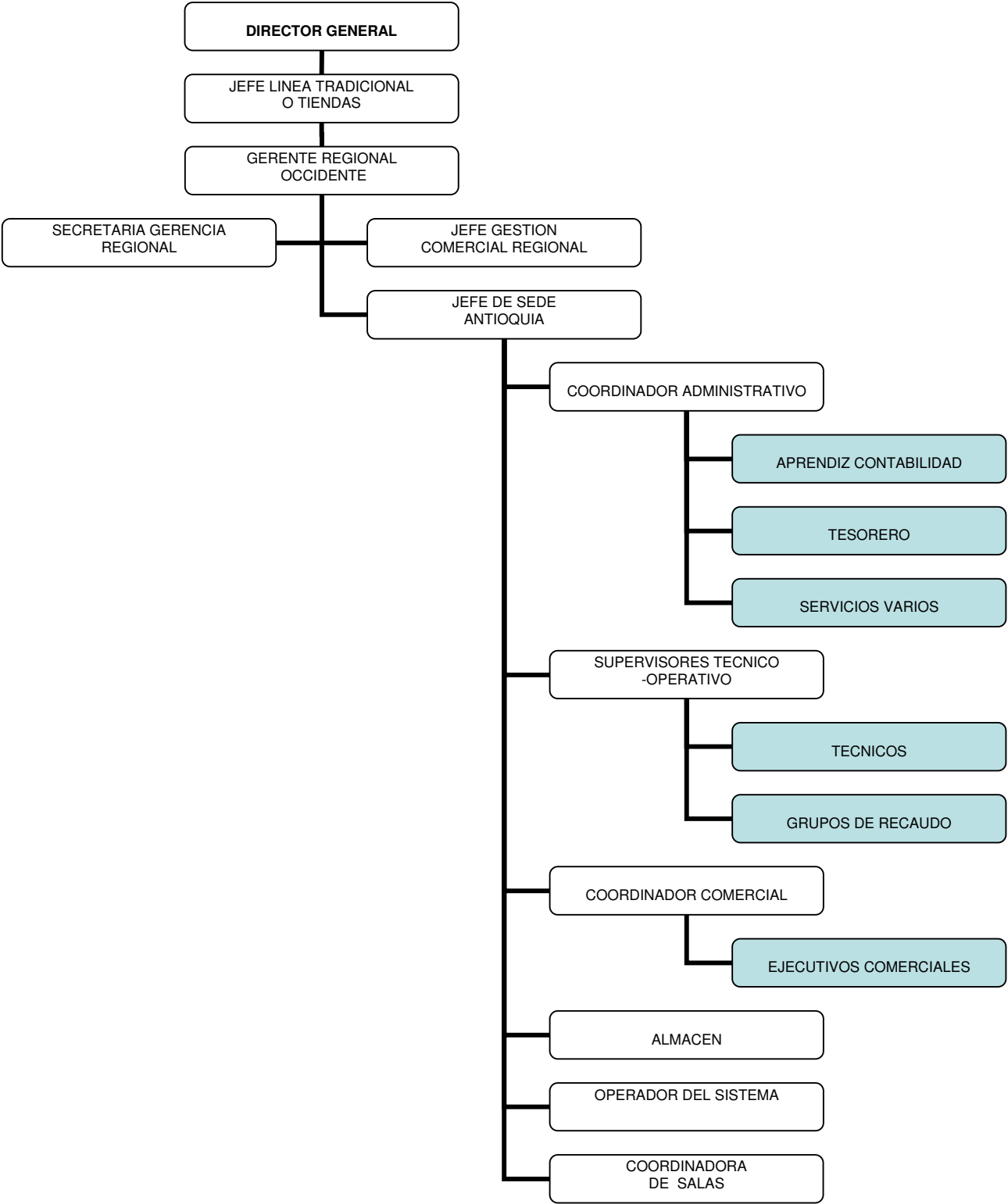


ANEXOS

Anexo 1: Estructura jerárquica de la empresa CODERE COLOMBIA S.A. sede Antioquia.



Anexo 2: DECRETO N° 725 DE 2006 (MARZO 23)

ARTÍCULO PRIMERO.- Declarar congeladas y saturadas para nuevos juegos localizados las áreas residenciales, áreas y corredores de actividad múltiple, y áreas y corredores especializados, con las salvedades siguientes: En el interior de hoteles, como parte de los servicios de los mismos y sin acceso directo desde el exterior.

- a) En el interior de Centros y Pasajes Comerciales, siempre que el establecimiento no posea acceso directo desde el exterior.
- b) Dentro del área delimitada por el perímetro, a saber: «Partiendo del cruce de la calle 29 con carrera 46, por esta última hacia el norte hasta el cruce de la Avenida Echeverri-calle 58, por esta última hacia el occidente hasta encontrarla Glorieta de Fatelares, por ésta hacia el suroccidente hasta el cruce de la Avenida Alfonso López (Del Ferrocarril- carrera 57), por esta última hacia el sur hasta encontrar el cruce de la calle 50- Avenida Colombia, por ésta hacia el occidente hasta el cruce del costado-oriental de la Avenida del Río Medellín; por ésta hacia el sur hasta encontrar el cruce de la calle 29, en el puente de Argos y por este hacia el oriente hasta encontrar el punto de partida». En este evento, los establecimientos de esta tipología se saturarán de a uno por cuadra, cualquiera sea la extensión de ésta. El área delimitada en este literal no es extensiva a los costados externos a este perímetro.
- c) Con frente al corredor especializado de la carretera Las Palmas. Estos establecimientos no podrán estar a una distancia inferior a doscientos cincuenta (250) metros entre ellos.

PARÁGRAFO.- No se admitirán juegos localizados en los casos de los literales b), c) y d) anexos a otras actividades, salvo comidas rápidas en los casinos.

ARTÍCULO SEGUNDO.- Declarar congeladas y saturadas las áreas urbanas de Medellín para nuevas galleras. Únicamente se admitirán frente a las carreteras al Mar, a Santa Elena y a las Palmas en zonas con calificación del suelo rural, como actividad independiente o anexa a estadero o restaurante.

ARTÍCULO TERCERO.- Las actividades de los establecimientos de juegos localizados y galleras se deben desarrollar sin que trascienda al exterior en cualquiera de sus manifestaciones físicas (auditivas, visuales, vibraciones, etc.). Por ende, las actividades no se deben apreciar desde el exterior ni en el sonido o vibraciones deben transferirse a los vecinos ni al espacio público. Tratándose de establecimientos en esquina, colindantes con áreas residenciales, no se permite accesos y salidas por las vías de estas áreas.

ARTÍCULO CUARTO.- Los denominados juegos localizados y galleras no podrán ubicarse a menos de cien (100) metros de establecimientos de educación básica y media. Dicha distancia se contabilizará en recorrido peatonal.

A estos establecimientos no podrán ingresar menores de edad.

ARTÍCULO QUINTO.- Horario. Los juegos de suerte y azar denominados localizados y galleras que se encuentren integrados a establecimiento con otras actividades, que hayan sido autorizados con anterioridad a este Decreto, tendrán el mismo horario de funcionamiento que éstas y los que funcionen en forma independiente, o anexos a hoteles, podrán operar en el siguiente horario: de 10:00 am. a 2:00 a.m. del día siguiente, excepto los viernes, sábados y vísperas de festivo en que podrán funcionar de 10:00 a. m. a 3:00 am. del día siguiente. Los establecimientos exclusivos para máquinas tragamonedas en

áreas residenciales, debidamente autorizados con antelación a este Decreto, podrán funcionar de 10:00 a.m. a 10:00 p. m. del respectivo día.

PARÁGRAFO.- Excepcionalmente se podrá ampliar el horario de los casinos que funcionen en forma independiente.

ARTICULO SEXTO.- Aparcaderos. Los salones de juegos localizados y galleras cuyo uso principal sean juegos de suerte y azar contarán con aparcadero o razón de una celda por cada 15 m² de área construida; aquellos integrados a un establecimiento de esparcimiento público, a un hotel o a actividades mixtas o combinadas, deberán cumplir con la exigencia de parqueo, que le corresponde a dicho establecimiento; en todo caso, si esas otras actividades no generan exigencia de parqueo, se aplicará al área destinada a juegos de suerte y azar la exigencia de una celda por cada 15 m² de área construida. No se exigirá celdas de parqueo en el anillo interior del Centro Tradicional de la Ciudad, comprendido: Por el Norte, con la Avenida Echeverri - Calle 58; por el Oriente, con la Avenida Jorge Eliécer Gaitán (Oriental-carrera 46); por el Sur, con la Avenida 33 (Calle 37); y por Occidente, con la Avenida Alfonso López (Del Ferrocarril - Carrera 55-57).

Los juegos de suerte y azar denominados localizados y galleras, podrán solucionar el estacionamiento vehicular con parqueadero público o privado a una distancia peatonal no superior a 250 metros desde el establecimiento.

ARTÍCULO SÉPTIMO.- Al momento de solicitarse el concepto previo como lo establece la Ley 643 de 2001 para un establecimiento con juego de suerte y azar localizado o para una gallería, deberá precisarse el tipo y número de juegos con que contará el establecimiento, área del local, área que se ocupará con la actividad de juego localizado o gallería, indicación de los aislamientos

visuales y acústicos del local, número de celdas de parqueo y su ubicación. En este mismo momento o al reportar a la Casa de Gobierno más próxima al local, o en su defecto al Centro Administrativo Municipal, la apertura del establecimiento o la iniciación de las actividades de juego, deberá identificarse las series y marcas de los equipos o juegos con que cuenta o contará el establecimiento.

ARTÍCULO OCTAVO.- Juegos Localizados. Son juegos de suerte y azar que operan con equipo o elementos de juego, en establecimientos de comercio, a los cuales asisten los jugadores como condición necesaria para poder apostar, tales como los bingos, videobingos, esferódromos, máquinas tragamonedas, y los operados en casinos y similares. Los casinos son los establecimientos que presentan tres o más modalidades de juegos localizados y prestan servicios personalizados al cliente.

ARTÍCULO NOVENO.- Procedimientos. La antigüedad de los establecimientos de juegos localizados se inferirá de la licencia concedida por ETESA, para lo cual se consultará los listados que remita ésta en donde precise el sitio donde se autorizó la explotación. De hallarse saturación sin justificación en las disposiciones precedentes o en la actual (Decretos Municipales 798 de septiembre 2 de 1992, Gaceta Oficial 69 de octubre 13; 1029 de agosto 22 de 1996, Gaceta Oficial 517 de septiembre 19; 1023 de octubre 21 de 1999, Gaceta Oficial 1139 de diciembre 7; 927 de septiembre 7 de 2000, Gaceta Oficial 1404 de noviembre 14; 198 de febrero 25 de 2002, Gaceta Oficial 1707 de junio 4 de 2002; 1103 de octubre 23 de 2002, Gaceta Oficial 1784 de diciembre 13), se procederá contra los establecimientos de juegos establecidos que superen el límite de saturación de la disposición acorde en su aplicación con la antigüedad

de los establecimientos.

No admitirá el traslado y ampliación de establecimiento de juegos localizados y galleras dentro de o hacia sectores que fueron declarados congelados y saturados por este Decreto.

PARÁGRAFO 1°.- Los juegos localizados en zona residencial debidamente autorizados, únicamente estarán vigentes hasta el vencimiento del término *concedido* por la resolución de ETESA, y en consecuencia no podrán revalidarse.

PARÁGRAFO 2°.- De encontrarse alguna autorización para la explotación de juegos en un sitio donde no se permita, no será obstáculo para exigir el cumplimiento de las reglamentaciones urbanísticas y policivas locales.

ARTÍCULO DÉCIMO.- Delegar en el Secretario de Gobierno la función de emitir los conceptos previos para la localización de los juegos localizados de suerte y azar que establece la Ley 643 de 2001.

PARÁGRAFO 1°. Estos conceptos tendrán una vigencia de seis (6) meses, salvo que antes se obtenga la autorización de ETESA, evento en el cual su vigencia será la de la autorización de la entidad nacional.

PARÁGRAFO 2°. Si el concepto previo es negativo, podrá interponerse los recursos en vía gubernativa en contra de éste.

ARTÍCULO UNDÉCIMO.- Los límites horarios para establecimientos en áreas residenciales, son aplicables igualmente a las centralidades y corredores de barrio.

ARTÍCULO DUODÉCIMO.- El presente Decreto rige a partir de la fecha de la publicación en la Gaceta Oficial y deroga las disposiciones que le sean contrarias, en especial el Decreto 1103 de 2002.

Anexo 3: Soporte detallado investigación de mercados, conclusiones Fase 1 -2
y exploración fotográfica

1. OBSERVACIÓN PARTICIPANTE:

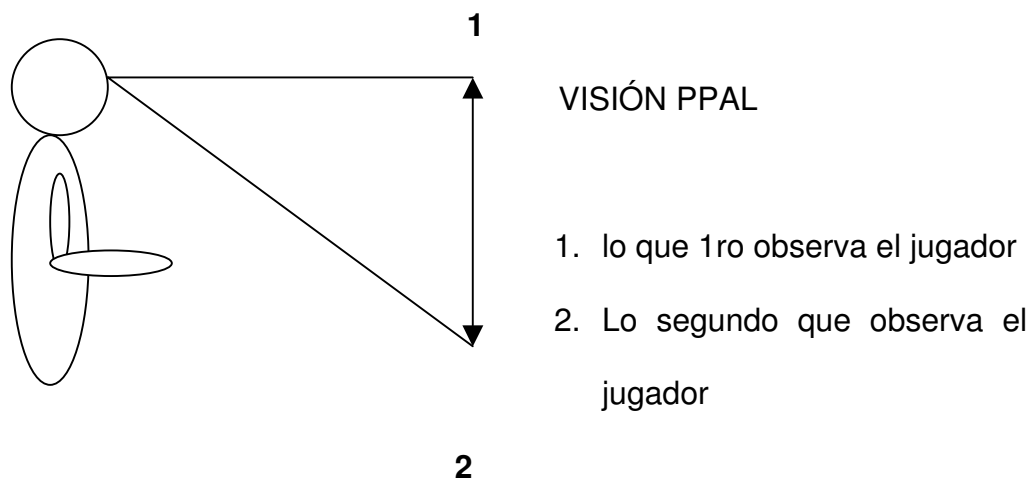
1.1 Fecha: julio 30 a agosto 11 de 2005.

Lugar: fantasía royal calibio

Dirección: calle 52 no 51-47

Hora: 3pm

a) 3:15 PM: Jugador 1 entra al salón, observa desde la entrada la composición de producto (maquinas) y el primer plano que determina es el frontal a holgura de 0°.



Y a partir de ahí selecciona la maquina a utilizar. Para este factor luego de conversar con el jugador afirma que para la toma de decisión se enfoco por el tipo de maquina que conocía por el tipo de juego. En este tipo de respuestas es evidente que para la toma de decisiones el principal elemento de selección es lo conocido (ya existente), lo que el jugador domina.

Lo que el usuario observa se divide en: la gestalt, es decir, el conjunto, para identificar el tipo de sistema o máquina. Lo segundo es algún punto significativo

que puede ser, el premio o la maquina preferida que el jugador siempre utiliza. La secuencia de intereses varia según el tipo de jugador, ya que, por su nivel de apuesta o preferencia busca un esquema de elementos que categoriza con primordiales como lo son el tipo de juego en algunos casos, la ubicación de la maquina en el establecimiento ya sea por cercanía a la caja en donde le pueden cambiar su dinero mas rápidamente o sencillamente porque es la que siempre ha jugado y se acostumbro a ella y no le interesa otro tipo de maquina.

-DESCRIPCION: Jugador masculino de 40 años aprox. Quien se desempeña como comerciante de zapatos en la zona centro.

b) 3:55 PM: Jugador 2 entra al salón directo a la caja donde toma un cigarrito lo enciende y ahí observa el salón desde adentro y el plano principal que determina es el frontal pero con rasgos de búsqueda de un elemento conocido. Es evidente en este usuario que al ya conocer el tipo de producto ya posee selección del juego favorito el cual es el video y quien manifiesta que lo juega porque no se siente identificado por una maquina mecánica y además porque la percibe dura para pagar. Es interesante el imaginario de lo mecánico y lo digital y lo que ello significa para la confianza. La ignorancia en la mayoría de los casos construye miedos

-DESCRIPCION: Jugador masculino de 30 aprox. Quien se desempeña como mensajero de una compañía de la ciudad.

c) 4:15 PM: Jugador 3 ya se encontraba jugando en una maquina de rodillos el cual posee por manía golpear el botón como si fuese juego de poker y quien manifestó que el golpear varias veces el botón le generaba mayor entretenimiento. *“Se siente mas acción”*

Juega maquina rodillo porque es la única que le paga premios encontrándose aquí ya un reconocimiento de una finalidad y un motivo para el juego lo cual para este proyecto es de vital importancia en cuanto a la identificación de eslabones débiles y fuertes del producto.

-DESCRIPCION: No la quiso dar.

d) 4:35 PM: Jugador 4 ingresa al salón buscando una maquina en especial y lo primero que observa es el plano frontal de cada maquina es decir los vidrios superiores y del medio. En las maquinas los vidrios de exhibición muestran información del juego como el plan de premios, comodines (si los tiene) y posibles combinaciones de apuesta. Por lo general en la parte superior de la maquina se evidencia el vidrio con el nombre como tal de la maquina o juego y la diagramación pertinente al mismo y en el vidrio del medio esta ubicado el juego como tal de rodillo protegido por un vidrio que también posee la serigrafía del juego o tipo de maquina y en el inferior por lo general esta el plan de premios de la maquina que por cierto el jugador casi no percibe.

Se retiro luego de no encontrar su maquina preferida.

Manifestó que las maquinas buenas son las de premios de mas de 50.000 créditos y que los juegos de los tiempos egipcios son los mejores.

Es evidente que este tipo de jugador es experto y conoce los niveles de premios de diferentes referencias existentes y por lo tanto busca el juego que tenga el mejor plan de premios sin embargo eso no quiere decir que tenga un juego o una maquina selecta por el contrario cada vez que encuentre una maquina con un valor mayor en premios siempre va a emigrar hacia ella. El

beneficio económico es el primer patrón de selección y el mayor reto para impulsar el juego en esta persona.

-DESCRIPCION: Vendedor ambulante de 36 años aprox.

e) 5:15 PM: Jugador 5 ingresa al local solicitando servicio de baño y al pasar entre las maquinas el primer plano que retiene es el frontal que da sobre la pantalla que muestra el juego y luego recorre el superior.

Al salir del baño cambia \$2.000 en la caja y se sienta a jugar en la primera que observo. (Ruleta Devil)

Es evidente que el jugador es ocasional y solo juega cada que pasa por lugares con fácil acceso a maquinas pagamonedas.

-DESCRIPCION: Hombre de 35 años aprox. Obrero.

f) 5:53 PM: Jugador 6, ingresa y de inmediato se sienta en la maquina tipo rodillo y pide que le cambien \$2.000 desde la silla. Lo primero que retiene o discrimina es la boquilla del monedero y el área donde se encuentran los botones tratando de descifrar el valor del crédito y luego se dispone a jugar. Todo el tiempo mira la pantalla de la maquina y posee comportamiento agresivo cuando no le paga el premio esperado y se dispone a empujar la maquina hacia atrás. Luego se pone de pie y continúa empujándola hacia atrás hasta que le pago un premio de 20 créditos.

Se evidencia en este jugador que el factor emotivo es el que lo impulsa a ser agresivo y a que la maquina trabaje

6:15 PM: Se sienta de nuevo y comienza a tapar una hilera de rodillo tratando de acertar aleatoriamente al presionar el botón y que las configuraciones salgan con mas misterio.

El jugador manifestó que el mover la maquina hace que pague premios y el taparle una parte da mas suerte en las combinaciones.

-DESCRIPCION: hombre 50 años aprox. Ocupación comerciante

1.2 Lugar: Fantasía royal calibio

Dirección: calle 52 no 51-47

Fecha: agosto 1 de 2005

Hora: 11 am.

a) 11:10 AM: Mujer ingresa al salón y observa las maquinas que se encuentran al lado derecho y enfoca el plano frontal central de la maquina como su conexión de reconocimiento y selecciona una maquina tipo rodillos para sentarse y le comienza a introducir monedas. Constantemente mira alrededor sin poner atención al juego, solo se limita a meter monedas y presiona el botón de apuesta. (Espera el fenómeno de causa-efecto: introduce y pierde o gana.)

A los 10 minutos de estar jugando solicita servicio de promotora para que le cambie \$1.000 y pedir cigarrillo.

Luego de tener las monedas comienza a apostar dos monedas por partida de jugada y continua mirando alrededor como otros jugadores y se focaliza en el juego de video. Es decir, físicamente juega en una maquina tipo rodillo pero mentalmente le presta atención al juego de video.

11:25 AM gana un premio de 40 monedas y de inmediato le presta atención a la maquina que juega y cobra el premio y lo vuelve a apostar en dicha maquina. Al pasar 20 minutos de seguir jugando le presta atención a un jugador que se sienta en la maquina del lado (Rodillo) y se puntualiza en el juego de él.

Al ver que el jugador al lado gano un premio de 80 monedas de inmediato la mujer procede a introducir 3 monedas por apuesta y se enfoca en la maquina que usa.

11:55 AM: Vuelve a focalizarse en el juego de video y exclama con los ojos no entendimiento. Aun continua en la maquina rodillo apostando a 1 moneda.

12:05m: Se para de la maquina y exclama a la promotora que le conserve el puesto para ir al baño. Después vuelve y se sienta y comienza a dialogar con el jugador de al lado y exclama que esa maquina no paga nada y que el resto si. El jugador le pregunta que entonces porque juega la maquina y exclama que es la única que sabe jugar y que el resto no las entiende. (un buen motivo para hacer entrenamiento a nuevos público...y eliminar las preconcepciones)

12:30 m sale del salón pero observa las maquinas tipo video antes y se les queda mirando 3 minutos y se retira del todo.

-DESCRIPCION: Mujer desempleada de 40 años aprox.

b) 2:00 PM: Ingresa Jugador 2 al salón y se queda observando las maquinas desde la entrada y luego se desplaza hacia las maquinas tipo videos y comienza a detallarse las pantallas y vidrios.

El primer plano que detalla es el frontal y luego percibe el superior y por ultimo el inferior.

Comienza a jugar por billetes de \$5.000 y apuesta por 5 líneas 1 crédito y se queda por media hora más y luego se cambia para las ruletas.

Manifiesta que las maquinas video le gustan pero que prefiere las ruletas porque las entiende mejor y les parece más real. No confía en las maquinas

video rodillo. Opina que de jugar rodillos juega ruleta porque le dan más dinero en premios.(un factor de diseño)

-DESCRIPCION: Hombre de 38 años aprox. Ocupación empleado.

c) 3:15 PM: Jugador 3 ingresa y utiliza el servicio de baño y se retira del salón pero antes le inserta una moneda a un rodillo y se retira.

-DESCRIPCION: Hombre de 60 años aprox. Ocupación pensionado.

d) 3:25 PM: Jugador 4 ingresa al salón y lo primero que observa es el fondo del mismo y luego se desplaza por entre las maquinas observándolas de arriba hacia abajo y detalla la zona frontal (pantalla) de cada una y se ubica en las que se encuentran al lado de la caja y cambia \$2.000 para jugarlos en la maquina tipo poker.

Luego de unos minutos se para y comienza a jugar en las video y juega por la máxima apuesta durante media hora.

4:15 PM se levanta y comienza a jugar en la maquina de al lado (video) y realiza la misma apuesta durante 15 minutos y luego vuelve a la maquina inicial donde comienza de nuevo a jugar por la máxima apuesta introduciendo billetes de \$5.000.

El usuario manifestó que la preferencia hacia la maquina video es debido a que por el plan de premios es la que mejor se adapta a sus preferencias y la maquina poker le gustaba porque le parecía entretenida, además porque se necesita de rapidez para pensar y accionar, mientras que la video es mas paulatina y no hay que hacer ninguna acción aparte de seleccionar el tipo de apuesta para que entretenga. El considera que la video es mas tranquila y maneja un entretenimiento constante más no interacción como la poker.

En este punto es evidente que la relación cognitiva en cuanto al entendimiento de los patrones de juego coincidan con las necesidades del jugador, en muchos casos la experiencia es importante porque es la que liga la preferencia de lo conocido o también en la preferencia de que tan bueno es conocer y sobre todo cuando el juego es la motivación y la sensación de ganar y explotar adrenalina frente a una maquina que reta al usuario. El proceso mental para esto es complejo ya que influyen elementos emocionales, intelectuales y morales los cuales solo el jugador es quien toma la decisión de filtrarlos y convertirlos en acciones. Por lo general la maquina poker posee un perfil de jugador mas joven el cual posee mas rapidez al momento de jugar y mayor nivel de análisis para la toma de decisiones por el tipo de programación que la misma maquina posee al seleccionar las cartas y las oportunidades de doblar que la misma configuración arroja, sin embargo se puede deducir que este jugador es dinámico y muy analítico y selectivo para el juego ya que busca satisfacer necesidades puntuales y sabe en donde encontrarlas.

- *DESCRIPCION: Hombre de 38 años aprox. Ocupación Administrador restaurante vecino al salón.*

e) 5:20 PM: Jugador 5 ingresa al salón y se ubica en las maquinas de la entrada (ruleta) y luego de estar sentado en la maquina comienza a insertarle billetes y apostar por tres líneas. La promotora luego de llevar 4 minutos jugando le ofrece algo de tomar y el jugador pide tinto.

5:30 PM, el jugador comienza a jugar por la máxima apuesta y el foco de su mirada se concentra en la ruleta frontal superior y olvida por completo la cara frontal central. Para el jugador el nivel de importancia puede variar según el

nivel de premio que desee recibir, por lo general en la maquina tipo ruleta el juego superior cumple la función de juego secundario o bonus el cual siempre va a generar premio así sea de pocos créditos pero es un opción que el jugador siempre tendrá un beneficio a cambio. Al desglosar las actividades desde el punto de vista cognitivo el beneficio económico que recibe el jugador es la principal motivación para enfocarse en un solo punto de la maquina y a partir de ahí se desglosan factores de importancia como el juego de rodillo que posee las figuras en línea y genera según las combinaciones propuestas por el plan de premios una categoría de premio inferior al que la ruleta genera. Las figuras en la ruleta vienen en posición circular y son seleccionadas por medio de un elemento en el centro que al parar de moverse señala una de las figuras y así genera el premio ahí señalado. El usuario al buscar este tipo de maquinas con juego complementario (ruleta) busca un mecanismo de mayor probabilidad de premio y de interacción ya que permite indagar en dos interfases que proporcionan al jugador variedad de apuesta y de premio.

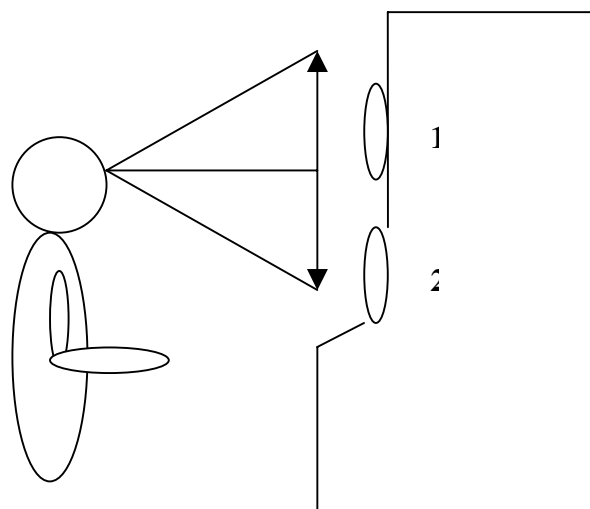


Tabla 1: Relación visual usuario vs maquina (1. Vidrio superior o vista superior o según la referencia de la maquina juego secundario, 2. Vidrio frontal o vista frontal con juego principal)

Es claro para el jugador que entre mas posibilidades de ganar tenga la ubicación superior del juego no le incomoda y aparte de eso el jugador manifestó que la posición le era indiferente y que la maquina le gustaba porque era entretenida y pagaba muchos premios.

También menciono el que los rodillos al moverse le creaban entretenimiento pero que le gustaría que el juego le permitiera elegir cuales se mueven y cuales no.

-DESCRIPCION: Hombre de 41 años aprox. Ocupación Independiente.

1.3 Lugar: fantasía royal calibio

Dirección: calle 52 no 51-47

Fecha: agosto 2 de 2005

Hora: 4:00 pm.

- a) 4:20 PM: Un jugador que llevaba 1 hora jugando (según personal salón), en la maquina rodillos comienza a mirar la cara frontal superior sin prestarle atención al juego como tal y solo lo determinaba cuando escuchaba algún sonido representativo a premio. Aquí se evidencia que la interacción entre la maquina y el usuario era el sonido el cual le creaba la relación de juego y de continuidad y se abarca a lo trivial de las señales que emite la maquina para ser predecible con el jugador y a su vez abolir la monotonía.

b) 4:35 PM, el jugador le presta atención al juego pero mantiene focalización hacia lo que escucha, es decir, si otra maquina suena por algún motivo el se dispersa de inmediato y le presta atención. Aquí se evidencian los efectos del sonido en las motivaciones y fines del juego y que el jugador corresponde ya que es una manera de información que permite la continuidad del juego. El sonido es lo que le informa qué puede recibir, qué opciones tiene, qué beneficios podría obtener etc.

La maquina le arroja un premio de 50 créditos y el jugador de inmediato los cobra y los cambia por billetes y solo se queda con \$1.000 en monedas para seguir jugando por 2 créditos de valor partida.

El jugador manifiesta que el único interés de jugar es por los premios y que lo hace por necesidad, además que la maquina le es indiferente y que juega la rodillo porque es con la cual se identifica y que no le cambiaria nada.
(Continúo jugando por hora y media mas y se fue)

- *DESCRIPCION: Hombre de 60 años aprox. Ocupación jubilado.*

b) 5:15 PM: Jugadora ingresa al salón buscando una promotora en especial y le pregunta si han traído maquinas nuevas y al ver la respuesta negativa se sienta en la preferida (ruleta) y manifestó que cuando iban a traer maquinas diferentes porque le aburrían las que ya conocía. Este tipo de jugadores son aquellos que buscan nuevas opciones de juego y retos para su habilidad mental y esparcimiento por medio de la necesidad de recibir algo a cambio ya sea interacción, dinero, sonido, compañía, etc.

El plano que le llamaba la atención era el Frontal superior ya que desde que se sentó se centro en jugar por 5 créditos y mantener la mirada enfocada al juego de arriba olvidando por completo el central.

La jugadora es una excelente cliente del salón y manifestó que lo mas importante de una maquina es que le de premios y que entretenga porque las mas duras son las que menos juega, además que el servicio al cliente personalizado es otro punto importante para mantenerse jugando.

- *DESCRIPCION: Mujer de 40 años aprox. Ocupación Ama de Casa.*

1.4 Lugar: fantasía royal calibio

Dirección: calle 52 no 51-47

Fecha: agosto 3 de 2005

Hora: 7:00 pm.

a) 7:20 PM: Ingresa jugador 1 al salón de cambia de inmediato \$2.000 en la caja y se desplaza a una maquina poker. Comienza a jugar la maquina por tres monedas y se queda por 1 hora y no gana ningún premio representativo y se enoja con la maquina.

El jugador manifestó que estaba muy dura esa maquina y que era la única que le llamaba la atención, donde para él la maquina rodillo no le implicaba mayor interés porque no daba plata además de que era para viejitos y el no se consideraba viejito. Aquí el tipo de interfase es muy importante ya que es la que se sienta totalmente identificado y retado según su personalidad y obviamente el perfil de necesidades.

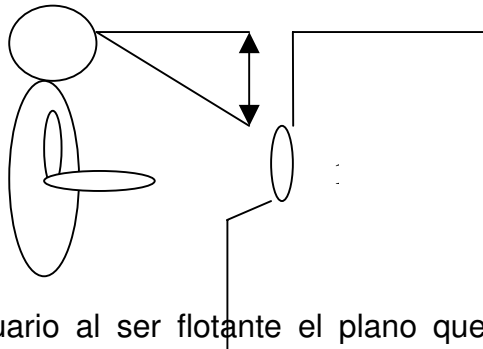
Es interesante anotar que este jugador posee alrededor de 38 años de edad y le gustan las emociones y la maquina poker satisface sus necesidades.

b) 8:05 PM: Ingresa jugador 2 al salón y le introduce 1 moneda de \$50 a la maquina rodillo y se mantiene de pie. El comportamiento va dirigido a introducir moneda y presionar botón sin sentarse constantemente.

Es evidente que es un jugador flotante ya que se percibe que trabaja cerca del salón ya que carga un morral y las manos las tiene maltratadas.

El juego lo relaciona fuertemente con el cigarrillo y el tinto ya que en 15 minutos fumo 2 cigarrillos.

El punto focal de este usuario se postula con la mirada frontal hacia abajo ya que esta de pie y no determina ningún otro plano.



1) Plano frontal

Ubicación del juego

Se detecta que para este usuario al ser flotante el plano que menos le genera persuasión es el inferior y lo percibe como pasajero.

1.5 Lugar: fantasía royal calibio

Dirección: calle 52 no 51-47

Fecha: agosto 4 de 2005

Hora: 9:00 am.

a) 9:00 AM: Ingresan dos jugadoras al salón y se desplazan por el interior pausadamente detallando cada maquina y realizando comentarios al respecto.

Se les acerca una promotora y trata de apoyar sus comentarios y las clientas manifestaron que buscaban una maquina que tuviera el juego de las gallinas, para lo cual en el momento en el salón no se poseía dicha maquina, pero sin embargo luego de la breve asesoría se sentaron en las video y comenzaron a jugar las dos en una sola maquina y constantemente dialogaban de la maquina. Ambas manifestaron que el juego de muñecos o caricaturas les era más atractivo y que les gustaba como bailaban además que se parecían a las gallinas que decoraban la cocina.

9:35 AM se dividieron y cada una tomo una maquina para lo cual sus apuestas eran de 3 monedas 3 líneas.

Una de ellas (la de más edad) manifestó que iba a jugar para acompañar a la hermana y que le gustaban mas las de rodillo porque las entendía mejor pero que jugaba video para no dejar sola a la hermana. En ese momento la otra mujer (hermana), manifestó que le encantaba jugar video porque la entretenía en sus tiempos libres y que además le gustaban los colores y las figuras que se movían constante y porque al presionar el botón de apuesta ella decidía cuanto apostar y cambiar constante el valor de apuesta y cantidad de líneas.

También manifestó que las maquinas que le gustaban a su hermana mayor eran las mas viejitas y que ella no se consideraba viejita, además que el premio mayor era mas pequeño.

b) 10:00 AM, la hermana mayor se desplaza hacia su tipo de maquina preferida (rodillo) pero al caminar detecta las ruletas y se enfoca en el plano frontal superior y continua su camino sin realizar ninguna pregunta. Se sienta y pide

que le cambien \$5.000 y comienza a insertar de a moneda y presiona el botón de apuesta.

Al pasar 10 minutos de estar jugando en esa maquina se desplaza de nuevo y pregunta a la promotora que la otra maquina con pantalla arriba (ruleta) como se jugada y a partir de ese momento se queda en ella por 40 minutos hasta que la hermana terminara el juego.

Esta mujer que se sentó en la ruleta detallaba constantemente el plano frontal central y luego de reconocerlo similar continuo detallando el superior y después de 6 minutos de asimilación comenzó a jugar por tres monedas y no entendía porque se movían los rodillos de arriba y los de abajo no y la promotora le explico de nuevo hasta que pudo aprender.

Luego de la experiencia con esa maquina la mujer manifestó gran aceptación de la misma y declaro que le gustaba y que continuaría jugándola porque le pagaba mas premios.

Nota: Manifestó que se parecía al juego de video porque podía apostar por varias líneas y que también se parecía a la rodillos porque veía como se movían y entendía el juego, además porque a parte de que estaba acostumbrada a maquinas mecánicas ésta la hacia percibir mas joven.

Ambas jugadoras continuaron jugando por 45 minutos mas y se retiraron porque se les acabo el dinero.

c) 12:00 m: Ingresa un usuario y pregunta a la promotora si hay la maquina que tiene la competencia que es una ruleta por \$200 Valor partida. Al reconocer que su maquina o su valor crédito no lo encuentra se sienta a jugar en la ruleta

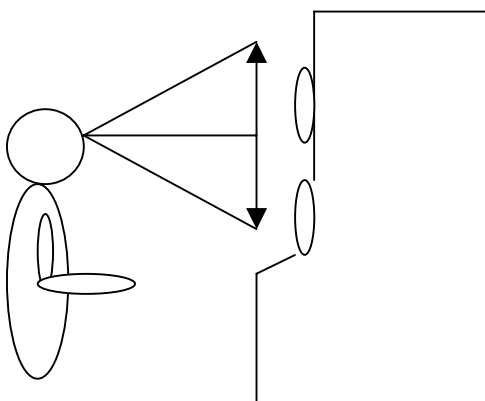
Devil y comienza a jugar por la máxima apuesta y constantemente hace comentarios de la otra y manifestó que no estaba sentada en la que el quería porque estaba ocupada. Sin embargo al estar jugando en una diferente constantemente detallaba el giro de los rodillos y declaro que ese movimiento le gustaba conjunto con el sonido.

Al estar interactuando con la maquina físicamente, con la mirada detallaba las maquinas alrededor tanto derecha como izquierda y a pesar de que las maquinas fueran iguales pero con valor crédito diferente se concentraba mas en las otras que en la propia a no ser de que el sonido le indicara algún premio.

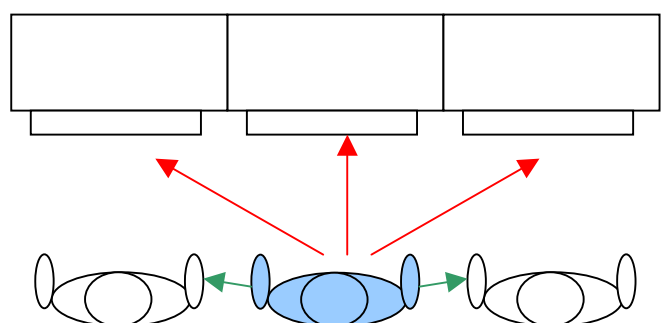
12:40 m, el jugador comenzó a hablar con los jugadores del lado y se entablo conversaciones en cuanto a premios el cual resaltaba la maquina del otro salón que por ser mayor el valor crédito pagaba mas pero que le gustaba ver ganar a otros.

Es claro que el campo visual de este jugador en primera instancia era Frontal comenzando desde el centro hacia abajo y luego arriba y por ultimo el de abajo, pero en segunda instancia estaban los planos laterales izquierdo y derecho que finalmente contribuían al conjunto de entretenimiento que buscaba así su preferencia sea por otra maquina.

PRIMERA ESTANCIA



SEGUNDA ESTANCIA



En la segunda instancia donde el jugador reconoce elementos paralelos externos a su juego le crean mayor interactividad y son motivo para seguir jugando una maquina que no es de su preferencia.

*Este jugador se retiro cuando los jugadores de su lado se fueron.

1.6 Lugar: fantasía royal calibio

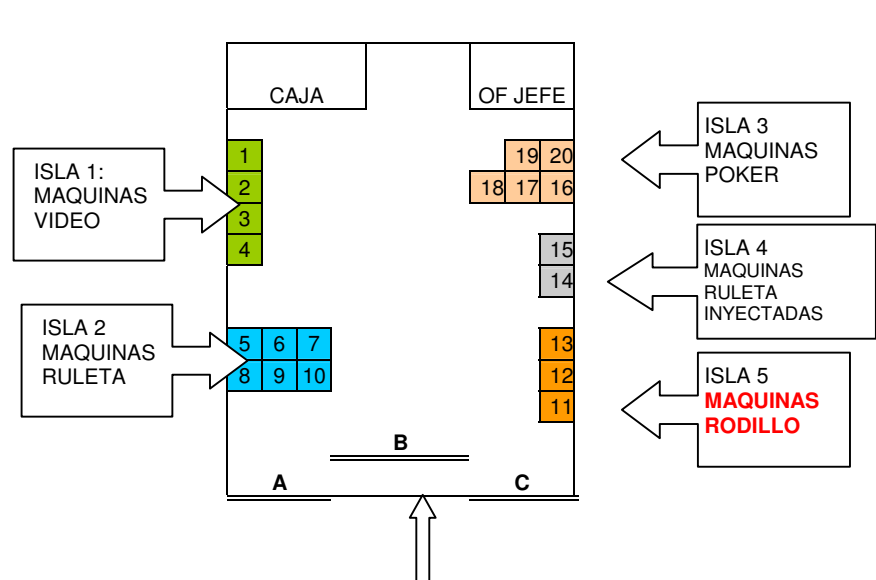
Dirección: calle 52 no 51-47

Fecha: agosto 5 de 2005

Hora: 9:00 am.

a) 9:35 AM: Ingresa jugador 1 al salón y desde la entrada percibe todo el salón hasta el fondo y luego comienza a detallar maquina por maquina hasta que se ubica finalmente en la tercera isla que observo (Video), y luego de estar sentado pidió un tinto y comenzó a jugar por 9 líneas 1 crédito por línea, total apuesta 9 Créditos.

Su punto focal era el juego como tal ya que la mirada se puntualizaba en el movimiento de los elementos que estaban en el juego.



2. REPORTE FOTOGRAFICO Y ANALISIS EN EL PROCESO DE OBSERVACIÓN

2.1 Imágenes 1, 2,3 y 4: Disposición o ubicación de la maquina tipo rodillo en un salón de juego. Se evidencia que están sectorizadas a la entrada del establecimiento (zona fría), debido a que las personas cuando pasan por afuera pueden ver al jugador usando la maquina lo cual implica que no la ocupen con mayor intensidad ya que al jugador no le gusta que lo observen jugar por conceptos de privacidad e imagen por lo tanto se sacrifica el juego de estas maquinas para que otras se potencialicen en ingresos por juego en las zonas rojas o calientes del salón.



Imagen 1. Visualización ubicación maquina tipo rodillo en un salón de juego





Imagen 3: Ubicación de la maquinas tipo rodillo en el salón de juego La Mayorista

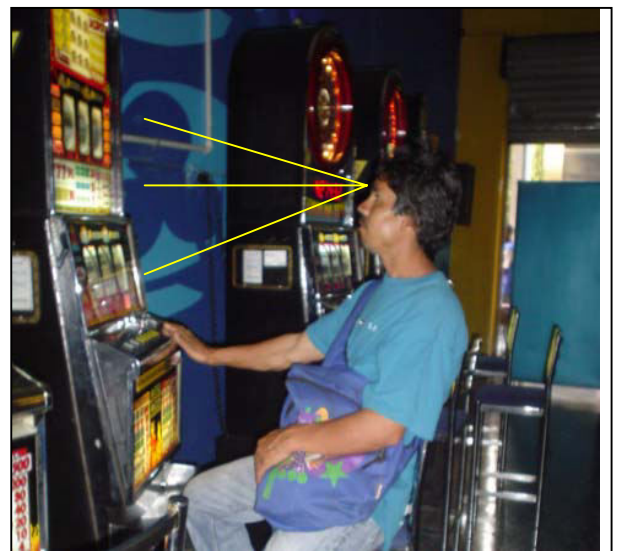
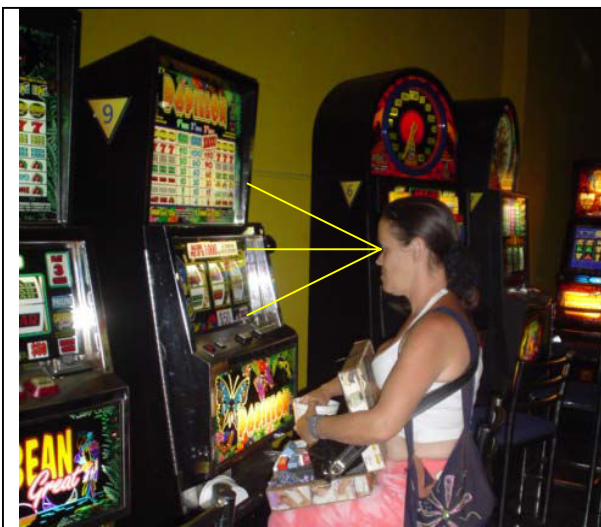


Imagen 4: Ubicación de la maquina tipo rodillo en el salón de juego Itagui

2.2. Imagen 5, 6, 7, 8, 9 y 10 : Posturas comúnmente utilizadas para la manipulación de maquinas tipo casino, las cuales implican la connotación de comodidad y tiempo que las van a utilizar debido a la actitud y tiempos destinados al juego, es decir, por lo general la persona que juega de pies es aquella que esta de paso por el lugar y que su juego es esporádico y muchas veces con el fin de “matar tiempo” ya que en ese momento no posee la actitud total de jugador fuerte que apuesta grandes cantidades de jugo sino que va a jugar para ver si se saca un premio o sino para pasar un tiempo pequeño ocupado en la maquina.

El jugador que se encuentra jugando sentado es aquel que va a disponer mayor tiempo en la maquina para jugarla y así poder tener mayores opciones de ganar, sin embargo el hecho que una persona se sienta no significa que valla a jugar mucho dinero ya que pueden pasar horas y horas y una persona quedarse solo apostando un crédito, pero por lo general y según esta investigación al sentarse si es porque va a ocupar mas tiempo la maquina.

En la zona de contactos es evidente que el contacto entre el usuario y la maquina es constante y no necesariamente presionando el botón de apuesta lo cual indica que el jugador lo toma también como una opción de apoyo mientras observa el movimiento de los rodillos.



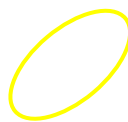


Imagen 7: Postura de pie de uso de una maquina tragamonedas tipo rodillo (Ruleta) y zona de contacto constantemente en uso





Imagen 9: Postura sentado de manipulación de maquina paga monedas en el local Fantasía Royal Calibio



Imagen 10: Postura en forma sentada para la manipulación de una maquina paga monedas en el local Fantasía royal Calibio.

3.3 Imágenes 11, 12 y 13: Estas imágenes evidencian la disposición física de las maquinas en un salón de juego, las cuales varían su posición de acuerdo al tipo de maquina, es decir, hay que ubicar las maquinas tipo rodillo y ruleta a la entrada del local o zona fría, ya que es la zona que menos posee movimiento de juego por efectos de visibilidad desde el exterior del local, aspecto que a los jugadores no les gusta ya que no se sienten en privacidad para jugar.

Las maquinas tipo video rodillo y video poker se ubican en la zona caliente o de mayor movimiento de juego en zonas escondidas y alejadas de la entrada y por lo general se posicionan al lado de la caja ya que el jugador puede tener mayor privacidad.

En las imágenes es posible evidenciar que en todos los locales que posee la compañía este esquema de Layout (Ver anexo vocabulario) esta aplicado para la operatividad diaria.



Imagen 11: Distribución interna de maquinas en el local Fantasía Royal Calibio.



Imagen 12: Distribución interna de maquinas en el local Fantasía Royal La Mayorista



Imagen 13: Distribución interna de maquinas en el local Fantasía Royal Itagui

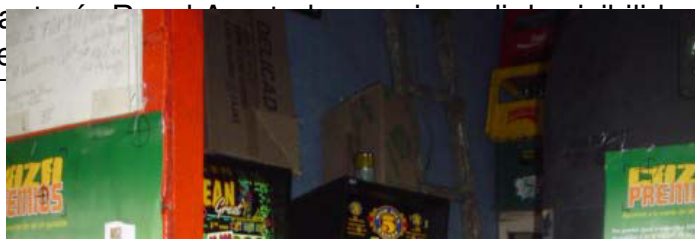


Imagen 14: Distribución interna de maquinas en el local Fantasía Royal Apartado.

Imágenes 15, 16 y 17: Evidencian la ubicación de las mamparas o biombos (Ver anexo vocabulario) en los establecimientos en donde CODERE COLOMBIA S.A. posee operación de maquinas paga monedas. La función de las mamparas o biombos es darle privacidad al jugador al momento de utilizar una maquina y que este no sea observado desde el exterior del establecimiento. El material y forma de cada mampara es libre siempre y cuando la funcionalidad aplique para el negocio y objetivo buscado.

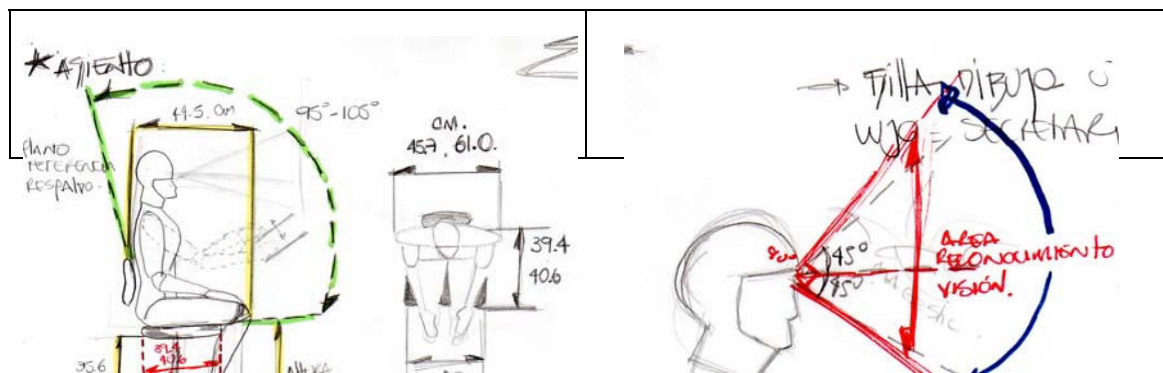


Imagen 15: Mampara ubicada al ingreso del local Fantasía Royal Apartado.



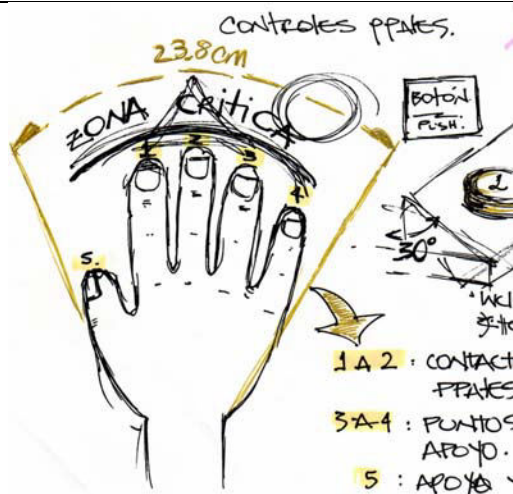
2. ANALISIS ERGONOMICO Y BOCETOS

En esta fase del proceso de investigación se retomaron las imágenes, posturas y elementos clave para realizar un enfoque lógico de diseño para la manipulación de la maquina y mejorar la experiencia con el usuario.

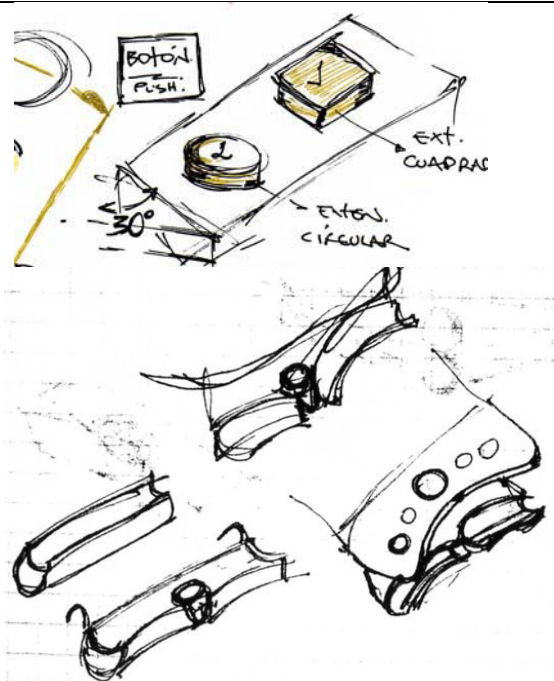


Bocetos realizados para análisis de las posturas al momento de utilizar una maquina paga monedas.

Bocetos realizados para analizar el ángulo visual posible establecido por el usuario al momento de utilizar una maquina paga monedas.



Boceto realizado para análisis de zona de contactos versus proporción de la mano.



Bocetos análisis botinería de zona de contactos.



Este análisis permito generar las especificaciones de diseño expuestas en el PDS en cuanto a las dimensiones ergonómicas ideales para el objetivo del proyecto.

ENTREVISTA PREFERENCIAS Y MOTIVACIONES PRODUCTO RODILLO

LOCAL:

OCUPACION:

SEXO: F M

EDAD:

1. Cual maquina prefiere y porque?

2. Ventajas y desventajas:

RODILLO			
VENTAJAS	DESVENTAJAS	VENTAJAS	DESVENTAJAS

3. Que le hace falta para llenar sus expectativas? (RODILLO)

4. Es facil de entender? (RODILLO)

5. Otro Comentario

ENCUESTA PREFERENCIAS Y MOTIVACIONES PRODUCTO RODILLO

LOCAL:

OCUPACION:

SEXO: F M

EDAD:

1. De la maquina tipo rodillo que es lo que mas le gusta?

El plan premios
Las figuras
El tipo de Juego
El sonido
La forma
Indiferente
Otro, Cual?

2. Ud. Sabe jugar la maquina video Rodillo?

SI
NO

Si su respuesta es no, responda:

3.1 No la juega porque:

No conoce el juego
No le han impulsado o explicado la maquina
Es menor el plan de premios
No la entiende
Indiferente
Otro, Cual?

3. De la maquina Video Rodillo que es lo que mas le gusta?:

El plan premios
Las figuras
El tipo de Juego
El sonido
La forma
Otro, Cual?

4. Del diseño de las cintas o rieles de la maquina tipo rodillo las prefiere con

Figuras 3D
Figuras 2D
Simbolos
Letras
Numeros
Indiferente
Otro, Cual?

Para la opcion que Ud. Escogio, que prefiere:

5. Para ud es importante el tamaño de la maquina (Mueble)?

SI
NO

6. Si su respuesta es Si, responda:

6.1 La prefiere

Grande (RP6000)
Pequeño (RP4000)
Indiferente

6. De la maquina Tipo rodillo que juego prefiere:

Caribbean
Papillon
Diamond
Pharaoh
Horse Race Show
Seven n Clover
Super Five
Wild Five
Piratas
Crazy Seven
Poker King
Wild West
Toros
Indiferente
Otro, Cual?

7. Cuando ud esta jugando la maquina tipo rodillo la prefiere con sonido al momento de tener una combinacion ganadora:

SI
NO

8. Para ud los botones o zona de contacto los prefiere

Estandar (Los que actualmente tiene la maq)
Ergonomicos
Indiferente
Otro, Cual?

9. A ud le gustaria que las maqs tipo rodillo tuvieran progresivo o premio mayor acumulado?

SI ☐
NO ☐
Indiferente ☐

10. Ud prefiere en una maquina tipo rodillo que tenga la opcion de doblar?

SI ☐
NO ☐
Indiferente ☐



Hora

FECHA: DD MM AAAA

ENCUESTA PREFERENCIAS Y MOTIVACIONES PRODUCTO RODILLO

11. Que es lo primero que ud observa o detecta en una maquina tipo rodillo antes de jugarla?

El plan de Premios ☐
E tipo de juego ☐
El acumulado ☐
El tipo de jugadores ☐
Las figuras ☐
La ubicaci3n de la mq en el sitio ☐
Indiferente ☐
Otro, cual? _____

12. Es improtante para ud que continuamente se tengan nuevas alternativas de juego en la maq tipo rodillo en el lugar que ud frecuenta?

SI ☐
NO ☐
Indiferente ☐

13. Con que frecuencia juega ud la mq tipo rodillo en el lugar que frecuenta?

Diario ☐
3 veces a la semana ☐
2 veces a la semana ☐
1 vez a la semana ☐
De vez en cuando ☐
Casi nunca ☐
Otro, Cual? _____

14. Con que frecuencia juega ud otro tipo de maquinas?

Diario ☐
3 veces a la semana ☐
2 veces a la semana ☐
1 vez a la semana ☐
De vez en cuando ☐
Casi nunca ☐
Otro, Cual? _____

15. Ud prefiere jugar la maquina tipo rodillo con :

Moneda ☐
Billete ☐
Las dos ☐
Carga automa ☐
Indiferente ☐

16. Ud que lugar prefiere al momento de ir a jugar maquinas?

Casino ☐
Salon ☐
Billar ☐
Tienda ☐
Indiferente ☐
Otro, Cual? _____

17. Ud prefiere jugar:

Maquinas ☐
Juegos de Mesa ☐
Las dos ☐
Indiferente ☐
Otro, Cual? _____

18. Ud juega por:

Dinero ☐
Hobbie ☐
Indiferente ☐
Otro, Cual? _____

19. Ud juega la maq tipo rodillo por medio de:

Boton de apuesta ☐
Palanca de apuesta ☐
Las dos ☐
Indiferente ☐
Otro, Cual? _____

20. A Ud. Le gustaria que la maquina tipo rodillo tuviera la opcion de jugar automatico?

SI ☐
NO ☐
Indiferente ☐

21. A Ud. Le gustaria que la maquina tipo rodillo al momento de tener una combinacion ganadora genera movimiento como vibracion?

SI ☐
NO ☐
Indiferente ☐

22. A Ud. Le gustaria que la maquina video tuviera la opcion de juegos gratis x combinacion ganadora?

SI ☐
NO ☐

ENCUESTA PREFERENCIAS Y MOTIVACIONES PRODUCTO RODILLO

23. Al momento de jugar la maquina tipo rodillo ud cual mano usa con mayor frecuencia?

La derecha ☐
La izquierda ☐
Las dos ☐
Cualquiera ☐

24. Ud prefiere jugar la maquina tipo rodillo:

Sentado ☐
De pie ☐
Las Dos ☐
Cualquiera ☐
Indiferente ☐

25. Ud prefiere que los premios de la maquina tipo Rodillo los pague:

Moneda ☐
Billete ☐
Las dos anteriores ☐
Indiferente ☐
Otro, Cual? _____

26. Que colores son los que mas le atraen o prefiere en una maquina tipo rodillo?

Rojo ☐
Amarillo ☐
Azul ☐
Verde ☐
Naranja ☐
Lila ☐
Negro ☐

Morado ☐
Blanco ☐
Rosado ☐
Todos los anteriores ☐
Indiferente ☐
Otro, Cual? _____

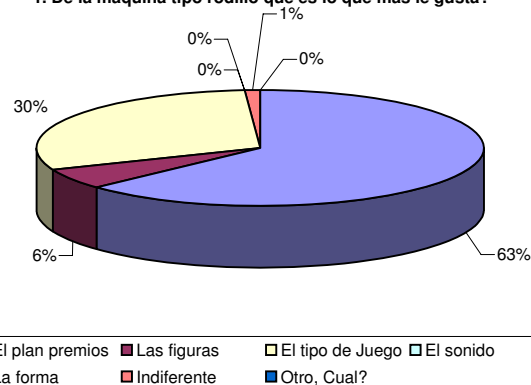
ENCUESTA PREFERENCIAS Y MOTIVACIONES PRODUCTO RODILLO

MUESTRAS: 100

1. De la maquina tipo rodillo que es lo que mas le gusta?

	TOTAL	% PESO
El plan premios	63	63%
Las figuras	6	6%
El tipo de Juego	30	30%
El sonido	0	0%
La forma	0	0%
Indiferente	1	1%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%

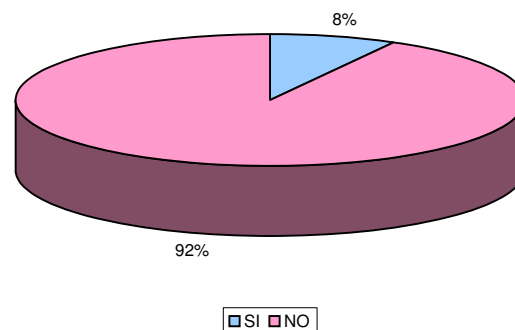
1. De la maquina tipo rodillo que es lo que mas le gusta?



2. Ud. Sabe jugar la maquina video Rodillo?

	TOTAL	% PART
SI	8	8%
NO	92	92%
TOTAL	100	100%

2. Ud Sabe jugar la maquina Video Rodillo?

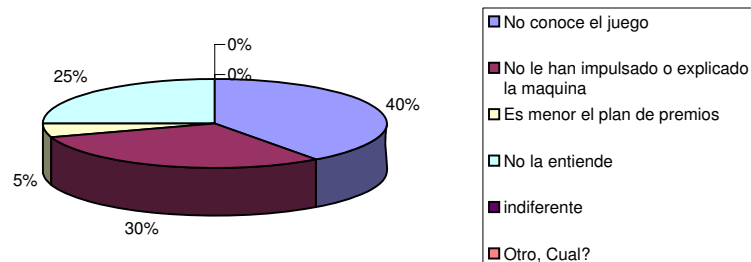


Si su respuesta es no, responda:

2.1 No la juega porque:

	TOTAL	% PART
No conoce el juego	40	40%
No le han impulsado o explicado la maquina	30	30%
Es menor el plan de premios	5	5%
No la entiende	25	25%
Indiferente	0	0%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%

2.1 No la juega porque:

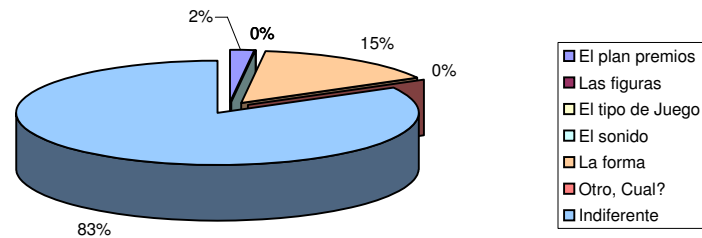


ENCUESTA PREFERENCIAS Y MOTIVACIONES PRODUCTO RODILLO

3. De la maquina Video Rodillo que es lo que mas le gusta?:

	TOTAL	% PART
El plan premios	2	2%
Las figuras	0	0%
El tipo de Juego	0	0%
El sonido	0	0%
La forma	15	15%
Otro, Cual?	0	0%
Indiferente	83	83%
TOTAL	100	100%

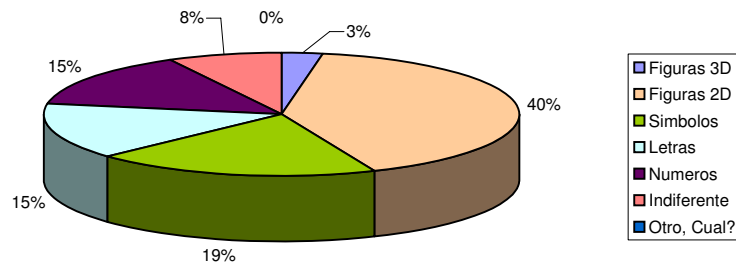
3. De la maquina Video Rodillo que es lo que mas le gusta?



4. Del diseño de las cintas o rieles de la maquina tipo rodillo las prefiere con

	TOTAL	% PART
Figuras 3D	3	3%
Figuras 2D	42	42%
Simbolos	20	20%
Letras	15	15%
Numeros	15	15%
Indiferente	8	8%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%

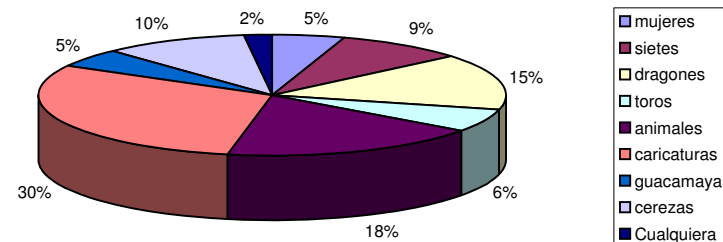
4. Del diseño de las cintas o rieles de la maquina tipo Rodillo las prefiere con:



4.1 Para la opcion que Ud. Escogio, que prefiere:

	TOTAL	% PART
mujeres	5	5%
sietes	9	9%
dragones	15	15%
toros	6	6%
animales	18	18%
caricaturas	30	30%
guacamayas	5	5%
cerezas	10	10%
Cualquiera	2	2%
TOTAL	100	100%

4.1 Para la opcion que ud. escogio, que prefiere:

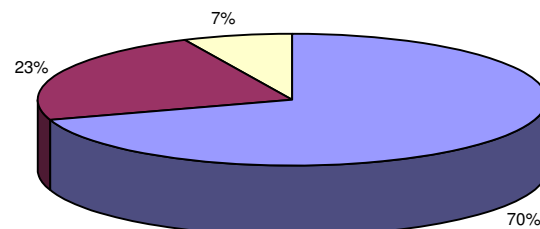


ENCUESTA PREFERENCIAS Y MOTIVACIONES PRODUCTO RODILLO

5. Para ud es importante el tamaño de la maquina (Mueble)?

	TOTAL	% PART
SI	70	70%
NO	23	23%
Indiferente	7	7%
TOTAL	100	100%

5. Para ud. es importante el tamaño de la maquina (Mueble)?



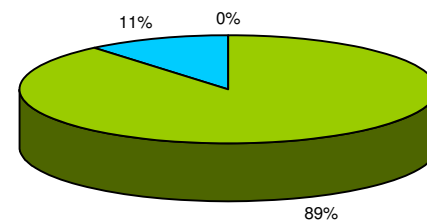
■ SI ■ NO □ Indiferente

Si su respuesta es Si, responda:

5.1 La prefiere

	TOTAL	% PART
Grande (RP6000)	89	89%
Pequeño (RP4000)	11	11%
Indiferente	0	0%
TOTAL	100	100%

5.1 La prefiere



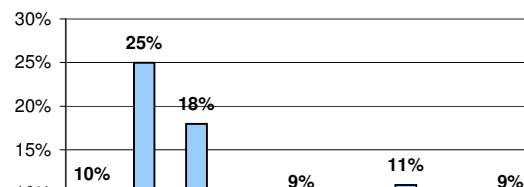
■ Grande (RP6000) ■ Pequeño (RP4000) □ Indiferente

ENCUESTA PREFERENCIAS Y MOTIVACIONES PRODUCTO RODILLO

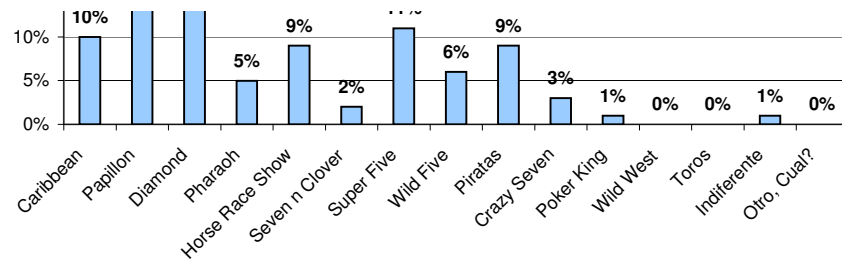
6. De la maquina Tipo rodillo que juego prefiere:

	TOTAL	% PART
Caribbean	10	10%
Papillon	25	25%
Diamond	18	18%
Pharaoh	5	5%
Horse Race Show	9	9%
Seven n Clover	2	2%
Super Five	11	11%

6. De la maquina Tipo Rodillo que juego prefiere:



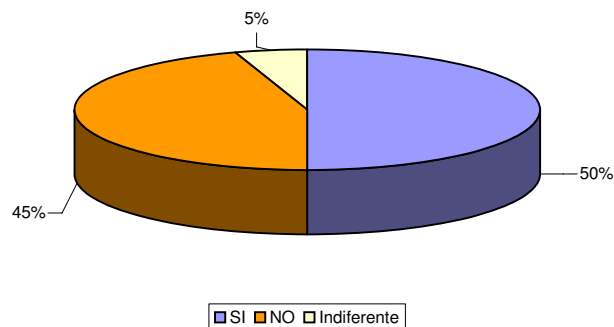
Wild Five	6	6%
Piratas	9	9%
Crazy Seven	3	3%
Poker King	1	1%
Wild West	0	0%
Toros	0	0%
Indiferente	1	1%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%



7. Cuando ud esta jugando la maquina tipo rodillo la prefiere con sonido al momento de tener una combinacion ganadora:

	TOTAL	% PART
SI	50	50%
NO	45	45%
Indiferente	5	5%
TOTAL	100	100%

7. Cuando ud esta jugando la maquina Tipo Rodillo La prefiere con sonido al momento de tener una combinacion ganadora?



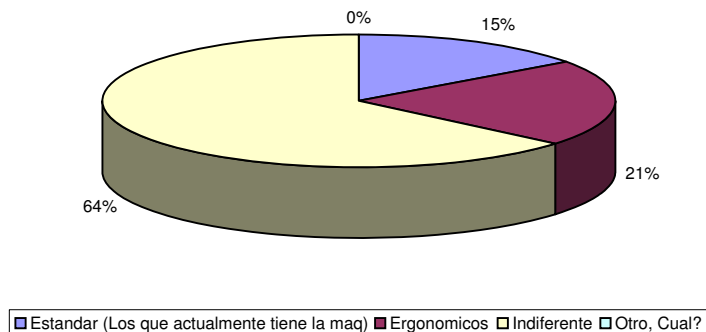
Hora
FECHA: DD MM AAAA

ENCUESTA PREFERENCIAS Y MOTIVACIONES PRODUCTO RODILLO

8. Para ud los botones o zona de contacto los prefire:

	TOTAL	% PART
Estandar (Los que actualmente tiene la maq)	15	15%
Ergonomicos	21	21%
Indiferente	64	64%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%

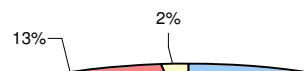
8. Para ud los botones o zona de contacto los prefire:



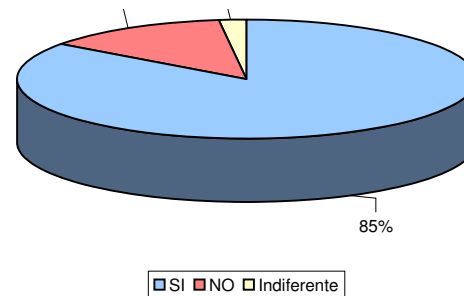
9. A ud le gustaria que las maqs tipo rodillo tuvieran progresivo o premio mayor acumulado?

TOTAL	% PART
-------	--------

9. A ud le gustaria que las maqs tipo rodillo tuvieran progresivo o premio mayor acumulado?



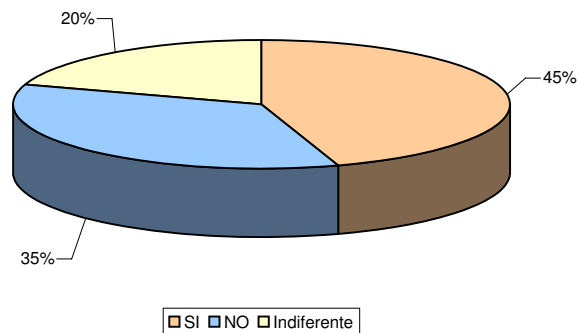
SI	85	85%
NO	13	13%
Indiferente	2	2%
TOTAL	100	100%



10. Ud prefiere en una maquina tipo rodillo que tenga la opcion de doblar?

	TOTAL	% PART
SI	45	45%
NO	35	35%
Indiferente	20	20%
TOTAL	100	100%

10. Ud prefiere en una maquina tipo rodillo que tenga la opcion de doblar?



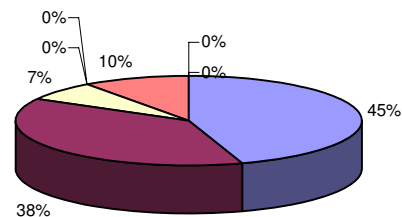
Hora
FECHA: DD MM AAAA

ENCUESTA PREFERENCIAS Y MOTIVACIONES PRODUCTO RODILLO

11. Que es lo primero que ud observa o detecta en una maquina tipo rodillo antes de jugarla?

	TOTAL	% PART
El plan de Premios	45	45%
E tipo de juego	38	38%
El acumulado	7	7%
El tipo de jugadores	0	0%
Las figuras	0	0%
La ubicación de la mq en el sitio	10	10%
Indiferente	0	0%
Otro, cual?	0	0%
TOTAL	100	100%

11. Que es lo primero que ud observa o detecta en una maquina tipo rodillo antes de jugarla



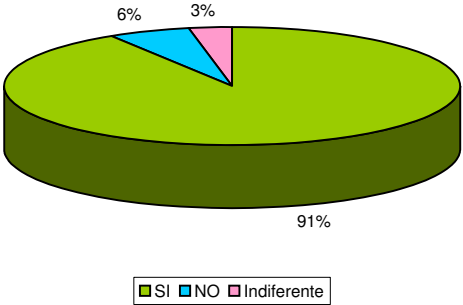
El plan de Premios
El tipo de jugadores
Indiferente
E tipo de juego
Las figuras
Otro, cual?
El acumulado
La ubicación de la mq en el sitio

12. Es importante para ud que continuamente se tengan nuevas alternativas de juego en la maq tipo rodillo en el lugar que ud frecuenta?

12. Es importante para ud que continuamente se tengan nuevas alternativas de juego en la maq tipo rodillo en el lugar que ud frecuenta?

	TOTAL	% PART
SI	91	91%
NO	6	6%
Indiferente	3	3%
TOTAL	100	100%

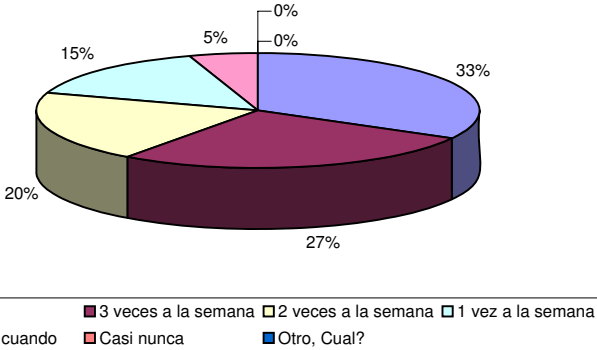
en la maq tipo rodillo en el lugar que ud frecuenta?



13. Con que frecuencia juega ud la maq tipo rodillo en el lugar que frecuenta?

	TOTAL	% PART
Diario	33	33%
3 veces a la semana	27	27%
2 veces a la semana	20	20%
1 vez a la semana	15	15%
De vez en cuando	5	5%
Casi nunca	0	0%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%

13. Con que frecuencia juega ud la maq tipo rodillo en el lugar que frecuenta?



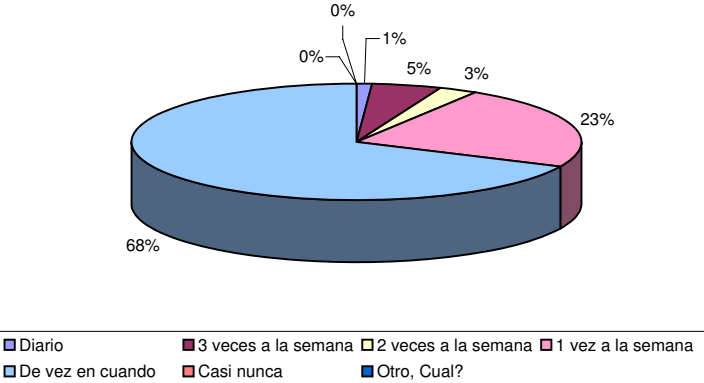
Hora
FECHA: DD MM AAAA

ENCUESTA PREFERENCIAS Y MOTIVACIONES PRODUCTO RODILLO

14. Con que frecuencia juega ud otro tipo de maquinas?

	TOTAL	% PART
Diario	1	1%
3 veces a la semana	5	5%
2 veces a la semana	3	3%
1 vez a la semana	23	23%
De vez en cuando	68	68%
Casi nunca	0	0%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%

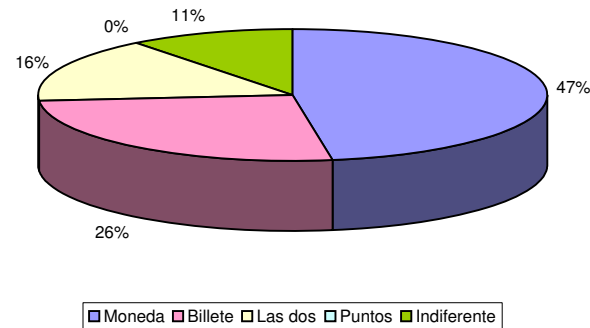
14. Con que frecuencia juega ud otro tipo de maquinas?



15. Ud prefiere jugar la maquina tipo rodillo con :

	TOTAL	% PART
Moneda	45	47%
Billete	25	26%
Las dos	15	16%
Puntos	0	0%
Indiferente	10	11%
TOTAL	95	100%

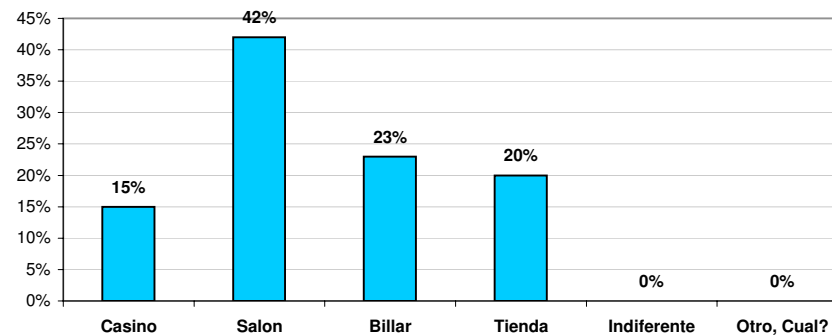
15. Ud prefiere jugar la mq tipo rodillo con:



16. Ud que lugar prefiere al momento de ir a jugar maquinas?

	TOTAL	% PART
Casino	15	15%
Salon	42	42%
Billar	23	23%
Tienda	20	20%
Indiferente	0	0%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%

16. Ud que prefiere al momento de ir a jugar maquinas?



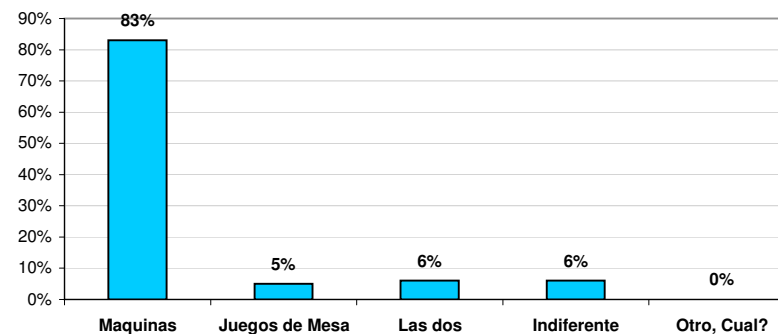
FECHA: Hora DD MM AAAA

ENCUESTA PREFERENCIAS Y MOTIVACIONES PRODUCTO RODILLO

17. Ud prefiere jugar:

	TOTAL	% PART
Maquinas	83	83%
Juegos de Mesa	5	5%
Las dos	6	6%
Indiferente	6	6%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%

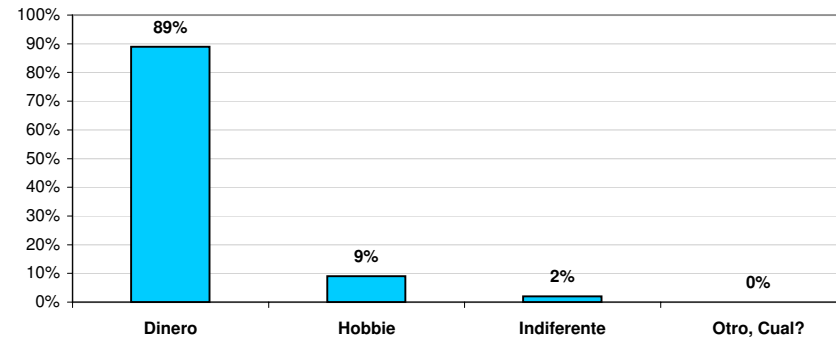
17. Ud prefiere jugar:



18. Ud juega por:

	TOTAL	% PART
Dinero	89	89%
Hobbie	9	9%
Indiferente	2	2%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%

18. Ud juega por:



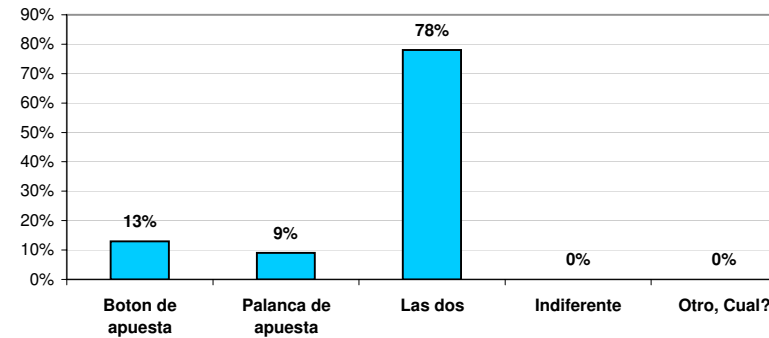
FECHA: Hora DD MM AAAA

ENCUESTA PREFERENCIAS Y MOTIVACIONES PRODUCTO RODILLO

19. Ud juega la maq tipo rodillo por medio de:

	TOTAL	% PART
Boton de apuesta	13	13%
Palanca de apuesta	9	9%
Las dos	78	78%
Indiferente	0	0%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%

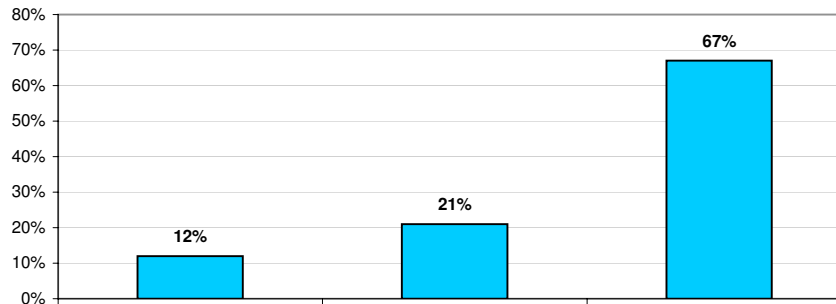
19. Ud juega la maq tiporodillo x medio de:

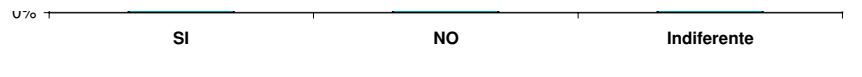


20. A Ud. Le gustaria que la maquina tipo rodillo tuviera la opcion de jugar automatico?

	TOTAL	% PART
SI	12	12%
NO	21	21%
Indiferente	67	67%
TOTAL	100	100%

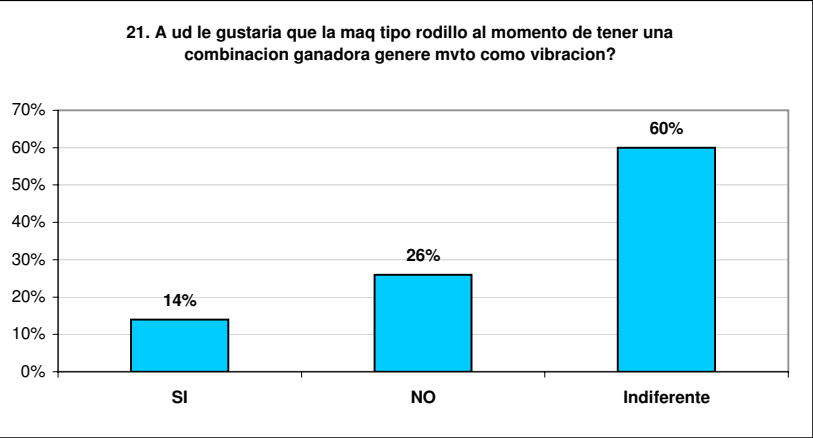
20. A ud le gustaria que la maquina tipo rodillo tuviera la opcion de jugar automatico?





21. A Ud. Le gustaria que la maquina tipo rodillo al momento de tener una combinacion ganadora genera movimiento como vibracion?

	TOTAL	% PART
SI	14	14%
NO	26	26%
Indiferente	60	60%
TOTAL	100	100%

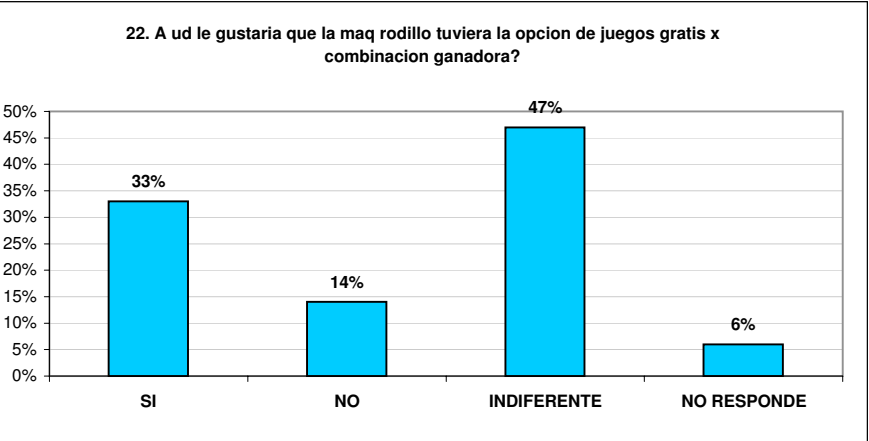


FECHA: Hora DD MM AAAA

ENCUESTA PREFERENCIAS Y MOTIVACIONES PRODUCTO RODILLO

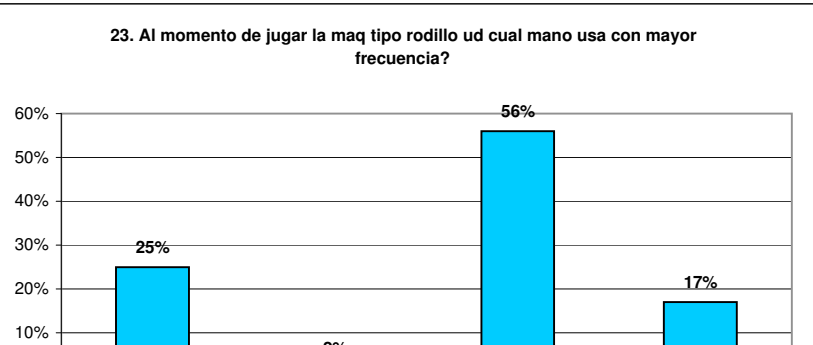
22. A Ud. Le gustaria que la maquina video tuviera la opcion de juegos gratis x combinacion ganadora?

	TOTAL	% PART
SI	33	33%
NO	14	14%
INDIFERENTE	47	47%
NO RESPONDE	6	6%
TOTAL	100	100%



23. Al momento de jugar la maquina tipo rodillo ud cual mano usa con mayor frecuencia?

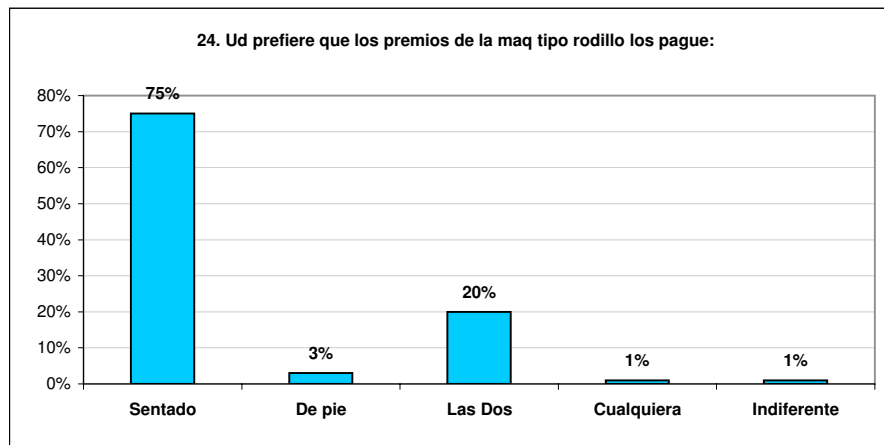
	TOTAL	% PART
La derecha	25	25%
La izquierda	2	2%
Las dos	56	56%
Cualquiera	17	17%
TOTAL	100	100%





24. Ud prefiere jugar la maquina tipo rodillo:

	TOTAL	% PART
Sentado	75	75%
De pie	3	3%
Las Dos	20	20%
Cualquiera	1	1%
Indiferente	1	1%
TOTAL	100	100%

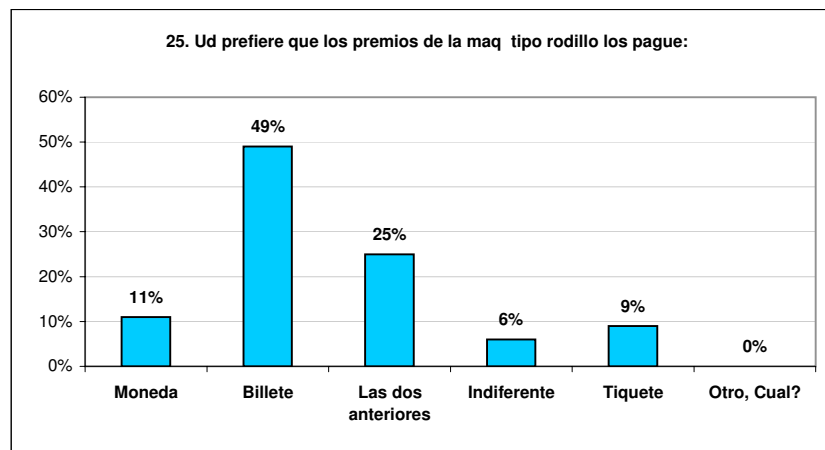


FECHA: Hora DD MM AAAA

ENCUESTA PREFERENCIAS Y MOTIVACIONES PRODUCTO RODILLO

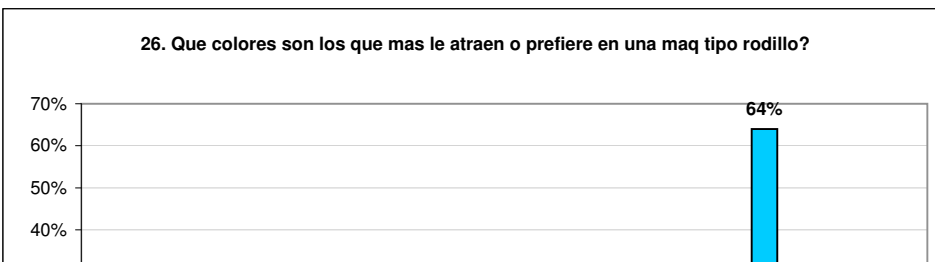
25. Ud prefiere que los premios de la maquina tipo Rodillo los pague:

	TOTAL	% PART
Moneda	11	11%
Billete	49	49%
Las dos anteriores	25	25%
Indiferente	6	6%
Tiquete	9	9%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%



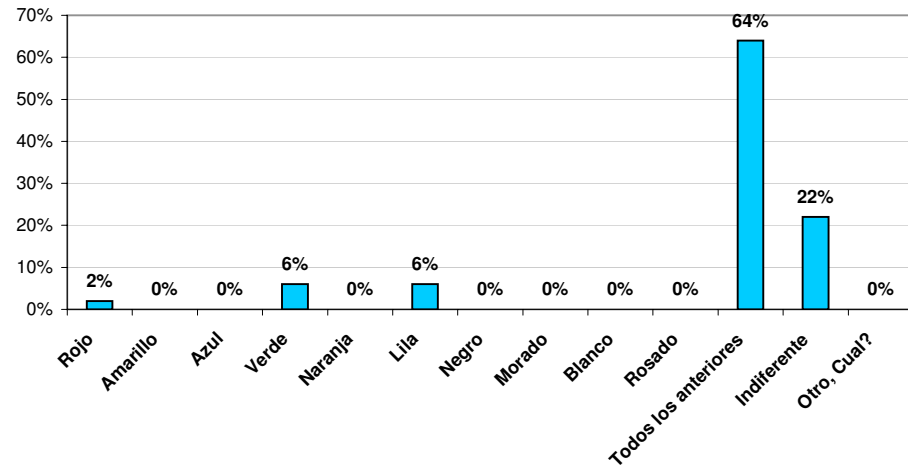
26. Que colores son los que mas le atraen o prefiere en una maquina tipo rodillo?

	TOTAL	% PART
Rojo	2	2%
Amarillo	0	0%
Azul	0	0%
Verde	6	6%



Naranja	0	0%
Lila	6	6%
Negro	0	0%
Morado	0	0%
Blanco	0	0%
Rosado	0	0%
Todos los anteriores	64	64%
Indiferente	22	22%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%

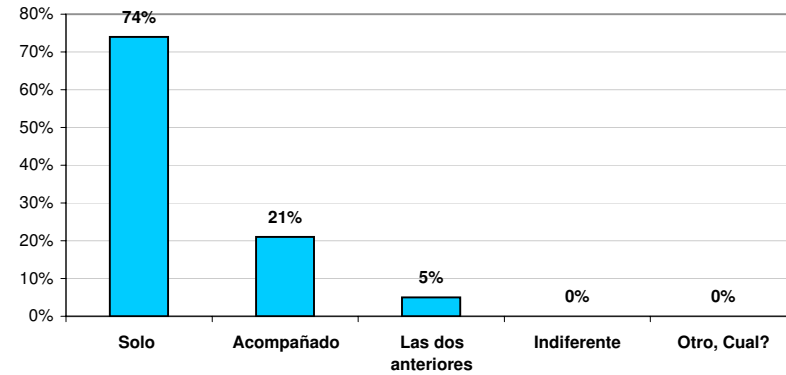
26. Que colores son los que mas le atraen o prefiere en una maq tipo rodillo?



27. Ud. Prefiere Jugar:

	TOTAL	% PART
Solo	74	74%
Acompañado	21	21%
Las dos anteriores	5	5%
Indiferente	0	0%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%

27. Ud prefiere jugar:



ENCUESTA PREFERENCIAS Y MOTIVACIONES PRODUCTO RODILLO

1. De la maquina tipo rodillo que es lo que mas le gusta?

	TOTAL	% PESO
El plan premios	63	63%
Las figuras	6	6%
El tipo de Juego	30	30%
El sonido	0	0%
La forma	0	0%
Indiferente	1	1%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%

3. De la maquina Video Rodillo que es lo que mas le gusta?:

	TOTAL	% PART
El plan premios	2	2%
Las figuras	0	0%
El tipo de Juego	0	0%
El sonido	0	0%
La forma	15	15%
Otro, Cual?	0	0%
Indiferente	83	83%
TOTAL	100	100%

4. Del diseño de las cintas o rieles de la maquina tipo rodillo las prefiere con

	TOTAL	% PART
Figuras 3D	3	3%
Figuras 2D	42	42%
Simbolos	20	20%
Letras	15	15%
Numeros	15	15%
Indiferente	8	8%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%

4.1 Para la opcion que Ud. Escogio, que prefiere:

	TOTAL	% PART
mujeres	5	5%
sietes	9	9%
dragones	15	15%
toros	6	6%
animales	18	18%
caricaturas	30	30%
guacamayas	5	5%
cerezas	10	10%
Cualquiera	2	2%
TOTAL	100	100%

6. De la maquina Tipo rodillo que juego prefiere:

	TOTAL	% PART
Caribbean	10	10%
Papillon	25	25%
Diamond	18	18%
Pharaoh	5	5%
Horse Race Show	9	9%
Seven n Clover	2	2%
Super Five	11	11%
Wild Five	6	6%
Piratas	9	9%
Crazy Seven	3	3%
Poker King	1	1%
Wild West	0	0%
Toros	0	0%
Indiferente	1	1%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%

2. Ud. Sabe jugar la maquina video Rodillo?

	TOTAL	% PART
SI	8	8%
NO	92	92%
TOTAL	100	100%

Si su respuesta es no, responda:

2.1 No la juega porque:

	TOTAL	% PART
No conoce el juego	40	40%
No le han impulsado	30	30%
Es menor el plan	5	5%
No la entiende	25	25%
Indiferente	0	0%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%

5. Para ud es importante el tamaño de la maquina (Mueble)?

	TOTAL	% PART
SI	70	70%
NO	23	23%
Indiferente	7	7%
TOTAL	100	100%

Si su respuesta es Si, responda:

5.1 La prefiere

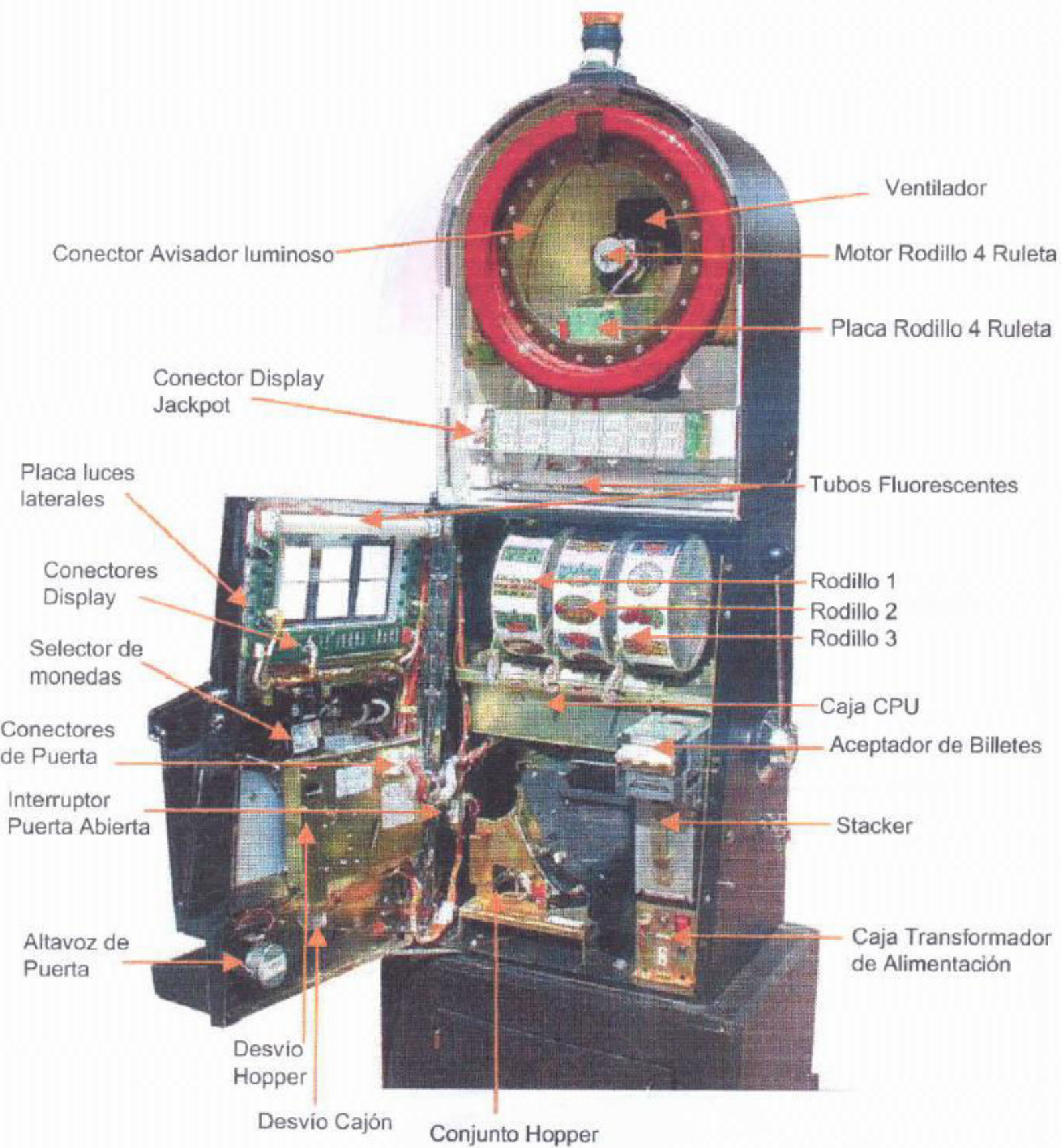
	TOTAL	% PART
Grande (RP6000)	89	89%
Pequeño (RP4000)	11	11%
Indiferente	0	0%
TOTAL	100	100%

7. Cuando ud esta jugando la maquina tipo rodillo la prefiere con sonido al momento de tener una combinacion ganadora:

	TOTAL	% PART
SI	50	50%
NO	45	45%
Indiferente	5	5%
TOTAL	100	100%

8. Para ud los botones o zona de contacto los prefiere

	TOTAL	% PART
Estandar (Los que vienen)	15	15%
Ergonomicos	21	21%
Indiferente	64	64%
Otro, Cual?	0	0%
TOTAL	100	100%



DESEMPEÑO	D/d	REQUERIMIENTO
*Que si realice la funcion para la cual va a ser diseñado	D	
*Que el usuario pueda jugar	D	
*Que el usuario pueda ver el juego (Estado, cant.cred.,cantidad de monedas, etc.)	D	*Pantalla 14" translucida, 3 rodillos mecanicos que se activan al undir mecanicos que se activan al undir el boton de apuesta.
*Que el usuario pueda tener dos interfaces de contacto visual según el perfil de jugador (Video y Rodillo)		*Pantalla 17" formato video como interfase video y pantalla 14 " como interfase rodillo y principal
*Que el usario pueda introducir monedas	D	*Monedero: Selector AZKOYEN o COIN COMPARITOR CC-40E. Ajustables para moneda local o tokens con alto grado de confiabilidad.
*Que el usario pueda introducir billetes	D	*Billetero JCM WBA-10 con staker
*Que el usuario pueda recibir monedas(premio)	D	*Hopper dosificador Suzo, Motor de 24 VDC reversible, con sitema anti-atasco. Tolva con amplia capacidad para monedas o tokens con desvio de monedas mediante bobina de +24 voltios independiente del conjunto monedero
*Que se pueda interactuar constantemente	D	*Vidrios sick pak con rieles en U para desplazamiento. Fijadores Snap Fit a presion para fijacion. Mueble extraible con base estructural y vidrios removibles tipo sick pak.
*Que se pueda apostar dinero cuando el usuario lo desee	D	*Botones con conexión al sistema operativo que de orden de inicializar el juego o apuesta. Software I.S.G
*Que en el juego tenga la posibilidad de doblar la cant. apostada.	D	*Programacion software con combinaciones ganadoras tipo I.S.G
*Que se pueda escuchar sonidos para avisar cualquier estado o condicion de juego.	D	*Parlantes internos con conexión al sistema operativo y que se programe el sonido indicado a la accion realizada.
*Que se pueda parar el juego cuando el usuario lo desee sin perder la cantidad de creditos apostados (Bloqueo)	d	*Programacion software con posibilidad de realizar estaciones en el juego (Pause)
*Que tenga espacio para colocar vasos	d	*Mueble con porta vasos
*Que resista impactos fuertes	D	*Soporte hasta 3600 N. Mueble inyectado en PPHD
*Que sea innovador	D	*Sistema interactivo y mueble acorde al tipo de usuario
*Que tenga opcion de pasar a un segundo juego como bonus según combinacion ganadora bonus según combinacion ganadora	D	*Juego principal rodillo mecanico STARPOINT. Sensores opticos de posicion. Motor NMB de 12V y 48 pasos. Aro doble de 90 mm. (3 rodillos) y juego secundario tipo video con display electronico.
TRANSPORTE	D/d	REQUERIMIENTO
<u>INTERNO (BODEGA - CARRO)</u>		
*Que se pueda transportar facilmente	D	*Que sea desarmable (4 a 5 piezas)
*Que no pese mucho	D	*100 Kg max
*Que se transporte rapido	D	*5 segundos x cm2 desplazado
*Que sea seguro	D	*Bordes con curvaturas < 90º recubiertas en caucho o espuma
<u>EXTERNO (CARRO-SALON / LOCAL)</u>		
*Que se pueda transportar facilmente	D	*Que sea desarmable (4 a 5 piezas)
*Que no pese mucho	D	*100 Kg max
*Que se transporte rapido	D	*5 segundos x cm2 desplazado
*Que sea seguro	D	*Bordes con curvaturas < 90º recubiertas en caucho o espuma
<u>EXTERNO (SALON / LOCAL - CARRO)</u>		

*Que se pueda transportar facilmente *Que no pese mucho *Que se transporte rapido *Que sea seguro	D D D D	*Que sea desarmable (4 a 5 piezas) *100 Kg max *5 segundos x cm2 desplazado *Bordes con curvaturas < 90º recubiertas en caucho o espuma
EXTERNO (PROVEEDOR - SEDE) IMPORTACIONES		
MARITIMO *Que no pese mucho *Que soporte temperaturas extremas *Que se pueda transportar facilmente *Que se transporte rapido *Que sea seguro	D D D D D	*1,000 ton, por container *1,000°C a -10°C *Que sea apilable *5 a 10 segundos x cm2 desplazado *Bordes con curvaturas < 90º recubiertas en caucho o espuma
AEREO *Que no pese mucho *Que soporte presiones extremas *Que se pueda transportar facilmente *Que se transporte rapido *Que sea seguro	D D D D D	*1,000 ton, por container *350 psi - 1500 psi *Que sea apilable *5 a 10 segundos x cm2 desplazado *Bordes con curvaturas < 90º recubiertas en caucho o espuma
TERRESTRE *Que no pese mucho *Que soporte el impacto *Que se pueda transportar facilmente *Que se transporte rapido *Que sea seguro	D D D D D	*500 ton, por container *Hasta 50,000 Newtons *Que sea apilable *5 a 10 segundos x cm2 desplazado *Bordes con curvaturas < 90º recubiertas en caucho o espuma (empresa outsourcing)
ALMACENAMIENTO	D/d	REQUERIMIENTO
*Que sea facil de almacenar *Que no ocupe mucho espacio *Que sea rapido	D d D	* 600 x 800 mm * 3 minutos por maquina
TAMAÑO	D/d	REQUERIMIENTO
*Que no ocupe mucho espacio *Que sea proporcional a la antropometria humana	d D	
INSTALACION	D/d	REQUERIMIENTO
*Que sea facil de instalar *Que sea rapido *Que sea seguro	D D D	* 3 Movimientos por maquina * 4 Segundos por maquina * Aislantes y regulador de Voltaje
USUARIO	D/d	REQUERIMIENTO
* Que pueda entender facil y rapidamente su manipulacion	D	* Simbologia adecuada y visible acorde al perfil de jugador con esquemas 2D en el juego ppal y 3D en el juego secundario * Software I.S.G HEBER PLUTO MULTIPLEX 128/16. Driver para controlar hasta 16 digitos y 128
*Que tenga posibilidades de configuraciones personales	d	lamparas de 1,2W c/u. Configuracione spara juegos tipo rodillo y video rodillo con bonus y juegos gratis. Mueble adaptable para diferentes juegos según perfil jugador (Vidrios)
*Que sea facil de manipular	D	* Max 3 movimientos por apuesta
*Que sea comodo	D	*Dispositivos ergonomicos, para vision horizontal de 5º a 30º, vertical 30º/30º (Rotacion optima ojo), para asiento 40.6 x 38.1 cm e inclinacion espaldar de 95º/105º, Altura piso - silla 66 cm
Universidad EAFIT		

*Que se pueda interactuar de varias formas	D	* Interface visual x medio de 2 receptores uno con juego mco y otro con juego digital, interface fisica para valor partida con palanca y boton de apuesta e interface de manejo y ejecucion de juego con botones de apuesta de credits x linea y cantidad de lineas a seleccionar.
*Que se pueda escuchar sonidos y movimientos para asimilar acciones o estado de juego	D	* Parlantes internos con conexión al sistema operativo
*Que se puedan sentir el estad del juego (Gane o pierde) en cuanto a texturas	d	
MATERIALES	D/d	REQUERIMIENTO

PUERTA

*Que sea resistente al impacto	D	*Estructura en perfil cuadrado de aluminio y bordes inyectados en PPHD
*Que sea resistente al agua	D	*Estructura en perfil cuadrado de aluminio y bordes inyectados en PPHD
*Que no se dañe facilmente	D	*Estructura en perfil cuadrado de aluminio y bordes inyectados en PPHD
*Que tenga buen acabado	D	*Coll Roll
* Que sea de costo modico	d	
*Que sea liviana	D	*Estructura en perfil cuadrado de aluminio y bordes inyectados en PPHD
*Que sea facil de manipular	D	*2 Movimientos para abrirla y cerrarla y 4 mvtos para armar y desarmar
*Que sea resistente a altas temperaturas	D	
*Que se puede cambiar facilmente	D	*Armar y desarmar. "Ensambls tipo snap fit"

PANTALLA 1 (Rodillo)

*Que sea resistente al impacto	D	*Posicionada internamente y protegida por vidrio en acrilico en estructura
*Que permita ver el estado del juego	D	*Translucida
*Que sea resistente al agua	D	*Vidrio en acrilico
*Que sea resistente a altas temperaturas	D	
*Que no se dañe facilmente	D	*Acrilico
*Que tenga buen acabado	D	
* Que sea de costo modico	d	
*Que sea liviana	D	
*Que sea facil de manipular	D	* 1 movimiento para instalar y desinstalar. Infografia acorde a las funciones ppales

PANTALLA 2 (Video)

*Que sea resistente al impacto	D	*Posicionada internamente y protegida por vidrio en acrilico en estructura
*Que permita ver el estado del juego	D	*Translucida
*Que sea resistente al agua	D	*Vidrio en acrilico
*Que sea resistente a altas temperaturas	D	
*Que no se dañe facilmente	D	*Acrilico
*Que tenga buen acabado	D	
* Que sea de costo modico	d	
*Que sea liviana	D	
*Que sea facil de manipular	D	* 1 movimiento para instalar y desinstalar. Infografia acorde a las funciones ppales

BOTONES

*Que sean resistentes al impacto	D	* Inyectados en PP
*Que sean resistentes al agua	D	* Inyectados en PP
*Que no se dañen facilmente	D	* Inyectados en PP
*Que tengan buen acabado	D	* Inyectados en PP
* Que sean de costo modico	d	
*Que sean livianos	D	* 1 gr max por boton
*Que sean faciles de manipular	D	*1 movimiento para su funcion

Que sean resistentes a altas temperaturas	D	
*Que llamen la atencion	D	*Diseño ergonómico e innovador con conceptos simbólicos al juego y la función.
*Que se sientan diferente al momento de tocarlos	d	*Texturas rugosas, lisas.. Etc
MATERIALES	D/d	REQUERIMIENTO
<u>MUEBLE</u>		
*Que sea resistente al impacto	D	* Vidrios en acrílico y bordes de marco en PPHD
*Que sea resistente al agua	D	* Vidrios en acrílico y bordes de marco en PPHD
*Que no se dañe fácilmente	D	* Vidrios en acrílico y bordes de marco en PPHD
*Que tenga buen acabado	D	*Recubrimiento en material compuesto
* Que sea de costo módico	d	
*Que sea liviano	D	* Max 15Kg
*Que sea fácil de manipular	D	* 2 Movimientos para su ensamble
*Que sea resistente a altas temperaturas	D	* Vidrios en acrílico y bordes de marco en PPHD
*Que llame la atención	D	* Manejo de colores y formas innovadoras
<u>PEANA</u>		
*Que sea resistente al impacto	D	*Madera
*Que sea resistente al agua	D	*Recubrimiento de aislante
*Que no se dañe fácilmente	D	
* Que sea de costo módico	D	
*Que sea liviana	D	* Max 15 Kg
*Que sea fácil de manipular	D	* 2 movimientos para abrirla y cerrarla
*Que sea resistente a altas temperaturas	D	*Madera
<u>TOLVA</u>		
*Que sea resistente al impacto	D	
*Que sea resistente al agua	D	
*Que no se dañe fácilmente	D	
* Que sea de costo módico	D	
*Que sea liviana	D	* 15 gr max
*Que sea fácil de manipular	D	* 2 movimientos por desarme
*Que sea resistente a altas temperaturas	D	
*Que llame la atención	D	*Diseño notable (innovador)
<u>BILLETERO</u>		
*Que sea resistente al impacto	D	
*Que sea resistente al agua	D	
*Que no se dañe fácilmente	D	
* Que sea de costo módico	d	
*Que sea liviano	D	Max 21 gr
*Que sea fácil de manipular	D	* 1 Movimiento por billete insertado
*Que sea resistente a altas temperaturas	D	
*Que llame la atención	D	*iluminación alrededor y señalización
*Que reciba de todos los billetes y detecte los falsos	D	*Sensor óptico
<u>MONEDERO</u>		
*Que sea resistente al impacto	D	
*Que sea resistente al agua	D	
*Que no se dañe fácilmente	D	
* Que sea de costo módico	d	
*Que sea liviano	D	*Polímero
*Que sea fácil de manipular	D	
*Que sea resistente a altas temperaturas	D	
*Que llame la atención	D	
*Que reciba monedas	D	
*Que tenga buen acabado	D	*Coll Roll
<u>MOSTRADORES</u>		
*Que sean resistentes al impacto	D	
*Que sean resistentes al agua	D	
*Que no se dañen fácilmente	D	
* Que sean de costo módico	d	
*Que sean livianos	D	
*Que sean fáciles de manipular	D	*1 movimiento por instalación
*Que sean resistentes a altas temperaturas	D	

*Que llamen la atencion	D	*Colores y diseños innovadores
*Que tengan buen acabado	D	*Acrilico
MANUFACTURA	D/d	REQUERIMIENTOS
*Que sea rapida	d	*Por maquina 2 horas max
*Que sea confiable	D	*Equipos CNC
*Que sea precisa	D	*Equipos CNC
*Que sea economica	d	* Que no supere el 8% del PPTO de la CIA.
ENTORNO	D/d	REQUERIMIENTOS
*Que se puede mover facilmente por todo el espacio	D	*Rodamientos en la base de la peana
* Que se pueda configurar facilmente con otras maquinas de la misma referencia	D	*Diseño estabdar
*Que el diseño sea acorde al lugar de desempeño	D	*Connotaciones de Casino y perfil del jugador
*Que se pueda limpiar facilmente	D	*Rodamientos en la cara inferior para permitir su rapido y facil desplazamiento
COMPETENCIA	D/d	REQUERIMIENTOS
*Que sea de dificil adquisicion	D	*Exclusividad CODERE COLOMBIA
*Que sea diseñado para su funcion especifica	D	*Concepto de maquina pagamoneda tipo rodillo con posibilidad de configuraciones personales (interactividad multiple)
*Que sea innovador	D	*Inspirado en el Usuario Colombiano para este caso Antioqueño resondiendo a sus necesidades mas puntuales en cuanto a la interaccion fisica como sicologica del juego.
PARTES ESTANDAR	D/d	REQUERIMIENTOS
*Que sean de facil y rapida adquisicion	D	*Ubicadas en los distribuidores de la compañía y proveedores de piezas desde hace mas de 20 años
*Que sean resistentes	D	
*Que sean transportables	D	*Depende del repuesto Max. 30 Kg.
EMPAQUE	D/d	REQUERIMIENTOS
*Que sea pequeño	D	*Lo mas preciso a las dimensiones de la maquina (enguacaladas)
*Que tenga posibilidades de cogerlo con la mano o con instrumentos para agarrarlo facilmente	D	*Cogederas alrededor de la base, en el medio y en la parte superior
*Que sea liviano	D	* Peso max: 25 Kg
*Que sea resistente	D	*Resistir transporte aereo, maritimo y terrestre (Presion, humedad, altas temperaturas, impacto, etc.). Recubrimientos en polimeros .
MANTENIMIENTO	D/d	REQUERIMIENTOS
*Que sea rapido	D	*Max 10 a 20 min
*Que sea confiable	D	*Programado por PC o Terminal
*Que sea frecuente	D	*Cada vez que se requiera. Min 1 vez al Mes.
CANTIDAD	D/d	REQUERIMIENTOS
*Que esten disponibles	d	*Bajo condiciones de inversion y de almacenamiento en bodega de la compañía. No debe haber ninguna maquina en Bodega, todas deben estar en operación (Rentables)
ERGONOMIA	D/d	REQUERIMIENTOS
*Que sea comoda	D	*Posturas: Distancia usuario artefacto 50 cm a 30 cm. Zona de trabajo o actividad 76,2 a 121,9 cm. Zona holgura: 76,2 a 91,4 cm Alcance Vetical: 63,5 a 78,7 cm. Zona de ubicación y alcance 30,5 a 40,6 cm. Zona

*Que se pueda manipular facilmente *Que se pueda adpatar a una altura definida (Configuracion personal) *Que se puedan identificar las partes y comandos de uso facilmente		minima de asiento 30,5 a 66 cm. Seccion Visual Desde 2 metros 101,6 a 243,8 cm. Altura ojo en postura sentado 5º a 95º percentil. Altura convencional de pie vs artefacto 243,8 cm
	D	*Fuerza maxima de movimiento 10 N
	d	*Altura variable
	D	*Canto plano dentro del rango visual antropometrico 360º 180º 90º
COSTO DEL PRODUCTO	D/d	REQUERIMIENTOS
*Que sea de costo modico	D	*Que este dentro del PPTO asigando por la compañía para transformacion anual de este tipo de producto
TIEMPO EN EL MERCADO	D/d	REQUERIMIENTOS
*Que este disponible	D	*No se maneja stock en bodega. Todas las maquinas en operación
*Que dure lo suficiente en el mercado (Salones o Tiendas)	D	*El cilco de vida es de 4 años en donde se comenzara a renovar de nuevo.
DOCUMENTACION	D/d	REQUERIMIENTOS
*Que la empresa preste servicio tecnico *Que se tenga respaldo por la empresa por defecto de fabricacion u otros.	D	*Servicio tecnico a nivel nacional
	D	*Garantia de por vida

MATRIZ EVALUATIVA

SOLUCION 1	CRITERIO	DESEMPEÑO (7%)	ERGONOMIA (5%)	COSTO PDXN (3%)	CICLO DE VIDA (5%)	USUARIO (7%)	COMPETENCIA (5%)	ENTORNO (6%)	FACIL DE ENTENDER (10%)	INTERACTIVA (5%)	INNOVADORA (APARIENCIA 5%)	CANTIDAD (3%)	FAC DE MANUFACTURA (4%)
	CALIFICACION	5	5	2	4	5	5	5	5	5	4	3	4
	CRITERIO	TAMAÑO (4%)	MTTO (4%)	PESO (2%)	PARTES ESTANDAR (4%)	MERCADO (4%)	FACT SOC Y LEGALES (1%)	MATERIALES (3%)	PROC ESPECIALES (1%)	ACABADOS (6%)	CALIDAD Y GARANTIA (4%)	EMPAQUE (2%)	TOTAL
	CALIFICACION	4	3	1	4	5	3	3	2	4	3	1	2,78

SOLUCION 2	CRITERIO	DESEMPEÑO (7%)	ERGONOMIA (5%)	COSTO PDXN (3%)	CICLO DE VIDA (5%)	USUARIO (7%)	COMPETENCIA (5%)	ENTORNO (6%)	FACIL DE ENTENDER (10%)	INTERACTIVA (5%)	INNOVADORA (APARIENCIA 5%)	CANTIDAD (3%)	FAC DE MANUFACTURA (4%)
	CALIFICACION	5	5	2	3	4	4	5	5	4	4	3	3
	CRITERIO	TAMAÑO (4%)	MTTO (4%)	PESO (2%)	PARTES ESTANDAR (4%)	MERCADO (4%)	FACT SOC Y LEGALES (1%)	MATERIALES (3%)	PROC ESPECIALES (1%)	ACABADOS (6%)	CALIDAD Y GARANTIA (4%)	EMPAQUE (2%)	TOTAL
	CALIFICACION	2	3	1	3	3	3	3	2	4	3	1	1,22