

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA JUAN MISael SARACHo
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y FINANCIERAS
CARRERA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS**



**“DISEÑO DE ESTRATEGIAS DE ATENCIÓN AL CLIENTE PARA LA
EMPRESA SKY GAMES DE LA CIUDAD DE TARIJA”**

POR:
FLORES IRAHOLA PAUL ANDRÉS

DOCENTE GUÍA:
MSc. Lic. BALDIVIEZO MOGRO ROXANA PILAR

Tarija – Bolivia
Diciembre 2023

ÍNDICE GENERAL

I.	INTRODUCCIÓN.....	1
1.1	ANTECEDENTES	1
1.2	JUSTIFICACIÓN	3
1.3	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.4	Identificación del Problema.....	4
1.5	Definición del Problema	5
1.6	Formulación del Problema	5
1.7	OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN.....	5
1.7.1	Objetivo General	5
1.7.2	Objetivos Específicos	5
1.8	Metodología de la Investigación.....	6
1.9	Tipos de Investigación o estudio	6
1.9.1	Investigación Exploratoria:.....	6
1.9.2	Investigación Descriptiva:	6
1.10	Métodos o técnicas.....	6
1.11	Diseño de Investigación	7
1.12	Población y Muestra	7
1.13	Fuentes de información.....	8
1.14	Fuentes o datos primarios.....	8
1.15	Fuentes o datos secundarios	8
1.16	DELIMITACION DE LA INVESTIGACIÓN	8
1.17	Geográfica	8
1.18	Teórica	8
1.19	Temporal	9
II.	MARCO TEÓRICO	11
2.1	Marketing	11
2.2	Tipos de Marketing.....	11
2.3	Marketing Estratégico.....	11
2.4	Marketing Operativo.....	12

2.5	Marketing de Servicios	12
2.6	Las 7'PS del Marketing.....	13
2.6.1	Producto.....	13
2.6.2	Precio.....	14
2.6.3	Plaza	15
2.6.4	Promoción.....	16
2.6.5	Personas	16
2.6.6	Proceso.....	17
2.6.7	Productividad.....	19
2.7	Servicio	19
2.8	Modelo SERVQUAL.....	20
2.9	Las 5 dimensiones del modelo SERVQUAL	21
2.9.1	Elementos tangibles.....	21
2.9.2	Confiabilidad.....	21
2.9.3	Capacidad de Respuesta	22
2.9.4	Seguridad	22
2.9.5	Empatía.....	22
2.9.6	Atención al Cliente.....	23
2.10	Momentos de Verdad.....	25
2.10.1	Momento menos cero de la verdad o momento de necesidad.....	25
2.10.2	Momento cero de la verdad o momento de investigación	26
2.10.3	Primer momento de la verdad o momento de elección.....	26
2.10.4	Verdadero momento de la verdad o momento después de la compra	26
2.10.5	Segundo momento de la verdad o momento de compra	27
2.10.6	Tercer momento de la verdad o momento de reacción	27
2.11	El Ciclo del Servicio	27
2.12	Círculos de Lealtad	28
2.13	La Flor de Servicio	28
2.13.1	Información	29
2.13.2	Consulta	29
2.13.3	Toma de Pedidos	29

2.13.4	Cortesía u Hospitalidad.....	30
2.13.5	Atención	30
2.13.6	Excepciones.....	30
2.13.7	Facturación.....	30
2.13.8	Pago	31
2.14	Posicionamiento.....	31
2.15	Posicionamiento de Marca	32
2.16	Definición de Juegos Recreativos.....	32
2.17	Juegos Arcade.....	32
2.18	Características de los Juegos Arcade	33
2.19	Definición de Parques	33
III.	ANÁLISIS DEL MACROENTORNO	35
3.1	ANÁLISIS PESTEL	35
3.1.1	Análisis Político Legal	35
3.1.2	Análisis Económico.....	36
3.1.3	Análisis Social.....	36
3.1.4	Análisis Tecnológico.....	38
3.1.5	Análisis Ambiental	39
IV.	ANÁLISIS DEL MICROENTORNO	41
4.1	FLOR DEL SERVICIO	41
4.2	Información	41
4.3	Consultas	42
4.4	Toma de Pedidos.....	42
4.5	Hospitalidad o Cortesía.....	43
4.6	Atención	43
4.7	Excepciones.....	44
4.8	Facturación	44
4.9	Pago.....	44
V.	MODELO SERVQUAL.....	47
5.1	Introducción.....	47
5.2	Objetivo General del Modelo	47

5.3	Métodos o Técnicas de Recolección de Datos	47
5.3.1	Encuesta.....	47
5.3.2	Población y Muestra.....	48
5.4	ANÁLISIS DE LOS DATOS DEL CUESTIONARIO.....	50
VI.	ANÁLISIS DE DATOS POR DIMENSIÓN	74
6.1	Dimensión 1:	74
6.2	Dimensión 2	75
6.3	Dimensión 3	76
6.4	Dimensión 4	77
6.5	Dimensión 5	78
6.6	Análisis del Total de las Dimensiones	79
VII.	PROPUESTA DE ESTRATEGIAS POR DIMENSIÓN.....	81
7.1	Dimensión 1: Elementos Tangibles	82
7.2	Dimensión 2: Capacidad de Respuesta	85
7.3	Dimensión 3: Confiabilidad	89
7.4	Dimensión 4: Empatía.....	92
7.5	Dimensión 5: Seguridad.....	95
7.6	PRESUPUESTO.....	99
	CONCLUSIONES	103
	RECOMENDACIONES	104
	ANEXOS.....	106
	BIBLIOGRAFÍA	115