

14.
2es



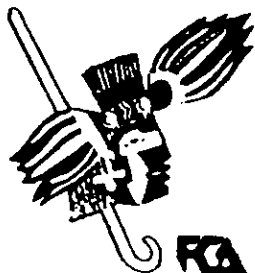
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE CONTADURIA Y ADMINISTRACION

FACTORES DE EXITO DE LOS PRINCIPALES CENTROS DE DIVERSION PARA NIÑOS EN LA CIUDAD DE MEXICO Y SU AREA METROPOLITANA

SEMINARIO DE INVESTIGACION ADMINISTRATIVA
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN ADMINISTRACION
P R E S E N T A :
COLIN RIVERA FLOR MARIA DE GUADALUPE
GOMEZ FUENTES RITA
RUIZ DIAZ CARLOS

ASESOR DEL SEMINARIO: L.A.E. J. CARLOS VARELA COTA



CA MEXICO, D.F.

1999

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1
233003



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.



Agradecemos a :

Divertido,
Ing. Fernando Reyes Moreno.
Director Ejecutivo de Relaciones.

La Feria Chapultepec Mágico,
Lic. Ignacio Ceballos.
Gte. Relaciones Públicas.

Papalote Museo del Niño,
Lic. Marinela Servitje de Lerdo de Tejada.
Directora General.

Reino Aventura,
Lic. Miriam Limón.
Mercadotecnia.

Universum Museo de la Ciencia.
Gabriela Guzzy de Name.
Directora General.

Las facilidades prestadas para la elaboración de esta
Investigación Académica.



ÍNDICE.

	PAG.
INTRODUCCION.	5
JUSTIFICACIÓN	8
CAPITULO I. Conceptualización de los centro de diversión.	9
1.1 Concepto.	9
1.2 Antecedentes.	9
a) Reino Aventura.	9
b) La feria Chapultepec Mágico.	16
c) Divertido.	20
d) Papalote museo del niño.	22
e) Universum.	34
CAPITULO II. Metodología.	44
2.1 Planteamiento del problema.	44
2.2 Objetivo General.	44
2.3 Objetivos Específicos.	44
2.4 Hipótesis	44
2.5 Tipo de Investigación.	44
2.6 Fuentes de Información.	45
CAPITULO III. Investigación de Campo.	46
3.1 Muestreo.	46
3.2 Diseño del Cuestionario.	47
3.3 Análisis del Cuestionario.	50
3.4 Tabulación de los resultados.	52
CAPITULO IV. Conclusiones y Recomendaciones.	107
CAPITULO V. Comprobación de Hipótesis.	118
BIBLIOGRAFÍA.	120



“El juego es un tipo de Representación sobre la Vida en general. Nos conduce dentro de un contexto restringido y bien definido hacia el mismo tipo de motivación y comportamiento que vemos en el plano más amplio de la vida en la que jugamos de verdad. Realmente, es difícil decir cuál es el juego y cuál la realidad. ¿Es acaso el juego sobre la vida, o es la vida una amalgama y una extensión de los juegos que aprendimos a jugar en la niñez?”:
James J. Coleman.



INTRODUCCIÓN.

Los niños no son el Futuro del Mundo, Son nuestro Presente.

Nuestro interés en el ramo del entretenimiento infantil nació específicamente del hecho de que, como padres de familia, enfrentamos cotidianamente las carencias del sector cuando buscamos alternativas de diversión y educación para nuestros hijos.

Por otro lado, los problemas a los que nos vemos expuestos los habitantes de la Ciudad de México como la contaminación ambiental, la falta de áreas verdes y la inseguridad, hacen que cada día sea más difícil encontrar alternativas de juego y esparcimiento en lugares públicos.

Otro factor que consideramos muy importante fue el de la demanda, dado el tamaño del mercado, ya que a diferencia de otros países en el mundo, México se ha distinguido por su altísimo porcentaje de población joven e infantil. Esta última representa más de una cuarta parte de la población total del país.

De acuerdo a los estudios más recientes del INEGI, la población total en el D.F. y área Metropolitana asciende a 22.4 millones de habitantes, de las cuales más del 26% son niños menores de 12 años.

De este porcentaje, un 27% corresponde a los segmentos socioeconómico A, B y C+, a quienes podemos considerar como los "clientes típicos" de los centros de entretenimiento, y por tanto, nuestro principal grupo objetivo.



Vale la pena mencionar que, aunque la diversión y la novedad son los principales motivadores para los niños, los padres dicen apreciar más el valor didáctico que ofrecen algunos centros y la posibilidad de interactuar entre familia. Por otro lado, cuando se toma la decisión de a dónde ir, la comodidad en términos de ubicación - desplazamiento es también un factor importante.

La industria del entretenimiento a nivel mundial, vive un proceso de evolución constante. Aunque existen infinidad de conceptos y modas en el sector entretenimiento, según la IAAPA (International Association of Amusement Parks and Attractions), existen dos tendencias que son especialmente importantes por su fuerte influencia.

La primera se dirige hacia un gran desarrollo en el renglón de los "Centros de Entretenimiento Familiar" definidos como instalaciones permanentes de operación continua a lo largo del año. Generalmente ubicados en interiores y/o dentro de centros comerciales; con juegos de destreza, redención, videojuegos; y sin juegos mecánicos.

Salvo conocidas excepciones, cada vez es más difícil mantener la rentabilidad operativa de los "mega parques" de diversión. Para obtener los aforos necesarios, éstos requieren de un rango de alcance muy amplio, mientras que los consumidores, contrariamente, tienden a desplazarse cada día menores distancias. Este hecho hace que los centros de entretenimiento familiar una excelente alternativa para la industria del entretenimiento.

La segunda tendencia importante obedece a una exigencia de los padres de familia, preocupados por encontrar alternativas de entretenimiento que aporten un valor "formativo" para sus hijos.



Hace solo unos años nace de manera formal, el concepto de "Centro de Educación / Entretenimiento", conocidos en el mundo como "Edutainment Centers". En México contamos ya con un claro ejemplo: el "Papalote Museo del Niño".

En estos centros se busca como prioridad la diversión y el entretenimiento de los visitantes, pero también el desarrollo intelectual y humano de los niños.



JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se realizó con la finalidad de conocer los factores de éxito comercial en los principales centros de diversión del Distrito Federal, para lo cual se seleccionaron 5 de los centros que gozan de mayor popularidad entre la población infantil en un rango de edad de 5 a 12 años. Los lugares elegidos fueron: Reino Aventura, Papalote Museo del Niño, La Feria Chapultepec Mágico, Divertido, y Universum.

En la actualidad la población del país en su mayoría esta conformada por jóvenes y niños; y estos últimos representan un mercado potencial de estudio para los administradores, el cual ha sido poco explorado y del que es posible obtener información verídica y confiable de lo que desea y necesita.

A través de esta investigación con fines académicos pretendemos dar a conocer el punto de vista de la población infantil respecto a los factores que influyen para que un lugar sea más popular y cuente con mayor asistencia de este segmento de la población.



CAPITULO I. - CONCEPTUALIZACIÓN DE LOS CENTROS DE DIVERSIÓN

1.1 CONCEPTO

Es un recinto físico de grandes dimensiones en donde se conjuntan una serie de elementos como: áreas verdes, juegos mecánicos, espectáculos, formas de aprender jugando, áreas de alimentos, personal guía y tiendas de souvenirs, con el fin de que los asistentes disfruten de momentos de esparcimiento.

1.2 ANTECEDENTES.



a) REINO AVENTURA

Es el centro de diversión más grande de América Latina, lo más similar a Disneyland. A 16 años de inaugurado es uno de los lugares más importantes en cuanto a diversión se refiere en México, se ha convertido en una alternativa de esparcimiento para los niños que habitan el Distrito Federal y la República Mexicana.

Inaugurado oficialmente en el mes de Marzo de 1982, ha sido el parque recreativo más visitado en México, Reino Aventura ofrece diversión y entretenimiento durante una estancia de 10 horas, con más de 40 atracciones para chicos y grandes, operando con altas medidas de seguridad en todas sus instalaciones y dentro de un ambiente cultural, temático, ecológico y recreativo.

Este parque se encuentra repartido en siete pueblos: Pueblo Francés, Pueblo Suizo, Pueblo Marraquí, Pueblo Infantil, Pueblo Polinesio, Pueblo Mexicano y Pueblo Vaquero, cada uno cuenta con una gran variedad de juegos mecánicos, restaurantes, tiendas de souvenirs, juegos de destreza, espectáculos y todo lo que requieran los asistentes para gozar de este parque.





Atracciones.

1. - Río Salvaje	15. - Barón Rojo	29. - La Mansión de la Llorona
2. - Canoa Krakatoa	16. - Grand Prix	30. - Juegos de Vídeo
3. - Ruleta	17. - Chiquimotos	31. - Music Express
4. - Catarina Voladora	18. - Reino Jet	32. - El Nuevo Reino de la Risa
5. - Splash	19. - Aventura Karts	33. - Lo Mejor del Oeste
6. - Scorpión	20. - Pasaje del Terror	34. - Vídeo Magia
7. - Vuelo Alpino	21. - Nube Flotante	35. - Teatro Alameda Cinema 3D
8. - Junior Roller	22. - Space Shot	36. - Radio Aventura
9. - Hollywood Star	23. - Viaje Inesperado	37. - Laberinto
10. - Rueda Panorámica	24. - Reino Marino	38. - Teatro Rústico
11. - Huracán	25. - Carrusel	39. - Tao-tiki
12. - Com Boy Kid	26. - Cabaña del Tío Chueco	40. - Mundo Jurásico
13. - Baby Flippers	27. - Cinema 180	41. - Carros Chocones
14. - Club de Yates	28. - Teatro Samoa	



Promociones

Reino Aventura ofrece con diferentes promociones para sus asistentes:

◆ Cumpleaños

A todas las personas que cumplan años en el mes en curso y que visitan Reino Aventura y que se presenten con su acta de nacimiento y una identificación con fotografía, podrán obtener un pasaporte mágico gratis.



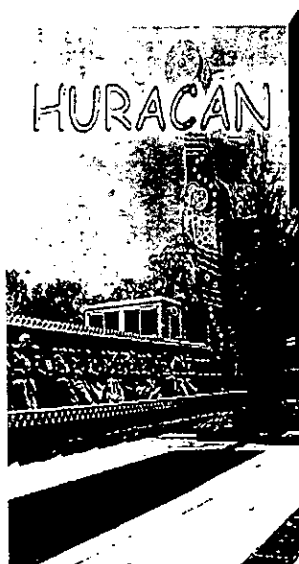
♦ Auto Sardina

Todos los viernes del año excepto en vacaciones de semana santa, una semana después, y las semanas de Navidad y año nuevo, a todas las personas que quepan en un automóvil tipo sedan, entran al parque con derecho de pasaporte mágico, pagando el precio que esta vigente en taquillas por automóvil en la fecha de su visita.

El precio de esta promoción es de \$450 pesos por automóvil.

♦ Por si llueve

A todos los visitantes que compraron su pasaporte mágico, de atracciones o de espectáculos a precio completo y que el día de su visita por motivos de lluvia no puedan gozar de las instalaciones del parque antes de las 15 horas, se les otorgará un cupón para que puedan regresar gratis cualquier otro día antes del 31 de diciembre del año en que fue otorgado.



♦ Reino en tu delegación

A todos los visitantes que lleven consigo su credencial para votar o licencia de manejo vigentes, y visiten el parque en el mes que corresponde a su delegación o municipio al adquirir su pasaporte mágico, Reino Aventura obsequia otro igual.

♦ Pasaporte glotón

Al público usuario de Internet y que visite la página de Reino Aventura, al imprimir los cupones que ahí se encuentran y los presenten en las taquillas del parque, en la compra del pasaporte mágico a precio vigente además de todos los juegos y espectáculos, incluye uno de los siguientes tres paquetes de alimentos a escoger:

1. - Hamburguesa, papas y refresco
2. - 2 Hot dogs, papas y refresco
3. - Torta, papas y refresco



PASAPORTES DE ENTRADA.

♦ Pasaporte de espectáculos

El cual da derecho a asistir a los siguientes espectáculos:

Shows: en teatro alameda, teatro Samoa, Plaza las ranas, Batman, Picapiedras, Popeye, Desfile de personajes y espectáculos y conciertos en el teatro rústico. No Incluye juegos mecánicos, de destreza, go karts ni video.

El precio de este pasaporte es de \$55 pesos



♦ Pasaporte atracciones

Con este pasaporte se puede asistir a todos los espectáculos además de las siguientes atracciones: Biogranja lala, reino marino, serpentarium especies venenosas y el pasaje del terror. No incluye juegos mecánicos, de destreza, gokarts ni video.

El precio de este pasaporte es de \$75 pesos

♦ Pasaporte mágico anual

Este pasaporte permite asistir durante un año a partir de la fecha de compra a todos los juegos mecánicos, atracciones y espectáculos las veces que quieran. Este no incluye go karst, juegos de video ni destreza. Válido en días y horas de operación.

El precio de este pasaporte es de \$300 pesos.

♦ Pasaporte mágico

Este pasaporte permite asistir a todos los juegos mecánicos y atracciones, además de los espectáculos las veces que quieran. No incluye go karts, juegos de video ni destreza.

El precio de este pasaporte es de \$120 pesos.



- ♦ Pasaporte jurásico

El precio de este pasaporte es de \$30 pesos, en la compra de algún pasaporte (Mágico, Atracciones, espectáculos) el pasaporte jurásico tiene un costo de \$18 pesos.

Servicios adicionales.

- ♦ Orientación e información

Adicionalmente el parque ofrece al público asistente, orientación e información en el módulo de relaciones públicas que se encuentra en el Pueblo Mexicano o a cualquier otro módulo de información que se encuentran distribuidos en el parque.

- ♦ Objetos perdidos

Para reportar objetos que han sido extraviados o en su caso que hayan sido encontrados.

- ♦ Carreolas, sillas de rueda y lockers para renta.

Este servicio se encuentra a la entrada del parque para comodidad de todos los asistentes. Dentro y fuera del parque se encuentran 700 lockers a disposición del público usuario.

- ♦ Radio Aventura

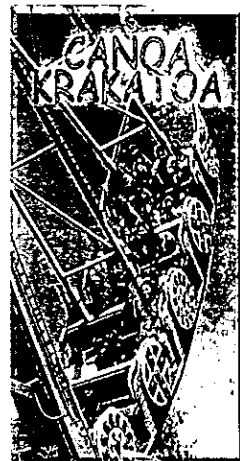
Para reportar papas o niños extraviados y facilitar su búsqueda, ya que tiene cobertura en todo el parque. Todo esto en el pueblo Mexicano.

- ♦ Teléfonos

Distribuidos por todo el parque, y venta de tarjetas ladatel en tiendas de souvenirs.

- ♦ Restaurantes

Aquí se podrán encontrar desde carritos de comida y golosinas hasta comida sushi para todos los gustos.





♦ Cajeros Automáticos

En el pueblo Mexicano y en los juegos de destreza del pueblo Suizo se encuentran cajeros automáticos en red de diferentes bancos, para poder disponer de efectivo en el momento en que se desee.

♦ 12 tiendas de souvenirs

Donde se encontraran un gran variedad de artículos desde playeras, vasos, plumas, tasas, gorras, muñecos de peluche, destapadores, pins, calcomanías, impermeables, etc., que harán recordar la visita.

♦ Estación de primeros auxilios

Que se encuentra dentro del pueblo vaquero. Para la seguridad de todos los asistentes se cuenta con este servicio que puede ser utilizado en cualquier momento de emergencia, sin necesidad de salir del parque.

♦ Estacionamiento

Reino Aventura cuenta con estacionamiento amplio ya que cuenta con la capacidad de albergar a 2,500 automóviles, seguro y con la más estricta vigilancia todas las horas de permanencia en el parque. Este servicio se ofrece sin costo adicional.



Como parte de la filosofía empresarial de este parque tenemos:

MISION:

"Hacer feliz a la gente"

- Cuando los niños rían y las familias convivan en sana armonía...
- Cuando todos los que de alguna forma participamos en llevar a cabo esta misión nos llenamos de orgullo por servir....
- Cuando borremos el llanto con una sonrisa....
- Cuando a través de nuestra capacidad innovadora, nuestros clientes se hayan divertido y con magia los transportemos a la fantasía...
- Cuando logremos que ese alegre niño que todos llevamos dentro despierte....



Entonces y solo entonces nuestra misión estará cumplida.

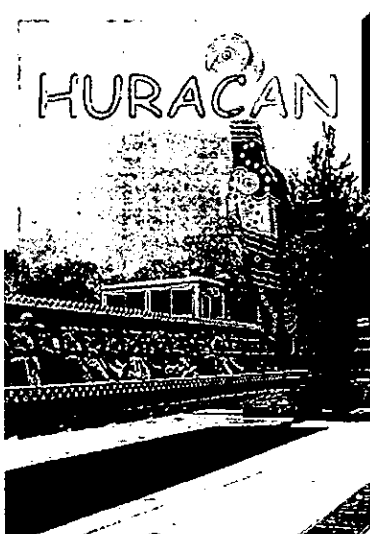
VISIÓN:

Ser y posicionar Reino Aventura a nivel mundial como la marca latinoamericana más atractiva e influyente en el mercado de la diversión, sinónimo de excelencia en servicio y fantasía.

VALORES:

En Reino Aventura como en toda familia tenemos valores bien definidos que derivan de la Filosofía de la empresa encaminados al logro de nuestra misión, conócelos y vívelos.

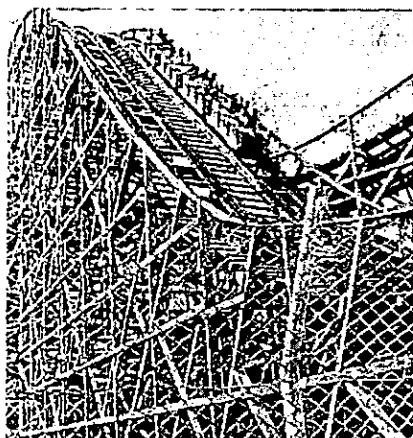
Alegría Servicio Innovación
Respeto Trabajo en Equipo Honestidad.



DIRECCIÓN. Carretera Picacho al Ajusco # 1500
Tel. 645-05-59 645-44-57 y 728-72-00
Internet: <http://www.reinoaventura.com.mx>
Horario de visita: De martes a jueves de 10 a 18 hrs. y
viernes a domingo de 10 a 19 hrs.



b) LA FERIA CHAPULTEPEC MÁGICO



Parque de diversiones reinaugurado en 1992 , por el entonces Presidente de la República el Lic. Carlos Salinas de Gortari, como una opción más de diversión para los niños del Distrito Federal. Esta ubicado al poniente de la Ciudad de México dentro del bosque de Chapultepec en la segunda sección.

Dentro de sus instalaciones cuenta con 57 atracciones, de las cuales la más representativa es la montaña rusa la cual tiene más demanda por parte del público asistente.

Parque de diversiones reinaugurado en 1992 , por el entonces Presidente de la República el Lic. Carlos Salinas de Gortari, como una opción más de diversión para los niños del Distrito Federal. Esta ubicado al poniente de la Ciudad de México dentro del bosque de Chapultepec en la segunda sección.

Dentro de sus instalaciones cuenta con 57 atracciones, de las cuales la más representativa es la montaña rusa la cual tiene más demanda por parte del público asistente.

El resto de estas atracciones son:

1.- Tornado	20.- Batimóvil	39.- Payaso Loco
2.- Avión del amor	21.- Formula 1	40.- Castillo Mágico
3.- Trenecito río grande	22.- Látigo Infantil	41.- Tren Espacial
4.- Batidora	23.- Bomberos	42.- Supersónicos
5.- Sombrillas	24.- Castillo de la Fantasía	43.- Carros Chocones
6.- Pulpo	25.- Laberinto	44.- Show de Lobos Marinos
7.- Julio Verne	26.- Cascadas	45.- Pista de Grand Premio
8.- Cascabel	27.- Palacio de Cristal	46.- Látigo Volador
9.- La feria del buen comer	28.- Destreza	47.- Nao de China
10.- Martillo	29.- Monoriel Infantil	48.- Expreso El Constituyente
11.- Tren del amor	30.- Tragabolas	49.- Carrusel



12.- Lanchitas	31.- Carrusel Doble	50.- Casona del Terror
13.- Aladino	32.- Puente Mezcala	51.- Ciclón
14.- Emergencia	33.- Barón Rojo	52.- Supernova
15.- Topolino	34.- Trabat	53.- Troncos
16.- Tamborcitos	35.- Cabaña Chueca del	54.- Castillo Feliz
17.- Carretitas	Sereno	55.- Picapiedra
18.- Minicarros Chocones	36.- Sillas Voladoras	56.- Rueda Doble
19.- Dakkart (Pirata Infantil)	37.- Montaña Rusa	57.- Tasas locas
	(Serpiente de Fuego)	
	38.- Dragón	

Promociones

♦ Paquete Ecolín

Con un costo de \$65 pesos que incluye todas las atracciones las veces que se desee, excepto la montaña rusa, el cascabel y la casona del terror, a los cuales se tiene derecho a subir una sola vez.

♦ Pase Mágico

Cuyo costo es de \$15 pesos con el cual se tiene derecho a 30 juegos, 8 para adultos y 22 para niños.

SERVICIOS ADICIONALES

♦ Estacionamiento.

Se cuenta con un área de estacionamiento con un costo adicional.

♦ Áreas de Alimentos

Donde es posible encontrar desde palomitas, helados, refrescos, golosinas, hasta hamburguesas, hot dogs, tortas, tacos al pastor, etc.



♦ **Personal Guía dentro de las instalaciones.**

Para orientar a los visitantes sobre la ubicación de los diferentes juegos y todos los servicios que ofrece la feria.

♦ **Cajeros Automáticos**

El parque cuenta con un cajero automático en red ubicado en la entrada del mismo.

♦ **Cabina de Radio**

La cabina esta patrocinada por la estación de radio Alfa 91.3 donde se puede escuchar diferente tipo de música durante todo el día en las instalaciones del parque.

♦ **Tienda de souvenirs**

Donde se puede encontrar artículos promocionales y representativos del parque, que harán recordar al visitante su estancia en el mismo, entre estos artículos están: gorras, playeras, vasos, llaveros, tasas, plumas, gomas, etc.

♦ **Renta de lockers.**

Para comodidad de los usuarios del parque se ofrece el servicio de renta de lockers, en donde pueden guardar sus pertenencias sin peligro de que se les extravíen, ya que son totalmente seguros. Estos se encuentran en los torniquetes de acceso antes de entrar al parque.

♦ **Teléfonos públicos**

Ubicados a la entrada y en los torniquetes de acceso al parque.

♦ **Organización de fiestas de cumpleaños**

El paquete fiesta incluye servicio en la terraza por tres horas, mesas y sillas, platos, vasos, servilletas y manteles, piñata con dulces, pastel del sabor que se solicite, decoración con globos, paquete de alimentos que incluye: una hamburguesa, una bolsa de papas, un refresco y una gelatina, pase mágico o paquete ecolín. El pastel la piñata, los vasos y los platos, son del personaje que se solicite. Posterior en la celebración en la terraza, los invitados podrán disfrutar de los juegos que incluya el paquete contratado, hasta el cierre del



parque. Se manejan un mínimo de 25 personas en el horario que se desee, respetando la operación del parque. Las reservaciones se hacen con un mínimo de 15 días de anticipación.

DIRECCIÓN: Segunda Sección del bosque de Chapultepec a un costado del Museo del Niño y el Museo de la Comisión Federal de Electricidad.

Tel. - 230-21-21

Horario de visita: Martes a viernes de 11 a 19 hrs.

Sábado y domingo de 10 a 21 hrs.



c) DIVERTIDO

Parque de diversiones ubicado al norte de la Ciudad de México en Periférico norte frente a Echegaray, teniendo como finalidad ser una opción más para la diversión y esparcimiento para la población de esta zona de la ciudad.

En sus instalaciones cuenta con juegos mecánicos, show de delfines y payasos y las dos mayores atracciones de este parque que son el castillo del terror y el skycoaster.

El castillo es el más grande en su tipo en la Ciudad de México, cuyo recorrido tiene una duración de 40 minutos.

DIVERTIDO

Pasaporte Divertido \$29.90
Pasaporte Junior \$24.90 (menos de 1.10 mts)

Incluye todos los juegos y espectáculos

NO INCLUYE

Sky coaster \$60
Carros chocones
Can ams (Go Karts)
Castillo del terror
Alicia la mujer gigante
Space Mountain

Acceso al parque \$9.00, solo incluye espectáculos. Venta de fichas dentro del parque.

Guarda cosas \$ 2.00



ATRACCIONES

Barco Pirata	1.15 mts	Medusas	1.15 mts.	Orbiter	1.40 mts. Min.
Rainbow	1.30 mts	Sombrillas	-----	Dakkar	-----
Troncos	1.15 mts	Tren espacial	1.35 mts. Max.	Mini enterprise	1.40 mts. Max.
Oruga	1.15 mts	Galeones	1.35 mts. Max.	Minirueda	1.35 mts. Max.
Molino Chueco	-----	Aeropuerto	1.45 mts.	Himalaya	1.30 mts. Min.
Crazy Plane	-----	Snow Convoy	1.35 mts.	Looping	1.30 mts. Min.
Castillo de Cristal	-----	Laberinto	1.40 mts.	Cascadas	1.00 mts
Rueda Panorámico	-----	Túnel del tiempo	1.15 mts		

Horario Martes a viernes de 10 a 18:30 hrs.

Sábado, Domingo y días festivos de 10 a 20 hrs.



d) PAPANOTE MUSEO DEL NIÑO

Para México, este es un museo nuevo en todos los sentidos, propio para menores de 14 años y enriquecedora experiencia para adultos.



Al explorar el recinto se percata que es un museo interactivo, es decir, un espacio donde los visitantes, a través de acciones concretas y directas sobre elementos puestos a su disposición (aparatos que reproducen fenómenos y funcionamientos, material didáctico, etc.), pueden conocer, explicar, experimentar, sentir y cuestionar sobre los elementos que los rodean y las leyes o fenómenos que permiten su existencia.

Después de conocer varios museos para niños en el mundo, la Sra. Cecilia Occelli de Salinas, se propuso crear uno para los mexicanos. Apoyando su iniciativa, se unieron 180 importantes empresarios presididos por Carlos Autrey, cuyos donativos hicieron realidad este espacio situado en la segunda sección del bosque de Chapultepec. Nació del entusiasmo de un grupo de jóvenes empresarios que quisieron hacer realidad un sueño: Apoyar la educación de la niñez mexicana en un espacio diferente. Un patronato integrado por 19 miembros dirige los caminos de esta institución privada, constituida como asociación civil. Cuando se concibió el proyecto se trazó en la imaginación un museo del niño a la altura de los mejores del mundo: la calidad de la experiencia educativa que papalote ofrecería a la infancia mexicana, tenía que ser congruente con los objetivos de autosuficiencia Financiera que se plantearon desde el principio. Por ello, en todos sus proyectos y acciones se adoptó un criterio empresarial de calidad y eficiencia en el servicio.

El diseño del papalote lleva la firma del arquitecto Ricardo Lagotera, esta construcción consiste en tres modernos edificios con cada uno representado figuras geométricas básicas: el círculo (Edificio esférico) : el triángulo (El edificio de la pantalla Imax) y el cuadrado (área principal de exhibiciones) con un total de 12 640 metros cuadrados construidos.



El museo ocupa 23 917 metros cuadrados. Este es un parque muy apreciado por los habitantes de la ciudad y un punto de gran interés para el turismo nacional y extranjero.



Este museo contiene además de excelente concepción arquitectónica, cuates (así fueron bautizados los amables y jóvenes guías), área de comida y juegos infantiles, el papalote presenta 280 aparatos organizados de acuerdo con cinco temas a explorar: Nuestro mundo, cuerpo humano, conciencia, comunicaciones y expresiones.

Paralelamente, se ofrece un atractivo más: la megapantalla, impresionante espectáculo que proyecta películas educativas en una área de 25 por 25 metros, con sonido cuadrafónico. Cabe señalar que si bien se concibió como algo adicional al museo, en realidad la mega pantalla se ha convertido en el principal motivo de visita a este recinto capaz de albergar hasta 2000 visitantes en forma simultánea.



El papalote tiene un espacio para exhibiciones temporales que complementa y enriquecen su acervo, periódicamente se sustituyen, dando paso a nuevas expresiones. Han estado presentes temas como Lego (Juguetes educativos), y arte colonial hecho por niños. También se ha planeado invitar organizaciones ecologistas para que realicen talleres infantiles en el museo.

Asimismo, para dependencias gubernamentales y privadas, instituciones educativas y museos, que lo requieran, el personal del papalote presta sus servicios de asesoría y consultoría; además, las empresas pueden rentar las instalaciones para eventos especiales y así brindar a su invitados un paseo muy grato por el museo.

Ha sido realmente asombrosa la respuesta del público siendo este la mejor publicidad. Se ha dicho que el reto ahora es sostener el mismo nivel de calidad en el servicio siempre, lo cual implica realizar un mantenimiento constante, tanto a su edificio como a sus exhibiciones.

Este museo abrió sus puertas al público el 8 de noviembre de 1993 y hay quienes lo han visitado más de una vez. Por ello, cada dos o tres meses, en promedio se cambian las exhibiciones, de tal forma que quien repita su estancia encontrará nuevos atractivos a lo largo de su recorrido.

Gracias al esfuerzo e interés de empresarios mexicanos, la Ciudad de México tiene un nuevo y sorprendente museo: muchos lo disfrutarán gracias al patrocinio de importantes compañías que invitan cada mes a 16000 niños de escuelas públicas a aprender y divertirse.

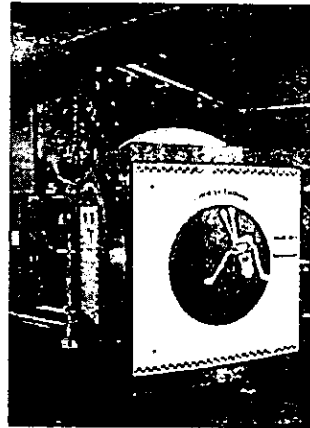


De esta manera, el famoso bosque de Chapultepec (mas antiguo de América Latina) que durante algún tiempo estuvo tan descuidado cada día atrae más personas.

A más de cuatro años de haberse inaugurado como el papalote museo del niño es ya un museo reconocido en México y en el extranjero. Se ha convertido en una gran alternativa educativa para los niños que habitan en el Distrito Federal y el resto del país. Actualmente suman ya casi 5 millones de personas que han visitado el museo. Sin embargo, el contribuir al aprendizaje y el crecimiento intelectual de los niños es más satisfactorio para este museo que todos los logros cuantitativos alcanzados hasta el día de hoy.

Los Objetivos de papalote museo del niño son:

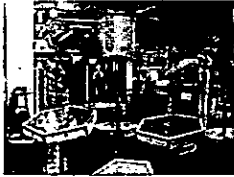
- Experiencia educativa interactiva
- Calidad en el servicio
- Optimo mantenimiento en las exhibiciones y en las instalaciones
- Renovación e innovación permanente de alternativas de aprendizaje
- Concepción del museo como un espacio popular y accesible a todos los públicos.



Existen dos instrumentos fundamentales que son las herramientas básicas para lograr sus objetivos:

- La exhibiciones interactivas, aparatos que reproducen fenómenos, facilitan la comprensión de como funcionan la cosas, y que estimulan la creatividad e imaginación. Fomentan el descubrimiento a través de la acción directa y funcionan al ritmo que requiere cada usuario, de manera agradable y divertida.
- Los guías o facilitadores, llamados cuates, son el elemento humano necesario para la mejor comprensión de las exhibiciones interactivas, porque permiten establecer el vinculo entre estas y los usuarios del museo, respondiendo a sus necesidades concretas de información, apoyo y contacto humano indispensables en el aprendizaje. Están perfectamente capacitados para responder a esta necesidades tomado en cuenta las edades de los visitantes, sus intereses y niveles de información.

La mayoría de estos propósitos son cumplidos y tiene resultados concretos. Sin embargo el papalote museo del niño diariamente trabaja para continuar mejorando la calidad de experiencia educativa de sus visitantes y de los servicios que ofrece.



Papalote museo del niño es un museo en México y, por lo tanto, tomando en cuenta las características propias de nuestra cultura, que se reflejan en muchos renglones. Tanto en las formas: en el color, los diseños, etc., como en el objeto a representar a través de las exhibiciones: elementos prehispánicos, arquitectónicos, de lenguaje, expresiones artísticas diversas.

Se plantea la necesidad de ofrecer a los visitantes los conocimientos universales que reflejen los avances de los tiempos actuales en ciencia y tecnología, pero también algunas manifestaciones culturales auténticamente mexicanas.

Cinco temas relacionados con la ciencia, la tecnología y el arte configuran el contenido. La distribución abierta el espacio, de los temas y las exhibiciones, permite que se complementen e interrelacionen unos con otros sin establecer divisiones arbitrarias que limiten el conocimiento.



Para complementar las exhibiciones, se cuenta con colección de juguetes tradicionales mexicanos, muchas veces ya desconocidos por los niños y en ocasiones olvidados por los adultos. Al presentarse de una manera original, permite que los niños interactúen indirectamente sobre las piezas para preservarlas. Así, se les ofrece la oportunidad de conocerlas y revalorarlas.

Los temas están organizados a su vez en subtemas. Estos son:

I. - Nuestro Mundo

- Nuestra Ciudad, nuestro País y nuestro Mundo
- Fenómenos naturales
- Animales y plantas



II. - Cuerpo humano

- El cerebro y la memoria
- Mi cuerpo en acción
- Los sentidos
- Nacer, crecer y la salud
- Que pasaría si no pudieras.....





III. - Con-ciencia

- Ondas
- Luz, sombra y color
- Burbujas
- Tecnología
- La energía
- Como funcionan las cosas



IV. - Comunicaciones

- El lenguaje
- Como funcionan los sistemas de comunicación



V. - Expresiones

- Dibujo, pintura, escultura y arquitectura
- Teatro y literatura
- Música

EXHIBICIONES PERMANENTES

Papalote continuamente esta buscando nuevas ideas que enriquezcan su contenido. La conceptualización, diseño y desarrollo de algunas exhibiciones, así como la selección y compra de otras, es un trabajo que combina la creatividad con la reflexión cuidadosa sobre las funciones didácticas de cada una. Algunas de las exhibiciones son:

■ Estación de monitoreo ambiental - Programa globe

Aquí el público aprende cuales son la principales mediciones para conocer la situación del medio ambiente de la Ciudad de México. Además puede consultar por Internet otros centros de monitoreo ambiental.

■ Estación de monitoreo ambiental - Programa globe

Aquí el público aprende cuales son la principales mediciones para conocer la situación del medio ambiente de la Ciudad de México. Además puede consultar por Internet otros centros de monitoreo ambiental.





■ Taller de arqueología "en busca de los mayas".

Le ofrece al visitante la posibilidad de convertirse durante una hora en arqueólogo, explorar con su imaginación nuestra historia y descubrir las técnicas de investigación y su importancia para valorar nuestro pasado, nuestra historia y los restos de las culturas prehispánicas, especialmente la cultura maya. Se hace énfasis en el cuidado y respeto que requieren las zonas arqueológicas para su preservación por parte de las personas que los visitan y sus estudiosos.

■ "Rompiendo el cascarón"

Todos los días nacen el museo pollos de gallina y codorniz. Están en una nacedora, lugar caliente húmedo y con ventilación apropiada. Tiene un domo transparente que permite a los visitantes observar todo el proceso del nacimiento. Como no todos nacen al mismo tiempo, se puede disfrutar del proceso durante todo el día. En promedio nacen 25 diarios.

■ "Todo de papel"

Es un taller que aprovecha el papel que utiliza en otras exhibiciones. Busca crear conciencia del reuso, haciendo cosas útiles como cuadernos, libretas, agendas, etc. Para complementar los mensajes de reuso y reaprovechamiento de materiales, justos se encuentran tres contenedores con materiales reciclables, los cuales muestran los materiales nuevos ya reciclados de aluminio, plástico y vidrio. Este taller complementa los ya existentes de reuso y de papel.

■ "Tu y los niños de México"

Es un mural con fotografías de una gran variedad de niños de México, que invita a los visitantes a incluir su imagen en el mural a través de una fotografía (tomada a través de un programa de computadora que permite la integración) que pueden adquirir, y a la vez los invita a reflexionar sobre la gran diversidad existente en nuestro país, como a la vez somos todos iguales y diferentes.



Así, el museo cuenta con mas de 400 exhibiciones interactivas permanentes, distribuidas en 10 182 metros cuadrados, tanto en el interior del edificio como en áreas exteriores. De esta, casi el 80% son de producción mexicana y poco mas de 20% han sido adquiridas en el extranjero.



Exhibiciones temporales

Adicionalmente, se ofrece un espacio para exhibiciones temporales que abarca 450 metros cuadrados. Este espacio permite ofrecerle al visitante recurrente cosas nuevas que lo invitan a regresar. Con ellas se refuerzan los temas del museo y se pueden abordar una gran variedad de ellos. A través del intercambio y la cooperación con instituciones afines, nacionales y extranjeras, siempre hay un mundo nuevo por conocer en exhibiciones interactivas de mucha calidad que complementa y enriquecen el contenido del museo.

Otras atracciones

- ♦ Simulador venturer.

En el simulador Venturer se conjugan la tecnología y la diversión. Es una cabina dentro de la cual se proyecta una breve película a cerca de alguna aventura con mucha acción y movimiento, de manera que la cabina realiza todos los movimientos como si tu protagonizaras la aventura. Existen diferentes películas, Por ejemplo: se puede viajar en una avioneta que esta a punto de descomponerse, deslizarse por un tobogán, subir a la montaña rusa o esquiar en la nieve.

- ♦ Mega Pantalla Imax

Es una pantalla de 17 metros de altura por 25 de ancho que llena todos los sentidos. Las imágenes captadas en un formato especial de 70 mm, son de una nitidez extraordinaria, que se conserva en la exhibición gracias a un proyector revolucionario que hace avanzar la cinta horizontalmente y con gran estabilidad.

El sorprendente sistema de sonido digital de 6 canales aumenta la sensación de vivir la cinta con una espectacular reproducción de sonidos incidentales y música de fondo. La Mega Pantalla de papalote es única en la Ciudad de México y una de las más importantes del mundo por su porcentaje de ocupación, ofreciendo experiencias educativas adicionales a las vividas en el museo.



Programas y servicios

- Programa de patrocinio a escuelas públicas.

Desde su concepción, papalote siempre se pensó como un espacio de todos y para todos. Dentro del público objetivo, una de las prioridades es integrar a los niños de escasos recursos y a los discapacitados en la aventura de aprender de manera diferente.

A través de este programa, se invita a distintas empresas a cubrir mensualmente la visita de hasta 8 000 alumnos que proviene de escuelas públicas preescolares, primarias y de educación especial en las zonas populares de la Ciudad de México. Además da cabida a instituciones que trabajan con niños sin hogar y menores infractores. Para llegar a las zonas de mayor marginación, las escuelas e instituciones beneficiadas se seleccionan en estrecha coordinación con la Secretaría de Educación Pública y con las delegaciones Políticas del Distrito Federal. La respuesta a esta invitación es sorprendente, y son ya numerosas las empresas que se han ofrecido para patrocinar las visitas que incluyen la transportación de ida y vuelta a las escuelas, un recorrido por las instalaciones de papalote, y la visita a la mega pantalla.

- Programa de "cuates"

Con el afán de ofrecer la mejor calidad en atención a los visitantes, estableciendo el enlace humano entre las exhibiciones interactivas y el visitante, este museo cuenta con un programa de "cuates". Consiste en reclutar y capacitar durante un mes y permanecer laborando en el museo durante 8 meses recibiendo un sueldo, jóvenes estudiantes del último año de bachillerato o de universidad, que están interesados en superarse y en trabajar con niños. Pasan por un complejo y riguroso sistema de selección.



Llegan a conocer la filosofía del museo, su contenido y el trato al público con respeto y seriedad como condición imprescindible para formar parte de este grupo de jóvenes. Se especializan en un tema a la vez y están siempre sujetos a evaluaciones teóricas y prácticas.

Los que muestran mejor desempeño son recontratados y promovidos para ayudar a las nuevas generaciones. Existen simultáneamente 250 "cuates" aproximadamente, divididos en tres turnos de operación según los horarios del museo. Han formado parte de este cuerpo de jóvenes más de mil estudiantes.

♦ Asesorías y venta de exhibiciones

Como es el primer museo en todo el país para niños y por la magnífica respuesta que ha tenido el mismo se han recibido solicitudes para hacer otros museos y/o vender exhibiciones fabricadas por el museo. Así ocurrió en el museo La Burbuja en Hermosillo Sonora, El Rehilete en Pachuca Hidalgo; a los cuales se les ofreció el servicio de asesoría en todos los renglones y se les fabricó la mayor parte de sus exhibiciones. Actualmente se da asesoría para el desarrollo de un museo del niño en Chilpancingo Guerrero y para la Ciudad de Santiago de Chile.



Presencia Internacional

Como los seres humanos, los museos crecen y se desarrollan gracias a la relación con otros congéneres. Intercambiar ideas; conocer y darse a conocer; compartir la inspiración que hace posible la creación continua, es parte de la razón de ser del museo vivo.

Como tal, Popalote mantiene contacto con otros museos y centros de ciencia en el mundo. Popalote ha afianzado una presencia internacional que se enriquece día a día en diversos organismos y asociaciones, entre las cuales se encuentran:

- European Collaborative For Science, Industry and Technology Exhibition (ECSITE)
- Association of Science and Technology Centres. (ASTC)
- International Space Theatre Consortium (ISTC), del cual Popalote es miembro del consejo desde enero de 1995.
- Red de Popularización de la Ciencia, la Tecnología en América Latina y el Caribe (RED POP)
- International Association of Amusement Parks and Attractions. (IAAPA)



- Papolote es miembro fundador de la Asociación Mexicana de Museos y Centros de Ciencia y Tecnología, A.C.

Autosuficiencia Financiera

La activa campaña Financiera que se organizó desde que papalote era solo un proyecto, logró el apoyo de más de 300 empresas, instituciones y donantes particulares, quienes patrocinaron la creación del museo con aportaciones económicas y materiales.

La labor altruista y visionaria de quienes impulsaron el proyecto, permitió cumplir con el difícil despegue en los primeros meses de operación. Pero el reto del papalote más importante ha sido el de cubrir los gastos para asegurar que este museo consolide su presencia permanente en el ámbito educativo y cultural mexicano.



A más de 4 años de su inauguración, el museo ya es una institución autofinanciable. Tan solo las admisiones aportan un porcentaje muy elevado de los gastos totales, ya que por el número de visitantes al año, papalote es uno de los primeros museos del niño en el mundo, y también ocupa un lugar importante en ámbito de los museos de ciencia y tecnología. Estos resultados se deben, en gran parte, tanto a la enorme demanda por parte de las escuelas que reconocen el valor de la experiencia educativa de este espacio, como a la permanente demanda del público en general, tanto del Distrito Federal como del interior.

Por otra parte, en las concesiones la tienda y fuente de refresco, así como la venta de exhibiciones, asesorías y los productos financieros completamente los ingresos.

La renta del museo para eventos privados es otra fuente de recursos que, además, ofrece a las empresas e instituciones una interesante alternativa para celebrar acontecimientos especiales.

Para seguir creciendo, papalote sigue contando con los donativos que se concretan a través de su campaña financiera permanente, los que permiten crear esta y otras nuevas áreas que albergan más exhibiciones.



Estos fondos también apoyaron el desarrollo del "papalote móvil", con el que se acerca a los niños que habitan en zonas alejadas de la ciudad y del interior del país a las propuestas de aprendizaje del museo. Esta opción permanece en las diferentes ciudades durante un tiempo aproximado de 3 meses, garantizando que los niños más necesitados asistan gracias al apoyo de empresas locales o que existen por todo el territorio nacional. Cuenta con más de 50 exhibiciones, y su personal es contratado expresamente para el proyecto.



Ofrece adicionalmente a las personas locales la posibilidad de obtener un empleo temporal para ser capacitados y fungir como los "cuates" que faciliten el aprendizaje. Con ello papalote extiende los servicios que actualmente ofrece a sus visitantes en la Ciudad de México a otros lugares del país.

Servicios Educativos

- Atención especial a visitas escolares. Se recibe a las escuelas públicas y privadas que lo solicitan, por lo que es necesario llevar una agenda rigurosa para programarlas y ofrecerles el mejor servicio que responda a sus necesidades e intereses.
- Demostraciones científicas y tecnológicas.
- Talleres relacionados con la temática del museo (de reuso, encuadernación, de papel, de papalotes, de los sentidos, de computación, etc.)
- Eventos especiales, como la semana de la ciencia y tecnología coordinada con el CONACYT, llevada a cabo por 3 años consecutivos; la semana de la tolerancia, en el marco de las Naciones Unidas; El día Mundial del medio ambiente, etc.
- Publicaciones. Papalote busca complementar la labor educativa fuera de sus muros a través de un programa de publicaciones. Entre ellas se encuentran los coleccionables, serie de tarjetas impresas a todo color, que ilustran y complementan la información sobre los fenómenos apreciados en las exhibiciones, además de aportar nuevos juegos, actividades y experimentos. Asimismo, las guías para el maestro y otros materiales que permiten que estos saquen mayor provecho de la visita de sus alumnos, forman parte de este programa de divulgación.



Tienda de recuerdos

Para complementar todo lo que ofrece papalote, en la tienda se pueden adquirir recuerdos del museo, libros relacionados con la ciencia, la tecnología y el arte, y todo tipo de juguetes educativos nacionales y extranjeros. Adicionalmente, cuenta con una gama muy amplia de juguetes tradicionales mexicanos que le dan un toque muy característico.

DIRECCIÓN:

Av. Constituyentes # 268 Col. Daniel Garza Segunda Sección de Chapultepec.

Tel. 224-12-60 y 160-60-60

Internet: <http://www.papalote.org.mx>

Horario: Lunes a viernes de 9 a 18 hrs.

Sábado y Domingo de 10 a 19 hrs.

Noche especial Jueves de 19 a 23 hrs.

PRECIOS:

Museo: Niños \$25 Adultos \$30

Mega pantalla: Niños \$17 Adultos \$25

Paquete museo y mega pantalla: Niños \$35 Adultos \$45

Simulador Venturer: (solo con entrada al museo) Lunes a Viernes \$5

Sábado, domingos, días festivos y vacaciones \$8



e) UNIVERSUM



Es el museo de las ciencias que se creó especialmente para despertar el interés de niños y jóvenes por el estudio de las diversas disciplinas científicas mediante la indagación directa. Aquí los visitantes pueden participar activamente y dar rienda suelta a su curiosidad.

En Universum hay 14 salas de exposición permanente donde se explica, con el auxilio de equipos interactivos y la proyección de videos, todo aquello que parece difícil de entender del mundo de las matemáticas, la química, la física, etc.

Estas salas son:



En esta sala se muestra que la física estudia las propiedades generales de la materia y su estructura, es decir como se establecen las formas en que los objetos materiales se mueven, interaccionan entre sí, generan fenómenos y se relacionan con la energía, el espacio y el tiempo.

Por medio de aparatos interactivos esta sala ofrece al visitante un panorama de la física.

En una primera sección se encuentra el movimiento como tema. Se pueden apreciar las leyes generales del movimiento de la materia establecidos por Newton hace 300 años, así como los descubrimientos más recientes, en especial los fenómenos denominados caos dinámico.

En otra área de la sala, encontramos los aparatos dedicados a mostrar los fenómenos ondulatorios, importante sustento del estudio de la materia, el espacio, la energía y el tiempo.

En la tercera sección se encuentran los fenómenos eléctricos y magnéticos, temas básicos para entender el mundo físico y origen de gran parte de la tecnología moderna.

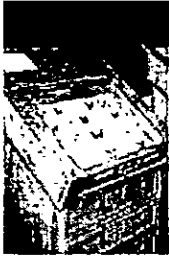


El visitante podrá realizar muy diversos experimentos y demostraciones que le permitirán acercarse a las leyes fundamentales de la naturaleza, así como los métodos y conceptos básicos de la física.

Donde habita la vida

Esta sala pretende:

- Promover el entendimiento de la ecología como una disciplina científica.



- Crear conciencia del valor cultural y económico de los ecosistemas naturales y de la problemática de la conservación y manejo de los mismos.
- Promover la vocación de estudiantes hacia las ciencias naturales.

Cosechando el sol

Esta es una sala dedicada a la agricultura. Recibió este nombre porque el sol es la primera fuente de energía que las plantas utilizan para crecer, desarrollarse y así hacer posible la agricultura.

En la sala se aborda el tema desde el punto de vista de la biología y algunas especies vegetales, hasta su producción y transformación en alimentos, consumibles por el ser humano.

La sala se divide en dos secciones:

- La feria de la fotosíntesis.
- La granja.





En esta sala se encontrará la gran diversidad de habitats que existen en la tierra y una muestra del más de un millón y medio de bacterias, algas, hongos, plantas y animales que habitan en nuestro planeta.



La senda ecológica es un espacio natural ubicado en los jardines del museo, muestra la importancia de la protección y conservación de la biodiversidad.



Los objetivos de esta sala son narrar la evolución del concepto de energía, mostrar su papel en la ciencia, conocer su efecto en el ambiente, identificar su importancia para el desarrollo de la sociedad y señalar el alcance de su uso eficiente.

Con este fin se ha dividido en varias secciones tales como energía en la naturaleza, donde se muestra la etapa en la cual el hombre aprovechaba sus manifestaciones naturales. Rompecabezas de la energía expone las diferentes formas, transformaciones y principios fundamentales de la energía. En creadores de movimientos el visitante puede conocer como se utilizan las diversas formas de la energía para generar movimiento.



La cocina del calor y de la luz muestra fenómenos relacionados con el transporte de energía y en energía y sociedad se hace un balance del uso de la energía en la sociedad contemporánea.



A través del recorrido por esta sala se conoce como la química se encuentra presente en la vida moderna. Por ejemplo, es posible fabricar hilo de nylon, restaurar obras de valor histórico y artístico, modificar productos naturales como el hule, para obtener artículos de consumo cotidiano y generalizado, y realizar síntesis química para obtener colores y adhesivos.



Esta secuencia muestra a la química desde su dimensión macroscópica y común (química y sociedad) hasta la microscópica, atómica o elemental (reacción química y clasificación periódica de los elementos).

Finalmente en su auditorio con capacidad para 60 personas se exhiben videos sobre diversos aspectos de la química, obras teatrales y demostraciones científicas de una manera divertida y fantástica.



Casita de las Ciencias

Esta área del museo es la cristalización de un conjunto de ideas que en su origen permitieron la creación de Universum. De ahí que ambos deban ser considerados como espacios complementarios.



Dividida en talleres de cómputo y robótica, padres e hijos hacia las ciencias, artes plásticas, laboratorios, fisilab y astrolab, el observatorio y el invernadero, la casita ha desarrollado la exploración de propuestas educativas innovadoras en la que se privilegia la interdisciplina, la integración y el desarrollo de habilidades y destrezas del público.



La variedad de los talleres cursos y clubes de ciencia, que ofrece, hace posible el interés de una amplia gama de niveles desde preescolar hasta el especializado.

Matemáticas

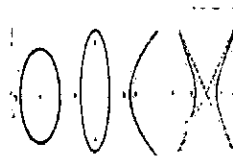
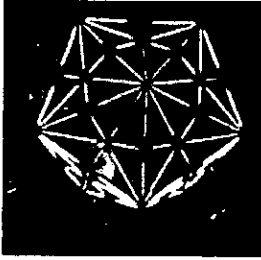
Esta sala de Universum presenta a las matemáticas como un fantástico y complejo sistema de variadas y extensas disciplinas e intenta hacer de esta rama del conocimiento algo accesible, útil y sobre todo disfrutable.

Los visitantes podrán emprender un viaje que los lleve a conocer mucho de lo que son las matemáticas. Ha descubrir su belleza y su utilidad.



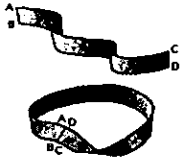
Se divide en:

■ Geometría clásica.

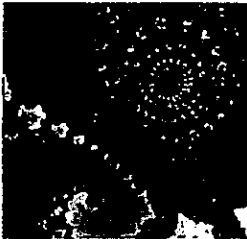


■ Cálculo.

■ Topología.

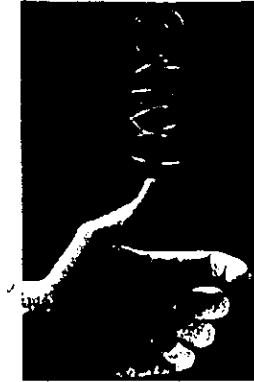


■ Fractales.





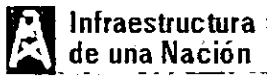
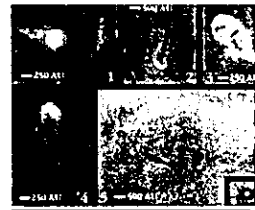
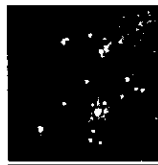
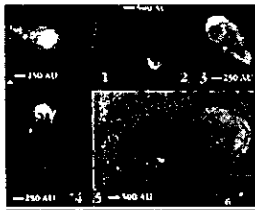
- Teoría de números.
- Probabilidad.



— Juegos.



En esta sala el visitante aprenderá acerca del sistema solar, los telescopios y mucho más. Hay, además, una exposición permanente sobre la piedra lunar en la planta baja.

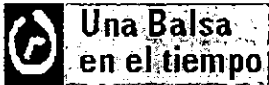


El objetivo de esta sala es mostrar el gran esfuerzo humano y los materiales necesarios para hacer crecer y funcionar nuestro país, así como la forma en que cada uno de nosotros participamos en el desarrollo de la maquinaria llamada México.

Esta información se muestra a través de sistemas multimedia, una nueva tecnología que permite enseñar grandes volúmenes de información (audio, vídeo, gráficas y texto), en un espacio relativamente pequeño.



Para complementar este objetivo, se cuenta con dos murales de artistas mexicanos contemporáneos: Infraestructura de una nación de Patricia Quijano y viaje por el microcosmos y en marcha por la infinidad del espacio de Rafael Ortizgris, así como una serie de relieves acrílicos de Juan Sandoval llamados la infraestructura en el sala de México.



Una Balsa en el tiempo

Es la sala que transporta al visitante a través del universo de la reflexión. Invita a comprender y establecer los parámetros estructurales tanto de las necesidades básicas evolutivas del ser humano, cuanto de las relaciones con su entorno natural, desembocando en el fenómeno de la violencia.

A lo largo del recorrido se observa que la especie humana es la única que aprende a ser violenta a través del tiempo y de su cultura, pero también la única que puede evitar la conducta agresiva.



Conciencia de Nuestra Ciudad

Aquí se podrá conocer un poco más de la historia de la Ciudad de México y muchos otros datos de interés.

Objetivo de esta sala es que el visitante comprenda que nuestra ciudad a evolucionado gracias al esfuerzo que sus habitantes han depositado en ella y que es por este empeño que ha adquirido se aspecto y su grandeza.



Biología Humana y Salud

En esta sala se muestra que el conocimiento, el cuidado y la comprensión del hombre se conjuntan para mantenerlo saludable. Nacer, crecer y reproducirse es una aventura puesta en exhibición, donde niños, adolescentes y adultos se sorprenderán.

También se encuentra la sección enciclopedia de la reproducción humana donde se trata que el ser humano tenga una vida sexual y reproductiva sana y sin riesgos.

También de encuentra el área de fisiología donde se muestran las funciones y reacciones del cuerpo humano. Aquí, en aventura interior, se descubren las experiencias que hallaron los científicos a través del microscopio y revolucionaron la ciencia del siglo pasado.

En el laberinto se forma parte del recorrido al interior del cuerpo humano para desembocar en la plaza del corazón y el cerebro. Y a tan solo unos pasos se encuentra la clínica del deporte que lleva por nombre conoce tu cuerpo donde se realizan pruebas sencillas y estudios completos para conocer el estado de salud.



Universum también ofrece una gran variedad de actividades culturales y recreativas como obras de teatro, talleres y cursos infantiles, además de conferencias para el público en general.

Asimismo cuenta con tienda, cafetería, librería y un centro de información que proporciona los servicios de biblioteca, videoteca, y acceso a bancos de datos.

DIRECCIÓN: Centro Cultural Universitario, Insurgentes Sur #3000, Ciudad Universitaria.

Tel.: 665-45-27 y 622-73-39

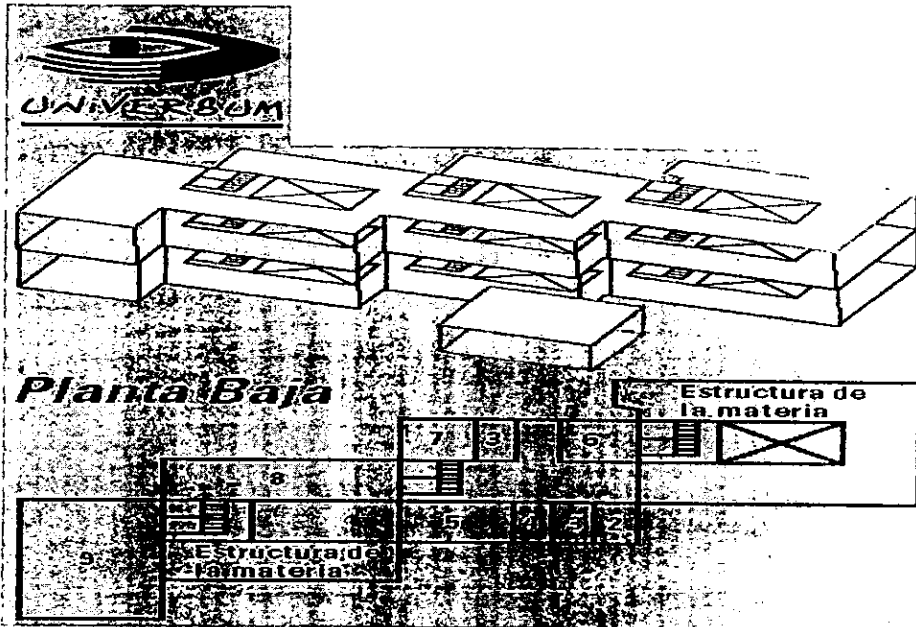
Internet: <http://www.universum.unam.mx>

Horario de visita: Lunes a Viernes de 9 a 17 hrs.

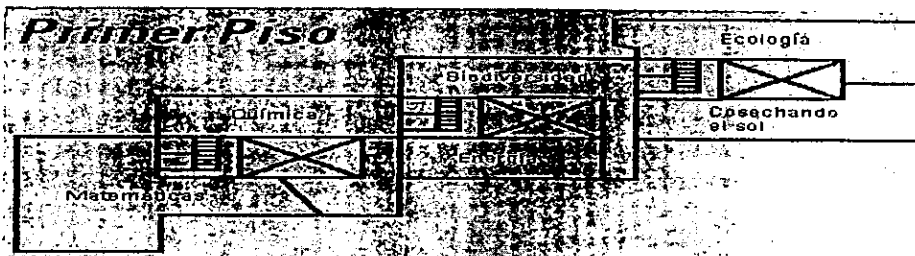
Sábados, Domingos y días festivos de 10 a 17 hrs.

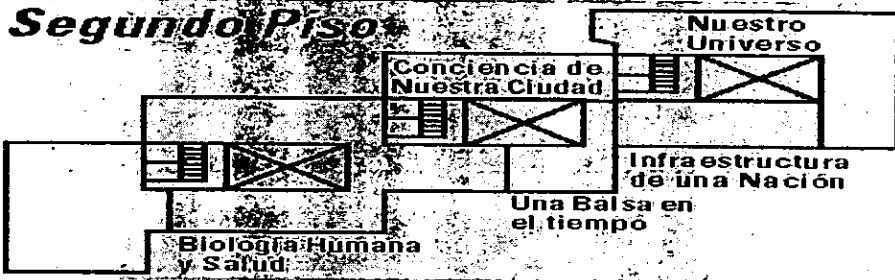


MAPA DE DISTRIBUCIÓN DE UNIVERSUM.



- | | | | |
|---------------|-----------------|----------------------------|--------------|
| 2 La Capilla | 3 Tienda (UNAM) | 4 Exposición: Piedra Lunar | 5 Cafetería |
| 6 Guardarropa | 7 Tienda | 8 Teatro Universum | 9 Biblioteca |







CAPITULO II. - METODOLOGIA

2.1 Planteamiento del problema

Conocer cuales son las causas que propician que la población infantil prefiera acudir a un centro de diversión más que a otro.

2.2 Objetivo general

Establecer cuales son los factores que determinan el éxito u oportunidad de mejora de los centros de diversión en el Distrito Federal.

2.3 Objetivos específicos

- Determinar lo que la población infantil busca dentro de los centros de diversión.
- Determinar las deficiencias por las cuales no son tan exitosos algunos centros de diversión.
- Conocer los factores idóneos para que un centro de diversión sea el líder en su campo.
- Determinar si los centros de diversión cumplen con las expectativas de entretenimiento de los niños del Distrito Federal.
- Conocer el posicionamiento de los centros de diversión en la población infantil.

2.4 Hipótesis

- La calidad en el servicio, en las instalaciones, en los alimentos que ahí se expenden, así como el fácil acceso, son factores preponderantes que la población infantil busca dentro de los centros de diversión.
- La publicidad y las promociones son elementos básicos para que la población infantil asista a los centros de diversión.
- Reino Aventura y Papalote son los centros de diversión más concurridos dada su importancia nacional e internacional.
- El precio de entrada no es factor determinante en el éxito de los centros de diversión.

2.5 Tipo de investigación

- Documental
- De campo



2.6 Fuentes de información

a) Documental

- Fuentes Directa
 - Reino Aventura
 - Divertido
 - La Feria
 - Papalote Museo del Niño
 - Universum

- Fuentes Indirectas.
 - Libros.
 - Revistas.
 - Periódicos.
 - Internet.
 - Folletos.

b) De campo.

- Visitas a los centros de diversión.



CAPITULO III. - INVESTIGACIÓN DE CAMPO

3.1 MUESTREO

La determinación de la muestra se basa en la fórmula para poblaciones infinitas, ya que el universo tiene más de 500 000 elementos.

$$n = \frac{\sigma^2 p}{e^2}$$

En donde:

σ = nivel de confianza

p = probabilidad a favor

q = probabilidad en contra

n = número de elementos

e = error de estimación

SUSTITUCIÓN:

$$n = \frac{3.84 \times .50 \times .50}{.05^2} = \frac{.96}{.25} = 3.84 = 384$$

$\sigma = 1.96 = 95\%$ de los casos

$p = 50\%$

$q = 50\%$

$e = 5\%$

$n = 384$ (muestra)

Para comprobar el cálculo del tamaño de la muestra, se empleo una tabla.



3.2 DISEÑO DEL CUESTIONARIO.

Nombre del lugar: _____

Edad: _____ Sexo: _____

1.- ¿Por qué vienes a este lugar?

- a) Por los juegos.
- b) Porque me traen mis papás.
- c) Por la escuela.
- d) Otro ¿Cuál? _____

2.- ¿Qué es lo que más te gusta hacer en este lugar? Dos opciones en orden de importancia.

- a) Puedo jugar
- b) Puedo aprender
- c) Conozco a otros niños
- d) Pasearme en los juegos
- e) Comer golosinas
- f) Asistir a fiestas
- g) Otro ¿Cuál? _____

3.- ¿Qué es lo que no te gusta de este lugar?

- a) Las filas para entrar.
- b) No explican el porque de las cosas.
- c) Que hay pocos juegos.
- d) Otro ¿Cuál? _____

4.- ¿Cuánto gastas en un día de visita entre entrada, golosinas, comida, etc.?

5.- ¿Cómo te parece el precio de entrada?

- a) Alto
- b) Bajo
- c) Accesible
- d) No se

6.- ¿Qué te motivó para venir a este sitio?

- a) La televisión o el radio.
- b) Tus papás.
- c) La escuela.
- d) Amigos.
- e) Periódico
- f) Otro ¿Cuál? _____



7.- De las atracciones que hay en este lugar, ¿ Cuáles son tus 3 preferidas ?en orden de importancia

- a)
- b)
- c)

8.- ¿ Hubo alguien que te orientara o ayudara dentro de este lugar, cuando lo necesitaste ?

Si _____ no _____

9.- ¿ Qué comida encuentras en este lugar ?

- a) Hamburguesas.
- b) Pizzas.
- c) Refrescos.
- d) Papas fritas.
- e) Algodones de azúcar.
- f) Palomitas.
- g) Helados.
- h) Hot dogs.
- i) Manzanas cubiertas.
- j) Nachos.
- k) Donas.
- l) Chocolates.
- m) Chicharrones.
- n) Cacahuates.
- o) Mueganos.

10.- En este lugar hay servicio de restaurante ?

Si _____ No _____ cuál? _____

11.- ¿ Qué crees que le falte a este lugar ?

- a) Baños
- b) Juegos
- c) Atención al público
- d) Casetas de información
- e) Cajeros
- f) Servicio médico
- g) Otro _____

12.- ¿ En que horario permaneces en el parque ?

- a) En las mañanas. (9 a 12 hrs.)
- b) En las tardes. (13 a 19 hrs.)

13.- ¿ Cuánto tiempo permaneces aquí?

- a) Menos de 2 horas.
- b) De 2 a 5 horas.
- c) De 6 horas en adelante.



3.3 ANÁLISIS DEL CUESTIONARIO

1.- Con esta pregunta se busca conocer la verdadera razón de la visita de los niños a el lugar correspondiente.

2.- Esta pregunta tiene como objetivo identificar las 2 opciones que los niños más les gusta hacer en ese lugar.

3.- A través de esta pregunta conoceremos la opinión de los niños con respecto a las fallas que tienen cada uno de los lugares estudiados.

4.- Esta pregunta permitirá conocer de cuánto dispone un niño para gastar dentro de un centro de diversión, incluyendo desde la entrada al lugar hasta la comida que consume.

5.- Conoceremos con esta pregunta que tan importante es el precio de entrada para un niño, y si de alguna manera afecta su visita al centro de diversión.

6.- Nos percataremos de la importancia de los medios de comunicación en la promoción de los diferentes centros de diversión aquí estudiados.

7.- Obtendremos las tres atracciones más representativas de cada centro de diversión y la influencia de esta para una mejor asistencia a cada uno de ellos.

8.- Con esta pregunta se busca resaltar la importancia del personal guía dentro de cada uno de los centros de diversión.

9.- Conoceremos la variedad de comida existente dentro de cada lugar motivo de estudio.

10.- Es importante conocer si existen establecimientos que permitan encontrar comida formal e higiene al mismo tiempo, así también percatarse de la importancia de que sea un restaurante conocido para los niños.

11.- Se identificarán los errores o fallas que tienen estos lugares desde la perspectiva de la población infantil, en cuanto a servicios adicionales se refiere.

12.- A través de esta pregunta se busca conocer la preferencia de horarios de los asistentes a los centros de diversión.

13.- Esta pregunta nos arrojará el tiempo de permanencia de los visitantes en el centro de diversión.



14.- Se identificará el medio de transporte más utilizado por el público infantil para acceder a cada uno de los centros de diversión aquí estudiados.

15.- Con esta pregunta conoceremos la importancia que tiene que un adulto acompañe a los niños dentro de estos lugares.

16.- Nos ayudará a conocer si la población infantil queda satisfecha con lo que cada centro de diversión ofrece y garantizar su retorno al mismo.

17.- Se identificará si los demás centros de diversión son conocidos por la población infantil, y si conoce otros que no estén dentro de este estudio.



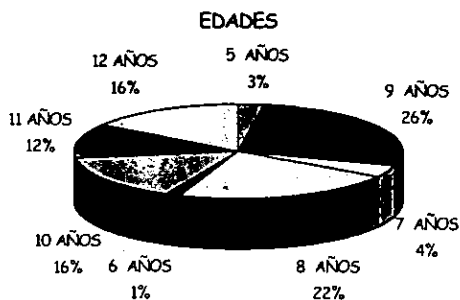
3.4 TABULACIÓN DE LOS RESULTADOS.

El tamaño de la muestra es de 384 entrevistas, las cuales se dividieron entre los cinco lugares que se visitaron, obteniendo con ello un total de 77 entrevistas realizadas en cada lugar, este número de entrevistas se tomarán como el 100 % de entrevistados en cada lugar y en base a ello se procederá a tabular.

LA FERIA CHAPULTEPEC MAGICO.

EDAD:

5	2	2.6
6	1	1.3
7	3	3.9
8	17	22.0
9	21	27.2
10	12	15.6
11	9	11.7
12	12	15.6





SEXO		
MASCULINO	40	52.00
FEMENINO	37	48.00

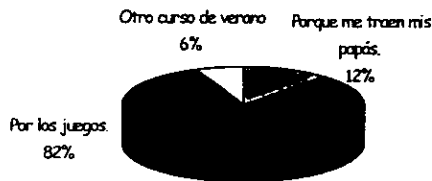
SEXO DE LOS ENTREVISTADOS



1.- ¿Por qué vienes a este lugar?

a) Por los juegos.	63	81.81
b) Porque me traen mis papás.	9	11.60
c) Por la escuela	0	00.00
d) Otro CURSO DE VERANO	5	06.40

¿PORQUE VIENES A ESTE LUGAR?

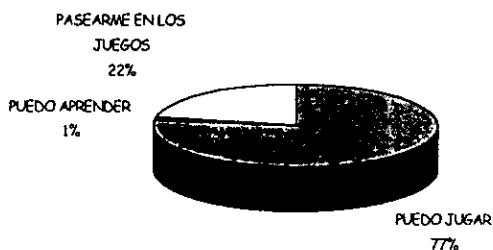




2.- ¿Qué es lo que más te gusta hacer en este lugar ? Dos opciones en orden de importancia.

- | | |
|----------------------------|----|
| a) Puedo jugar. | 59 |
| b) Puedo aprender. | 1 |
| c) Conozco a otros niños. | 0 |
| d) Pasearme en los juegos. | 17 |
| e) Comer golosinas. | 0 |
| f) Asistir a fiestas. | 0 |

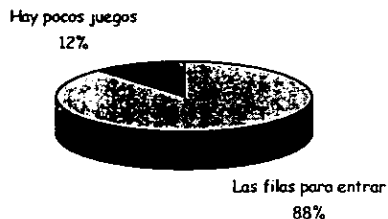
¿QUE ES LO QUE MAS TE GUSTA HACER EN ESTE LUGAR?



3.- ¿Qué es lo que no te gusta de este lugar ?

- | | | |
|---------------------------------------|----|-------|
| a) Las filas para entrar | 68 | 88.30 |
| b) No explican el porque de las cosas | 0 | 00.00 |
| c) Que hay pocos juegos. | 09 | 11.60 |

¿QUE ES LO QUE NO TE GUSTA DE ESTE LUGAR?

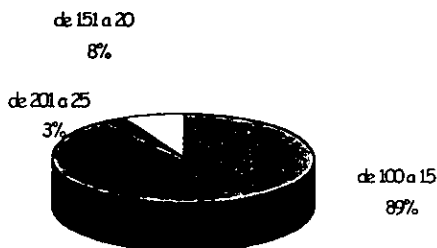




4.- ¿Cuánto gastas en un día de visita entre entrada, golosinas, comida, etc.?

a) de 100 a 150	69	89.60
b) de 151 a 200	6	07.70
c) de 201 a 250	2	02.50
d) más de 250	0	00.00

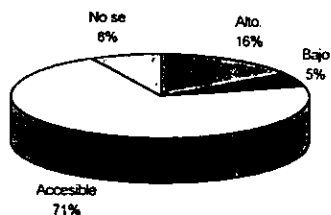
¿CUANTO GASTAS



5.- ¿Cómo te parece el precio de entrada?

a) Alto.	12	15.60
b) Bajo	4	05.10
c) Accesible	55	71.40
d) No se	6	07.80

PRECIO DE ENTRADA

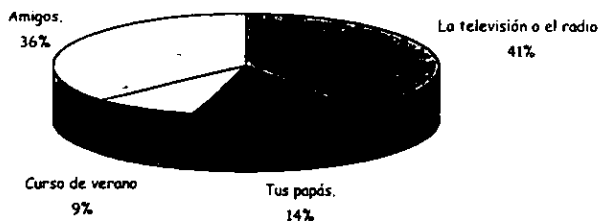




6.- ¿Qué te motiva para venir a este sitio?

a) La televisión o el radio.	31	40.20
b) Tus papás.	11	14.20
c) La escuela.	0	00.00
d) Amigos.	28	36.40
e) Periódico.	0	00.00
f) otro ¿Cuál? CURSO DE VERANO	7	09.10

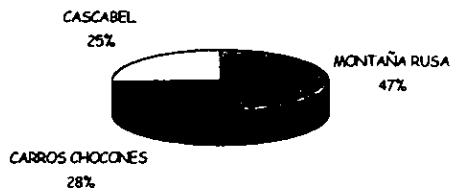
¿QUE TE MOTIVO PARA VENIR?



7.- De las atracciones que hay en este lugar, ¿Cuáles son tus 3 preferidas ?en orden de importancia.

a) Montaña Rusa	31
b) Carros Chocones	19
c) Cascabel	17

¿TUS ATRACCIONES FAVORITAS?





8.- ¿ Hubo alguien que te orientara o ayudara dentro de este lugar, cuando lo necesitaste ?

Si _____	50	65.00
No _____	27	35.00

¿HUBO ALGUIEN QUE TE ORIENTARA O AYUDARA?



9.- ¿ Qué comida encuentras en este lugar ?

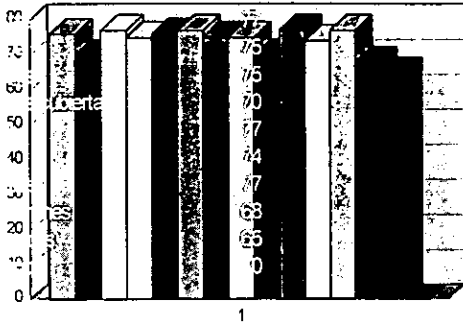
a) Hamburguesas.	76	98.70
b) Pizzas.	70	91.00
c) Refrescos.	77	100.00
d) Papas fritas.	75	97.40
e) Algodones de azúcar.	76	98.70
f) Palomitas.	77	100.00
g) Helados.	75	97.40
h) Hot Dogs.	75	97.40
i) Manzanas cubiertas.	70	91.00
j) Nachos.	77	100.00
k) Donas.	74	96.10
l) Chocolates.	77	100.00
m) Chicharrones.	68	88.30
n) Cacahuates.	65	84.40
o) Mueganos.	0	00.00



FACTORES DE ÉXITO DE LOS PRINCIPALES CENTROS DE DIVERSIÓN PARA NIÑOS EN LA CIUDAD DE MÉXICO Y SU ÁREA METROPOLITANA



¿QUE COMIDA ENCUENTRAS?

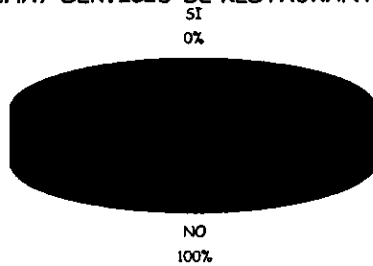


- a) Hamburguesas
- b) Pizzas
- c) Refrescos
- d) Papas fritas
- e) Algodones de azúcar
- f) Palomitas
- g) Helados
- h) Hot Dogs
- i) Manzanas cubiertas
- j) Nachos
- k) Donas
- l) Chocolates
- m) Chicharrones
- n) Cacahuates
- o) Mueganos

10.- En este lugar hay servicio de restaurante ?

Si _____	0	00.00
No _____	77	100.00
cuál? _____		

¿HAY SERVICIO DE RESTAURANTE?

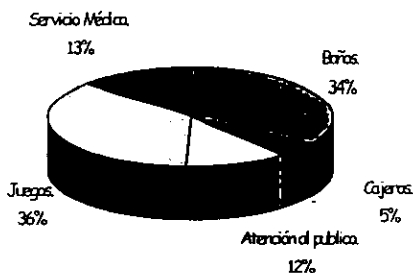




11.- ¿ Qué crees que le falte a este lugar ?

a) Baños.	26	33.80
b) Juegos.	28	36.30
c) Atención al público.	9	11.78
d) Casetas de información.	0	00.00
e) Cajeros.	4	05.20
f) Servicio Médico.	10	13.00

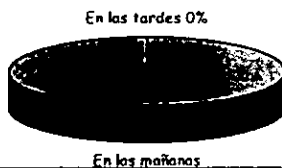
¿QUE LE FALTA A ESTE LUGAR



12.- ¿ En que horario permaneces en el parque ?

a) En las mañanas (9 a 12 hrs.)	77	100.00
b) En las tardes (13 a 19 hrs.)	0	00.00
c)		

¿EN QUE HORARIO PERMANECES EN EL PARQUE?





13.- ¿Cuánto tiempo permaneces aquí?

a) Menos de 2 horas.	0	00.00
b) De 2 a 5 horas.	18	23.40
c) De 6 horas en adelante.	59	76.60

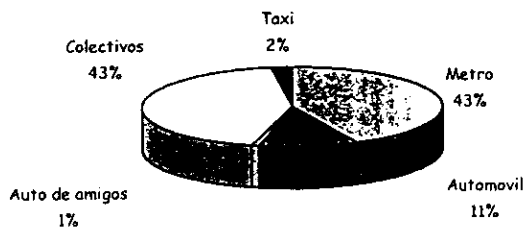
¿CUANTO TIEMPO PERMANECES?



14.- ¿Qué medio de transporte utilizas normalmente para llegar aquí?

a) Metro.	58	75.30
b) Colectivos .	59	76.60
c) Automóvil propio.	15	19.50
d) Automóvil de amigos.	1	01.30
e) Caminando.	0	00.00
f) Bicicleta.	0	00.00
g) Taxi	3	03.90

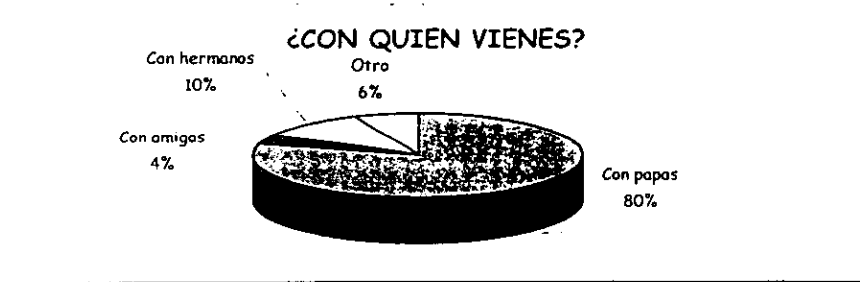
¿COMO LLEGAS?





15.- ¿ Con quién acostumbras venir generalmente ?

a) Con tus papás.	61	79.20
b) Con amigos	3	03.90
c) Solo.	0	00.00
d) Con tus hermanos.	8	10.40
e) Otro ¿Quién?	5	06.50



16.- ¿ Volverías a venir ?

Si _____	77	100.00
No _____	0	00.00
¿ Por qué ? por que me gusta	77	100.00





17.- ¿Conoces otros lugares donde puedas divertirte?

Si _____	77	100.00
No _____	0	00.00

¿CONOCES OTROS LUGARES?

No
0%

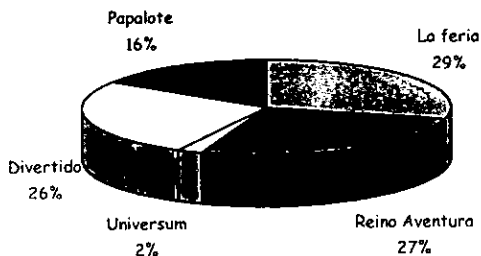


Si
100%

¿Cuáles?

La Feria Chapultepec Mágico	77	100.00
Reino Aventura	70	91.00
Universum	6	07.80
Divertido	68	88.30
Papalote	42	55.00

¿CUALES?

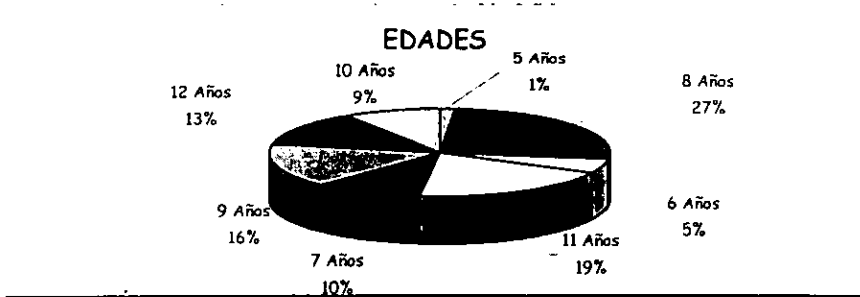




PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO.

EDAD:

5	1	1.2
6	4	5.1
7	8	10.4
8	20	26.0
9	12	15.6
10	7	9.1
11	15	19.5
12	10	13.0



SEXO

MASCULINO	48	62.30
FEMENINO	29	37.70





1.- ¿Por qué vienes a este lugar?

a) Por los juegos.	55	71.43
b) Porque me traen mis papás.	5	06.50
c) Por la escuela	0	00.00
d) Otro. CURSO DE VERANO	17	22.08

¿PORQUE VIENES A ESTE LUGAR?

Otro curso de verano
22%

Me traen mis papas
6%



Par los juegos
72%

2.- ¿Qué es lo que más te gusta hacer en este lugar? Dos opciones en orden de importancia.

a) Puedo jugar.	0
b) Puedo aprender.	77
c) Conozco a otros niños.	0
d) Pasearme en los juegos.	0
e) Comer golosinas.	0
f) Asistir a fiestas.	0

¿QUE ES LO QUE MAS TE GUSTA HACER EN ESTE LUGAR?

Puedo aprender
100%





3.- ¿Qué es lo que no te gusta de este lugar ?

a) Las filas para entrar	70	91.00
b) No explican el porque de las cosas	2	02.60
c) Que hay pocos juegos.	5	06.40

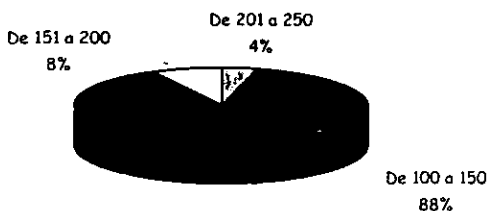
¿QUE NO TE GUSTA DE ESTE LUGAR?



4.- ¿Cuánto gastas en un día de visita entre entrada, golosinas, comida, etc.?

a) de 100 a 150	69	89.60
b) de 151 a 200	5	06.50
c) de 201 a 250	3	03.90
d) más de 250	0	00.00

¿CUANTO GASTAS EN UN DIA DE VISITA?

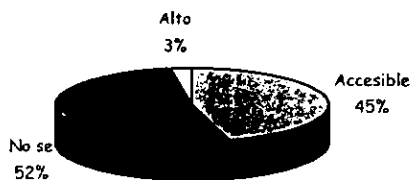




5.- ¿Cómo te parece el precio de entrada?

a) Alto.	2	02.60
b) Bajo	0	00.00
c) Accesible	35	45.40
d) No se	40	52.00

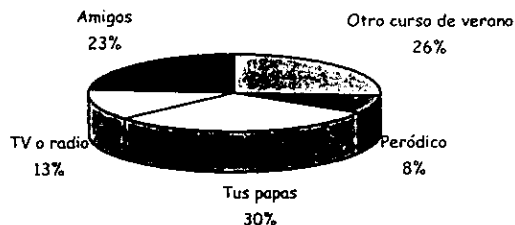
PRECIO DE ENTRADA



6.- ¿Qué te motivó para venir a este sitio?

a) La televisión o el radio.	10	13.00
b) Tus papás.	23	29.80
c) La escuela.	0	00.00
d) Amigos.	18	23.40
e) Periódico.	6	07.80
f) otro ¿Cuál? CURSO DE VERANO	20	26.00

¿QUE TE MOTIVO PARA VENIR?

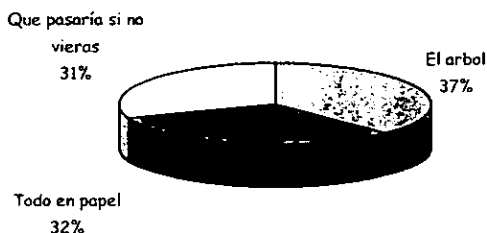




7.- De las atracciones que hay en este lugar, ¿ Cuáles son tus 3 preferidas ?en orden de importancia.

- | | |
|------------------------------|----|
| a) EL ÁRBOL | 59 |
| b) TODO EN PAPEL | 50 |
| c) QUE PASARÍA SI NO VIERAS. | 48 |

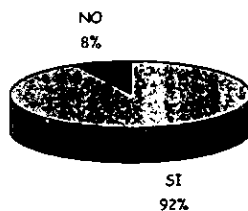
¿CUALES SON TUS ATRACCIONES PREFERIDAS?



8.- ¿ Hubo alguien que te orientara o ayudara dentro de este lugar, cuando lo necesitaste ?

- | | | |
|----------|----|-------|
| Si _____ | 71 | 92.20 |
| No _____ | 6 | 07.80 |

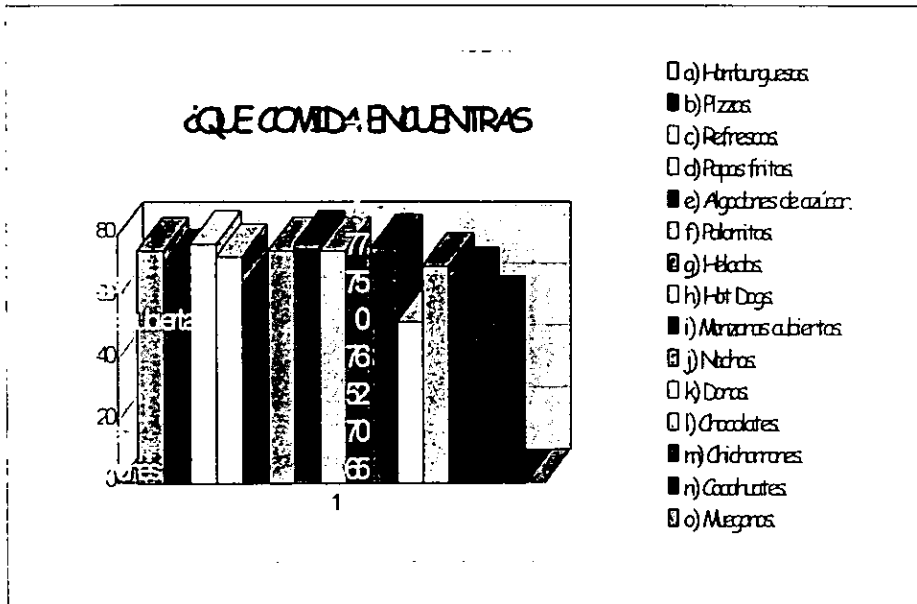
HUBO ALGUIEN QUE TE ORIENTA O AYUDARA?





9.- ¿ Qué comida encuentras en este lugar ?

a) Hamburguesas.	75	97.40
b) Pizzas.	71	92.20
c) Refrescos.	77	100.00
d) Papas fritas.	73	94.80
e) Algodones de azúcar.	64	83.10
f) Palomitas.	75	97.40
g) Helados.	77	100.00
h) Hot Dogs.	75	97.40
i) Manzanas cubiertas.	0	00.00
j) Nachos.	76	98.70
k) Donas.	52	67.50
l) Chocolates.	70	90.90
m) Chicharrones.	65	84.40
n) Cacahuates.	56	72.70
o) Mueganos.	0	00.00



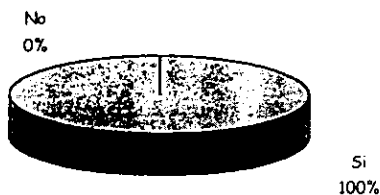


10.- En este lugar hay servicio de restaurante ?

Si _____	77	100.00
No _____	0	00.00

cuál? Mc' Donald' s

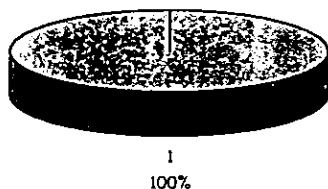
¿HAY SERVICIO DE RESTAURANTE?



11.- ¿ Qué crees que le falte a este lugar ?

a) Baños.	0	00.00
b) Juegos.	0	00.00
c) Atención al publico.	0	00.00
d) Casetas de información.	0	00.00
e) Cajeros.	0	00.00
f) Servicio Médico.	0	00.00
g) Nada	77	100.00

¿QUE LE FALTA A ESTE LUGAR?





12.- ¿ En que horario permaneces en este lugar ?

a) En las mañanas	(9 a 12 hrs.)	38	49.40
b) En las tardes	(13 a 19 hrs.)	39	50.60

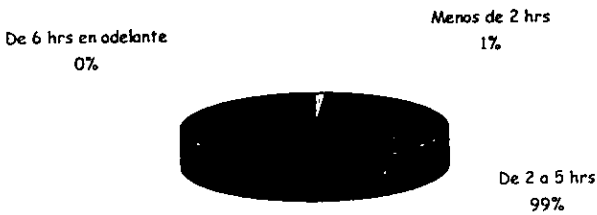
¿EN QUE HORARIO PERMANECES?



13.- ¿ Cuánto tiempo permaneces aquí?

a) Menos de 2 horas.	1	01.30
b) De 2 a 5 horas.	76	98.70
c) De 6 horas en adelante.	0	00.00

¿CUANTO TIEMPO PERMANECES?

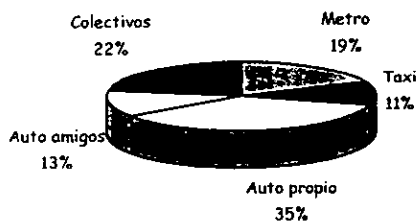




14.- ¿ Qué medio de transporte utilizas normalmente para llegar aquí?

a) Metro.	18	73.30
b) Colectivos.	21	27.30
c) Automóvil propio.	34	44.20
d) Automóvil de amigos.	12	15.60
e) Caminando.	0	00.00
f) Bicicleta.	0	00.00
g) Taxi	10	13.00

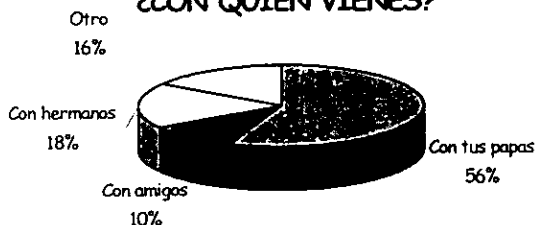
MEDIO DE TRANSPORTE



15.- ¿ Con quién acostumbras venir generalmente ?

a) Con tus papás.	43	55.80
b) Con amigos	8	10.40
c) Solo.	0	00.00
d) Con tus hermanos.	14	18.20
e) Otro ¿Quién?	12	15.60

¿CON QUIEN VIENES?

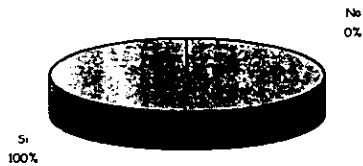




16.- ¿ Volverías a venir ?

Si _____	77	100.00
No _____	0	00.00
¿ Por qué ? por que me gusta	77	100.00

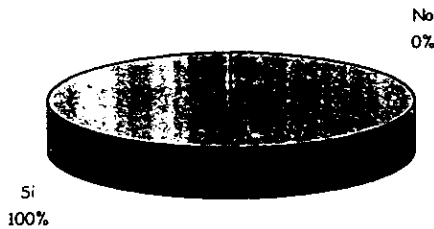
¿VOLVERIAS A VENIR?



17.- ¿ Conoces otros lugares donde puedas divertirse?

Si _____	77	100.00
No _____	0	00.00

¿VOLVERIAS A VENIR?



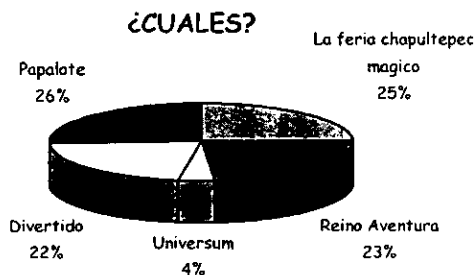


FACTORES DE ÉXITO DE LOS PRINCIPALES CENTROS DE DIVERSIÓN PARA NIÑOS EN LA CIUDAD DE MÉXICO Y SU ÁREA METROPOLITANA



¿Cuáles?

La Feria Chapultepec Mágico	75	97.40
Reino Aventura	70	90.90
Universum	12	15.60
Divertido	65	84.40
Papalote	77	100.00



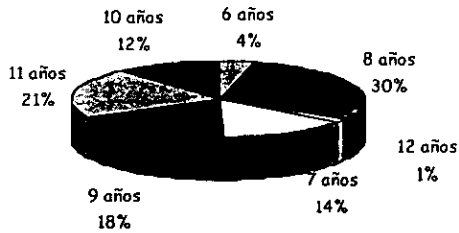


DIVERTIDO.

EDAD:

5	0	0
6	3	3.9
7	11	14.3
8	23	29.9
9	14	18.2
10	9	11.7
11	16	20.8
12	1	1.3

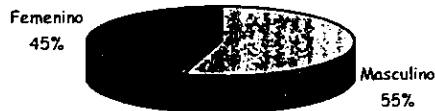
EDADES DE LOS ENTREVISTADOS



SEXO

MASCULINO	42	54.50
FEMENINO	35	45.50

SEXO





1.- ¿Por qué vienes a este lugar?

a) Por los juegos.	69	89.60
b) Porque me traen mis papás.	8	10.40
c) Por la escuela	0	00.00
d) Otro.	0	00.00

¿POR QUE VIENES?

Me traen mis papás
10%

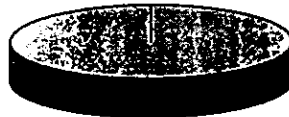


Por los juegos
90%

2.- ¿Qué es lo que más te gusta hacer en este lugar? Dos opciones en orden de importancia.

a) Puedo jugar.	77	100.00
b) Puedo aprender.	0	00.00
c) Conozco a otros niños.	0	00.00
a) Pasearme en los juegos.	0	00.00
e) Comer golosinas.	0	00.00
f) Asistir a fiestas.	0	00.00

¿QUE ES LO QUE MAS TE GUSTA HACER EN ESTE LUGAR?



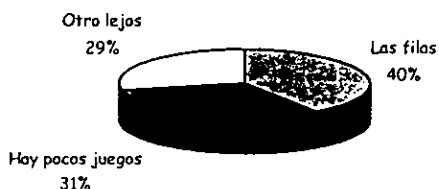
Puedo jugar 100%



3.- ¿Qué es lo que no te gusta de este lugar ?

a) Las filas para entrar	31	40.30
b) No explican el porque de las cosas	0	00.00
c) Que hay pocos juegos.	24	31.20
d) OTRO Esta Muy Lejos.	22	28.60

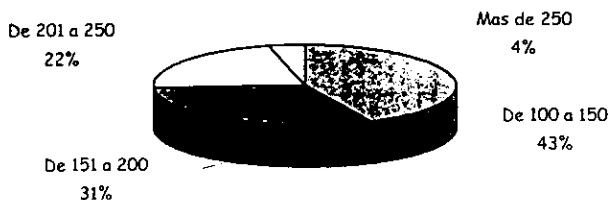
¿QUE NO TE GUSTA DEL LUGAR?



4.- ¿Cuánto gastas en un día de visita entre entrada, golosinas, comida, etc.?

a) de 100 a 150	33	42.90
b) de 151 a 200	24	31.20
c) de 201 a 250	17	22.10
d) más de 250	3	03.80

¿CUANTO GASTAS?

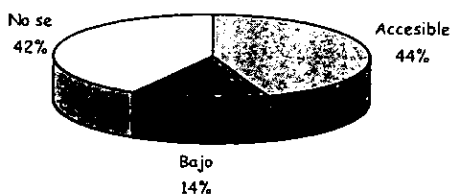




5.- ¿Cómo te parece el precio de entrada?

a) Alto.	0	00.00
b) Bajo	11	14.20
c) Accesible	34	44.20
d) No se	32	41.60

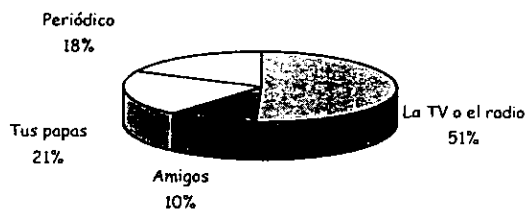
PRECIO DE ENTRADA



6.- ¿Qué te motivó para venir a este sitio?

a) La televisión o el radio.	39	50.60
b) Tus papás.	16	20.80
c) La escuela.	0	00.00
d) Amigos.	8	10.40
e) Periódico.	14	18.20
f) otro ¿Cuál?	0	00.00

¿QUE TE MOTIVO PARA VENIR?

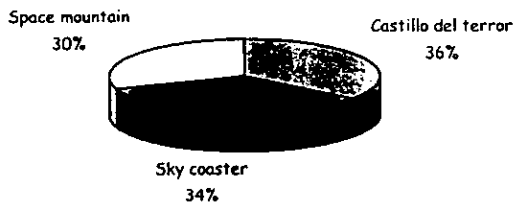




7.- De las atracciones que hay en este lugar, ¿ Cuáles son tus 3 preferidas ?en orden de importancia.

- a) CASTILLO DEL TERROR 70
- b) SKY COASTER 68
- c) SPACE MOUNTAIN 60

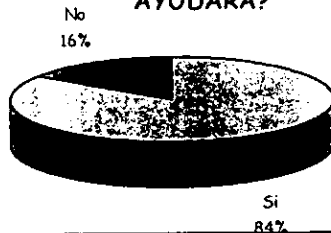
¿CUALES SON TUS ATRACCIONES PREFERIDAS?



8.- ¿ Hubo alguien que te orientara o ayudara dentro de este lugar, cuando lo necesitaste ?

- Si _____ 65 84.40
- No _____ 12 15.60

¿HUBO ALGUIEN QUE TE ORIENTARA O AYUDARA?



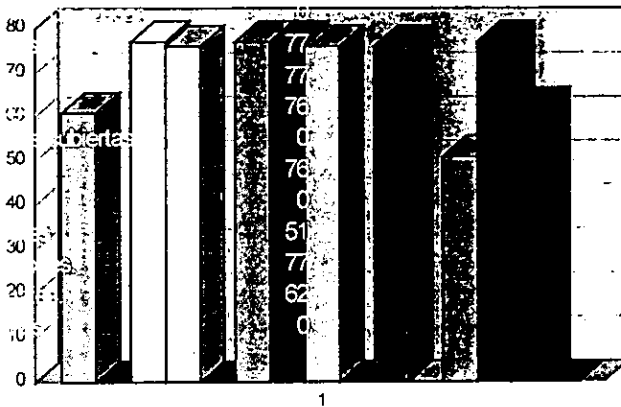


ESTA TESIS NO DEBE SAIR DE LA BIBLIOTECA

9.- ¿Qué comida encuentras en este lugar ?

a) Hamburguesas.	61	79.2
b) Pizzas.	77	100.00
c) Refrescos.	77	100.00
d) Papas fritas.	76	98.70
e) Algodones de azúcar.	0	00.00
f) Palomitas.	77	100.00
g) Helados.	77	100.00
h) Hot Dogs.	76	98.70
i) Manzanas cubiertas.	0	00.00
j) Nachos.	76	98.70
k) Donas.	0	00.00
l) Chocolates.	51	66.20
m) Chicharrones.	77	100.00
n) Cacahuates.	62	80.50
o) Mueganos.	0	00.00

¿QUE COMIDA ENCUENTRAS?



- Hamburguesas.
- Pizzas.
- Refrescos.
- Papas fritas.
- Algodones de azúcar.
- Palomitas.
- Helados.
- Hot Dogs.
- Manzanas cubiertas.
- Nachos.
- Donas.
- Chocolates.
- Chicharrones.
- Cacahuates.
- Mueganos.

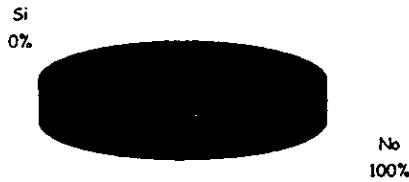


10.- En este lugar hay servicio de restaurante ?

Si _____	0	00.00
No _____	77	100.00

cuál?

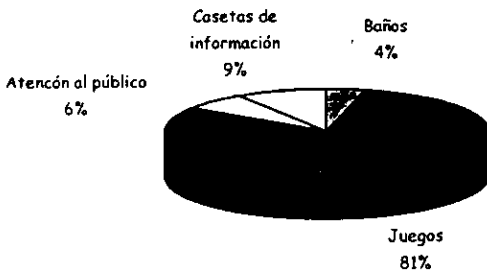
¿HAY SERVICIO DE RESTAURANTE?



11.- ¿ Qué crees que le falte a este lugar ?

a) Baños.	3	03.90
b) Juegos.	62	80.50
c) Atención al publico.	5	06.50
d) Casetas de información.	7	09.10
e) Cajeros.	0	00.00
f) Servicio Médico.	0	00.00
g) Nada	0	00.00

¿QUE LE FALTA A ESTE LUGAR?





12.- ¿ En que horario permaneces en este lugar ?

a) En las mañanas (9 a 12 hrs.)	42	54.50
b) En las tardes (13 a 19 hrs.)	35	45.50

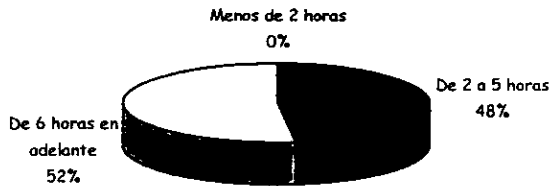
¿EN QUE HORARIO PERMANECES AQUI?



13.- ¿ Cuánto tiempo permaneces aquí?

a) Menos de 2 horas.	0	00.00
b) De 2 a 5 horas.	37	48.10
c) De 6 horas en adelante.	40	51.90

¿CUANTO TIEMPO PERMANECES?

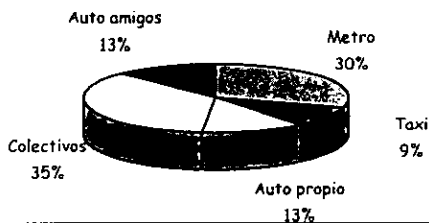




14.- ¿ Qué medio de transporte utilizas normalmente para llegar aquí?

a) Metro.	35	45.50
b) Colectivos.	42	54.50
c) Automóvil propio.	15	19.50
d) Automóvil de amigos.	9	11.70
e) Caminando.	0	00.00
f) Bicicleta.	0	00.00
g) Taxi	11	14.30

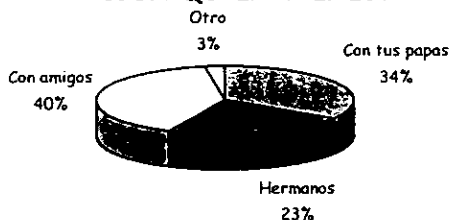
MEDIO DE TRANSPORTE



15.- ¿ Con quién acostumbras venir generalmente ?

a) Con tus papás.	26	33.80
b) Con amigos	31	40.30
c) Solo.	0	00.00
d) Con tus hermanos.	18	23.40
e) Otro ¿Quién?	2	02.60

¿CON QUIEN VIENES?

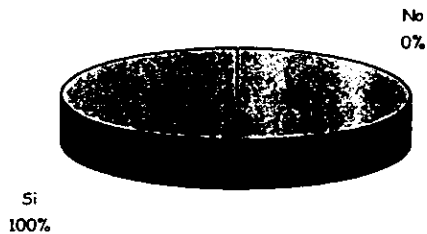




16.- ¿ Volverías a venir ?

Si _____	77	100.00
No _____	0	00.00
¿ Por qué ? por que me gusta	77	100.00

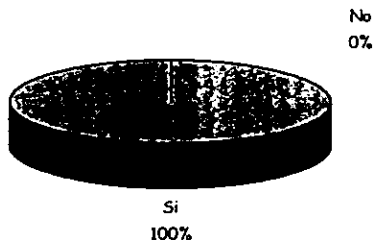
¿VOLVERIAS A VENIR?



17.- ¿ Conoces otros lugares donde puedas divertirte?

Si _____	77	100.00
No _____	0	00.00

¿CONOCES OTROS LUGARES DONDE DIVERTIRTE?



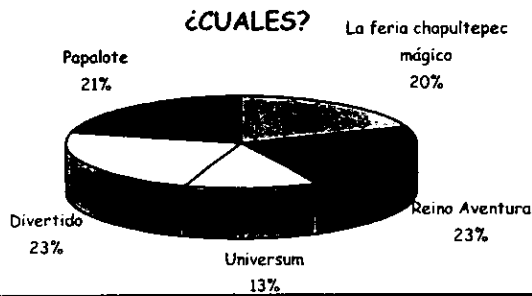


FACTORES DE ÉXITO DE LOS PRINCIPALES CENTROS DE DIVERSIÓN PARA NIÑOS EN LA CIUDAD DE MÉXICO Y SU ÁREA METROPOLITANA



¿Cuáles?

La Feria Chapultepec Mágico	64	83.10
Reino Aventura	76	98.70
Universum	41	53.20
Divertido	77	100.00
Papalote	69	89.60



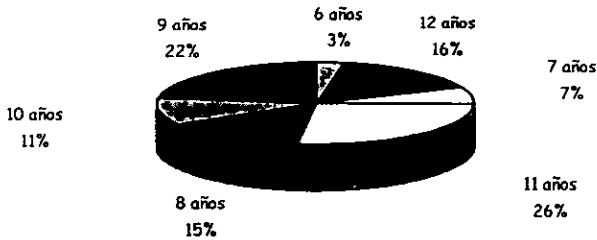


UNIVERSUM.

EDAD:

5	0	0
6	2	2.6
7	5	6.5
8	11	14.3
9	17	22.1
10	8	10.4
11	20	25.9
12	12	18.20

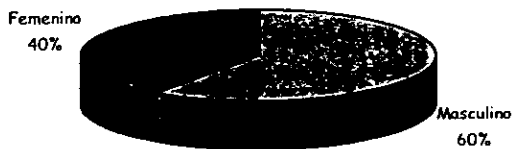
EADES DE LOS ENTREVISTADOS



SEXO

MASCULINO	46	59.70
FEMENINO	31	40.30

SEXO

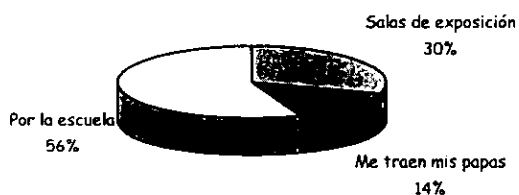




1.- ¿Por qué vienes a este lugar?

a) Por los juegos o salas de exposición	23	29.90
b) Porque me traen mis papás.	11	14.30
c) Por la escuela	43	55.80
d) Otro.	0	00.00

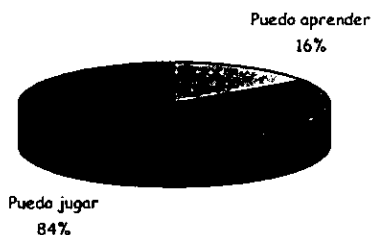
¿POR QUE VIENES?



2.- ¿Qué es lo que más te gusta hacer en este lugar? Dos opciones en orden de importancia.

a) Puedo jugar.	12	15.58
b) Puedo aprender.	65	84.42
c) Conozco a otros niños.	0	00.00
a) Pasearme en los juegos.	0	00.00
e) Comer golosinas.	0	00.00
f) Asistir a fiestas.	0	00.00

¿QUE TE GUSTA HACER EN ESTE LUGAR?





3.- ¿ Qué es lo que no te gusta de este lugar ?

a) Las filas para entrar	0	00.00
b) No explican el porque de las cosas	0	00.00
c) Que hay pocos juegos.	0	00.00
d) OTRO Nada .	77	100.00

¿QUE NO TE GUSTA?

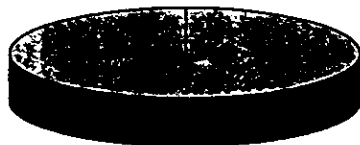


Nada 100%

4.- ¿ Cuánto gastas en un día de visita entre entrada, golosinas, comida, etc.?

a) de 100 a 150	77	100.00
b) de 151 a 200	0	00.00
c) de 201 a 250	0	00.00
d) más de 250	0	00.00

¿CUANTO GASTAS EN UN DIA DE VISITA?

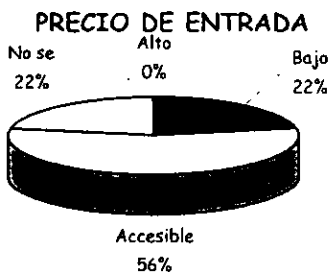


De 100 a 150 100%



5.- ¿Cómo te parece el precio de entrada?

a) Alto.	0	00.00
b) Bajo	17	22.10
a) Accesible	43	55.80
b) No se	17	22.10



6.- ¿Qué te motivó para venir a este sitio?

a) La televisión o el radio.	4	05.20
b) Tus papás.	8	10.40
c) La escuela.	43	55.80
d) Amigos.	1	01.30
e) Periódico.	21	27.30
f) otro ¿Cuál?	0	00.00

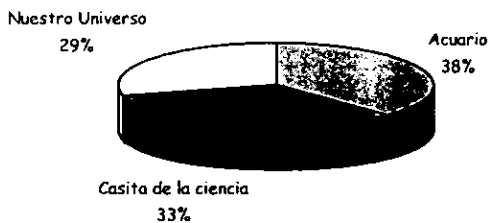




7.- De las atracciones que hay en este lugar, ¿ Cuáles son tus 3 preferidas ?en orden de importancia.

a) ACUARIO	76
b) CASITA DE LA CIENCIA	68
c) NUESTRO UNIVERSO	59

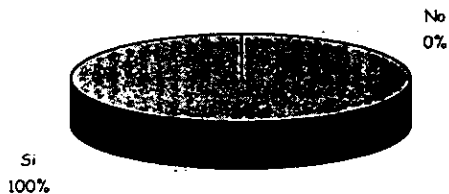
¿CUALES SON TUS ATRACCIONES PREFERIDAS?



8.- ¿ Hubo alguien que te orientara o ayudara dentro de este lugar, cuando lo necesitaste ?

Si _____	77	100.00
No _____	0	00.00

¿HUBO ALGUIEN QUE TE ORIENTARA?

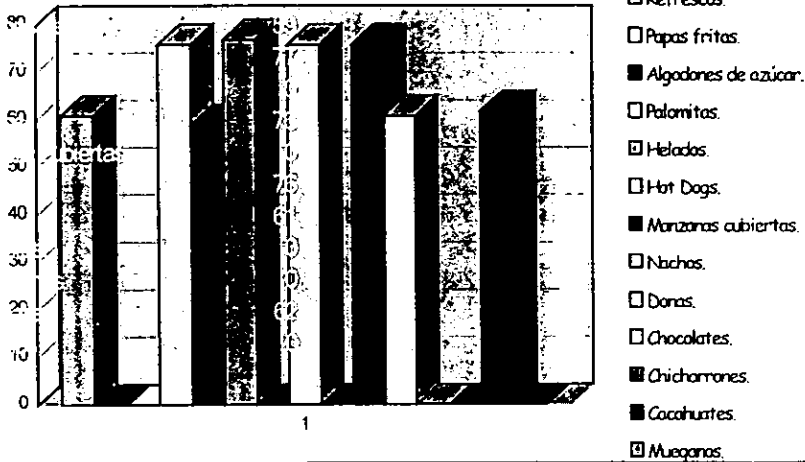




9.- ¿Qué comida encuentras en este lugar ?

a) Hamburguesas.	61	79.20
b) Pizzas.	0	00.00
c) Refrescos.	0	00.00
d) Papas fritas.	76	98.70
e) Algodones de azúcar.	59	83.20
f) Palomitas.	77	100.00
g) Helados.	0	00.00
h) Hot Dogs.	76	98.70
i) Manzanas cubiertas.	0	00.00
j) Nachos.	76	98.70
k) Donas.	61	79.20
l) Chocolates.	0	00.00
m) Chicharrones.	0	00.00
n) Cacahuates.	62	80.50
o) Mueganos.	0	00.00

¿QUE COMIDA ENCUENTRAS EN ESE LUGAR?



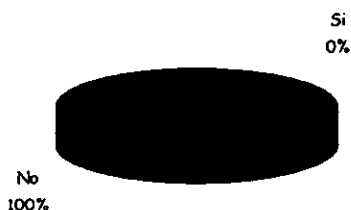


10.- En este lugar hay servicio de restaurante ?

Si _____	0	00.00
No _____	77	100.00

cuál?

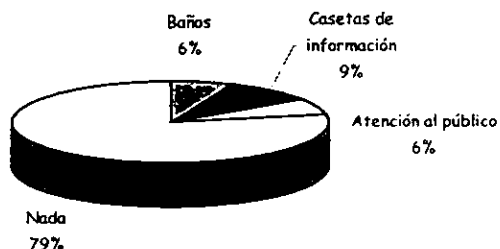
¿HAY SERVICIO DE RESTAURANTE?



11.- ¿ Qué crees que le falte a este lugar ?

a) Baños.	5	06.50
b) Juegos.	0	00.00
c) Atención al publico.	5	06.50
d) Casetas de información.	7	09.10
e) Cajeros.	0	00.00
f) Servicio Médico.	0	00.00
g) Nada	0	00.00

¿QUE LE FALTA A ESTE LUGAR?





12.- ¿ En que horario permaneces en este lugar ?

a) En las mañanas (9 a 12 hrs.)	31	40.30
b) En las tardes (13 a 19 hrs.)	46	59.70

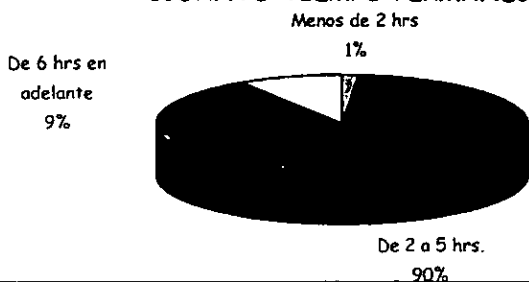
¿EN QUE HORARIO VIENES?



13.- ¿ Cuánto tiempo permaneces aquí?

a) Menos de 2 horas.	1	01.30
b) De 2 a 5 horas.	69	89.60
c) De 6 horas en adelante.	7	09.10

¿CUANTO TIEMPO PERMANECES?

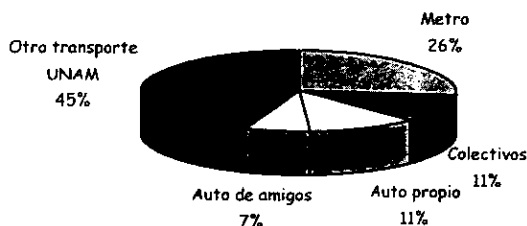




14.- ¿ Qué medio de transporte utilizas normalmente para llegar aquí?

a) Metro.	35	45.50
b) Colectivos.	11	14.30
c) Automóvil propio.	15	19.50
d) Automóvil de amigos.	9	11.70
e) Caminando.	0	00.00
f) Bicicleta.	0	00.00
g) Taxi	0	00.00
h) Otro TRANSPORTE UNAM	59	76.62

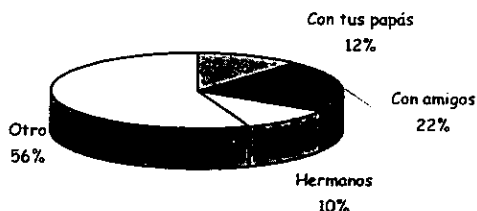
MEDIO DE TRANSPORTE



15.- ¿ Con quién acostumbras venir generalmente ?

a) Con tus papás.	9	11.70
b) Con amigos	17	22.10
c) Solo.	0	00.00
d) Con tus hermanos.	8	10.40
e) Otro ¿Quién?	43	55.80

¿CON QUIEN VIENES?





16.- ¿ Volverías a venir ?

Si _____	77	100.00
No _____	0	00.00
¿ Por qué ? por que me gusta	77	100.00

¿VOLVERIAS A VENIR?

No
0%



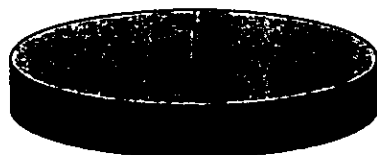
Si
100%

17.- ¿ Conoces otros lugares donde puedas divertirte?

Si _____	77	100.00
No _____	0	00.00

¿CONOCES OTROS LUGARES DONDE DIVERTIRTE?

No
0%



Si
100%

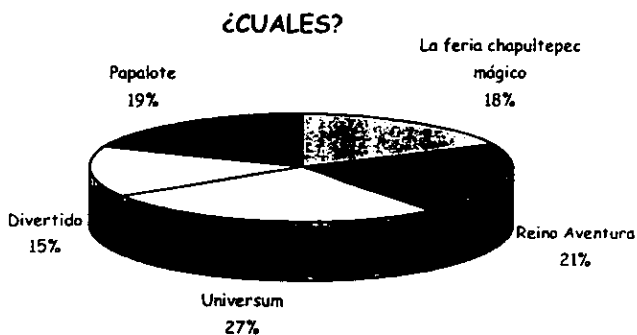


FACTORES DE ÉXITO DE LOS PRINCIPALES CENTROS DE DIVERSIÓN PARA NIÑOS EN LA CIUDAD DE MÉXICO Y SU ÁREA METROPOLITANA



¿Cuáles?

La Feria Chapultepec Mágico	52	67.50
Reino Aventura	61	79.20
Universum	77	100.00
Divertido	42	54.50
Papalote	55	71.40



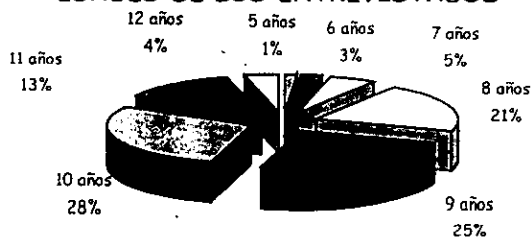


REINO AVENTURA

EDAD

5 años	1	1.3
6 años	2	2.6
7 años	4	5.2
8 años	16	20.7
9 años	19	24.7
10 años	22	28.6
11 años	10	13.0
12 años	3	3.9

EDADES DE LOS ENTREVISTADOS



SEXO

MASCULINO	36	46.8
FEMENINO	41	53.2

Sexo de los entrevistados

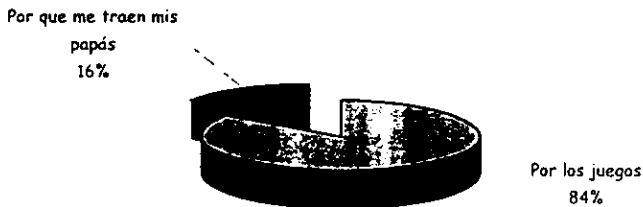




1.- ¿Porqué vienes a este lugar?

a) Por los juegos	65	84.4%
b) Porque me traen mis papás	12	15.6%
c) Por la escuela	0	00.00
d) Otro (Curso de verano)	0	00.00

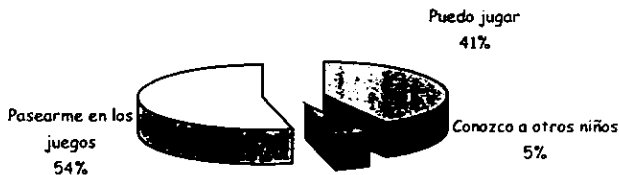
Porque asiste a este lugar



2.- ¿Qué es lo que más te gusta hacer en este lugar? Dos opciones en orden de importancia.

a) Puedo jugar	52	67.53
b) Puedo aprender	0	00.00
c) Conozco a otros niños	6	7.79
d) Pasearme en los juegos	68	88.31
e) Comer golosinas	0	00.00
f) Asistir a fiestas	0	00.00

¿QUE ES LO QUE TE GUSTA HACER EN ESTE LUGAR?





3.- ¿Qué es lo que no te gusta de este lugar?

a) Las filas para entrar	23	29.9%
b) No explican el porque de las cosas	0	0%
c) Que hay pocos juegos	0	0%
d) Nada	54	70.1%

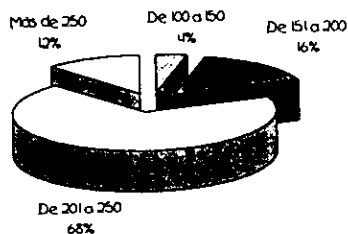
¿Qué no te gusta de Reino Aventura?



4.- ¿Cuánto gastas en un día de visita entre entrada, golosinas, comida, etc.?

a) De 100 a 150	3	3.9%
b) De 151 a 200	12	15.6%
c) De 201 a 250	53	68.8%
d) Más de 250	9	11.7%

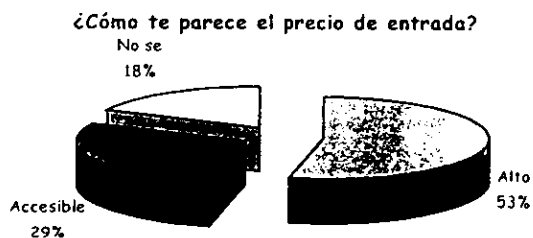
¿Cuánto gastas en un día de visita?





5.- ¿Cómo te parece el precio de entrada?

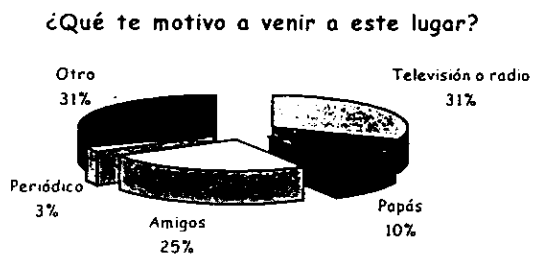
a) Alto	41	53.2%
b) Bajo	0	0%
c) Accesible	22	28.6%
d) No se	14	18.2%



6.- ¿Qué te motivo para venir a este sitio?

a) La televisión o el radio	24	31.2%
b) Tus papás	8	10.3%
c) La escuela	0	0%
d) Amigos	19	24.7%
e) Periódico	2	2.5%
f) Otro ¿Cuál?	24	31.2%

(Carteles publicitarios)

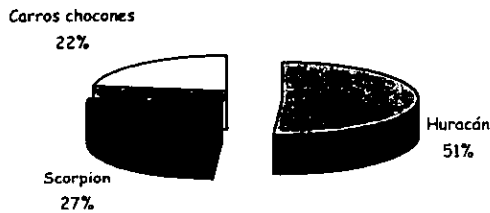




7.- De las atracciones que hay en este lugar, ¿Cuáles son tus 3 preferidas? En orden de importancia.

1er lugar: Huracán	23
2do. Lugar: Scorpion	12
3er. Lugar: Los carros chocones	10

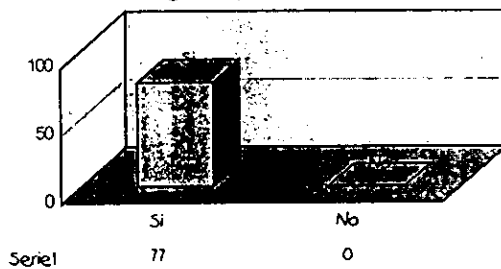
¿Cuáles son tus atracciones preferidas?



8.- ¿Hubo alguien que te orientara o ayudara dentro de este lugar cuando lo necesitaste?

Si	77	100%
No	0	0%

¿Hubo alguien que te orientara?

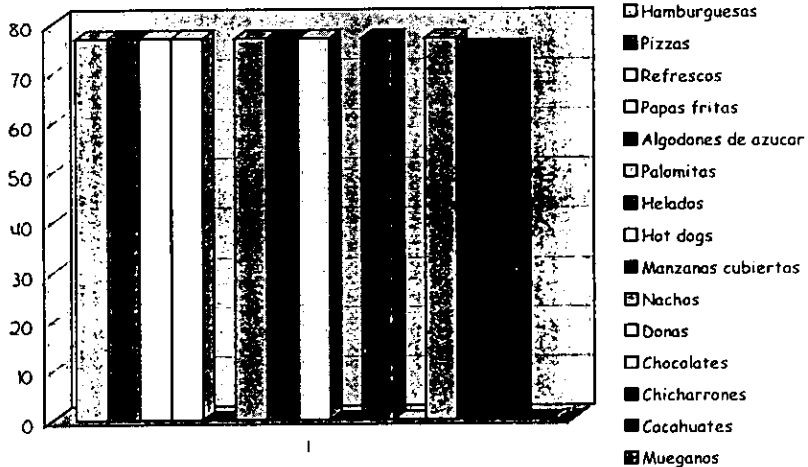




9.- ¿Qué comida encuentras en este lugar?

- a) Hamburguesas
- b) Pizzas
- c) Refrescos
- d) Papas fritas
- e) Algodones de azúcar
- f) Palomitas
- g) Helados
- h) Hot dogs
- i) Manzanas cubiertas
- j) Nachos
- k) Donas
- l) Chocolates
- m) Chicharrones
- n) Cacahuates
- o) Mueganos

¿Qué comida encuentras?





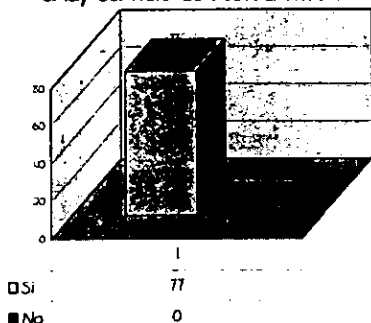
10.- ¿En este lugar hay servicio de restaurante?

Si 77 100%

No 0 0%

¿Cuál?

¿Hay servicio de restaurante ?



11.- ¿Qué crees que le falte a este lugar?

a) Baños 0 0%

b) Juegos 0 0%

c) Atención al público 0 0%

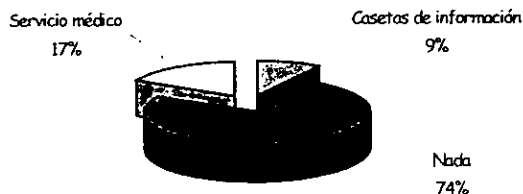
d) Casetas de información 7 9.1%

e) Cajeros automáticos 0 0%

f) Servicio médico 13 16.9%

g) Otro (nada) 57 74.0%

¿Qué le falta a Reino Aventura?

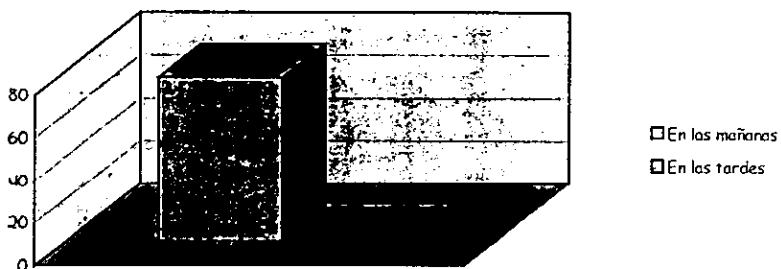




12.- ¿En qué horario permaneces en el parque?

- | | | |
|---------------------------------|----|------|
| a) En las mañanas (9 a 12 hrs.) | 77 | 100% |
| b) En las tardes (13 a 19 hrs.) | 0 | 0% |

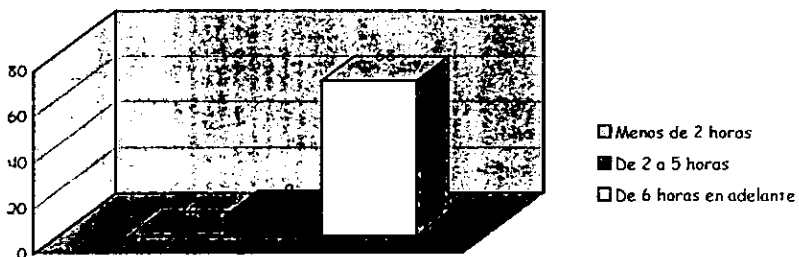
En que horario permaneces en el parque



13.- ¿Cuánto tiempo permaneces aquí?

- | | | |
|---------------------------|----|-------|
| a) Menos de 2 horas | 0 | 0% |
| b) De 2 a 5 horas | 9 | 11.7% |
| c) De 6 horas en adelante | 68 | 88.3% |

¿Cuánto tiempo permaneces en Reino Aventura?

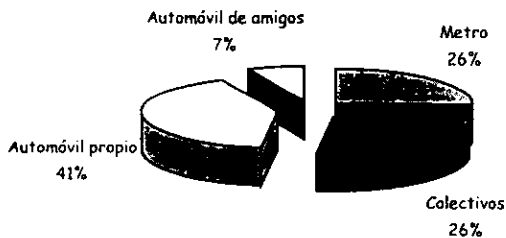




14.- ¿Qué medio de transporte utilizas normalmente para llegar aquí?

a) Metro	27
b) Colectivos	27
c) Automóvil propio	43
d) Automóvil de amigos	7
e) Caminando	0
f) Bicicleta	0
g) Taxi	3

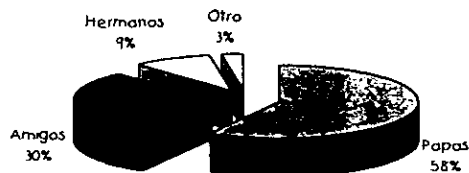
¿Cómo llegas a Reino Aventura?



15.- ¿Con quién acostumbras venir generalmente?

a) Con tus papás	45	58.4%
b) Con amigos	23	29.9%
c) Solo	0	0%
d) Con tus hermanos	7	9.0%
e) Otro ¿Quién?	2	2.6%

¿Con quién acostumbras ir a Reino Aventura?

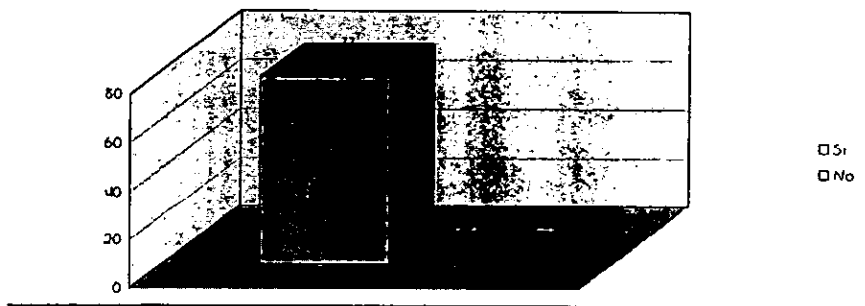




16.- ¿Volverías a venir?

Si	77	100%
No	0	0%

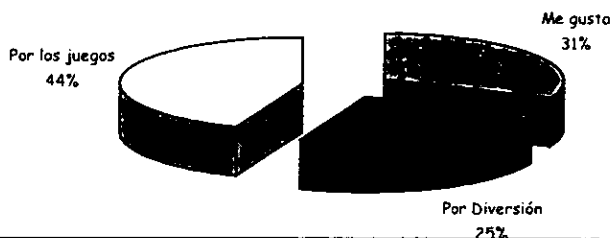
¿Regresarías a Reino Aventura?



16bis.- ¿Por qué?

a) Porque me gusta	24	31.2%
b) Por los juegos	34	44.1%
c) Por la diversión	19	24.7%

¿Por qué regresarías a Reino Aventura?

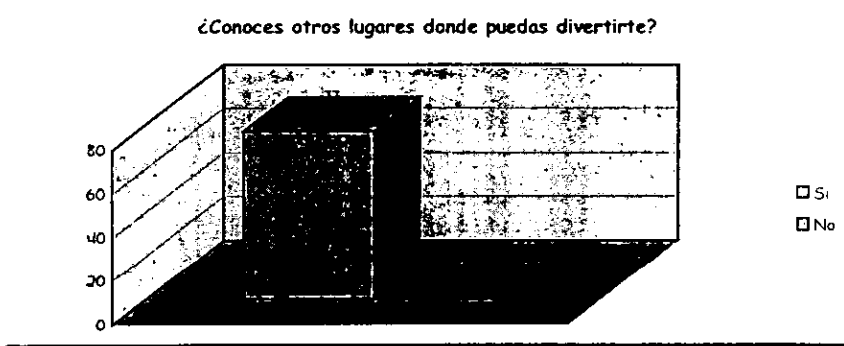




17.- ¿Conoces otros lugares donde puedas divertirte?

Si 77 100%
No 0 0%

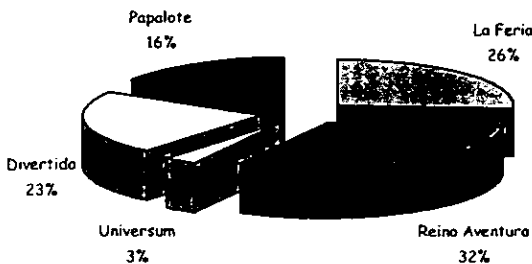
¿Conoces otros lugares donde puedas divertirte?



17bis.- ¿Cuáles?

a) La Feria Chapultepec Mágico	63	81.8%
b) Reino Aventura	77	100%
c) Universum	7	9.1%
d) Divertido	55	71.4%
e) Papalote	39	50.6%

¿Qué lugares donde puedas divertirte conoces?





CAPITULO IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

Este capítulo se ideó pensando en dos columnas que nos indican por un lado las conclusiones y por el otro las recomendaciones.

Los factores de éxito y los factores de no calidad son las conclusiones a las que llegamos y la columna que indica como lograr la permanencia de los factores de éxito y como lograr la calidad de los factores de no calidad son las recomendaciones que estamos haciendo.

Consideramos que esta forma de presentar las conclusiones permite una mejor forma de apreciar dichas soluciones, es por ello que la información la presentamos de la forma siguiente:

REINO AVENTURA

FACTORES DE ÉXITO	COMO LOGRAR SU PERMANENCIA
<ul style="list-style-type: none"> • El servicio al cliente es excelente, cada uno de los empleados juega un papel de suma importancia en el buen funcionamiento de este lugar. • Una gama muy amplia de promociones que cubren la necesidad de diversión del público infantil. • Amplio estacionamiento para los visitantes que llegan en automóvil propio. • Se pueden encontrar baños en todos los pueblos del parque y en lugares estratégicos. • Se entregan mapas a la entrada del parque para que se localicen con facilidad las atracciones, los baños, restaurantes, lockers, teatros, cajeros automáticos y la cabina de radio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siguiendo con la misma filosofía de servicio de calidad al cliente, este factor fomentará el éxito de este centro de diversión y la percepción del usuario siempre será positiva. • Fomentar su aplicación y mantenerlas accesibles y con suficiente difusión, para así asegurar su éxito entre los niños. • Mantener la capacidad y quizá aumentarla, ya que es mucha la demanda de estacionamiento. • Indicar exactamente en los mapas del lugar su localización. • Tener en cuenta que el mapa es indispensable guía para el visitante, no se debe dejar de obsequiar al usuario.



- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Servicio de prestigiados restaurantes dentro de las instalaciones del parque (Benedetti's Pizza, Carl's Jr. , Tortas Locas Hipocampo, Kentucky Fried Chicken, Antojitos Arroyo, Taquería El Mexicano).• Servicio de lockers para guardar objetos, para comodidad del usuario.• Diversidad de juegos; hay juegos para todas las edades, cuenta con un pueblo infantil en donde los niños de 2 a 5 años pueden disfrutar de los juegos adecuados a su edad, además de otros 6 pueblos en donde los niños más grandes e inclusive adolescentes y adultos disfrutan de las atracciones.• Caseta de radio para amenizar la estancia en el parque, además de ayudar a localizar a personas perdidas.• Centros de información localizados en distintos puntos del parque para dar orientación e información a los visitantes.• Sitio de taxis en la zona de estacionamiento para mayor comodidad y seguridad de los usuarios que no cuenten con automóvil propio.• Existen espectáculos que entretienen al usuario mientras se traslada de un pueblo a otro, en los que se presentan representaciones bastante divertidas, así como cantantes de modo actores y artistas de renombre nacional e internacional.• Transporte gratuito del metro Barranca | <ul style="list-style-type: none">• Ya que son marcas posicionadas en la mente del niño, es muy fácil que consuman en éstos. Sin embargo, sería más accesible si los precios no fueran tan elevados.• Hay que darle más difusión a este servicio, ya que mucha gente no se percató del mismo.• Seguir con esta variedad de juegos y en determinado tiempo incluir nuevos juegos o atracciones, renovando los anteriores. Darle más énfasis a la seguridad, sería un aspecto positivo para el parque.• Poner la música adecuada todo el tiempo que permanezca abierto el parque, dar el servicio de localización de personas a todo visitante que así lo solicite.• Mayor difusión de éstos en la entrada del parque para efectos de que los usuarios sepan a donde acudir en caso de necesitarlo.• Ofreciendo un servicio 100% seguro y accesible para todos los usuarios.• Difundiendo todos los eventos que se realicen para que sean motivo de atracción hacia los niños y asistan al parque con más frecuencia.• Ofrecer este servicio en temporada de |
|--|---|



del Muerto a Reino Aventura, sábados y domingos de 9:00 a 13:00 hrs. cada media hora.

vacaciones e incluir los viernes como día de servicio, así como ofrecerlo de regreso en el horario vespertino.

FACTORES DE NO CALIDAD.

- Solo cuenta con una sola caseta de primeros auxilios que resulta difícil de ubicar.
- Los precios en los restaurantes que se ubican dentro del parque, son más elevados que en las sucursales que se encuentran fuera del mismo.
- La seguridad es un aspecto que se encuentra todavía no muy lejos de ser perfecta por los accidentes que han sucedido en años anteriores.
- La saturación de los juegos y el tiempo de espera que a veces causa desesperación entre el público asistente.

COMO LOGRAR LA CALIDAD.

- Teniendo en los lugares considerados como estratégicos, más casetas de primeros auxilios y un servicio médico general para poder enfrentar con eficiencia cualquier eventualidad.
- Dar más accesibilidad en los precios, realizando promociones que atraigan a un mayor número de consumidores, que muchas veces se detienen, dado el alto costo de la comida; quizá ayudaría a mejorar este aspecto, que el parque realice un convenio con los restaurantes en el que se mantenga el precio original y se compense con promociones.
- Afortunadamente se ha hecho mucho por mejorar la imagen del parque a raíz del accidente, pero desgraciadamente no ha sido total, así que creemos que un adecuado mantenimiento preventivo realizado por el personal experto, será de gran ayuda para mejorar la cuestión de seguridad que es de vital importancia en este tipo de lugares.
- Crear un plan que ayude a agilizar los tiempos de espera en cada uno de los juegos y atracciones por medio de una programación de actividades de los principales juegos, y establecer un estándar de aforo diario que no permita la saturación del parque.



LA FERIA CHAPULTEPEC MÁGICO

FACTORES DE ÉXITO.

- El precio es bastante accesible, lo cual permite que asistan niños de diferentes niveles socioeconómicos.
- Existe una variedad muy grande de juegos, lo cual permite que los niños pequeños (de entre 3 y 8 años) se diviertan mucho.
- Cuenta con la mayor atracción desde hace muchos años en México, la Montaña Rusa, la cual es representativa de este parque, por lo tanto, por este simple hecho LA FERIA es el parque más visitado de la Ciudad de México.
- Está establecido en uno de los bosques más antiguos y famosos de México, que es uno de los lugares turísticos por excelencia para quienes visitan el D.F. tanto del interior de la República, como del extranjero.
- Existe mucha publicidad de este parque, en T.V., radio y carteles publicitarios que permiten un gran aforo al mismo.
- Gran variedad de dulces y en general de antojitos en diferentes fuentes de sodas de gran accesibilidad económica, así como se permite la introducción de alimentos sin ningún problema.
- Es un lugar al que tienen acceso diferentes medios de transporte y eso permite que no haya ningún problema para llegar a este parque, ya que se puede hacer en metro, colectivos, en auto propio y en taxi.

COMO LOGRAR SU PERMANENCIA.

- Establecer políticas de conservación de los precios y que se adecuen al servicio que brinda el parque.
- Hacer énfasis de que LA FERIA piensa en los niños pequeños y en su diversión.
- Dar un mayor mantenimiento a este juego, procurando modernizarlo, ya que data de la primera época del parque.
- Darle mayor difusión al bosque, ya que éste es el parte importante en la historia de México y así, crear interés al niño de conocer todo lo que hay alrededor del mismo.
- Seguir con las contrataciones de medios publicitarios a la francesa (T.V., radio, revistas, prensa) y mantener a los patrocinadores con nuevas propuestas que incluyan juegos, promociones, etc.
- Fomentar el consumo de estas golosinas, manteniendo precios moderados y para todos los bolsillos. No restringir la entrada de alimentos a los niños de escasos recursos.
- Mantener las vías de acceso disponibles para todos los usuarios en el tiempo en que proporcione servicio el parque.



FACTORES DE NO CALIDAD	COMO LOGRAR LA CALIDAD
<ul style="list-style-type: none">• Los juegos, en su mayoría, están dirigidos a niños pequeños de 3 a 6 años y los restantes juegos son para adolescentes y adultos, por lo tanto los niños de 7 a 10 años quedan fuera de estos juegos porque no cubren los requisitos, o son muy grandes para los juegos de los niños más pequeños.• El personal de este parque que atiende los juegos, no es muy amable, ya que les gritan a los niños que no alcanzan la altura para subirse a un juego o simplemente, no brindan una sonrisa; parece que no les gusta lo que hacen.• No existen suficientes sanitarios y estos siempre se encuentran saturados.• No se identifica con facilidad el centro médico y muchas personas creen que no existe este servicio dentro del parque.• Las filas para subirse a los juegos son muy grandes, por lo que a veces los niños no alcanzan a subirse a todos los juegos y no hay nada en lo que se puedan entretener mientras esperan.	<ul style="list-style-type: none">• Diseñar juegos enfocados al sector de 7 a 10 años, ya que estos se quejan de no poder disfrutar del total de los juegos.• Consideramos que debe darse una mayor capacitación a los empleados y tener un mayor control y vigilancia del servicio que prestan capacitación de todo el personal, concientizándolo de la importancia que tiene el servicio al cliente para que sea el parque preferido por los niños por el buen trato y la calidad del servicio que brindan.• Se deberían construir más baños en puntos estratégicos, ya que tomando en cuenta el aforo a este parque, éstos son insuficientes.• Este problema se solucionaría si se ponen letreros informativos e indicativos en los puntos estratégicos dentro de La Feria.• Programar espectáculos alternos para que los niños que estén esperando no se desesperen.



PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO.

FACTORES DE CALIDAD

- Es único en su tipo, museo interactivo que permite el desenvolvimiento y aprendizaje del niño, el lema Prohibido NO tocar es importantísimo, ya que los infantes dan rienda suelta a su imaginación.
- Es un lugar en el que los niños se divierten, pero la mayoría no se percatan que están aprendiendo algo nuevo en las diferentes salas que hay en el museo.
- Existe mucha publicidad en los principales medios de comunicación que permite que los niños asistan a conocer todo lo que ofrece el museo.
- El personal de contacto (cuates) presta un servicio de calidad, ya que en ese momento está dentro de su papel y por ningún motivo se distrae, por el contrario, siempre tiene una sonrisa y se nota que le gusta lo que hace.
- La existencia de un restaurante como McDonald's a la salida del museo hace que los niños quieran quedarse un poco más de tiempo, ya que les atrae todo lo que implica este restaurante y por lo tanto, el efecto de recordación del museo es muy grande gracias al mismo.
- Los baños son muy llamativos y ad-hoc al lugar, por lo que no tienen ningún problema para ubicarlos.
- De fácil acceso por cualquier medio de transporte (metro, colectivo, automóvil o taxi).

COMO LOGRAR SU PERMANENCIA

- Consideramos que la presencia de los patrocinadores es fundamental para que los niños de todos los estratos sociales acudan y conozcan este maravilloso museo.
- Crear en los niños la idea de aprendizaje por medio de más explicaciones y que ellos las comprendan por completo y no les quede duda de algún suceso.
- Utilizar medios alternativos como espectaculares, carteles en jugueterías o en los principales centros comerciales, así como en las escuelas; esto con el fin de mayor difusión del mismo.
- Seguir con cursos de capacitación para que exista esa filosofía de calidad en el servicio al cliente y contratar a cuates que estén dispuestos a tratar bien a los niños y aclararles las dudas que puedan tener.
- Coordinar promociones del museo con McDonald's para que sea más profundo el posicionamiento, tanto del restaurante como de Museo en la mente del niño.
- Señalar en puntos estratégicos del museo, donde se encuentran los baños y mantenerlos siempre limpios y disponibles para todo el público asistente.
- Manteniendo disponibles los medios de transporte en el horario de funcionamiento del museo.



FACTORES DE NO CALIDAD	COMO LOGRAR LA CALIDAD
<ul style="list-style-type: none">• Por la falta de oferta de diversión en México, el Museo del Niño es considerado un centro de diversión, cuando no lo es, por lo que el niño sólo piensa en divertirse y deja a un lado el aprendizaje.• El horario establecido de L a V de 9:00 a 13:00 y de 14:00 a 18:00 hrs. causa molestia en los niños, ya que no terminan de recorrerlo en ese tiempo.	<ul style="list-style-type: none">• Posicionar el concepto del Papalote Museo del Niño como precisamente un museo y no un parque de diversiones.• Creemos que se debe implantar un solo horario, ya que en 4 horas es imposible recorrer todo el museo.

DIVERTIDO.

FACTORES DE ÉXITO.	COMO LOGRAR SU PERMANENCIA.
<ul style="list-style-type: none">• Existen juegos para todas las edades, desde los más pequeños hasta adolescentes y adultos, lo cual permite la interacción de los adultos con los niños.• Existen diversas promociones que permiten un mayor aforo, por la accesibilidad del precio.• Es un lugar que cuenta con mucha difusión en los diferentes medios de comunicación: televisión, radio, revistas, carteles publicitarios y periódico, lo que permite que siempre esté en la mente del niño como una opción de entretenimiento.• Tiene atracciones que por si solas llaman la atención del niño: El Castillo del Terror, el Skycoaster y el Spacemountain y que tienen gran éxito entre todos los visitantes (niños, adolescentes y adultos)	<ul style="list-style-type: none">• Promover entre el público infantil todos los juegos existentes en el parque, y no solo los más representativos del lugar.• Difundir y crear constantemente promociones que hagan posible mantener el nivel de asistencia promedio.• Mantener la publicidad en todos los medios y buscar otros que sean alternativos, por si en algún momento se llega a tener un presupuesto menor, destinada a la inversión publicitaria.• Incluir en las promociones estas atracciones para que el nivel de asistencia aumente, y crear nuevas atracciones en cierto tiempo determinado para hacer de este parque un lugar mucho más interesante para el público infantil.



FACTORES DE NO CALIDAD

- Es un lugar que está poco accesible para los niños que viven en el D.F., más bien es más conocido por el público del Estado de México. Además no cuenta con algún transporte que sea de fácil acceso al lugar, lo cual hace más difícil la llegada de los visitantes.
- Los precios de algunas atracciones que no son incluidas en los pasaportes, son muy elevados, incluso mayores al precio del propio pasaporte, por lo tanto para los niños no es tan fácil subirse a estas atracciones por el factor precio.
- Las filas para entrar a los juegos son muy largas y los visitantes tardan en subirse a éstos.
- El servicio al cliente, es un tanto deficiente en el aspecto del personal, ya que no hay suficientes personas que orienten a los visitantes o que los inviten a subirse a uno o a otro juego.
- Existen pocos juegos y el público infantil desea divertirse más, pero al no haber suficientes juegos se tienen que ir.

COMO LOGRAR LA CALIDAD.

- Introducir como servicio al cliente, la transportación del metro más cercano (Cuatro Caminos) con el fin de dar mayor accesibilidad al usuario para llegar a este.
- Promover paquetes que contengan estas atracciones y sean accesibles a los bolsillos de cualquier visitante.
- Crear un plan que agilice el acceso a todos los juegos, lo cual permita que el público infantil disfrute al máximo las atracciones.
- Capacitar a todo el personal con la filosofía de calidad en el servicio al cliente.
- Programar la creación de nuevas atracciones en cierto lapso de tiempo que permitan mayor afluencia de visitantes y una permanencia en el parque más prolongada y placentera.



UNIVERSUM.

FACTORES DE ÉXITO.

- Esta ubicado en Ciudad Universitaria, que es el recinto que alberga a la máxima casa de estudios del país, y dado que la Universidad Nacional Autónoma de México cuenta con servicio de transporte interno, seguro, confiable y suficiente, para transportar además de forma gratuita a los visitantes desde la estación del metro Universidad hasta el museo y también cuenta con es servicio de regreso.
- Presenta de una forma clara, los adelantos científicos que se van suscitando, además presenta exhibiciones temporales de temas de actualidad, con un enfoque práctico y divertido.
- Los niños consideran que pueden aprender, lo cual lo hace atractivo, no solo a los niños, sino también a sus papás.
- El precio de entrada es accesible y esto permite que lo visiten personas de todos los estratos sociales.
- Las escuelas lo consideran como material de apoyo para poder entender mejor lo que se da en clase, además como permiten al niño interactuar, quedan más claros los conceptos.
- Hay una persona por cada uno de las exhibiciones, misma que explica el porque de lo que se está presentando.

COMO LOGRAR SU PERMANENCIA.

- Permitiendo que exista una mayor difusión de este lugar, en todos los medios de comunicación.
- Siguiendo a la vanguardia de los adelantos que se van suscitando día a día y manteniendo ese espíritu de innovación.
- Conservar esa imagen, teniendo exhibiciones de temas que sean un tanto difíciles de entender, presentándolos de un manera sencilla.
- Mantener los precios de esta forma de tal suerte que lo pueda visitar cualquier persona.
- Mantener una mayor relación con las instituciones educativas del país, e incluso tener convenios de cooperación.
- Mantenerlos capacitados de tal forma que se mantenga la calidad del servicio.



FACTORES DE NO CALIDAD.	COMO LOGRAR LA CALIDAD.
<ul style="list-style-type: none">• Pese a que es muy concurrido, no tiene la suficiente publicidad como para aumentar la afluencia de visitantes.	<ul style="list-style-type: none">• Tener una mayor publicidad en televisión, radio, periódico, carteles, y en general cualquier medio publicitario.

Después del trabajo de campo en los cinco centros de diversión más grandes e importantes de la Ciudad de México y su zona metropolitana, hemos analizado minuciosamente los factores determinantes y las diferentes constantes que dicho estudio nos ha arrojado.

Sabemos que la diversión en México se ha caracterizado por su variedad y principalmente en lo concerniente a los niños de esta ciudad, es mucho mayor la oportunidad de entretenimiento que en otras ciudades del país; ya que en el Distrito Federal y su Zona Metropolitana existen parques con juegos tradicionales, pasando por museos interactivos hasta grandes complejos de entretenimiento, donde el tiempo transcurre sin darnos cuenta y permite a la población infantil disfrutar de un rato de total esparcimiento.

Es de vital importancia así expresado por los niños el trato especial para con ellos, ya que en todos se observó que al niño le gusta sentirse importante y que lo tomen en cuenta, así como la calidad en el servicio que se les brinda, puesto que encontramos deficiencias en la duración de los juegos, en el mantenimiento de los mismos y en los diferentes servicios ubicados en sus instalaciones.

Otro factor importante es la variedad en los juegos y en las exhibiciones, ya que entre más existan, la población infantil se siente más contenta y sus expectativas de entretenimiento son más grandes, tanto, que los hace regresar a estos lugares no importando el número de ocasiones que con anterioridad lo hayan visitado; un factor ligado a este, es la duración de los mismos, puesto que en algunos lugares se encontró descontento por esta causa, es muy importante para los niños sentir que su diversión nunca se va a acabar y erróneamente algunos lugares dan poco tiempo a los juegos o dividen los turnos y cortan de tajo el momento de entretenimiento de los niños que asisten precisamente a divertirse por un tiempo considerable.



Se encontró también que la comida es muy importante aunque algunos niños llevan su "lunch", a veces no les permiten acceder con ellos, así pues forzosamente tienen que consumir lo que expenden adentro del lugar. La presencia de los restaurantes en algunos lugares (Reino Aventura, Papalote Museo del Niño) es esencial, ya que son sitios que cuentan con una imagen y prestigio propios y que de alguna manera se encuentran en la mente del niño, por esta causa, el consumo en estos restaurantes es muy grande, más que en las fuentes de sodas existentes en estos.

Recomendamos de igual forma que todos los parques realicen un Benchmarking, por ejemplo con uno de los principales y más importantes parques de diversión del mundo entero, el es Disneylandia, mismo que por lo que pudimos leer, siempre esta realizando pruebas de calidad, teniendo entrevistadores que forman parte del personal que labora en el parque y ellos reportan todas las impresiones que tienen los visitantes, esto creemos que es mucho mejor que tener un buzón de quejas y sugerencias, ya que como se ha podido apreciar, en estos tiempos la atención personalizada, es un factor de éxito de las empresas en general.

Creemos firmemente que estos resultados dan una idea de lo que está pasando en estos lugares y de lo que el segmento infantil desea para que quede satisfecha su necesidad de entretenimiento.



CAPITULO V. COMPROBACIÓN DE HIPOTESIS

Tomando como base las hipótesis planteadas en un principio, podemos deducir lo siguiente:

1º Hipótesis.

- La calidad en el servicio, en las instalaciones, en los alimentos que ahí se expenden, así como el fácil acceso, son factores preponderantes que la población infantil busca dentro de los centros de diversión.

Efectivamente el cliente exige la calidad en el servicio por sobre todas las cosas, ya que como se esta viendo en este mundo globalizado, el servicio que podemos ofrecer al cliente es lo que marca la diferencia, ya que el valor agregado que demos a nuestro servicio, es lo que va a hacer que un cliente tan exigente como lo son los niños, regresen o no a hacer uso de nuestras instalaciones, además en los lugares en que se vende comida dentro de las instalaciones, la gente tiende a permanecer por un mayor lapso de tiempo, de una forma más confortable, y además la fácil accesibilidad que tienen para llegar a ciertos lugares los hace aún más atractivos, sobre todo para las personas que no cuentan con un automóvil propio.

2º Hipótesis.

- La publicidad y las promociones son elementos básicos para que la población infantil asista a los centros de diversión.

La publicidad como en cualquier otro producto o servicio, hace la diferencia, ya quede esa forma el cliente está más familiarizado con el lugar, y en este tipo de servicios no es la excepción, ya que pudimos comprobar que lugares como Reino Aventura, Popalote Museo del Niño, y la Feria Chapultepec Mágico, cuentan con mayor afluencia de visitantes, con respecto a Universum, que no tiene la suficiente difusión, por lo tanto también se aprueba la Hipótesis.

3º Hipótesis.

- Reino Aventura y Popalote son los centros de diversión más concurridos dada su importancia nacional e internacional.

Esta hipótesis no se confirmo, ya que efectivamente se cuenta con el renombre nacional e internacional, pero no como para ser los más visitados, pese a que descubrimos que son los lugares en donde se presta un mejor servicio y llegamos a lo siguiente:



La Feria Chapultepec Mágico, es el centro de diversión, más concurrido de los cinco que analizamos, eso lo arroja la investigación realizada, además de que existen estadísticas que se nos presentaron en el proyecto de inversión de Blue Planet en donde se demuestra y confirma lo anterior.

4º Hipótesis.

- El precio de entrada no es factor determinante en el éxito de los centros de diversión.

Esta es otra hipótesis que tenemos que dar por aprobada ya que por ejemplo, el precio de entrada a Reino Aventura, es del doble de lo que cuesta el precio a La Feria Chapultepec Mágico, y no por ello la afluencia de visitantes de Reino Aventura es limitada, sino por el contrario, tiene una gran cantidad de visitantes, al grado de ocupar el segundo lugar en número de visitantes anuales, después de La Feria Chapultepec Mágico.

Por último debemos decir que este trabajo nos dejó un grato sabor de boca, ya que descubrimos que en los niños, se encuentra, aparte de un gran mercado, una inocencia increíble, que ojalá algún día pueda renacer en todos nosotros, ya que un niño, no es el futuro de nuestro país y del mundo, son nuestro presente y como tal debemos de tratarlo.



BIBLIOGRAFIA.

BLUE PLANET (LA CIUDAD DE LOS NIÑOS) PROYECTO DE INVERSIÓN.
60 pp.

Manual para la elaboración de Tesis.
Ed. Mc Graw Hill.

El Toque Mágico de Disney
Ron Grover.
Ed. Mc Graw Hill.

Introducción a la Investigación de Mercados
Laura Fischer de la Vega
Ed. Mc Graw Hill.

Manual de Procedimientos y de Organización de Reino Aventura.

Manual de Procedimientos y de Organización de La Feria Chapultepec Mágico.

Manual de Procedimientos y de Organización de Universum Museo de la Ciencia.

Manual de Procedimientos y de Organización de Divertido Parque de Diversiones.

Manual de Procedimientos y de Organización de Papalote Museo del Niño.