EN COATZACOALCOS PARA EL ENTRETENIMIENTO FAMILIAR ?**

SI

NO

MÁS O MENOS

**2.- CUANDO SALEN A DIVERTIRSE ¿ CON QUIENES ACUDEN A LOS LUGARES DE RECREO ?**

FAMILIA  
NOVIO (A)

AMIGOS

SÓLO

PAREJA

O

**3.- ¿ LE GUSTAN LOS JUEGOS DE BILLAR, DOMINÓ, AJEDRÉZ Y LOS VIDEOJUEGOS ?**

SI

NO

MÁS O MENOS

---

**4.- ¿ EN QUÉ LUGAR DE LA CIUDAD LE GUSTARÍA QUE ESTUVIERA UBICADO ÉSTE NUEVO CENTRO DE ESPARCIMIENTO?**

EN EL CENTRO  
MALECÓN

EN UN CENTRO COMERCIAL

EN EL

**5.- ¿ CON QUÉ FRECUENCIA ASISTE A LUGARES DE ENTRETENIMIENTO ?**

DE 1 A 3 VECES A LA SEMANA  
VECES

4 VECES A LA SEMANA MAS DE 5

**6.- ¿ CUÁL DE LOS SIGUIENTES JUEGOS DON DE SU PREFERENCIA ?**

BILLAR

DOMINÓ

AJEDRÉZ

VIDEOJUEGOS

**7.- ¿ LE GUSTARÍA QUE EN ÉSTE LUGAR ADICIONALMENTE CONTARA CON UNA FUENTE DE HELADOS Y SNACK´S ?**

SI

NO

MÁS O MENOS

---

**8.- ¿ CUÁNTO ESTARÍA USTED DISPUESTO A GASTAR POR UN DÍA DE DIVERSIÓN ?**

\$200.00 PESOS    \$250.00 PESOS    \$300.00 PESOS    \$400.00 PESOS

**9.- EN EL ASPECTO DE LA COMPETENCIA ¿ LE GUSTARÍA LA IDEA DE QUE EN ÉSTE LUGAR SE REALICEN TORNEOS PERIÓDICOS PARA DEMOSTRAR SU DESTREZA Y GANAR PREMIOS?**

SI

NO

MÁS O MENOS

**10.- EN CASO DE CONTESTAR POSITIVAMENTE A LA PREGUNTA ANTERIOR ¿ QUÉ LE GUSTARÍA GANAR DE PREMIO ?**

UN TROFEO

EFFECTIVO

BONOS DE JUEGOS GRATIS

En el complemento se muestran los resultados arrojados por ésta encuesta que se le aplicó al público en general, ahí se podrán observar los resultados que arrojaron las mismas, así como, la conclusión cada una de las preguntas, así como sus respectivas prácticas.

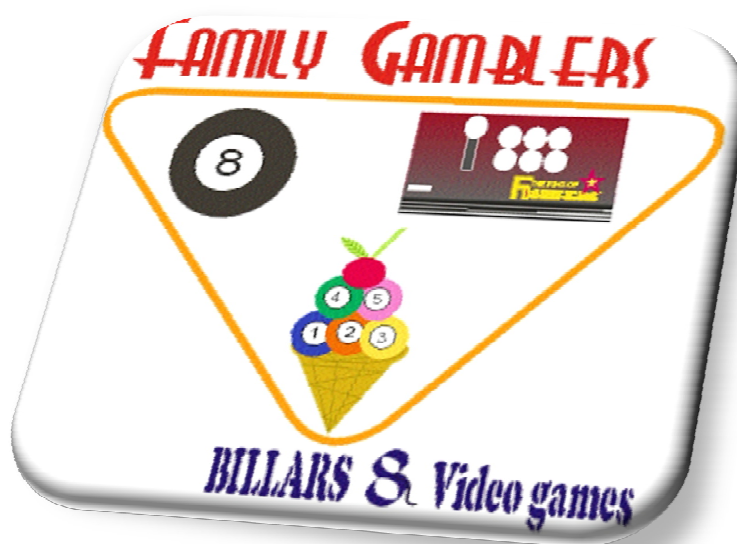


---

### 3.4 PUBLICIDAD.

# **FAMILY GAMBLERS.** BILLARDS & VIDEOGAMES.

¡Hoy Hoy Hoy! Gran apertura del mejor lugar para la diversión en donde usted encontrará los mejores juegos de billar, dominó, ajedrez y para los más jóvenes y chiquitines los mejores videojuegos.



**TAMBIEN SORPRENDETE CON NUESTRA  
DELICIOSA BARRA DE SNACK'S Y HELADOS.**

**¡SÓLO O ACOMPAÑADO TE DIVIERTES PORQUE TE  
DIVIERTES!**

**Av. Mariano Abasolo esquina con Av. Díaz Mirón Col. Centro**

**Coatzacoalcos, Veracruz.**

---

## **CAPITULO IV.**

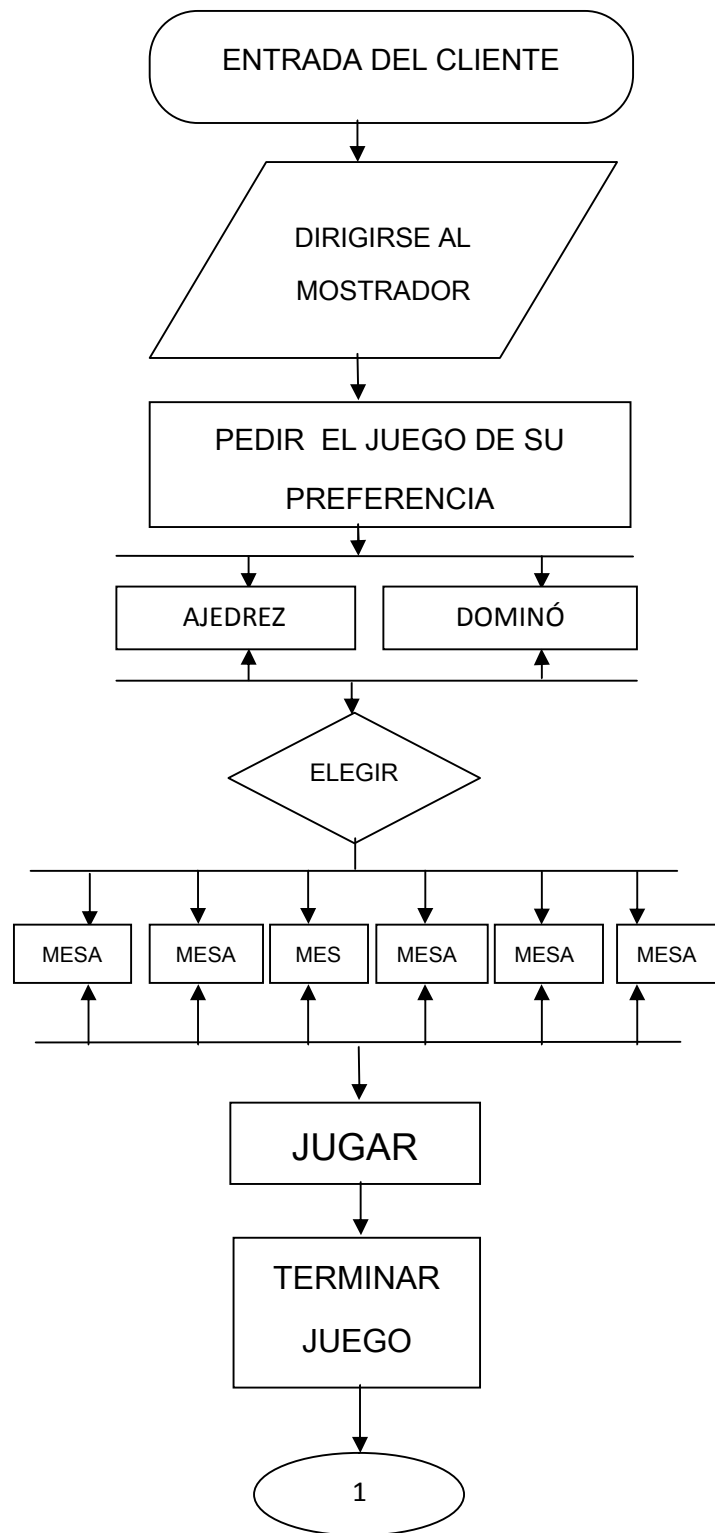
### **4. ESTUDIO TÉCNICO.**

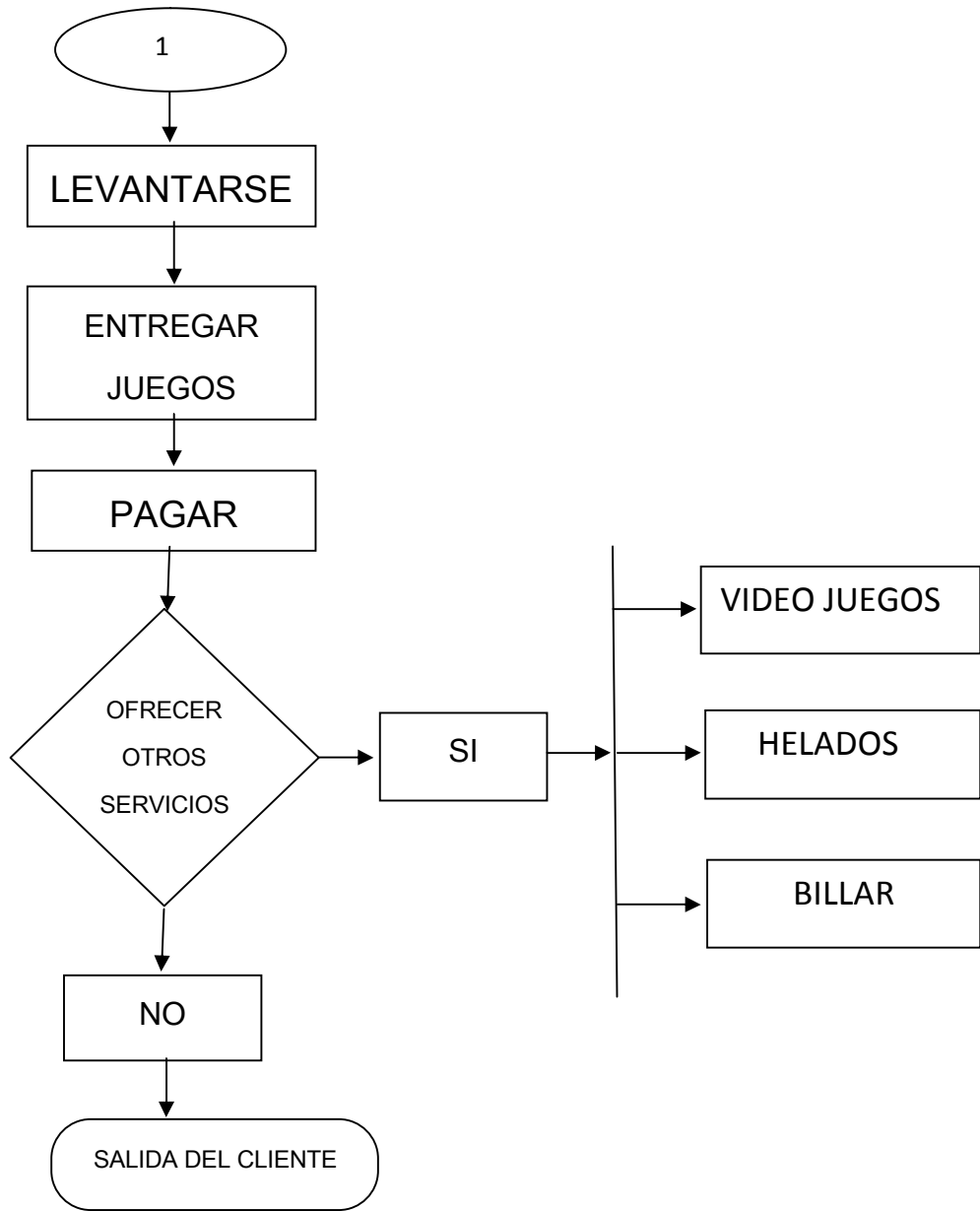
#### **4.1 DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES**

##### **4.1.1 LOS JUEGOS DE MESA.**

Para que las personas puedan jugar algún juego de mesa en el local de Family Gamblers. Primero que nada debe de llegar al local comercial ubicado en la calle Mariano Abasolo esquina con av. Díaz Mirón y entrar al local, deben dirigirse al mostrador y pedirle al encargado uno de los diferentes juegos que se ofrecen ya sea el juego de ajedrez o de dominó, después el cliente puede elegir una de las diferentes mesas destinadas para el desarrollo de éstos juegos, en donde se sienta más cómodo para jugar el tiempo que desee una vez que haya terminado de jugar tendrá que entregar el juego que utilizó y pagar el tiempo que ocupó y nosotros le ofrecemos otro de los servicios que ofrecemos al cliente si es que así lo desea.

#### 4.1.1.1 JUEGOS DE MESA



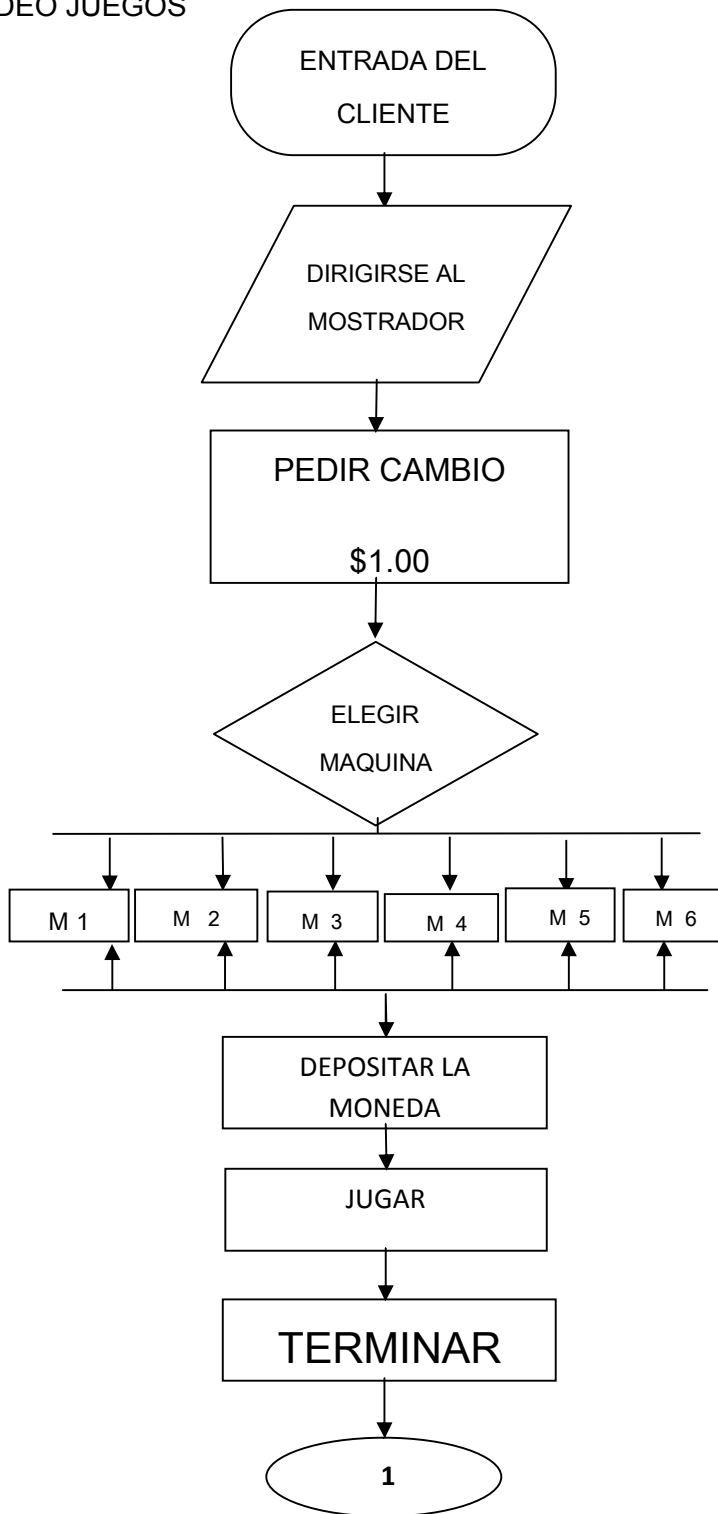


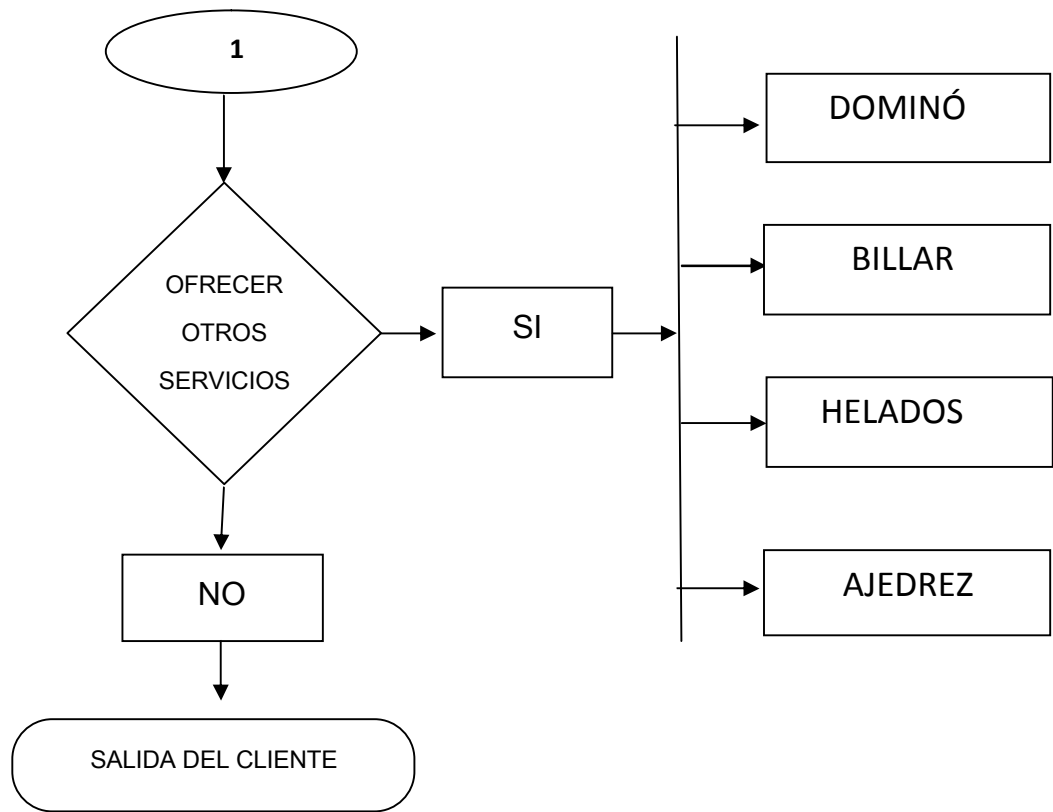
---

#### **4.1.2 LOS VIDEO JUEGOS.**

Para las personas que quieran y puedan jugar algún video juego en el local de Family Gamblers. Primero que nada tiene que llegar al local ubicado en la calle Mariano Abasolo esquina con la Av. Díaz Mirón y entrar al local, debe dirigirse hacia el mostrador y pedirle al dependiente o encargado cambio en monedas para jugar en las maquinas de video juegos, posteriormente el cliente debe elegir la máquina de su preferencia, al llegar a esa máquina debe insertar la moneda para jugar y cuando haya terminado de jugar le podremos ofrecer alguno de nuestros otros servicios que tenemos.

#### 4.1.2.1 VIDEO JUEGOS





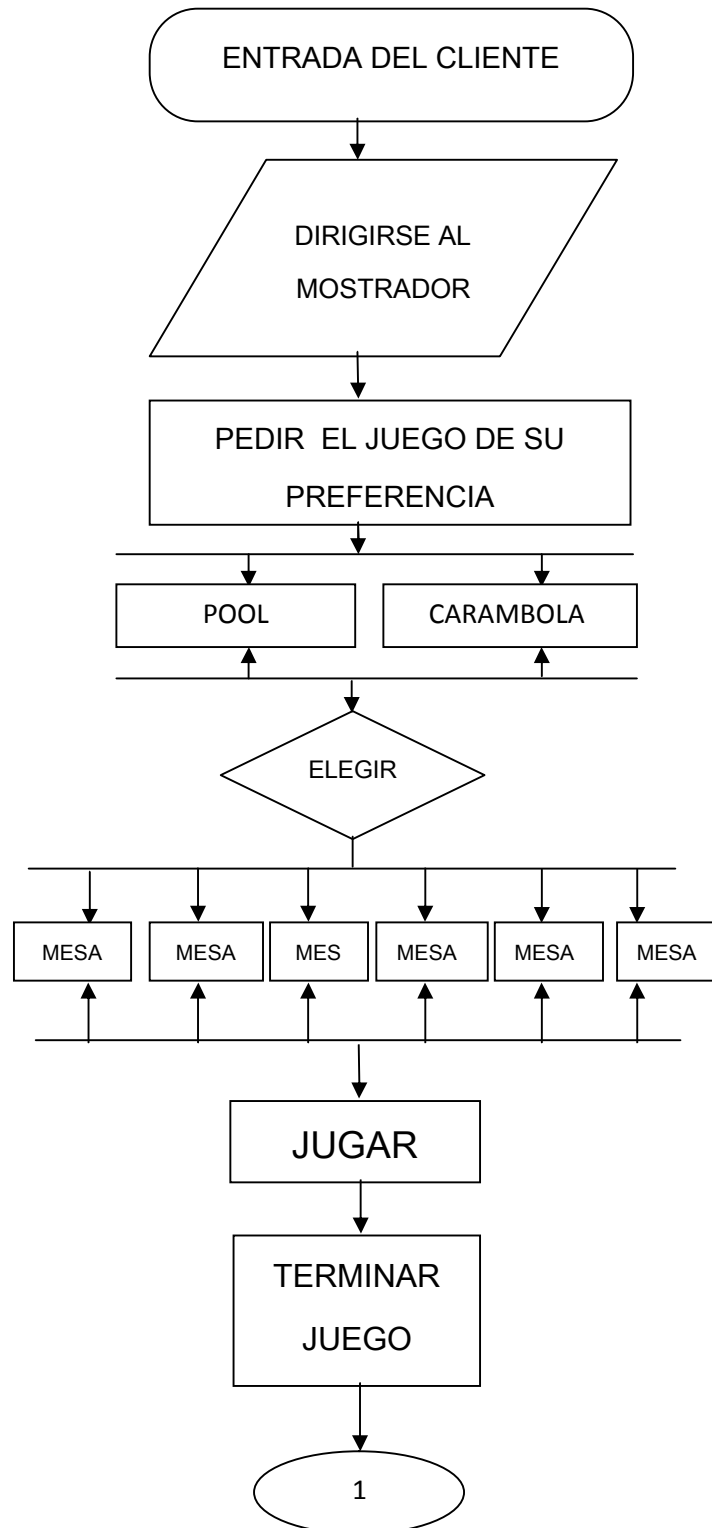
---

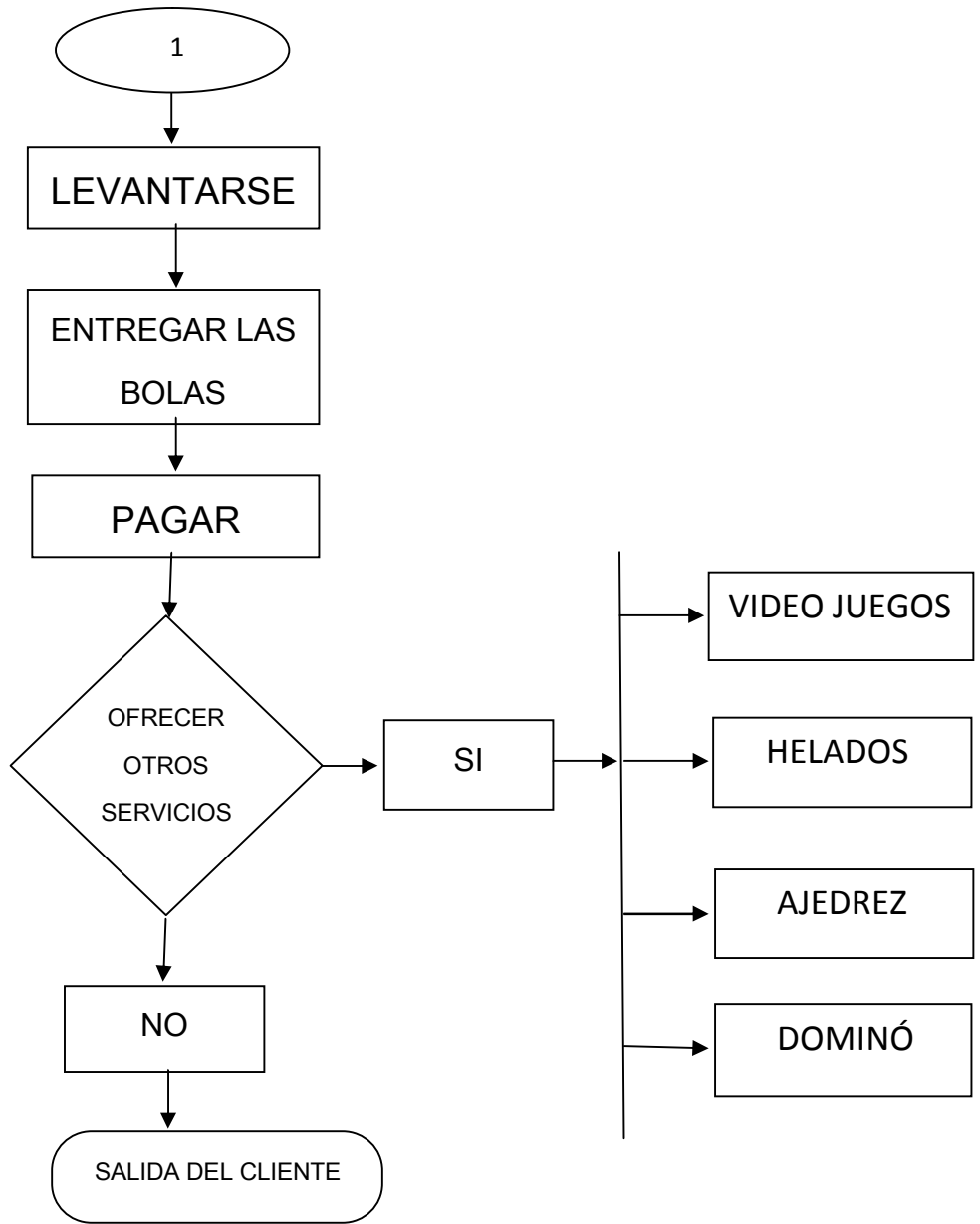
#### **4.1.3 PARA LOS JUEGOS DE BILLAR.**

Para que las personas puedan jugar algún juego de los distintos que hay en las mesas de billar del local de Family Gamblers. Lo primero que tiene que hacer es llegar al local comercial ubicado en la calle Mariano Abasolo esquina con la Av. Díaz Mirón y entrar al local, deben dirigirse al mostrador y solicitarle al encargado las bolas de billar, así como, la tiza posteriormente debe dirigirse a tomar el taco de su preferencia y elegir la mesa de su agrado para jugar. Cuando termine se dirigirá a colocar el taco en su lugar y de igual forma entregará las bolas de billar en el mostrador e inmediatamente pagar el tiempo en el que estuvo jugando. Nosotros le ofreceremos alguno de nuestros otros servicios si así lo desea el cliente.



#### 4.1.3.1 BILLAR



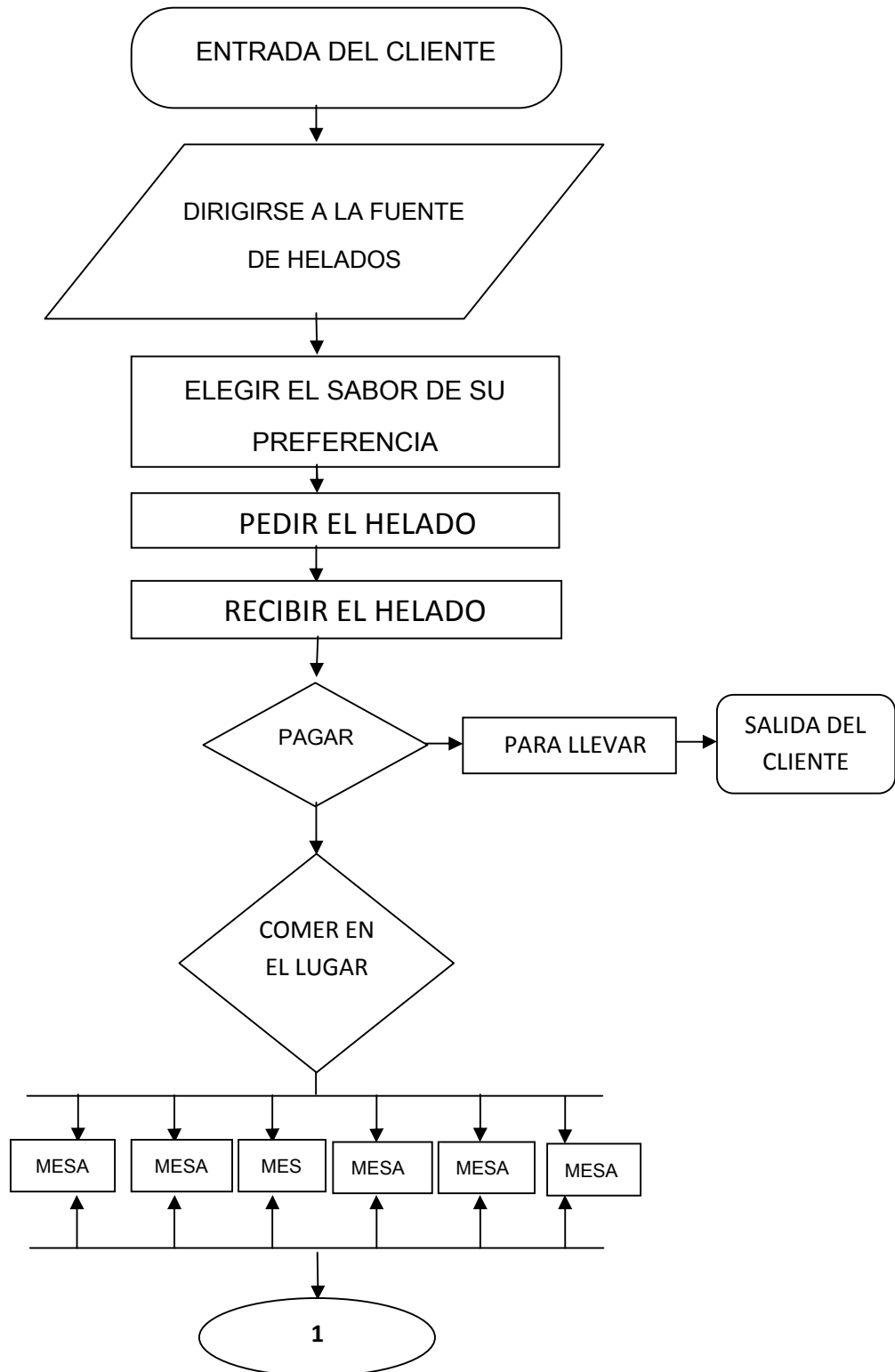


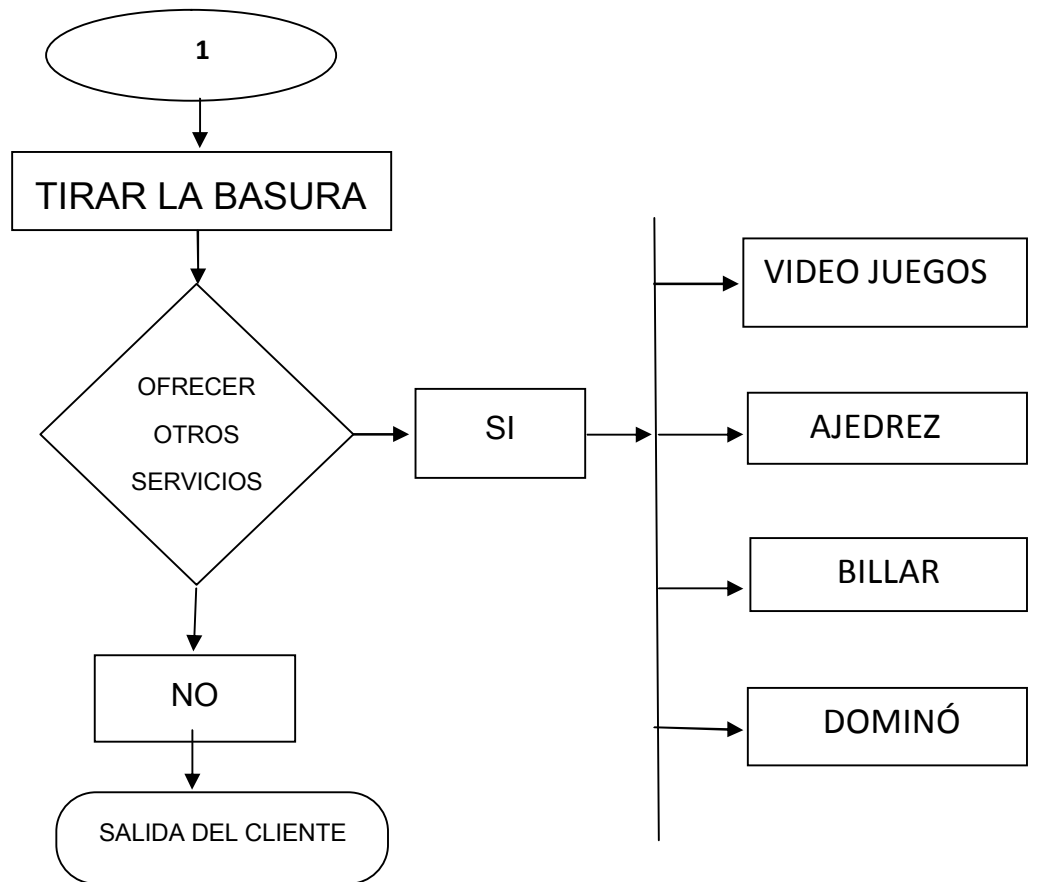
---

#### **4.1.4 PARA LOS HELADOS.**

Para todas las personas que asistan al local comercial Family Gamblers a divertirse podrán disfrutar de nuestros ricos helados y bebidas de nuestra gran fuente de helados y para poder hacerlo primero que nada tiene que llegar al local comercial ubicado en la calle Mariano Abasolo esquina Av. Díaz Mirón e ingresar al local comercial, después de jugar un rato o puede directamente dirigirse a la fuente de helados, elegir el sabor de su preferencia. Después de pagarlo y recibido el helado podrá optar por llevárselo e irse o si lo prefiere comérselo en el establecimiento, para lo que puede elegir una mesa de su preferencia o así mismo comerlo en la barra. Una vez que ya haya terminado su helado debe de tirar la basura y salir o jugar alguno de nuestros juegos.

#### 4.1.4.1 HELADOS





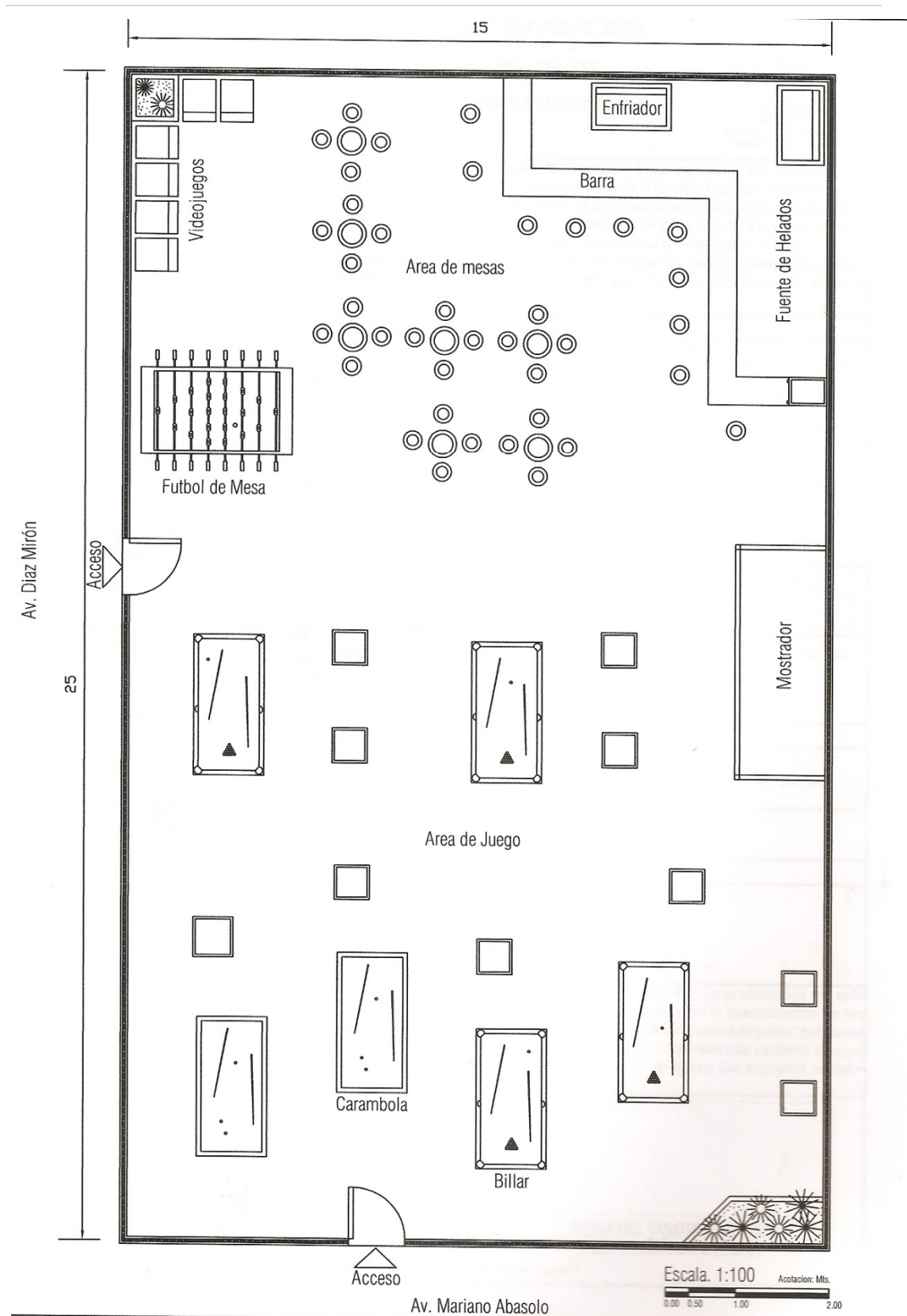
**4.2 LISTA DE ARTICULOS Y ACTIVOS A USAR PARA LA  
IMPLANTACION DEL PROYECTO.**

ESCOBAS	CUBETAS	TRAPEADORES	CEPILLOS DE MESA
PAPEL JUMBO SR.	DESPACHADORES DE PAPEL JUMBO SR.	BOTES CHICOS PARA BASURA	BOLSAS CHICAS PARA BASURA
BOTES GRANDES PARA BASURA	BOLSAS GRANDES PARA BASURA	DESPACHADORES DE JABON LIQUIDO	ESPEJOS
LIMPIAPISOS	DETERGENTE EN POLVO	ASPIRADORA	TAZAS PARA BAÑO
MINGITORIOS	LAVABOS	CAJA REGISTRADORA	SILLAS ALTAS
ENFRIADORES PARA HELADOS	CUCHARAS PARA HELADOS	SERVILLETAS	VASOS PARA HELADOS
CONOS PARA HELADOS	CUCHARITAS PARA HELADOS	MESAS DE BILLAR	TACOS DE BILLAR
SOPORTES PARA TACOS DE BILLAR	MAQUINAS DE VIDEOJUEGOS	TABLEROS DE AJEJEZ	JUEGOS DE DOMINÓ
BANCOS ALTOS	MESAS CIRCULARES	BANCOS CON RESPALDO	MESAS CUADRADAS
BANCOS CHICOS	BOLAS DE BILLAR	GUANTES DE BILLAR	TIZA PARA LOS TACOS

---

### **4.3 EL PLANO**

En el plano se muestra la ubicación exacta del local comercial en donde se ubicará la empresa Family Gambler's. así mismo en él se muestra la distribución por dentro del mismo. Creo que ésta es la mejor forma para que el público en general pueda ver y ubicar el lugar, zona exacta y localizar de mejor manera todos los servicios que en la empresa Family Gamblers les brinda.



Como podemos ver en el plano está perfectamente distribuido el espacio dentro del local comercial en donde se ubicará Family Gambler's Billard & Video Games.



---

## CAPITULO V.

### 5. ESTUDIO LEGAL.

#### 5.1 TIPO DE REGIMEN AL QUE PERTENECE ÉSTE PROYECTO DE INVERSION.

Debido a que nuestra empresa brinda servicios hacia el público en general nuestra empresa recaerá sobre el régimen de los pequeños contribuyentes por lo cual necesito saber cuáles son los requisitos para pertenecer a este grupo y así como el procedimiento y las obligaciones de éste régimen.

##### 5.1.1 Requisitos para pertenecer al régimen de pequeños contribuyentes.<sup>5</sup>

Es un régimen opcional para las personas físicas de baja capacidad económica y administrativa, con mínimas obligaciones fiscales por cubrir.

Requisitos:

- Ser persona física
- Realizar actividades empresariales, es decir, comerciales, industriales, de autotransporte o agropecuarias.
- Vender los bienes o prestar los servicios únicamente al público en general.
- Haber tenido ingresos en el año anterior de hasta \$2,000,000.00 de pesos por las actividades citadas.
- Cuando inicien actividades y estimen que sus ingresos no excederán de \$2,000,000.00 de pesos podrán elegir la opción de tributar en éste régimen.
- En caso de que el año de inicio de actividades sea menor a doce meses, para determinar si el año siguiente estarán dentro del límite de \$2,000,000.00 de pesos efectuarán lo siguiente:

Se dividirán los ingresos del año de inicio de operaciones entre el número de días que comprendió dicho año; después el resultado se multiplicará por 365 días y la cantidad que se obtenga deberá compararse contra \$2,000,000.00.

---

<sup>5</sup> (Requisitos para pertenecer al régimen de pequeños contribuyentes).  
[http://www.sat.gob.mx/sitio\\_internet/servicios/noticias\\_boletines/peq\\_cont/5\\_1217.html](http://www.sat.gob.mx/sitio_internet/servicios/noticias_boletines/peq_cont/5_1217.html)

---

Si el resultado es mayor a ésta cantidad no podrá tributar en el régimen de pequeños contribuyentes.

### **5.1.2 ¿Cómo se deben de inscribir ante el régimen de pequeños contribuyentes?**

Después de abrir o iniciar el negocio, se tiene un mes para darse de alta en el Registro Federal de Contribuyentes, por lo que el trámite correspondiente se debe presentar en los Módulos de Atención del Servicio de Administración Tributaria que correspondan al domicilio fiscal del negocio, con la siguiente documentación:

1. Formulario de registro R-1 y anexo 6, ambos por duplicado.
2. Así como la siguiente documentación en original y copia:
  - a. Acta de nacimiento o constancia de la Clave Única de Registro de Población.
  - b. Tratándose de mexicanos por naturalización, se necesita la carta de naturalización.
  - c. Para los extranjeros, es necesario el documento migratorio correspondiente, vigente con la respectiva autorización para realizar los actos o actividades que manifiesten en su formato R-1.
  - d. Comprobante de domicilio fiscal
  - e. Identificación oficial del contribuyente o del representante legal.
  - f. En caso de representación legal, necesita el poder notarial o carta poder firmada ante dos testigos y ratificadas ante las autoridades fiscales, notario o fedatario público.

También puede inscribirse de manera inmediata en el RFC acudiendo a una entrevista con personal del SAT sin necesidad de presentar el formato R-1.

Una vez inscrito en el SAT, se le entregará su constancia de inscripción y su cedula de identificación fiscal. Como comprobante del trámite de inscripción deberá conservar el acuse de su trámite realizado en el módulo de atención.

---

### 5.1.3 Obligaciones por cumplir.

Una vez que se decida tributar es éste régimen además de las obligaciones que ya se saben (llevar la contabilidad, expedir comprobantes, declaraciones informativas), se debe de cumplir con las siguientes obligaciones:

1. Hacer retenciones de impuestos.
2. Pagar el subsidio para el empleo a los trabajadores.
3. Entregar constancias de pagos y retenciones a los trabajadores.
4. Calcular el impuesto anual de sus trabajadores.

### 5.1.4 Régimen de pequeños contribuyentes.

Es un régimen opcional, en él pueden pagar sus impuestos las personas físicas que se dediquen al comercio, industria, transporte, actividades agropecuarias, ganaderas, siempre que estimen que sus ingresos o ventas no serán mayores a \$2,000,000.00 de pesos al año, además de no expedir facturas ni desglosar el iva.

En el caso de que se venda mercancía importada, sólo se puede estar en éste régimen si el importe de las ventas por ésta mercancía es como máximo de 30% respecto al total del año.

### 5.1.5 Ciclo tributario del pequeño contribuyente.

- a. Lo primero que debe de hacer es **inscribirse en el Registro Federal de Contribuyentes**, lo cual debe de hacerse ante la entidad federativa en donde obtenga sus ingresos; si éste servicio aún no se proporciona en la entidad, entonces debe hacerlo en el SAT.
- b. Una vez inscrito, debe **expedir comprobantes simplificados (notas de venta)** a sus clientes por las ventas de sus bienes o servicios. Los contribuyentes que paguen una cuota integrada a su entidad federativa no están obligados a expedir notas por ventas de \$100.00 pesos o menos.

- 
- c. Debe presentar **declaraciones de pago** por los ingresos que obtiene y en algunos casos.
  
  - d. **Debe solicitar facturas** cuando compre bienes nuevos para uso en el negocio y su precio sea superior a \$2,000.00 pesos. Estos comprobantes deben contener el iva desglosado y demás requisitos fiscales.
  
  - e. En caso de tener trabajadores, debe cumplir con **otras obligaciones**.

#### **5.1.6 Obligaciones a cumplir.**

Debe mantener actualizados sus datos en el RFC, para ello es necesario que informe de cualquier cambio relacionado con su nombre, domicilio, y obligaciones fiscales que haya manifestado al inscribirse. Esto incluye, el aviso de suspensión de actividades, cuando deje de percibir ingresos por esta o cualquier otra actividad.

#### **5.1.7 Declaración informativa de ingresos.**

A más tardar el 15 de febrero de cada año, se presentará en los módulos de asistencia del SAT una declaración informativa de los ingresos que se hayan obtenido en el año anterior. Si no se presenta esta declaración no se podrá continuar tributando en éste régimen.

En el caso de que el contribuyente cuente con una máquina registradora de comprobación fiscal en la que registre las ventas o servicios, no se tendrá que presentar la declaración mencionada.

## 5.2 TABLA DE CUOTA ESTIMADA PARA PAGO DE CONTRIBUCIONES PARA REPECOS.<sup>6</sup>

SECRETARIA DE FINANZAS Y PLANEACION DEL ESTADO DE VERACRUZ INFORMA A LAS PERSONAS FISICAS QUE TRIBUTEN BAJO EL REGIMEN DE PEQUEÑOS CONTRIBUYENTES, REALIZARAN EL PAGO DE IMPUESTOS FEDERALES COORDINADOS, APLICADOS EN LA SIGUIENTE.

<b>TABLA DE CUOTA ESTIMADA.</b>					
<b>R A N G O</b>		<b>INGRESOS BIMESTRALES</b>	<b>CUOTA INTEGRADA</b>		
<b>BASE</b>			<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<b>MINIMA \$</b>		<b>MAXIMA \$</b>	<b>(IETU,ISR,IVA )</b>	<b>(IETU,ISR, IVA)</b>	<b>(IETU,ISR,I VA)</b>
1	1	18600	379	270	161
2	18601	25200	665	468	271
3	25201	31800	936	680	423
4	31801	38400	1153	837	521
5	38401	45000	1439	1063	688
6	45001	51600	1674	1240	805
7	51601	58200	1912	1418	924
8	58201	64800	2152	1599	1045
9	64801	71400	2406	1793	1180
10	71401	78000	2700	2028	1355
11	78001	84600	2939	2207	1475
12	84601	91200	3207	2416	1624
13	91201	97800	3447	2597	1746
14	97801	104400	3705	2795	1885
15	104401	111000	3947	2977	2008
16	111001	117600	4207	3179	2150
17	117601	124200	4450	3362	2274
18	124201	130800	4714	3567	2419
19	130801	137400	4958	3751	2544
20	137401	144000	5226	3959	2693
21	144001	150600	5471	4145	2819
22	150601	157200	5741	4356	2971
23	157201	163800	5987	4543	3098
24	163801	170400	6261	4757	3253
25	170401	177000	6509	4945	3382

<sup>6</sup>


26	177001	183600	6786	5163	3540
27	183601	190200	7034	5352	3670
28	190201	196800	7314	5573	3831
29	196801	203400	7564	5763	3962
30	203401	210000	7813	5953	4092
31	210001	216600	8063	6143	4223
32	216601	223200	8349	6369	4390
33	223201	229800	8599	6561	4522
34	229801	236400	8888	6790	4692
35	236401	243000	9140	6982	4825
36	243001	249600	9432	7215	4998
37	249601	256200	9685	7409	5133
38	256201	262800	9980	7645	5309
39	262801	269400	10278	7883	5488
40	269401	276000	11238	8784	6329
41	276001	282600	11494	8980	6466
42	282601	289200	11797	9224	6651
43	289201	295800	12054	9422	6789
44	295801	302400	12361	9669	6977
45	302401	309000	12619	9868	7116
46	309001	315600	12929	10118	7307
47	315601	322200	13188	10318	7448
48	322201	328800	13501	10571	7642
49	328801	333333	13700	10720	7741


### **INSTRUCCIONES:**

- LA COLUMNA "A" APLICA PARA LAS ACTIVIDADES GRAVADAS A LA TASA DEL 15 % DE IVA.
- LA COLUMNA "B" APLICA CUANDO LAS ACTIVIDADES EXENTAS Y/O TASA "0" % REPRESENTAN MAS DEL 40 % DEL VALOR TOTAL.
- LA COLUMNA "C" APLICA SI EL TOTAL DE ACTIVIDADES QUE SE REALIZAN SON A TASA "0" % Y/O EXENTAS (SOLO PAGAN I.S.R.-I.E.T.U).

### 5.3 FORMATO DE PAGO DE IMPUESTOS PARA REPECOS.<sup>7</sup>

Aquí se muestra el formato que debe de llenarse para realizar el cálculo y posteriormente el pago de los impuestos que se incurren al ser perteneciente del régimen de pequeños contribuyentes. Siendo que el cálculo de éste impuesto es determinado utilizando la tabla que anteriormente se muestra.


**SECRETARIA DE FINANZAS Y PLANEACION**  
 REGIMEN DE PEQUEÑOS CONTRIBUYENTES  
**AVISO DE PAGO A CUOTA ESTIMADA INTEGRADA**

**F. ACEI - 01**  


C. Secretario de Finanzas y Planeación del Estado, de conformidad con la Cláusula Decimoprimera del Convenio de Colaboración Administrativa en Materia Fiscal Federal, celebrado entre la Secretaría de Hacienda y Crédito Público y el Gobierno del Estado de Veracruz de Ignacio de la Llave, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 9 de enero del 2007 y en la Gaceta Oficial del Estado número extraordinario 25 el 23 de enero del 2007, en relación con los artículos 139 fracción VI de la Ley del Impuesto Sobre la Renta, 2º C de la Ley del Impuesto al Valor Agregado y el artículo 17 de la Ley del Impuesto Empresarial a Tasa Única, me dirijo a usted para informarle que los impuestos federales coordinados que debo enterar en el régimen de pequeños contribuyentes, los pagaré aplicando la "Tabla de Cuota Estimada Integrada", publicada en el Órgano Oficial del Estado, para lo cual, proporciono la siguiente información:

I.-DATOS DE IDENTIFICACION DEL CONTRIBUYENTE			
R.F.C.:	C.U.R.P.:	REG. IMSS:	
NOMBRE:			
CALLE:		NO. EXT.:	NO. INT.:
ENTRE QUE CALLES:			
COLONIA:	C.P.:	TEL.:	
LOCALIDAD:		MUNICIPIO:	
ACTIVIDAD:			
II.-PERIODO INICIAL DE PAGO			
Enero-Febrero <input type="checkbox"/> Marzo-Abril <input type="checkbox"/>	Mayo-Junio <input type="checkbox"/> Julio-Agosto <input type="checkbox"/>	Septiembre-Octubre <input type="checkbox"/> Noviembre-Diciembre <input type="checkbox"/>	Bimestro Fiscal <input type="checkbox"/>
III.-INGRESOS Y VALOR DE ACTIVIDADES			
Ingreso promedio bimestral: \$ _____	Valor de actividades promedio bimestral: A la tasa del 15% \$ _____ A la tasa del 0% y exentas \$ _____		
IV.-IMPUESTOS A PAGAR			
Concepto	I.E.T.U. - I.S.R. - I.V.A.	Subsidio para el empleo (-)	Total a pagar
Cuota Integrada bimestral	\$ _____	\$ _____	\$ _____
V.-DATOS INFORMATIVOS			
Mencionar la columna aplicada para la determinación de la cuota: <input type="checkbox"/> Columna "A" aplica para las actividades gravadas a la tasa del 15% de IVA. <input type="checkbox"/> Columna "B" aplica cuando las actividades exentas y/o tasa "0%" representen más del 40% del valor total. <input type="checkbox"/> Columna "C" aplica al total de actividades que se realicen con a tasa "0%" y/o exentas (joco pagan I.S.R. - I.E.T.U.).			
Declaro bajo protesta de decir verdad, que la información de ingresos y/o valor de actividades bimestrales, proporcionados en este formulario, corresponden a mi actividad empresarial como Pequeño Contribuyente, misma que sirve de base para la determinación de los impuestos: Empresarial a Tasa Única, Sobre la Renta y/o al Valor Agregado, aplicando la "Tabla de Cuota Estimada Integrada" publicada en la Gaceta Oficial del Estado; Dicha cuota se mantendrá vigente hasta la fecha en que la autoridad fiscal determine otra cantidad a pagar o se de alguno de los supuestos a que se refiere el cuarto párrafo del artículo 2º C, apartados A ó C de la Ley del Impuesto al Valor Agregado.			
<div style="border: 1px dashed black; width: 150px; height: 50px; margin: 0 auto;"></div> SELLO Y FIRMA DEL CAJERO	<div style="border: 1px dashed black; width: 150px; height: 50px; margin: 0 auto;"></div> FIRMA DEL CONTRIBUYENTE O REPRESENTANTE LEGAL		

Este formulario debe ser llenado con letra de molde, máquina o impresora y se presenta por duplicado.

## CAPITULO VI.

### 6. ESTUDIO FINANCIERO.

#### 6.1 FORMA DE OBTENER EL FINANCIAMIENTO PARA IMPLEMENTAR EL PROYECTO.

Con el fin de apoyar a las pymes, el Banco Santander ha lanzado al mercado una oferta de financiamiento en condiciones preferenciales, con un monto mínimo de crédito preseleccionado a otorgar, sujeto a aprobación de riesgos. La oferta es a nivel nacional, y es aplicable a clientes y al mercado abierto.

Las condiciones con las que se ofrece al cliente son:

CONCEPTO	DETALLE
<b>Tipo</b>	Crédito simple
<b>Monto</b>	Desde \$150,000.00 pesos hasta \$2,000,000.00 de pesos
<b>Plazo</b>	De 36 meses + un periodo de gracia
<b>Gracia</b>	De 3 a 6 meses de capital
<b>Pagos</b>	Mensuales
<b>Garantías</b>	Aval u obligado solidario
<b>Tasa de interés</b>	Fija del 12% anual
<b>Comisión por apertura</b>	Sin comisión por apertura
<b>Destino</b>	Capital de trabajo

Para que el cliente del banco pueda tener acceso a éste crédito sólo tiene que:

- ❖ Entregar la documentación completa:
  - Llenar la solicitud de crédito.
  - Identificación oficial ya sea la del IFE, pasaporte, FM2 si es que aplica.
  - Comprobante de domicilio intervinientes (Teléfono, luz, agua, no mayores a tres meses, y si no están a nombre del interviniente, es necesario presentar dos meses consecutivos).
  - Cedula del RFC o Alta de Hacienda.
  - Estados financieros (balance general y estado de resultados, el último cierre anual y parcial no mayor a tres meses).
  - Declaración anual, del último cierre anual.
  - Acta constitutiva y/o poderes.



- 
- Garantía: Aval u obligado solitario.

El compromiso del área de riesgos es resolver la solicitud en menos de 72 horas, entregando la solicitud y la documentación completa.

## **6.2 PRESUPUESTOS.**

En ésta parte de los presupuestos trataré de abordar el objetivo básico de todo presupuesto que es: *“elaborar un presupuesto y controlarlo en sus diferentes componentes para que a cualquier tipo de empresa le sirva como herramienta para la toma de decisiones”*.

Para lograrlo es necesario seguir la metodología correspondiente para elaborar un buen presupuesto de cualquier tipo.

Para iniciar debo saber diferenciar los costos de los gastos lo cuál va a ser muy útil para poder definir lo que es nuestro primer presupuesto que es el de gastos. Para empezar a aplicar el tema en éste proyecto, vamos a hablar sobre qué se necesita saber; cuánto es lo que se va a gastar para el preparativo y la implementación, es decir, para echar a andar el presente proyecto.

Posteriormente se debe de hacer un presupuesto de activos fijos en los que se va a tomar como referencia para la inversión inicial estimada para la implementación de éste proyecto.

Posteriormente necesitaré también una estimación de ingresos con los cuales podré planear y preparar el presupuesto de ingresos el cual va a ser de manera estimada debido a que el proyecto todavía está en proceso de echarlo a andar. De igual forma va a ser muy útil para poder verificar si los ingresos que se obtengan durante el año proyectado van a ser suficientes para cubrir el dinero de la inversión y los gastos en los que se incurrieron durante el proyecto.

Esto nos va a servir para elaborar lo que es nuestro punto de equilibrio que me va a ser de mucha utilidad para el desarrollo de éste proyecto.

Para ser más específico me voy a dar a la tarea de hacer un presupuesto maestro de cada uno de los rubros a que se refiere este apartado, es decir, de gastos, activos fijos, ingresos; y los proyectaré hacia todo el año para tener un estimado de cuanto es el dinero que necesitaré



<b>CONSTITUCION</b>	\$9,000.00	-	-	-	-	-
<b>MANO DE OBRA CARPINTERO</b>	\$6,000.00	\$6,000.00	-	-	-	-
<b>MANTTO. E INSTALACION</b>	\$25,000.00	-	-	-	-	-
<b>PAGO DE CRÉDITO</b>	-	-	-	-	-	-
<b>I M P U E S T O S</b>	-	\$3962.00	-	\$3962.00	-	\$3962.00
<b>TOTAL MENSUAL</b>	<b>\$83,233.80</b>	<b>\$46,406.00</b>	<b>\$48,954.80</b>	<b>\$40,406.00</b>	<b>\$49,088.80</b>	<b>\$40,406.00</b>

JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	TOTAL
\$ 37 . 0 0	-	\$ 37 . 0 0	-	\$ 37 . 0 0	-	\$222.00
\$100.00	-	-	-	\$100.00	-	\$400.00
\$ 43 . 0 0	-	\$ 43 . 0 0	-	\$ 43 . 0 0	-	\$258.00
\$ 34 . 0 0	-	-	-	\$ 34 . 0 0	-	\$136.00
\$234.00	\$234.00	\$234.00	\$234.00	\$234.00	\$234.00	\$2,808.00
\$153.00	-	\$153.00	-	\$153.00	-	\$918.00
\$162.00	-	\$162.00	-	\$162.00	-	\$972.00
\$ 60 . 0 0	-	-	-	-	-	\$120.00
\$ 85 . 0 0	-	-	-	-	-	\$170.00
\$160.00	\$160.00	\$160.00	\$160.00	\$160.00	\$160.00	\$1,920.00
\$150.00	\$150.00	\$150.00	\$150.00	\$150.00	\$150.00	\$1,800.00
\$254.00	-	\$254.00	-	\$254.00	-	\$1,524.00
\$341.80	-	\$341.80	-	\$341.80	-	\$2,050.00
\$232.50	-	\$232.50	-	\$232.50	-	\$1,395.00
\$125.50	-	\$125.50	-	\$125.50	-	\$753.00
\$200.00	\$200.00	\$200.00	\$200.00	\$200.00	\$200.00	\$2,400.00
\$4,000.00	\$4,000.00	\$4,000.00	\$4,000.00	\$4,000.00	\$4,000.00	\$56,000.00
\$4,500.00	\$4,500.00	\$4,500.00	\$4,500.00	\$4,500.00	\$4,500.00	\$54,000.00
\$1,200.00	-	\$1,200.00	-	\$1,200.00	-	\$7,200.00
\$19,200.00	\$19,200.00	\$19,200.00	\$19,200.00	\$19,200.00	\$19,200.00	\$230,000.00
-	-	-	-	-	-	\$9,000.00
-	-	-	-	-	-	\$12,000.00
\$25,000.00	-	-	-	-	-	\$50,000.00
-	-	-	-	-	-	
-	\$3962.00	-	\$3962.00	-	\$3962.00	\$23,772.00
<b>\$83,233.80</b>	<b>\$46,406.00</b>	<b>\$48,954.80</b>	<b>\$40,406.00</b>	<b>\$49,088.80</b>	<b>\$40,406.00</b>	<b>\$468,818.00</b>

### 6.2.2 El presupuesto de activos fijos.

El presupuesto de activos fijos es también de los más importantes ya que en él se muestra a diferencia del de egresos, que muestra todos los gastos de operación en el presupuesto de activos fijos se muestran todos los activos que se van a utilizar como las mesas, las sillas, las maquinas, etc. Entonces en él me puedo basar para saber que proveedor debo preferir en base a lo que se tiene estimado en gastar para la compra de los diversos activos fijos.

En el presente presupuesto maestro de activos fijos se muestran los conceptos así como las piezas y la proyección de los mismos al término del primer año de labores.

CONCEPTO	PIEZAS	AÑO 2010
Despachador de papel jr.	5	\$2,250.00
Bote chico para basura	5	\$230.00
Bote gde. Para basura	4	\$232.00
Despachador de jabón l.	4	\$850.00
Espejos para baño	2	\$1,250.00
Aspiradora koblenz	1	\$2,649.00
Tasas de baño	5	\$8,995.00
Mingitorios	3	\$2,653.50
Lavabos	4	\$2,117.00
Enfriadores	2	\$40,000.00
Cucharas heladeras	4	\$1,000.00
Mesas de billar	6	\$180,000.00
Tacos de billar	24	\$14,400.00
Soportes para tacos	4	\$3,000.00
Video juegos	6	\$48,000.00
Ajedrez	5	\$1,900.00
Dominó	5	\$1,600.00
Bancos altos de madera	11	\$540.00
Bancos chicos de madera	20	\$1,100.00
Sillas con respaldo	32	\$1,800.00
Mesas cuadradas	10	\$1,800.00
Mesas redondas	8	\$1,350.00
<b>TOTAL</b>		<b>\$317,716.50</b>

En base a estos presupuestos ya se puede saber el dinero que se va a necesitar para empezar a arrancar con el presente proyecto de inversión.



#### 6.2.4 Presupuesto en base al punto de equilibrio.

Se le conoce como punto de equilibrio al vértice en el que se juntan las ventas y los gastos totales. Hay varios procedimientos para determinarlo; y a través de ellos se pueden realizar estudios para ayudar a la empresa a solucionar algunos problemas que se presentan a lo largo de la implementación y puesta en acción del proyecto y para lograrlo también se basa en el presupuesto típico de gastos e ingresos.

#### 6.2.5 El Presupuesto típico de gastos e ingresos.

El presupuesto de ingresos y gastos es un presupuesto del tipo matemático que se realiza en base a la proyección de ingresos y la de los gastos anuales que se estimaron en los presupuestos anteriores por lo cual es muy útil para determinar de una manera rápida si el echar a andar el presente proyecto va a ser redituable.

MÉTODO DEL PRESU	PUESTO TÍPICO
GASTOS VARIABLES	
MATERIAL INDIRECTO	\$17,846.00
MATERIAL DIRECTO	317,716.50
SUELDOS Y SALARIOS DIRECTOS	230,000.00
OTROS GASTOS VARIABLES	80,000.00
<b>TOTAL DE GASTOS VARIABLES</b>	<b>\$645,562.50</b>
GASTOS CONSTANTES	
GASTOS ADMINISTRATIVOS	\$117,200.00
OTROS GASTOS CONSTANTES	23,772.00
PUBLICIDAD	-
<b>TOTAL DE GASTOS CONSTANTES</b>	<b>\$140,972.00</b>
<b>TOTAL DE GASTOS VARIABLES</b>	<b>\$645,562.50</b>
<b>TOTAL DE GASTOS CONSTANTES</b>	<b>140,972.00</b>
<b>TOTAL DE GASTOS</b>	<b>\$786,534.50</b>
UTILIDAD	413,465.50
<b>TOTAL DE VENTAS ANUALES</b>	<b>\$1,200,000.00</b>

Con estos datos que nos arrojaron en la tabla anterior se procede a hacer el cálculo matemático que se realiza como sigue.

<b>FORMULARIO DEL MÉTODO MATEMÁTICO DEL PRESUPUESTO TÍPICO</b>	
$Y = a + bx$	$b = (y - a) / x$
<b>DÓNDE</b>	
<b>Y= AL TOTAL DE GASTOS</b>	
<b>X= AL TOTAL DE VENTAS</b>	
<b>a= AL TOTAL DE GASTOS CONSTANTES</b>	
<b>b= LA RELACION DE LOS GASTOS VARIABLES SOBRE EL INGRESO</b>	

Solución:

$$b = \{(\$786,534.50 - 140,972.00) / (\$1,200,000.00)\}$$

$$b = (645,562.50) / (\$1,200,000.00)$$

$$b = 0.5379$$

<b>FORMULARIO DEL MÉTODO GRÁFICO DEL PUNTO DE EQUILIBRIO</b>	
$y = a + bx$	$x = a + by$
$x_2 = a / (1 - b)$	
<b>DÓNDE</b>	
<b>a=TOTAL DE GASTOS CONSTANTES</b>	
<b>y=TOTAL DE GASTOS</b>	
<b>x=TOTAL DE VENTAS</b>	
<b>b= LA RELACION DE GASTOS VARIABLES SOBRE EL INGRESO</b>	
<b>TOTAL DE GASTOS VARIABLES</b>	
<b>EN LA GRÁFICA</b>	
<b>EJE Y= GASTOS</b>	
<b>EJE X= INGRESOS</b>	

Solución:

$$y = \$140,972.00 + \{(0.5379)(\$1,200,000.00)\}$$

$$y = \$786,452.00$$

$$x = \$140,972.00 + \{(0.5379)(\$786,534.50)\}$$

$$x = \$564,048.91$$

$$x_2 = \$140,972.00 / (1 - 0.5379)$$

$$x_2 = 305,068.17$$

---

### 6.3 ESTADOS FINANCIEROS E INFORMACION FINANCIERA.<sup>8</sup>

Los estados financieros son la parte o producto final del proceso contable es la información financiera, que es un elemento indispensable para que los diversos usuarios puedan tomar decisiones. La información financiera que dichos usuarios requieren se centra primordialmente en la evaluación de la situación financiera de la rentabilidad y liquidez de la empresa. Tomando en cuenta las necesidades de información de los usuarios, la contabilidad de todo negocio debe presentar 4 informes básicos que son:

- ✓ El estado de resultados que muestra la rentabilidad de la operación.
- ✓ El estado de situación financiera o balance general, cuyo fin es presentar una relación de los recursos (activos) de la empresa así como de las fuentes de financiamiento (pasivo y capital) de dichos recursos.
- ✓ El estado de cambios en la situación financiera, cuyo objetivo es dar información acerca de la liquidez del negocio, es decir, presentar una lista de fuentes de efectivo y de los desembolsos del mismo, lo cual constituye una base para estimar futuras necesidades de efectivo y sus probables fuentes.
- ✓ El estado de variaciones en el capital contable, cuyo objetivo es mostrar los cambios en la inversión de los dueños de la empresa.

Por lo anterior tenemos que para la empresa **FAMILY GAMBLERS. BILLARDS & VIDEOGAMES**, lo que es más significativo es el Estado de Situación Financiera o Balance General y el Estado de resultados o también llamado Estado de Pérdidas y Ganancias. Por lo que a continuación les explicaré brevemente en qué consisten cada uno de ellos y mostraré como se debe de encontrar la empresa al término del primer año de iniciar las operaciones.

---

<sup>8</sup> Guajardo Cantú Gerardo e Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey Campus Monterrey. Contabilidad Financiera. Cuarta Edición., Editorial Mc Graw Hill, pagina 50, párrafo 6.



### 6.3.1 Estado de Pérdidas y Ganancias o Estado de Resultados.<sup>9</sup>

El primero de los estados financieros básicos es el estado de resultados. Dicho estado financiero trata de determinar el monto por el cual los ingresos contables superan a los gastos contables. Al remanente se le llama resultado, el que puede ser positivo o negativo. Si es positivo se llama *utilidad* y si es negativo se le llama *pérdida*.

Las últimas dos clasificaciones de los conceptos básicos –ingresos y gastos- se encuentran en dicho estado financiero, el cual resume los resultados de las operaciones de la compañía durante un periodo. La diferencia que existe entre los ingresos y los gastos, llamada utilidad, se determina en este estado financiero y se refleja posteriormente en la sección de Capital dentro del Balance General.

Ésta combinación da como resultado un aumento o disminución en la cuenta de capital. Si los ingresos son mayores que los gastos, la diferencia se llama utilidad neta aumenta el capital. Sin embargo, si los gastos son mayores a los ingresos la compañía habría incurrido en una pérdida neta y consecuentemente habrá una disminución de capital.

<b>FAMILY GAMBLERS.</b>	<b>BILLARDS &amp; VIDEOGAMES.</b>
<b>ESTADO DE RESULTADOS DEL 1°</b>	<b>AL 31 DE DICIEMBRE DEL 2011.</b>
INGRESOS POR VENTAS	\$1,200,000.00
GASTOS DE OPERACIÓN	762,762.50
UTILIDAD DE OPERACIÓN	\$437,237.50
IMPUESTOS	23,772.00
UTILIDAD NETA	\$413,465.50

Así podemos ver que al término del primer año de operaciones la empresa debe de generar una utilidad neta del ejercicio es mayor a los \$350,000.00 pesos lo cual nos lleva a pensar y dar fe de que si las proyecciones son correctas es un proyecto muy factible de realizar y por consiguiente muy redituable económicamente a lo que como inversionista

---

<sup>9</sup> Guajardo Cantú Gerardo e Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey Campus Monterrey. Contabilidad Financiera. Cuarta Edición., Editorial Mc Graw Hill, Pagina 51 y 52, párrafo 2.

---

me llama mucho la atención para poder llevar a cabo el presente proyecto de inversión.

A continuación se determina lo que es el estado de situación financiera de la empresa para término del año de inicio de operaciones de la empresa Family Gamblers.

### **6.3.2 ESTADO DE SITUACION FINANCIERA O BALANCE GENERAL.<sup>10</sup>**

El estado de situación financiera, también es conocido como el balance general, presenta en un mismo reporte la información financiera necesaria para tomar decisiones en las áreas de inversión y de financiamiento. Dicho estado incluye en el mismo informe ambos aspectos, debido a que se basa en la idea de que los recursos con que cuenta el negocio deben corresponderse directamente con las fuentes necesarias para adquirir dichos recursos.

Dentro del balance general se muestran distintas cuentas o renglones que contienen las diversas cuentas. A continuación definiré brevemente cada una de las cuentas:

1. **ACTIVO CIRCULANTE:** son aquellos activos de los cuales se espera obtener beneficios económicos en un periodo normal de operaciones, o bien, cuya convertibilidad al efectivo o sus equivalentes sea menor a un año.
  - 1.1. Efectivo
  - 1.2. Bancos
  - 1.3. Inversiones temporales
  - 1.4. Cuentas y documentos por pagar
  - 1.5. Inventarios
  - 1.6. Deudores diversos.
2. **ACTIVO NO CIRCULANTE:** son aquellos activos de los cuales se espera obtener beneficios económicos en un periodo mayor al de la operación

---

<sup>10</sup> Guajardo Cantú Gerardo e Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey Campus Monterrey. Contabilidad Financiera. Cuarta Edición., Editorial Mc Graw Hill, paginas 52, 53, 54, y 55.

---

normal, o bien, cuya convertibilidad al efectivo o sus equivalentes sea mayor a un año.

2.1. Equipo de transporte

2.2. Maquinaria

2.3. Patentes, marcas, registros

2.4. Terrenos y edificios

2.5. Mobiliario y equipo de oficina.

3. PASIVO A CORTO PLAZO: aquellas obligaciones o compromisos cuyo vencimiento es menor al periodo normal de operaciones, generalmente un año.

3.1. Proveedores

3.2. Préstamos bancarios con vencimiento menor a un año

3.3. Dividendos por pagar

3.4. Impuestos por pagar

3.5. Anticipos de clientes.

4. PASIVO A LARGO PLAZO: son aquellas obligaciones o compromisos cuyo vencimiento es mayor al periodo normal de operaciones, generalmente mayor a un año.

4.1. Documentos por pagar a largo plazo

4.2. Préstamos bancarios a largo plazo

4.3. Obligaciones.

5. CAPITAL CONTRIBUIDO: lo conforman las aportaciones de los dueños y accionistas.

5.1. Capital social

5.2. Aportaciones de aumentos de capital

5.3. Donaciones.

6. CAPITAL GANADO: se conforma por el resultado de las operaciones normales de la entidad económica (utilidades).

6.1. Utilidades retenidas

6.2. Pérdidas acumuladas.

<b>FAMILY</b>	<b>GAMBLERS.</b>	<b>BILLARDS &amp;</b>	<b>VIDEO</b>	<b>GAMES.</b>
BALANCE	GENERAL	AL 31 DE	DICIEMBRE	DEL 2011
<b>ACTIVO</b>				
<b>Circulante</b>				
Efectivo	\$1,200,000.00			
Bancos	2,000,000.00			
Inventarios	28,816.50			
<b>Total activo circulante</b>		<b>\$3,228,816.50</b>		
<b>No circulante</b>				
Equipo	\$288,900.00			
Otros activos	00.00			
<b>Total activo no circulante</b>		<b>288,900.00</b>		
<b>TOTAL ACTIVO</b>				<b>\$3,517,716.50</b>
<b>PASIVO</b>				
<b>A largo plazo</b>				
Préstamo bancario		\$2,000,000.00		
Documentos por pagar		360,479.00		
Intereses por pagar		720,000.00		
Impuestos por pagar		23,772.00		
<b>TOTAL PASIVO</b>			<b>\$3,104,251.00</b>	
<b>CAPITAL CONTABLE</b>				
Utilidades acumuladas		\$413,465.50		
<b>Total capital contable</b>			<b>413,465.50</b>	
<b>TOTAL PASIVO Y CAPITAL CONTABLE.</b>				<b>\$3,517,716.50</b>

Como se puede ver en los estados financieros anteriores podemos ver que es completamente factible la idea de poner un centro de entretenimiento

---

de este tipo en la ciudad de Coatzacoalcos, Veracruz. En el que puedan ir a divertirse todas las personas tanto entre amigos como con la familia.

---

**CAPITULO VII.**

**7. LIBRO DE ANEXOS**

**7.1 ENCUESTA SOBRE QUE LE PARECE A LA CIUDADANIA LA APERTURA DE UN NUEVO LUGAR EN DONDE PUEDAN IR A DIVERTIRSE.**

SEXO \_\_\_\_\_ EDAD \_\_\_\_\_

OCUPACION \_\_\_\_\_

**1.- ¿ ESTARÍA DE ACUERDO EN QUE EXISTIERA UN NUEVO LUGAR EN COATZACOALCOS PARA EL ENTRETENIMIENTO FAMILIAR ?**

SI	NO	MÁS O MENOS
<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

**2.- CUANDO SALEN A DIVERTIRSE ¿ CON QUIENES ACUDEN A LOS LUGARES DE RECREO ?**

FAMILIA	AMIGOS	SÓLO	PAREJA O NOVIO (A)
<b>15</b>	<b>36</b>	<b>24</b>	<b>25</b>

**3.- ¿ LE GUSTAN LOS JUEGOS DE BILLAR, DOMINÓ, AJEDRÉZ Y LOS VIDEOJUEGOS ?**

SI	NO	MÁS O MENOS
<b>70</b>	<b>4</b>	<b>26</b>

**4.- ¿ EN QUÉ LUGAR DE LA CIUDAD LE GUSTARÍA QUE ESTUVIERA UBICADO ÉSTE NUEVO CENTRO DE ESPARCIMIENTO?**

EN EL CENTRO	EN UN CENTRO COMERCIAL	EN EL MALECÓN
<b>14</b>	<b>22</b>	<b>64</b>

**5.-¿CON QUÉ FRECUENCIA ASISTE A LUGARES DE ENTRETENIMIENTO?**

DE 1 A3 VECES A LA SEMANA	4 VECES A LA SEMANA	MAS DE 5
<b>92</b>	<b>7</b>	<b>1</b>

---

**6.- ¿ CUÁL DE LOS SIGUIENTES JUEGOS DON DE SU PREFERENCIA ?**

BILLAR	DOMINÓ	AJEDRÉZ	VIDEOJUEGOS
<b>30</b>	<b>22</b>	<b>4</b>	<b>44</b>

**7.- ¿ LE GUSTARÍA QUE EN ÉSTE LUGAR ADICIONALMENTE CONTARA CON UNA FUENTE DE HELADOS Y SNACK´S ?**

SI	NO	MÁS O MENOS
<b>96</b>	<b>1</b>	<b>3</b>

**8.- ¿ CUÁNTO ESTARÍA USTED DISPUESTO A GASTAR POR UN DÍA DE DIVERSIÓN ?**

\$200.00 PESOS	\$250.00 PESOS	\$300.00 PESOS	\$400.00 PESOS
<b>74</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>2</b>

**9.- EN EL ASPECTO DE LA COMPETENCIA ¿ LE GUSTARÍA LA IDEA DE QUE EN ÉSTE LUGAR SE REALICEN TORNEOS PERIÓDICOS PARA DEMOSTRAR SU DESTREZA Y GANAR PREMIOS?**

SI	NO	MÁS O MENOS
<b>86</b>	<b>2</b>	<b>12</b>

**10.- EN CASO DE CONTESTAR POSITIVAMENTE A LA PREGUNTA ANTERIOR ¿ QUÉ LE GUSTARÍA GANAR DE PREMIO ?**

UN TROFEO	EFFECTIVO	BONOS DE JUEGOS GRATIS
<b>4</b>	<b>80</b>	<b>16</b>

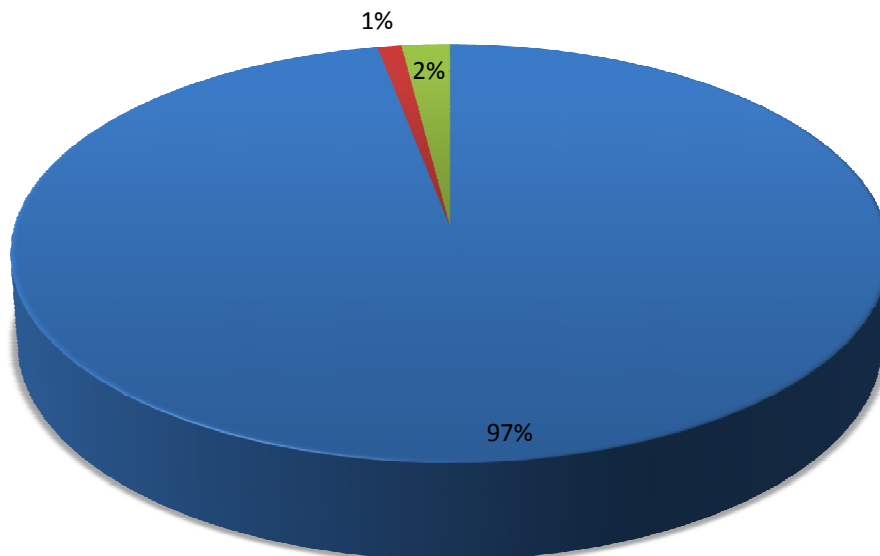
---

## 7.2 GRAFICAS.

1.- ¿Estaría usted de acuerdo que existiera un nuevo lugar en Coatzacoalcos para el entretenimiento familiar?

### Pregunta 1

■ SI ■ NO ■ MAS O MENOS



### Conclusión.

En base a esta pregunta tenemos que a la mayoría de la gente le gustaría que hubiera un lugar como el que se está proponiendo instalar en el presente proyecto de inversión.

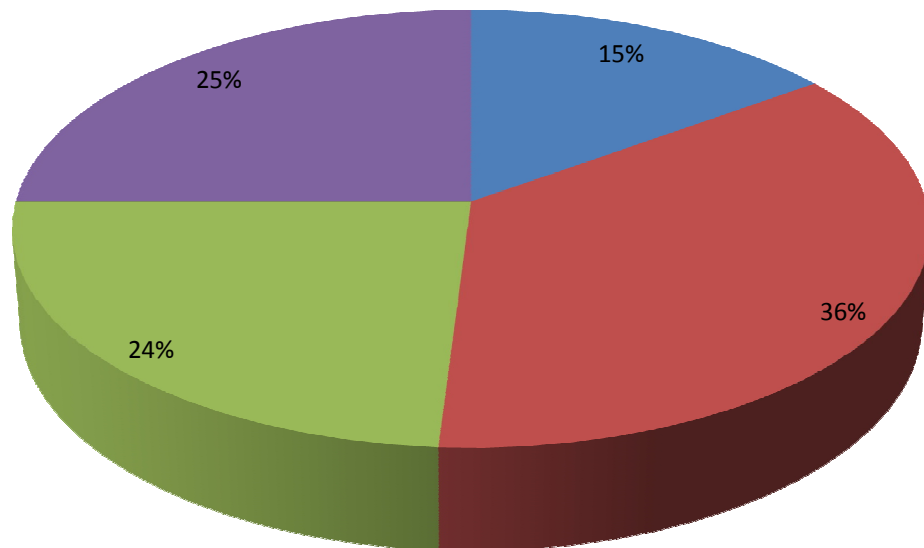


---

2.- Cuando se divierten ¿con quienes acuden a los lugares de recreo?

## Pregunta 2

■ FAMILIA ■ AMIGOS ■ SÓLO ■ PAREJA O NOVIO (A)



### Conclusión.

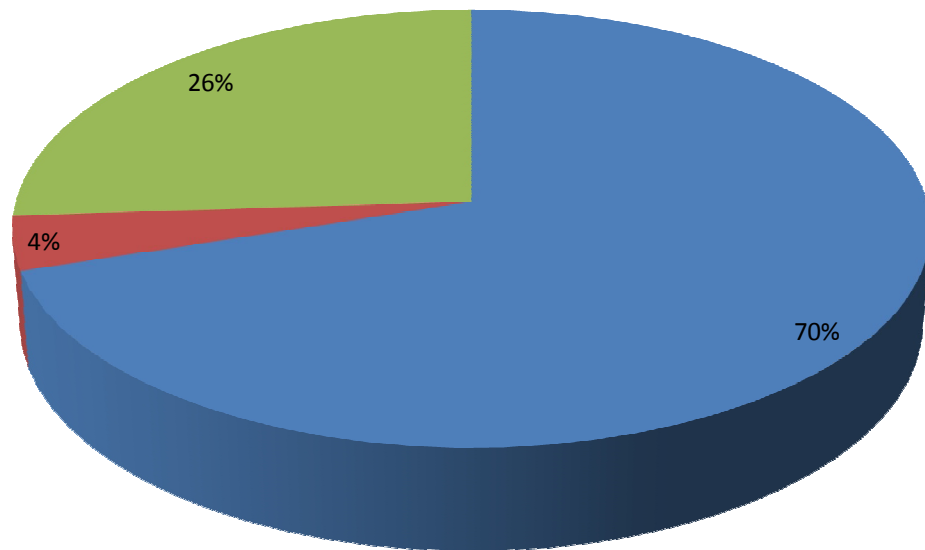
Como podemos ver en las respuestas de la gente encuestadas hay mucha variedad de necesidades de diversión para mucha gente que se podrían reunir en el mismo lugar que bien podría ser Family Gamblers.

---

3.- ¿Le gustan los juegos de billar, dominó, ajedrez y los videojuegos?

### Pregunta 3

■ SI ■ NO ■ MAS O MENOS



#### Conclusión.

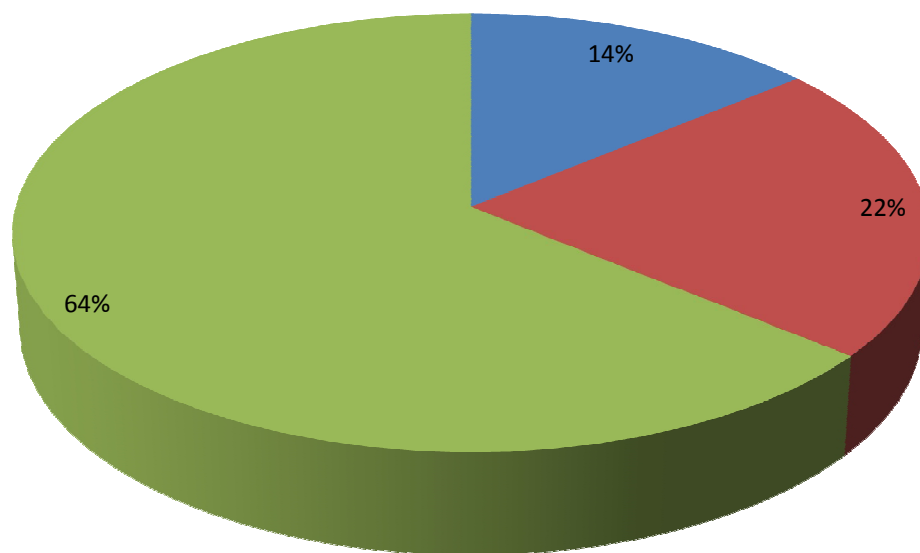
Como resultado de la pregunta 3 tenemos que la gente siente mucho agrado por las actividades que se planean implementar en la empresa Family Gamblers. Dando así a nuestros clientes un abanico muy grande de opciones con las que se puede divertir.

---

4.- ¿En qué lugar de la ciudad le gustaría que estuviera ubicado éste nuevo centro de entretenimiento?

### Pregunta 4

■ EN EL CENTRO   ■ EN LOS CENTROS COMERCIALES   ■ EN EL MALECON



#### Conclusión.

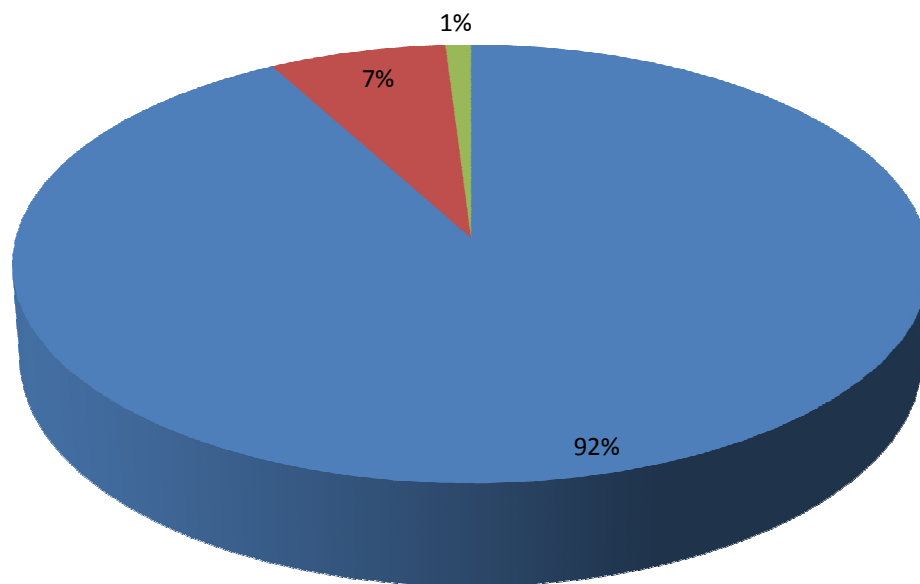
Como podemos ver en ésta pregunta se establece de manera concreta que a la gente le gustaría tener un lugar de diversión que esté en un lugar estratégico de fácil acceso y por ende se llegó a la determinación de que el local comercial debería estar ubicado en la plaza San Carlos con domicilio conocido.

---

5.- ¿Con qué frecuencia asisten a estos lugares de entretenimiento?

## Pregunta 5

■ DE 1 A 3 VECES POR SEMANA ■ 4 VECES A LA SEMANA ■ MAS DE 5 VECES A LA SEMANA



### Conclusión.

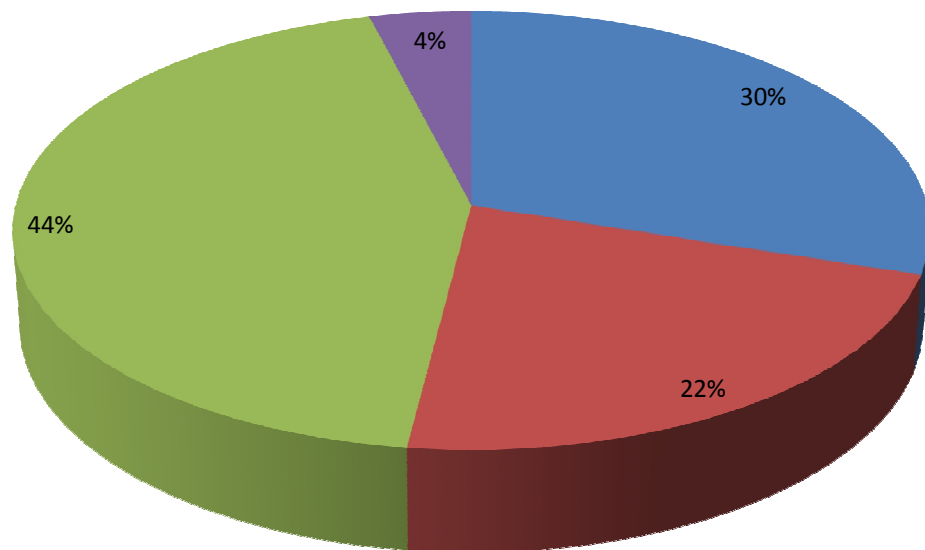
Como podemos ver en la presente pregunta a la gente que se convierte potencialmente en nuestra clientela directa, o sea, el “Publico en general” hacen un promedio muy alto de asistencia por lo que la estimación de ingreso diario es muy alta. Lo que hace más atractiva la inversión hacia este proyecto.

---

6.- ¿Cuál de los siguientes juegos son de su preferencia?

### Pregunta 6

■ BILLAR ■ DOMINÓ ■ VIDEOJUEGOS ■ AJEDREZ



#### Conclusión.

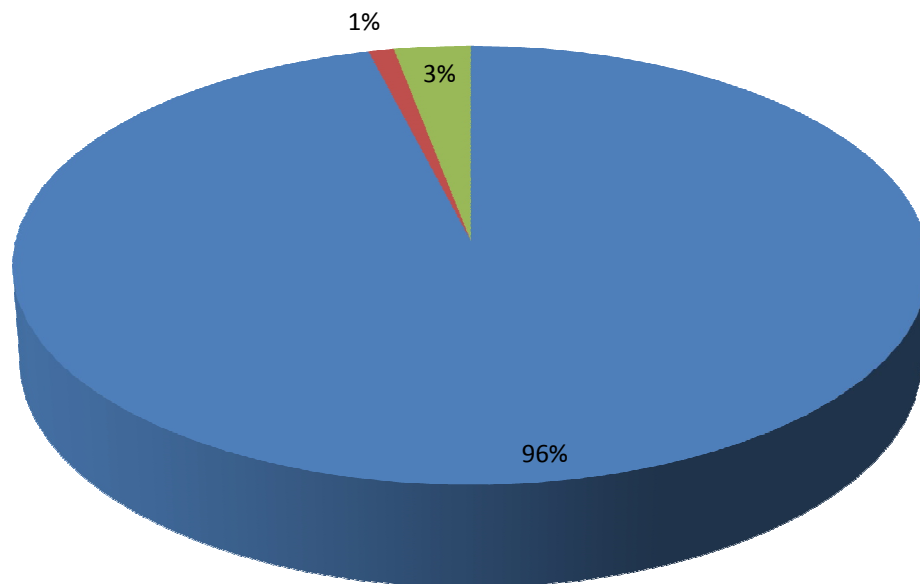
Aquí se muestra la popularidad de los juegos que se ofrecen en el centro de entretenimiento Family Gamblers lo que nos hace un lugar único en el cual se puede ir a divertirse ya sea sólo o acompañado.

---

7.- ¿le gustaría que adicionalmente contara con una fuente de helados y snack's?

### Pregunta 7

■ SI ■ NO ■ MAS O MENOS



#### Conclusión.

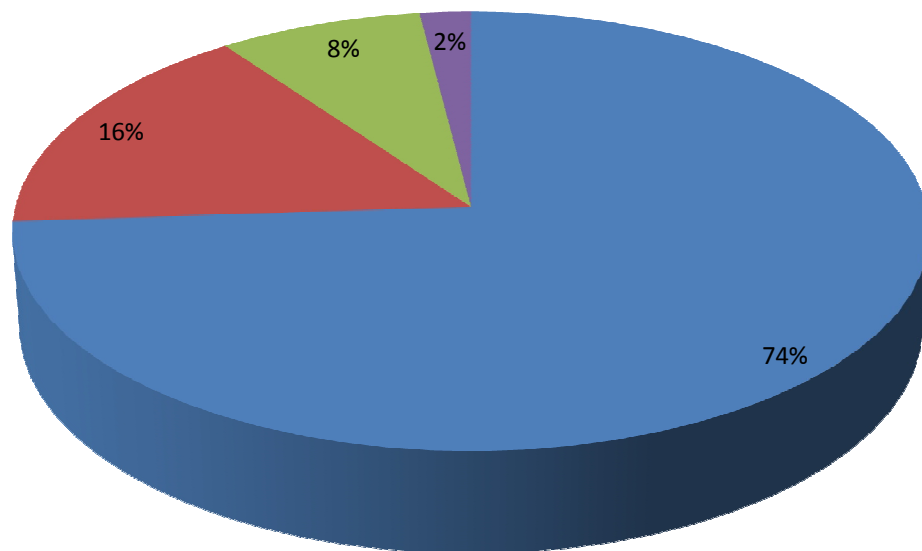
Como podemos apreciar en los resultados de ésta pregunta a la gente le gustaría que en el lugar se cuente con las bebidas de su preferencia así como un lugar en donde botanear, porque eso de jugar da hambre.

---

8.- ¿Cuánto estaría usted dispuesto a gastar por un día de diversión?

### Pregunta 8

■ \$200.00 PESOS   ■ \$250.00 PESOS   ■ \$300.00 PESOS   ■ \$400.00 PESOS



#### Conclusión.

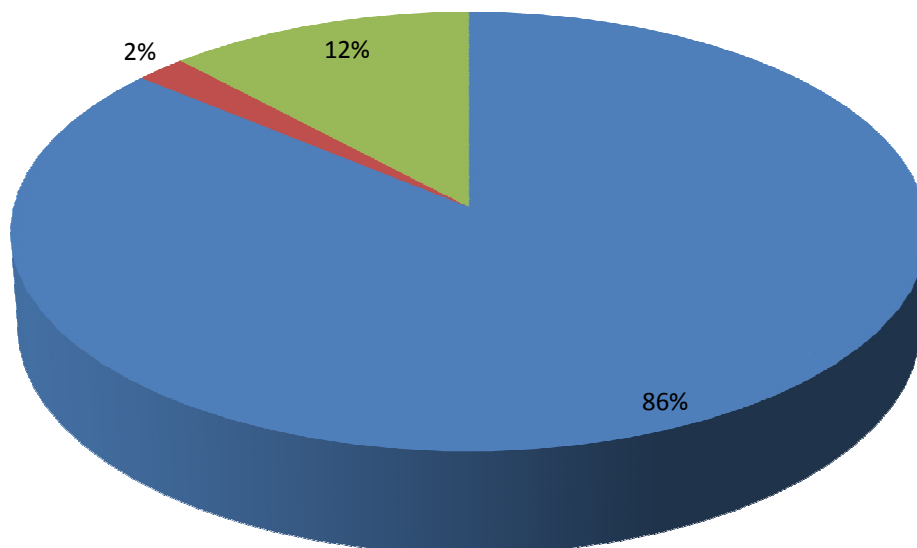
Este es el punto más importante económicamente hablando ya que podemos ver y estimar que si en el supuesto que el local es visitado mensualmente por 500 personas aproximadamente y se gastan \$200.00 pesos cada una eso nos lleva a alcanzar nuestras metas monetarias estimadas anteriormente.

---

9.- En el aspecto de la competencia. ¿Le gustaría la idea que en este lugar se realicen torneos periódicos para demostrar sus destrezas?

### Pregunta 9

■ SI ■ NO ■ MAS O MENOS



#### Conclusión.

Como podemos ver a las personas les gusta participar en torneos o concursos en los cuales tengan la posibilidad de ganarle a otros participantes, y así mismo, exigirse sus habilidades al máximo para la obtención de un premio.

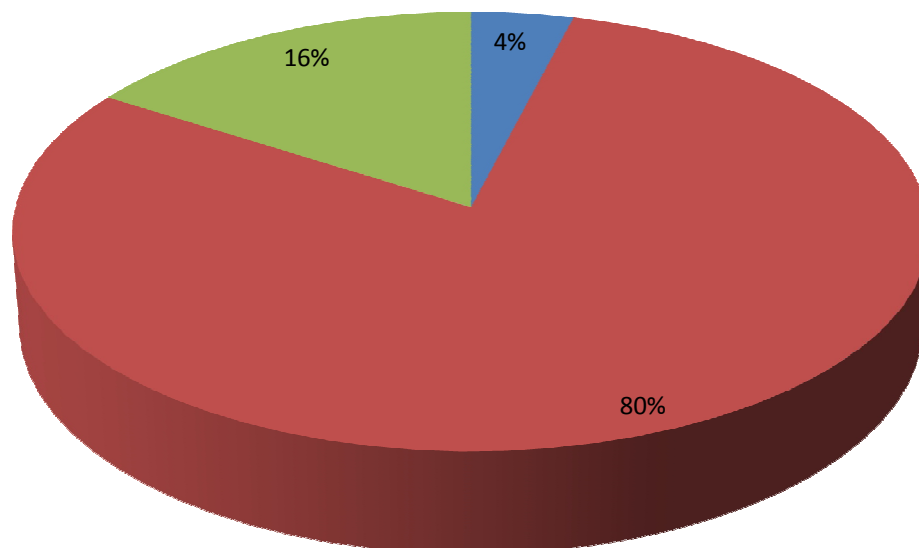


---

10.- En caso de contestar positivamente al cuestionamiento anterior, ¿qué le gustaría obtener de premio?

### Pregunta 10

■ UN TROFEO   ■ PREMIOS EN EFECTIVO   ■ BONIFICACIONES DE JUEGOS GRATIS



#### Conclusión.

Por consecuencia de la pregunta nueve nuestra clientela le gustaría ganar premios en efectivo así como juegos gratis. En fin el chiste de los torneos es competir por lo que a los ganadores de los torneos hay que premiarlos.

### 7.3 FORMATO PARA EL PAGO DE IMPUESTOS.

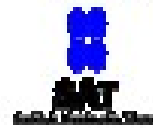


## SECRETARIA DE FINANZAS Y PLANEACION

F. ACEI - 01

RECIPIEN DE PEQUEÑOS CONTRIBUYENTES

AVISO DE PAGO A CUOTA ESTIMADA INTEGRADA



C. Secretario de Finanzas y Planeación del Estado, de conformidad con la Cláusula Decimoprimera del Convenio de Colaboración Administrativa en Materia Fiscal Federal, celebrado entre la Secretaría de Hacienda y Crédito Público y el Gobierno del Estado de Veracruz de Ignacio de la Llave, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 9 de enero del 2007 y en la Gaceta Oficial del Estado número extraordinario 25 el 23 de enero del 2007, en relación con los artículos 139 fracción VI de la Ley del Impuesto Sobre la Renta, 2º C de la Ley del Impuesto al Valor Agregado y el artículo 17 de la Ley del Impuesto Empresarial a Tasa Única, me dirijo a usted para informarle que los impuestos federales coordinados que debo enterar en el régimen de pequeños contribuyentes, los pagaré aplicando la "Tabla de Cuota Estimada Integrada", publicada en el Órgano Oficial del Estado, para lo cual, proporciono la siguiente información:

#### I.- DATOS DE IDENTIFICACION DEL CONTRIBUYENTE

R.F.C.	C.U.R.P.	RÉG. IMSS:
NOMBRE:		
CALLE:	NO. EXT.:	NO. INT.:
ENTRE QUE CALLES:		
COLONIA:	C.P.:	TEL.:
LOCALIDAD:	MUNICIPIO:	
ACTIVIDAD:		

#### II.- PERIODO INICIAL DE PAGO

Enero-Febrero	Marzo-Abril	Mayo-Junio	Julio-Agosto	Septiembre-Octubre	Noviembre-Diciembre	Cuando Fiscal
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>

#### III.- INGRESOS Y VALOR DE ACTIVIDADES

Ingreso promedio bimestral:	Valor de actividades promedio bimestral:	
\$ _____	A la tasa del 10%:	A la tasa del 2%, y cuotas:
	\$ _____	\$ _____

#### IV.- IMPUESTOS A PAGAR

Concepto	I.E.T.U. - I.S.R. - I.V.A.	Subsidio para el empleo (-)	Total a pagar
Cuota Integrada bimestral	\$ _____	\$ _____	\$ _____

#### V.- DATOS INFORMATIVOS

Mencar la columna aplicada para la determinación de la cuota:

- Columna "A" aplica para las actividades gravadas a la tasa del 10% de IVA.
- Columna "B" aplica cuando las actividades exentas y/o tasa 0% representan más del 40% del valor total.
- Columna "C" aplica al total de actividades que se realizan con a tasa 0% y/o exentas (solo pagan I.S.R. - I.E.T.U.).

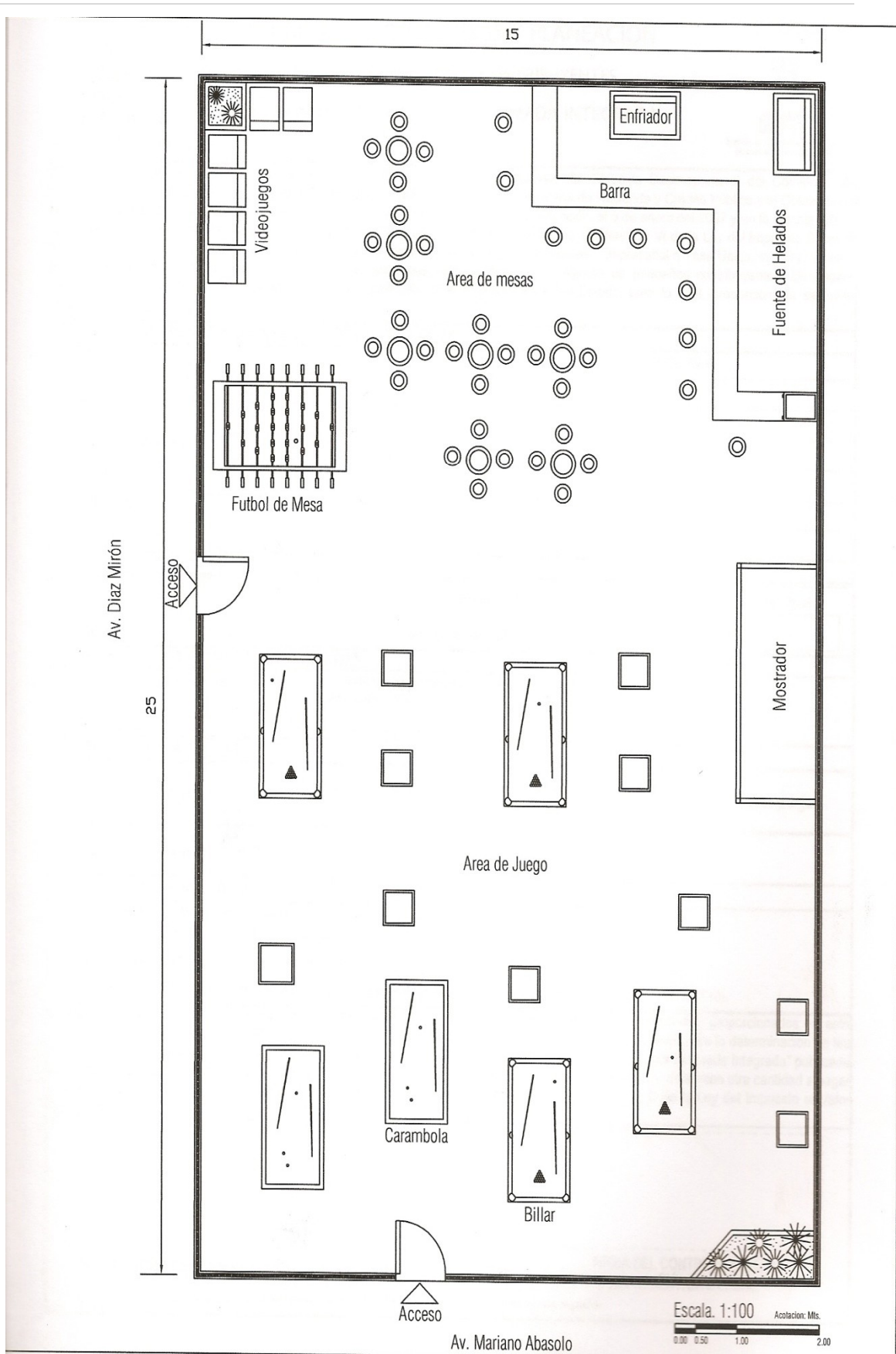
Declaro bajo protesta de decir verdad, que la información de Ingresos y/o valor de actividades bimestrales, proporcionados en este formulario, corresponden a mi actividad empresarial como Pequeño Contribuyente, misma que sirve de base para la determinación de los impuestos: Empresarial a Tasa Única, Sobre la Renta y/o al Valor Agregado, aplicando la "Tabla de Cuota Estimada Integrada" publicada en la Gaceta Oficial del Estado; Dicha cuota se mantendrá vigente hasta la fecha en que la autoridad fiscal determine una cantidad a pagar o se de alguno de los supuestos a que se refiere el cuarto párrafo del artículo 2º C, apartados A ó C de la Ley del Impuesto al Valor Agregado.

SELLO Y FIRMA DEL CAJERO

FIRMA DEL CONTRIBUYENTE O REPRESENTANTE LEGAL

Nota: Este formulario debe ser llenado con letra de imprenta, máquina o computadora y se presenta por duplicado.

### 7.4 PLANO DEL LOCAL.



Escala: 1:100  
 Acotación: Mts.  
 0.00 0.50 1.00 2.00

---

## 8. CONCLUSIONES.

- Como se pudo observar durante el desarrollo del proyecto, en la ciudad de Coatzacoalcos, Veracruz no hay en la actualidad un lugar en el que se oferten tantos entretenimientos juntos como los que se han hecho en el presente proyecto de inversión por ende se concluye que es una muy buena idea llevar a cabo la creación del presente proyecto de inversión.
- Por lo que he observado a lo largo de mi investigación concluyo que a las personas de la ciudad de Coatzacoalcos les gusta mucho pasar tiempo en lugares de esparcimiento en donde puedan divertirse libremente con su familia y amigos.
- Como la ciudad de Coatzacoalcos es un puerto internacional tiene mucha afluencia de gente del país y del extranjero; lo que hace aun más atractivo el poner en la ciudad un local como el que estoy proponiendo.  
...
- La intención de aplicar este proyecto es la tiene como objetivo primordial la generación de ingresos económicos y la acumulación de utilidades el hacerla en un puerto internacional hace muy atractiva la idea de implementar este proyecto en la ciudad y puerto internacional de Coatzacoalcos, Veracruz.
- En general tengo la conclusión que el generar ingresos y servir a la sociedad son buenos motivos y como se demostró a lo largo de la investigación es completamente viable y redituable el llevar a cabo el presente proyecto de inversión.

---

## GLOSARIO.

### 14:1

Juego de pool que se disputa con las bolas de la 1 a la 15. El jugador consigue un punto cada vez que entronera una bola en la tronera previamente elegida y sigue tirando hasta que falla o consigue el triunfo (en competiciones oficiales el triunfo suele situarse en los 150 puntos). Cuando únicamente queda una bola objetiva sobre el tapete se reponen las 14 ya entroneradas.

### **Anunciar el tiro**

Para entronerar de modo legal una bola en algunos juegos de pool (bola 8, bola 9) es necesario que se anuncie previamente, al menos, la bola que se embolsará y en qué tronera de la mesa. Según las reglas internacionales, no es necesario anunciar qué bandas o bolas se tocarán en el tiro.

### **Banda**

Cada una de las cuatro repisas elásticas elevadas sobre el papel tapiz del juego, forradas como éste paño, y que lo delimitan como un rectángulo, no se elevan como un escalón sobre la mesa, sino, que acaban en pico, por lo que la zona de las bolas que rebotan contra ellas es menor. El material del que están hechas produce que las bolas aplasten con el toque la banda, y al rebotar conserven la parte del efecto que llevan cuando golpean la banda.

### **Banda corta**

Cada una de las bandas que forman los lados más pequeños del rectángulo de juego. La que corresponde al lado desde el que se produce el saque se le denomina banda de pie, y la opuesta es la banda de cabeza.

### **Banda larga**

Son cada una de las bandas que forman los lados más largos del rectángulo de juego.

### **Billar francés**

También conocido como el juego de carambolas. Se juega con dos bolas blancas y una roja, o bien en su defecto una blanca, una amarilla, y una roja en una mesa sin troneras. Los jugadores tiran estratégicamente con las bolas blancas (o las amarilla y blanca), y la carambola consiste en golpear con la bola jugadora las otras dos bolas. La consecución de

---

carambola valida el derecho a seguir tirando; en caso de fallo, pasa el turno a otro jugador, que tira con la blanca contraria a la que uso el otro jugador. Según las restricciones que se pongan a la ejecución de las carambolas, hay diversas modalidades: libre, cuadro 47/2, cuadro 47/1, cuadro 71/2, cuadrado 71/1, banda o tres bandas.

### **Black ball**

Modalidad del billar practicada casi exclusivamente en reino unido y parecida al bola 8. Al contrario que en ella los dos grupo de siete bolas son, uno de bolas rojas y uno de bolas amarillas más la bola negra. De hecho estos eran los colores de las bolas cuando nació el juego allá por 1925, antes de la distinción entre lisas y rayadas.

### **Bola**

Esfera de marfil para jugar al billar, con un diámetro entre 61 y 61.50 milímetros y un peso entre 205 y 220 gramos. Según el juego pueden ser de diferente tamaño y color.

### **Juego bola 7**

Es un juego de pool muy parecido al bola 9, con dos excepciones. Se juega con siete bolas y que cada jugador sólo puede tronerar legalmente en uno de los dos grupos de tres troneras a lo largo de cada banda larga. La elección de dicho grupo se hace tras el saque, por el jugador que no sacó.

### **Juego bola 8**

Juego de pool que se disputa con las bolas del 1 al 15. Se gana tronerando la bola 8 (negra) tras haberlo hecho con el grupo de bolas que corresponden a cada jugador o de la 1 a la 7, o de la 9 a la 15. Se debe anunciar la bola que se introducirá en cada tiro y la tronera en la que se hará.

### **Juego bola 9**

Juego de pool que se practica con las bolas del 1 al 9. Se gana tronerando la bola 9, con dos únicas condiciones: cada tiro debe golpear en primer lugar la bola que tenga un número menor y se debe anunciar la bola que se introducirá en cada tiro y la tronera en la que se hará.

### **Bola blanca**

Bola que el jugador debe impulsar con el taco para embolsar otra u otras en una tronera o hacer carambola con otra u otras bolas. En la gran mayoría

---

de los juegos es blanca, y ambos jugadores tiran sobre la misma bola. En otros (billar francés, billar de tres bandas), cada jugador debe impulsar una bola diferente durante la partida. En ese caso en algunas ocasiones una de ellas no es blanca. En los juegos de billar por monedas, en la mayoría de las ocasiones la bola blanca es mayor o más pesada que el resto (o más pequeña, siempre para diferenciarla de las demás, con objeto de que si es embolsada la mesa la devuelva al juego) provocando desviaciones en los efectos y otras alteraciones en el juego, aunque pequeñas para el simple aficionado.

### **Bola en mano**

Tras cometer una falta un jugador, en algunas modalidades del billar (bola 8, o bola 9) el otro jugador dispone de una bola en mano. Dicho jugador podrá elegir si jugarla u obligar a su contrincante a repetir el tiro fallido con lo que, por reiteración de faltas puede llegar a conseguir la victoria (habitualmente, tres faltas consecutivas). Si elige jugarla, en éste único caso el jugador recoge el taco, detiene la bola blanca con la mano y la coloca en el lugar de su elección dentro del tapete, sin limitación alguna. Una vez posada la bola y durante el limado, puede desplazar la bola blanca para afinar su colocación, pero únicamente con la virola (apoyando el taco en la bola), y no con la suela, para evitar confusiones.

### **Bola negra**

La bola negra está totalmente coloreada excepto el círculo de su número, pero cuando se juega con las quince bolas no se considera dentro de ninguno de los dos grupos (lisas o rayadas), puesto que tiene un valor especial que variará según el juego o el momento de éste.

### **Bola objetivo**

Por eliminación y si se utiliza en sentido amplio, todas las bolas se han de ver golpeadas por otras bolas y no por el taco. En sentido estricto, la bola o grupo de bolas que un jugador ha de disparar para ganar la partida, excluyendo las correspondientes al otro jugador.

### **Bolas de Snooker**

En el Snooker, las bolas son ligeramente diferentes. Hay 22 bolas en total, todas completamente lisas. 15 de ellas son rojas, una amarilla, una

---

verde, una marrón, una azul, una rosa, una negra, y una blanca todas con un diámetro de 52.50 milímetros.

### **Bolas lisas**

En los juegos de pool suele haber dos grupos de bolas, más la blanca y la negra. Las bolas lisas están coloreadas por completo en un solo color, excepto un pequeño círculo en que aparece su número, correspondiendo cada número a un color según la siguiente serie: amarillo (bola 1), azul (bola 2), rojo (bola 3), morado (bola 4), naranja (bola 5), verde (bola 6), marrón (bola 7).

### **Bolas rayadas**

El segundo grupo de bolas a entronerar si se juega con las 15 bolas. Están coloreadas de blanco, con una ancha faja de diferente colorido según el número, y el mismo círculo con su número que las bolas lisas. La serie cromática es idéntica a la anterior: amarillo (bola 9), azul (bola 10), rojo (bola 11), morado (bola 12), naranja (bola 13), verde (bola 14), marrón (bola 15).

### **Bricol**

En el juego de carambolas o en el juego de tres bandas, es la jugada consistente en lanzar la bola blanca para que toque una banda antes de tocar la primera bola objetivo.

### **Cabeza de la mesa**

Es el lado opuesto al pie, el que tiene inscrito el nombre del fabricante. En muchas mesas de entre las que devuelven bolas, la bola blanca es devuelta por este lado cuando es entronerada.

### **Carambola**

Jugada por la cual en los juegos de billar francés, la bola tiradora toca las otras dos bolas de la mesa. La consecución de carambolas, con la restricción de cada modalidad de juego, es el objetivo principal del mismo.

### **Cocina**

Área desde la banda de la cabeza hasta la línea de pie; desde la cocina se ha de producir el saque, por ejemplo en bola 8 o bola 9.

### **Tiro de lleno**

Dícese del golpe que se da muy próximo al centro de la bola objetivo, lo que produce que la bola blanca quede parada o se desplace mínimamente



---

tras el golpe, debido a que ha transferido todo su movimiento a la bola objetivo.

### **Defensa**

Tipo de juego, o tiro hecho en el mismo, destinado única o principalmente a entorpecer el juego del otro jugador. Es habitual jugar una defensa cuando el tirador se encuentra en una situación comprometida, en la que no dispone de muchas posibilidades de realizar un tiro que embolse alguna bola legalmente, y decide al menos impedir un tiro exitoso por parte de su contrincante, con la intención de que falle o incluso cometa una falta en su turno.

### **Diamante**

Cada una de las marcas en forma de rombo situadas a intervalos regulares a lo largo de las bandas, y que los jugadores utilizan como referencia para calcular la trayectoria de las bolas. En el billar francés o de carambolas las bandas cortas tienen tres diamantes cada una (que dividen en cuatro partes iguales cada banda) y las bandas largas tienen siete (que dividen la banda en ocho partes iguales). En las mesas de pool, la tronera central ocupa el lugar del diamante central de cada banda larga.

### **Efecto**

La dirección que toma tanto la bola como las sucesivas bolas a las que toca puede ser modificada si es golpeada con el taco en un lugar diferente de su centro (desde el punto de vista del tirador). Modificar de este modo el punto de contacto induce una rotación en la bola, que afecta principalmente a la dirección que toma una vez que toca otra bola o una banda, y del mismo modo a las bolas golpeadas por la primera, adquiriéndose el efecto en ese caso por transferencia y rozamiento.

### **Efecto bajo**

Cuando la bola es golpeada por debajo de su centro, a lo largo de su eje vertical, se le induce una rotación “hacia atrás” que hace que, al tocar una segunda bola y dependiendo de la cantidad de efecto y la fuerza con la que se golpeó, tome una trayectoria en retroceso, en todo caso diferente y de ángulo más cerrado a la que hubiera tomado si el golpe se realizara sin efecto. Con la suficiente fuerza, si el ataque no es de lleno, la bola blanca tomará en primer lugar la dirección que hubiera tomado de no llevar efecto

---

para, cuando pierde fuerza, tomar el efecto y acabar describiendo una curva “hacia atrás”.

### **Efecto arriba**

Si la bola blanca se golpea por encima de su centro “rota” hacia adelante a la vez que avanza, y al golpear una segunda bola toma un ángulo más obtuso que el que hubiera tomado con el golpe sin efecto. Si es lo suficientemente pronunciado la bola blanca “persigue” a la bola objetivo al tocarla. Si se golpea con la suficiente fuerza se puede inducir un giro en la bola blanca, que en principio sale despedida en el ángulo que llevaría si el golpe no llevara efecto y, cuando reduce su velocidad, acaba tomando el efecto arriba y describiendo un giro “hacia adelante”.

### **Efecto lateral**

Si la bola blanca es golpeada en un punto a la derecha o a la izquierda de su eje vertical (desde el punto de vista del tirador) tomará una rotación hacia un lado. Si es golpeada a la derecha de su centro, girará (vista desde arriba) en el sentido contrario a las agujas del reloj, y al contrario si es golpeada en su lado izquierdo. Además de un ligero desplazamiento diferente previo, la bola golpeada, al golpear otra bola o una banda, se verá ayudada por el efecto a tomar la dirección del mismo tras el choque. Las bolas golpeadas, por transferencia y tal como lo harían dos engranajes, toman el efecto contrario al que trae la bola blanca.

### **Embolsar- encestar- entronerar**

Acción de introducir, en los juegos de mesa con troneras, una bola en una de ellas.

### **Falta**

Infracción cometida por alguno de los jugadores. Según el juego las faltas son diferentes, pero comúnmente suele ser falta: golpear o entronerar una bola prohibida, no tocar ninguna bola objetivo en un tiro, “sacar” una o varias bolas de la mesa, tocar con el cuerpo las bolas o realizar un tiro ilegal. Hay diferentes modos de castigar una falta cometida por un jugador: o bien se le conceden dos tiros a su contrincante o puede disponer de bola en mano.

---

## **Flecha**

La mitad más ligera del taco, que acaba en la virola. En los tacos de dos piezas, la más ligera, acabada en el tornillo interior (hembra) por el que se une a la porra.

## **Juego de tres bandas**

Juego de billar francés, en que el objetivo es que los jugadores empleen el taco para impulsar su bola asignada con el propósito de hacer contacto con las otras dos bolas en la mesa (carambola). Pero antes de culminar con el contacto a la última bola, la bola del jugador en turno ha de tocar 3 veces algunas de las bandas.

## **Juego de posición o posicional**

Parte del juego centrada en acomodar la posición dentro de la misma bola blanca para facilitar subsiguientes tiros. El juego de posición es fundamental en el billar, tanto para avanzar en la consecución del triunfo como para dificultarlo al otro jugador.

## **Lag**

Método habitual mente usado para iniciar una partida. Los jugadores impulsan dos bolas simultáneamente desde atrás de la línea de la cabeza, rebotando en la banda de pie de nuevo a la cabeza de la mesa. La bola que se detenga más cerca de la banda de cabeza gana, estando permitido golpearla. Se pierde si la bola toca las bandas largas o alguna tronera. Si ambas bolas se tocan, se repite el tiro.

## **Línea central**

Línea imaginaria que divide transversalmente la mesa de billar, pasando de ese modo por el centro las troneras laterales.

## **Línea de cabeza**

Línea imaginaria que discurre entre el segundo diamante de una banda larga más próximo a la banda de cabeza y el correspondiente de la otra banda larga.

## **Línea de pie**

Línea imaginaria que discurre entre el segundo diamante de una banda larga más próximo a la banda del pie y el correspondiente de la otra banda larga.

---

## **Línea larga**

Línea imaginaria que divide longitudinalmente la mesa de billar, pasando de ese modo por el punto de pie y el punto de cabeza.

## **Limar o limado**

Acto de apuntar repetidamente con el taco sobre la bola blanca, acercándolo de la misma sin tocarla, ensayando el punto sobre el que se golpeará para calcular la dirección del tiro y la fuerza correcta que se imprimirá a la bola.

## **Massé**

Ataque con efecto en el que el golpe sobre la bola se da con taco cercano a la posición de entre 55° y 80°. La consecuencia es que la bola golpeada describe una curva pronunciada en su recorrido. Se usa habitualmente en jugadas de fantasía, o para sortear alguna bola o bolas que no se quieren golpear cuando no existe otra solución. Es uno de los tiros con peor porcentaje de acierto, debido a su dificultad extrema.

## **Mesa**

Estructura cuadrangular sobre la que se lleva a cabo los juegos de billar. El tapete sobre el que se deslizan las bolas, hecho de paño, cubre una lámina de pizarra. Las medidas son muy diversas, dependiendo del juego: las profesionales superan el metro y medio de ancho y los tres metros de largo.

## **Mesa abierta**

En determinados juegos de pool (bola 8 principalmente) el jugador tiene como objetivo entronerar un grupo de bolas determinado, a elegir entre los dos grupos según se desarrolle la partida. Mientras no sea asignado un grupo de bolas a cada jugador, la mesa se considera "abierta". Mientras la mesa continua abierta los jugadores pueden indistintamente golpear una lisa o rayada en primer lugar, aunque busquen entronerar otra de diferente grupo. Cuando un jugador consigue entronerar una bola de modo legal, elige en ese momento el grupo de bolas al que se dirigirá, "cerrando" de ese modo la mesa.

## **Minga**

Bola blanca

---

## **Picar la bola**

Semi-massé

## **Pie de la mesa**

El lado de la mesa que no tiene escrito la placa con el nombre del fabricante o, en mesas que devuelven las bolas, el lado por el que éstas son devueltas a la mesa.

## **Pool**

También denominado billar americano. Se suele denominar pool, por oposición al juego de carambola, a todos los juegos de billar que consisten en entronerar bolas, y en los que por lo tanto la mesa tiene troneras.

## **Porra**

Parte más gruesa del taco. En los tacos de dos piezas, la parte posterior, más pesada. Lleva en su parte inferior un amortiguador de goma y, en su parte superior, el tornillo exterior (macho) donde se enrosca la flecha, en el interior está lastrado por un material pesado.

## **Profundidad**

El ataque debe ser profundo, para evitar errores en la ejecución. Para ello, el taco ha de continuar, una vez golpeada la bola, a través del lugar previamente atravesado por ella. De ese modo la acción es fluida, el efecto deseado se transmite con normalidad y se puede golpear con mayor fuerza si se desea.

## **Puente mecánico**

Cuando resulta imposible realizar un tiro debido a la posición de la bola blanca sobre la mesa, se puede utilizar a elección del jugador un puente mecánico. Existen puentes de diferentes formas (cruz o herradura) dependiendo de la situación de la blanca y si tiene un obstáculo cerca.

## **Punto de cabeza**

Punto central de la línea de cabeza, lugar en el que se tiene que colocar, según el juego o la versión, el vértice del triángulo o piña o bola central de los mismos ya sea bola 8 o bola 9.

## **Punto de contacto**

Lugar en que la bola blanca golpea a la bola objetivo. Según esté situado, con respecto a la bola blanca, en el centro de la bola objetivo o mas hacia alguno de sus "extremos".

---

**Punto de pie**

Punto central de la línea de pie.

**Mesa de carambola clásica**

Es una mesa sin ningún agujero, con el tapiz verde y el borde de madera.

**Mesa de carambola moderna**

Es una mesa sin ningún agujero, con el tapiz azul y el borde de madera.

---

## BIBLIOGRAFIA

- I. Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.
- II. Del Río González Cristóbal. Costos-I Introducción al estudio de la contabilidad y control de los costos industriales., Vigésima Primera Edición 2003., Editorial Thomson.
- III. Del Río González Cristóbal. Costos-II Predeterminados de operación y costo variable., Septuagésima Edición 2003., Editorial Thomson.
- IV. Del Río González Cristóbal. Costos-III Variable, los costos tradicionales y lo actual, sistema de costos J.I.T.(Justo a tiempo), Benchmarking, costos ABC, Throughput, costeo del ciclo de vida de los productos, análisis de la cadena de valor, costos integral y conjunto, críticas a la contabilidad de costos tradicional, implantación del sistema de costos, toma de decisiones, planeación y dirección estratégicas, y casos de costos. Tercera Edición 1999., Editorial Thomson.
- V. Guajardo Cantú Gerardo e Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey Campus Monterrey. Contabilidad Financiera. Cuarta Edición., Editorial Mc Graw Hill.
- VI. Instituto Mexicano de Contadores Públicos. Normas y procedimientos de auditoría y normas para atestiguar., 29<sup>a</sup>. Edición.

## ORDENAMIENTOS JURIDICOS.

- I. Nueva ley del Seguro Social y Sus Reglamentos. Por Publicaciones Administrativas Contables Jurídicas S.A. de C.V.
- II. Requisitos para pertenecer al régimen de pequeños contribuyentes..

---

[http://www.sat.gob.mx/sitio\\_internet/servicios/noticias\\_boletines/peq\\_cont/5\\_1217.html](http://www.sat.gob.mx/sitio_internet/servicios/noticias_boletines/peq_cont/5_1217.html)

- III. Saber si estas sujeto al régimen de pequeños contribuyentes.  
[http://portal.veracruz.gob.mx/pls/portal/docs/PAGE/OVH/PORTLETsveracruz/FORMATOS/ARCHIVOS\\_DE\\_FORMATOS/INFORMACION\\_REPECOS.PDF](http://portal.veracruz.gob.mx/pls/portal/docs/PAGE/OVH/PORTLETsveracruz/FORMATOS/ARCHIVOS_DE_FORMATOS/INFORMACION_REPECOS.PDF)
- IV. Formato para el pago de impuestos de pequeños contribuyentes  
[http://portal.veracruz.gob.mx/pls/portal/docs/PAGE/OVH/PORTLETsveracruz/FORMATOS/ARCHIVOS\\_DE\\_FORMATOS/2\\_FORMATO\\_FACEI-01SIN\\_IDE.PDF](http://portal.veracruz.gob.mx/pls/portal/docs/PAGE/OVH/PORTLETsveracruz/FORMATOS/ARCHIVOS_DE_FORMATOS/2_FORMATO_FACEI-01SIN_IDE.PDF).
- V. Tabla para el cálculo del pago de impuestos de pequeños contribuyentes  
[http://portal.veracruz.gob.mx/pls/portal/docs/PAGE/OVH/PORTLETsveracruz/FORMATOS/ARCHIVOS\\_DE\\_FORMATOS/TABLA\\_DE\\_CUOTA\\_ESTIMADA.PDF](http://portal.veracruz.gob.mx/pls/portal/docs/PAGE/OVH/PORTLETsveracruz/FORMATOS/ARCHIVOS_DE_FORMATOS/TABLA_DE_CUOTA_ESTIMADA.PDF).

#### **REVISTAS CONSULTADAS.**

- I. [Contaduría Pública Innovación](#). Año 37, Núm. 425. Por el IMCP.

#### **PAGINAS WEB CONSULTADAS.**

- I. <http://es.wikipedia.org/wiki/Billar>
- II. [http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos\\_de\\_video](http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_de_video)
- III. [http://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_del\\_ajedrez](http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez)
- IV. <http://es.wikipedia.org/wiki/Domin%C3%B3>