



UNIVERSIDAD
DE ATACAMA

FACULTAD TECNOLÓGICA

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍAS DE ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN

**ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD Y VIABILIDAD DE EVENTO DE AIRSOFT DE
CARÁCTER INTERNACIONAL EN LA REGIÓN DE ATACAMA**

Trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos para obtener el título de Técnico
Universitario en Administración de Empresas

Profesor Guía: Mg. Hanni Guerrero Neira

Jorge Baigorri Valenzuela

Copiapó, Chile 2022

Dedicatoria

Quiero dedicar cada palabra y cada momento, a mi pareja, compañera, amiga, amante y todo lo que significas para mí, Señorita Priscilla Pamela Ríos Trujillo, madre de mis queridos hijos, Valentina Antonella Baigorri Ríos, Bastián Agustín Baigorri Ríos y Catalina Trinidad Baigorri Ríos.

Dedicar esto a ustedes, para que les sirva de empuje en el mañana, para que puedan entender que nunca es tarde y que siempre con esfuerzo las cosas se pueden lograr.

Hijos vean que el mañana, es una decisión propia, jamás miren para atrás para arrepentimientos, miren para recordar a los que no están y para reír de lo bueno. Recuerden que lo único que se debe mantener siempre es el carácter, lo demás viene y va.

Y una frase que siempre me ha gustado es *“Recuerda que cuando compras algo, no lo haces con el dinero, lo haces con el tiempo que gastaste para obtenerlo y lo único que no se puede recuperar es el Tiempo”*

Los amos con locura y pasión.

Agradecimientos

Primeramente, quiero agradecer a mi pareja, que es el soporte de mi vida y la que me motiva y la que se lleva una gran carga de la familia, mientras yo estaba en clases, ella llegaba del trabajo, para hacer las cosas del hogar y atender a nuestros hijos, por eso, gran parte de este proceso se lo debo a ella, porque de lo contrario, nada de lo que está pasando ahora, se podría haber concretado.

Luego agradecer a mi hija mayor, por ser el segundo pilar de todo esto, el poder ayudar a cuidar a sus hermanos mientras su madre se multiplicaba en la casa, es parte de un esfuerzo en conjunto para poder darnos un mejor mañana.

Agradecer a mis padres, por darme los valores que me ayudaron a poder concretar esta etapa que está por finalizar.

También quiero darme el tiempo de agradecer a personas que a través del tiempo me ayudaron a fortalecer el alma y el espíritu, personas que, si no hubiera conocido, quizás nada de esto estaría pasando. Sr. Ricardo Malbrán, profesor del ETP, Sr. Carlos Forjan (QEPE), Profesor del ETP, Sra. Lucy Espoz, Profesora del ETP, Sr. Gregorio Pizarro, profesor del ETP, son profesores que como alumno recibí más que conocimientos, un sinfín de consejos, que hoy, tarde, pero al fin se cierran en un proceso de titulación.

Y por último agradecer a mi profesora guía Hanni Guerrero, por su paciencia, al Sr. Jose Castillo y Sr. Carlos Calderón Profesores que me dieron más que una educación y me demostraron la entrega hacia y para los alumnos.

A todos y muchos más gracias.

Índice

1. Capítulo I: Marco Teórico	9
1.1 Introducción	9
1.2 Definición del problema	10
1.3 Objetivo General	12
1.3.1 Objetivos específicos	12
1.4 Hipótesis	13
1.5 Antecedentes	14
1.6 Justificación	15
1.7 Alcances.	16
1.8 Resumen	17
1.8.1 Resumen	17
1.8.1.2 Abstract	18
1.9 Glosario	19
2. Capítulo II: Marco Teórico	27
2.1 Marco teórico	27
¿Qué es el airsoft?	27
¿Qué es un Milsim?	29
¿Qué buscamos?	37
3 Capítulo III Metodología	38
3.1 Criterios	38
4. Capítulo IV: Análisis e Interpretación de Resultados	39
4.1 Análisis de Viabilidad	39
4.1.1 Lugar donde se realizará el Evento	39

4.1.2 El guion o forma de juego	42
4.1.3 Recursos para realizar el evento	48
4.1.4 Determinar el costo de la inscripción	51
5. Capítulo IV	56
5.1 Conclusión	56
Bibliografía	57
Anexo I	58
Anexo II	59

Índice De Tablas

Tabla 1 Identificación De Lugares.....	39
Tabla 2 Resultado De Método Cualitativo Por Puntos	40
Tabla 3 Costos Generales.....	49
Tabla 4 Costos Por Jugador	50
Tabla 5 Costos Versus Cantidad De Jugadores	51
Tabla 6 Costos Totales Versus Cantidad De Jugadores	52
Tabla 7 Cuadro Pregunta ¿Participaría En Un Milsim Internacional?	53

Índice De Ilustraciones

Ilustración 1 Flyer Evento Unitas	14
Ilustración 2 Shottin´Shell	28
Ilustración 3 Equipo Airsoft.....	29
Ilustración 4 Jugadores De Airsoft	30
Ilustración 5 Equipamiento De Airsoft	32
Ilustración 6 Juego De Airsoft	33
Ilustración 7 Identificación De Jugadores Airsoft	34
Ilustración 8 Formación De Airsoft	35
Ilustración 9 Equipo De Airsoft	36
Ilustración 10 Sector Quebrada La Rosa	41
Ilustración 11 Sector Museo Monte Amargo.....	41
Ilustración 12 Sector Carrera Pinto.....	41
Ilustración 13 Encuesta Tfe Milsim Internacional.....	58
Ilustración 14 Equipamiento De Jugador De Airsoft.....	59

Índice De Grafico

Gráfico 1 Resultado Encusta Pregunta 1	53
Gráfico 2 Resultado Encuesta Pregunta 2.....	54
Gráfico 3 Resultado Encuesta Pregunta 3.....	55

1. Capítulo I: Marco Teórico

1.1 Introducción

En Chile desde el año 2000 en adelante, ha crecido esta actividad del Airsoft y ha tenido una gran aceptación en el medio local, tanto por personal de las fuerzas armadas como personas ajenas al mundo militar.

Siendo este un deporte de simulaciones militares donde la disciplina militar es esencial, la necesidad de buscar lugares para jugar libremente y la compra de equipamiento y suministro ha hecho que surjan un sinnúmero de empresas relacionadas a este deporte. Siendo las productoras de eventos las que se limitan a cada región y en base a los clubs deportivos que desarrollan esta disciplina.

La necesidad de crear una empresa dedicada netamente a la producción de eventos que vallan en busca de satisfacer esa necesidad de los jugadores/players quienes tienen jornadas de juego que los sitúen al límite de sus capacidades y demuestren sus destrezas.

Posicionar a Chile dentro del espectro mundial del Airsoft se hace totalmente necesario, para tener una escena más competitiva.

1.2 Definición del problema

Dentro del mundo del Airsoft el Milsim, que es el acrónimo de *military simulation*, simulaciones militares, es una disciplina que tiene gran aceptación y que jugadores de todo Chile se dedican exclusivamente al entrenamiento para lograr el rendimiento para estos eventos. Donde se colocan a prueba tanto física como mentalmente, donde las inmersiones son absolutas con racionamiento de alimentación caminatas que van desde los 20 hasta los 50 km, y se juegan 24 a 120 horas de juego continuo e ininterrumpido.

Los eventos para esta actividad requieren de escenarios de gran magnitud, con la escenografía necesaria para que los jugadores se sientan en una realidad absoluta. Para lo cual nuestra región presenta un lugar propicio y de gran nivel, tanto a nacional como internacional, con uno de los desiertos más áridos del mundo, temperaturas extremas, una de las dunas más grandes del hemisferio sur, además de tener una vasta costa y llanuras altiplánicas, que nos entregan una gran versatilidad en cuanto a las temáticas que se pueden desarrollar.

Dentro de la misma línea existe dos exponentes a nivel internacional, uno de ellos es Milisim West, que hace gran parte de los eventos internacionales de habla hispana de gran convocatoria en países como México, Estados Unidos, España, Brasil, Argentina entre otros, y el otro es Global Milsim, que hace los eventos en Europa.

A nivel sudamericano existen dos competencias que son de gran factura regional, uno se realiza en Argentina y el otro en Brasil, con cerca de 2000 jugadores participan en estos eventos, a los cuales asisten personas de todos los países vecinos, como jugadores de España, México, EEUU entre otros. Dentro de este recorrido es que queremos posicionar a Chile y en especial a nuestra región.

En Chile no contamos con un elemento unificador de eventos o competencias que se realizan en el país, por lo cual todo evento es independiente y no es de manera abierta sino más bien de invitación o privados.

La capitalización de este recurso natural es nuestro factor diferenciador, teniendo desierto, costa, sectores de vegetación y zonas de altura geográficas, donde se pueden recrear conflictos bélicos del último tiempo.

El pasado 29 de mayo de 2022 se realizó un evento en el cual por primera vez se pudo unir a todas las regiones del país y contar con la participación de equipos y canchas de otros países, como México, España, Bolivia, Argentina, EEUU, Finlandia, Perú, Puerto Rico, entre otros países, donde el feedback recibido fue el motor que nos llevo a trabajar constantemente en el diseño de evento de este tipo con una gran aceptación dentro de los adeptos de este deporte.

A partir de esta actividad nace la iniciativa de un evento de carácter internacional, con el cual podemos posicionar a Chile en la escena internacional.

Para lo cual se necesita la formalización de la empresa y cuantificar los recursos económicos necesarios para realizar este evento y viabilidad de este.

1.3 Objetivo General

Determinar la factibilidad del proyecto airsoft, a través de sus costos y valor de inscripción de los participantes para desarrollar competencias internacionales en la Región de Atacama.

1.3.1 Objetivos específicos

- **Objetivo Especifico 1:** Determinar los costos generales y valor de inscripción del Proyecto Airsoft, para desarrollar en la Región de Atacama
- **Objetivo Especifico 2:** Establecer la ubicación geográfica para realizar evento Airsoft en la Región de Atacama.

1.4 Hipótesis

En este informe se responderán los siguientes cuestionamientos:

¿Puede la Región de Atacama, albergar un evento de Airsoft Internacional?

¿El valor de inscripción, puede estar bajo los 200 dólares?

De esta manera dar una respuesta respecto a a factibilidad del evento en la Región de Atacama

1.5 Antecedentes

Como antecedente se tiene que a mediados de febrero (15 y 16 de febrero de 2014) se efectuó en el norte de Chile, la "Operación Unitas 2014". Más de 850 jugadores, llegados de 10 países (Perú, Bolivia, Argentina, Uruguay, Brasil, Venezuela, España, Colombia, Panamá y Chile) se dieron cita en la localidad de Dolores, en el corazón del desierto de Tarapacá, considerado el más árido del mundo.

Durante los 2 días del evento, los dos bandos, debían cumplir una serie de misiones, desde capturar la base de telecomunicaciones, neutralizar un nido de ametralladoras, demoler el puesto de morteros, hasta capturar al Estado Mayor del adversario

Sin duda, un arduo desafío para quien experimenta este evento, dadas las condiciones extremas del terreno, 44° al sol y en la noche temperaturas cercanas al cero grado, tormentas de arena y vientos que dificultan la visual al levantar un polvillo conocido como "chusca", lo que hacen de la Operación Unitas una de las más exigentes y extremas del mundo.

Luego este evento se trasladó a la localidad Sierra de Santa Cruz, en Bolivia, donde la selva será el escenario de la Operación Unitas, desde entonces, no se ha vuelto a realizar un evento de estas magnitudes en Chile.

Ilustración 1 Flyer evento Unitas



(Baigorri Valenzuela, 2022)

1.6 Justificación

La siguiente tesis está apuntada a esclarecer los factores que harían posible la realización de eventos relacionados con el Airsoft en la Región de Atacama. Los motivos para realizar esta investigación tienen que ver con la complejidad y la geografía que tiene la región. La presente indagación parte de teorías propias de la visualización del deporte y de que los mismos jugadores busquen nuevas experiencias. La importancia de conocer las respuestas a las hipótesis planteadas recae en arrojar saberes verosímiles y la fiabilidad de los datos obtenidos.

1.7 Alcances.

En el presente nos abocaremos a ver la factibilidad de realizar un evento de carácter internacional, donde podamos hacer un llamado abierto, donde puedan asistir jugadores de Airsoft desde distintas partes del mundo.

1.8 Resumen

1.8.1 Resumen

En Chile, a partir del año 2000, la actividad del Airsoft ha crecido y ha tenido una gran aceptación en el medio local, tanto por personal de las fuerzas armadas como por personas ajenas al mundo militar. Este es un deporte de simulacros militares donde la disciplina militar es fundamental, se necesita encontrar un lugar para jugar libremente y todas las actividades están referidas a aquellas que se pueden realizar localmente.

Por eso se cree que Chile y en especial la Región de Atacama, tiene las condiciones para ser sede de un evento internacional como los que se están realizando actualmente en Europa y Estados Unidos. En este proyecto se vera la viabilidad de un evento de estas características, teniendo en cuenta que se disponen de una mayor capital geografía, lo que ayuda a conseguir realismo e inmersión en el juego. Con esto se demostrará que se puede ingresar al circuito internacional de Airsoft, haciendo presente a Chile y Atacama en el escenario mundial.

PALABRAS CLAVES: MILITAR – JUEGO – AIRSOFT - SIMULACIÓN - INMERSIÓN.

1.8.1.2 Abstract

In Chile from the year 2000 onwards, the Airsoft activity has grown and has been widely accepted in the local environment, both by personnel from the armed forces and by people outside the military world. This is a sport of military simulations where military discipline is essential, where they need to find a place to play freely and all activities are referred to those that can be done locally.

That is why we believe that Chile and especially our Atacama region, has the condition to host an international event such as those currently taking place in Europe and the United States. In this project we will see the feasibility of an event of these characteristics, considering that we have a great geographical asset, that helps to achieve realism and immersion in the game.

With this we will demonstrate that we can enter the international Airsoft circuit, making Chile and Atacama present on the world stage.

KEYWORD: MILITARY – GAME – AIRSOFT – SIMULATION - IMMERSION.

1.9 Glosario

ABU: Airman Battle Uniform, uniforme de combate de la Fuerza Aérea Norteamericana, es una mezcla del tradicional Patrón Tiger y el color del All Terrain.

ACOG: Advanced Combat Optical Gunsight, mira óptica avanzada de combate.

ACU: Army Combat Uniform, Uniforme de Combate del Ejército.

AEG: Réplicas eléctricas automáticas o AEG del inglés Automatic Electric Guns. Son ahora las réplicas más empleadas en el Airsoft y tienen baterías recargables de alta capacidad que mueven los engranajes que desplazan el aire para propulsar las bolas, usa el motor eléctrico para impulsar un pistón que comprime el aire e impulsa la bola de 6 mm.

AEP: Automatic Electric Pistol, réplica de pistola eléctrica.

Aimpoint: modelo de visor de punto rojo.

AK (47, 74, etc.): Avtomatev kalashnikova, ó Automatic Kalashnikov.

ALICE: All-purpose Lightweight Individual Carrying Equipment, equipo individual ligero de carga multipropósito. Está desarrollado para el transporte de equipos de forma individual y ligera.

All terrain: Uniforme de tonos todo terreno, dícese del camuflaje pixelado de tonos grisáceos (para desert o urban), comúnmente confundido con el término **ACU**. Es muy parecido con un tono más ocre más desert.

AUG subfusil: Arme Universal Gewehr, ó Army Universal Gun. Un moderno fusil bullpup hecho por la firma Steyr de Austria y usado por varias fuerzas armadas en el mundo.

BA: Bolt Action, cerrojo.

Barrel wooble: problema habitual en las réplicas de la serie m4, consiste en el baile del cañón exterior de la réplica respecto al resto de la réplica. Se soluciona con un cuerpo metálico.

BB o Blow Back, efecto retroceso de disparo real. También puede ser Ball Bearing, cojinete de bolas, rodamiento.

Bb (pellet): es la munición con la que jugamos Airsoft, la procedencia del término es confusa, son bolas de 6 u 8 milímetros de diámetro, de distinto material, y peso.

BDU: Battle Dress Uniform, uniforme de combate. Ejemplo Uniforme BDU

Bio: referido a biodegradables, actualmente las bolas que se van imponiendo poco a poco para evitar problemas medioambientales.

Bore up: sistema de cilindro, pistón y cabeza de pistón que aprovecha mejor el flujo de aire dentro del mismo cilindro.

Bullpup: réplica cuyo sistema de cargadores se encuentra situado detrás del gatillo o disparador.

Buttpack: bolsillo de tamaño mediano/grande que se lleva en el ceñidor, se sitúa a en la zona del trasero, de ahí su nombre.

CA: Classic Army, marca de réplicas y accesorios.

CADPAT: Canadian Disruptive PATtern, patrón de camuflaje canadiense.

Camel(back): aunque es el nombre de una marca comercial, se considera camelback a todos los sistemas de hidratación que se sitúan en la espalda, llevan una manguera acoplada, la cual llega desde la espalda hasta la boca, teniendo simplemente que succionar cuando se quiere beber agua.

CAW: Craft Apple Works, marca de réplicas y accesorios.

CB: Coyote Brown, color marrón verdoso.

Chest rig: chaleco táctico que se ajusta en el pecho, existen varios modelos.

CIRAS: Combat Integrated Resealable Armor System, sistema de armadura de combate integrada. Modelo de chaleco táctico, existen dos versiones, la LAND y la MAR.

CQB: Close Quarter Battle, combate en entornos cerrados. (se usan también los acrónimos FIBUA Fighting In Built Up Areas; y MOUT, Military Operations on Urbanized Terrain).

DCU: Desert Combat Uniform, uniforme de combate de desierto, generalmente, se denomina así al uniforme de tres colores de desierto norteamericano.

DM: Designed Marksman, tirador selecto.

DMR: Designed Marksman, Rifle, réplica usada por el tirador selecto.

Downgrade: mejora que se le hace a la réplica para bajarle la potencia y mejorar la durabilidad de esta.

DPM: Disruptive Pattern Material, patrón de camuflaje británico.

DTS: Desert Tiger Stripe: Variante en tonos áridos del patrón de camuflaje tiger stripe.

Dummy: se puede traducir como material de atrezzo, se dice que es dummy, que no es funcional, que sólo es para hacer bonito.

EBB: Electric Blow Back, retroceso eléctrico.

ECM: Electric Compact Machinegun, réplicas de subfusiles eléctricos, a medio camino entre las AEGs y las AEPs.

Eliminado: término que se utiliza para decir que te han impactado con una bola. Recuerda, un impacto en cualquier parte del cuerpo significa que estás eliminado.

EOTech: marca especializada en visores y elementos de puntería electrónicos.

ET: Ejército de Tierra

FFAA: Fuerzas Armadas

FCSE: Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado (

Flecktarn: camuflaje alemán.

FPS: Feet Per Second, pies por segundo, medida utilizada para conocer la potencia de las réplicas, para que esta medida sea fiable, hay que realizarla con bolas de 0'20 gramos y el hop up al mínimo.

FTK: Full Tune Kit, kit de mejoras completo.

Full metal: completamente metálico, concepto usado para referirnos si los componentes externos de una réplica son metálicos o no, normalmente es un término muy confuso, ya que casi ninguna réplica es totalmente metálica.

GBB: Gas Blow Back, retroceso a base de gas.

Gear(box): caja de mecanismos internos de cualquier réplica eléctrica, es accionado mediante un motor, y este a su vez, por la batería.

Ghillie: traje de camuflaje del francotirador, se suele confeccionar a mano según el entorno.

G&G: Guay and Guay Armament, marca de réplicas y accesorios.

HFC: Ho Fenng Co., de réplicas y accesorios.

HK: Hong Kong.

Hop up: sistema que montan las réplicas para ganar precisión y alcance de las bolas. Funciona mediante la fricción que produce una goma a la bola.

ICS: I Chin Shivan, marca de réplicas y accesorios.

ICAO: International Civil Aviation Organization, organización internacional de aviación civil, referido al código internacional de radio que se usa en dicha organización en la que “A” es Alfa, “B” Bravo, etc.

Inmortal: el más odiado en los terrenos de juego, tramposo sin moral ni respeto hacia los demás jugadores.

JD: Jia Dyi, marca de réplicas y accesorios.

JG: Jing Gong, marca de réplicas y accesorios.

KTW: Ka To Works, marca de réplicas y accesorios

LBV: Load Bearing Vest, chaleco portaequipo.

LiPo: Lithium Polymer, batería cuyas células son de polímero de litio.

Magazine: cargador, estos se dividen en:

Real caps: cargador con capacidad igual a los cargadores del arma real, pueden ser de 10, 20 o 30 bolas.

Low caps: cargador con capacidad de entre 50 y 80 bolas.

Mid caps: cargador con capacidad de entre 100 y 200 bolas.

Hi caps: cargador de alta capacidad de entre 200 a 1000 bolas.

Drum magazines: cargador con forma de caja de munición o cargadores tipo CEMAG, capacidad de 2000 a 5000 bolas.

MAH: MiliAmperios por Hora, unidad de medida de carga de una batería, cuanto mayor sea esta cifra, más durará la batería.

MAP: Modular Assault Pack, mochila de asalto modular.

MARPAT: MARine disruptive PATtern, camuflaje de los marines norteamericanos.

MICH: Modular Integrated Communications Helmet, Casco Modular para Comunicaciones Integradas, también conocido como Advanced Combat Helmet (ACH), casco que ha reemplazado al PASGT.

MILSIM: MILitary SIMulation, simulación militar.

MOLLE: MODular Lightweight Load-carring Equipment, sistema de anclaje de los diferentes bolsillos y accesorios en según que tipo de chaleco táctico.

MOSFET: Metal Oxide Semiconductor Field Effect Transistor, transistor polarizado de efecto de campo, en airsoft se utiliza para designar a los circuitos (fabricados con este tipo de transistores) que se utilizan para mejorar el rendimiento del sistema eléctrico, o para añadirle otras funcionalidades como las ráfagas controladas.

Multicam: Multi-environment camouflage, patrón de camuflaje de nueva generación, válido para todo tipo de terrenos.

NATO: North Atlantic Treaty Organization, siglas de OTAN en inglés.

NBB: Non Blow Back, sin retroceso.

NiCd: Niquel-Cadmio, batería cuyas células son de níquel y cadmio.

NiMh: Niquel-Metalhidruro, batería cuyas células son de níquel y metalhidruro.

Nozzle: es la pieza encargada de impulsar la bola a través del cañón y mediante el aire expulsado por la cabeza del pistón.

NVG: Night Vision Goggles, gafas de visión nocturna.

OD: Olive Drab, color verde oliva.

PASGT: Personnel Armor System for Ground Troops, Sistema de Armadura Personal para Tropas Terrestres; casco y chaleco con protección balística utilizados por el ejército norteamericano desde finales de los años 80.

PC: Plate Carrier, chaleco portador de placas (antibalas), en el airsoft, es común ver imitaciones de este tipo de chalecos.

Pouch: bolsillo.

PTT: Push To Talk, pulse para hablar, botón de los equipos de radio.

PTW: Professional Trainig Weapon, réplica de entrenamiento profesional, de la marca Systema, sus medidas, peso y características son exactas a los modelos de armas reales.

PVC: PolyVinyl Chloride, policloruro de vinilo, material del que están hechas la mayoría de bolas usadas en el airsoft, no son biodegradables.

QD: quick Detachment, colocación rápida, sistema de ajuste de determinados complementos de las réplicas.

RAS: Rail Adapter System, sistema adaptado de raíles.

RIS: Rail Interface System, sistema integrado de raíles.

Recon: apócope de reconocimiento.

Red dot: literalmente, punto rojo, sistema de puntería rápido, para distancias cortas/medias, existe una gran variedad de marcas y modelos.

Reenactment: modalidad de juego en que se recrean conflictos bélicos pasados, normalmente, de la época de la guerra de Vietnam o de la Segunda Guerra Mundial.

Respawn: lugar dentro del terreno de juego donde en según qué tipo partida un jugador eliminado se puede volver a incorporar al juego.

Review: análisis en profundidad de algún artículo de airsoft, ya sean réplicas o accesorios.

RoF: Ratio of Fire, cadencia.

RRV: Rodhesian Recon Vest, chaleco de reconocimiento.

Shemag: pañuelo de cuello, también conocido como palestina.

Shims: arandelas, cualquier mecanismo que se precie, lleva arandelas, su colocación es todo un arte basado en la paciencia y la práctica.

Sniper: francotirador.

Sniper rifle: réplica usada por el francotirador.

STTI: Spring Time Taiwan Inc., marca de réplicas y accesorios.

Tango: Proviene de Terrorist reducido a la inicial del código ICAO.

Tiger sripe: Patrón de camuflaje.

TK: Tanio Koba, marca de réplicas y accesorios (también hace referencia al diseñador del sistema GBB en las réplicas).

TM: Tokio Marui, marca de réplicas y accesorios.

TOP: Target Original Planning, marca de réplicas y accesorios.

UHC: Unicorn Hobby Company, marca de réplicas y accesorios.

Upgrade: mejora interna para la réplica, desde una simple batería hasta un cambio completo de sus componentes internos, se usan los upgrades para aumentar la potencia, alcance, precisión y durabilidad de las réplicas.

USMC: United State Marine Corps, cuerpo de marines de los Estados Unidos.

UTG: Marca de réplicas y accesorios.

Vest: chaleco táctico, existen en el mercado infinidad de marcas y modelos.

VFC: Vega Force Company, marca de réplicas y accesorios.

V: Voltio, unidad de medida para las baterías de las réplicas, a mayor voltaje, mayor cadencia de tiro y mayor desgaste en los engranajes de la réplica.

WA: Western Arms, marca de réplicas y accesorios.

Woodland: color de camuflaje de tonos verdosos/boscosos.

2.Capítulo II: Marco Teórico

2.1 Marco teórico

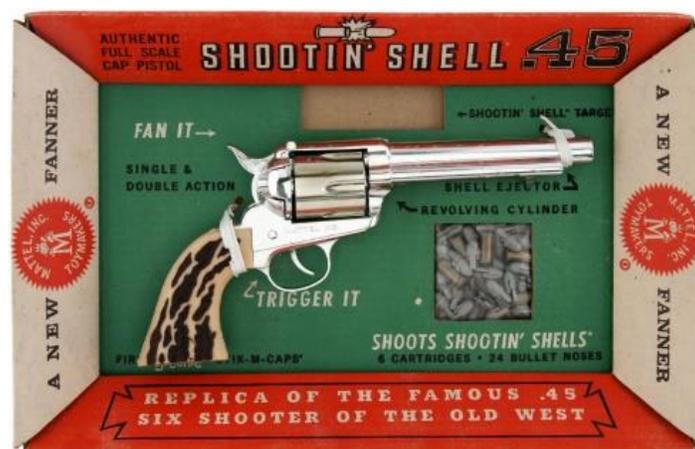
¿Qué es el airsoft?

El airsoft fue inventado en Japón a causa de una prohibición sobre la tenencia y uso civil de armas de fuego, que data de finales de la Segunda Guerra Mundial. Empezaron a aparecer copias exactas en escala 1:1 de las armas reales. Estas réplicas obtuvieron una gran acogida, para quienes querían disparar y coleccionar armas y no querían quebrantar la ley.

Es por eso que una de las prioridades del airsoft es replicar (de ahí el nombre que se le da comúnmente: Réplicas) las armas del mundo real y casi todos los fabricantes de réplicas para airsoft tienen contratos de licenciamiento con los verdaderos fabricantes para copiar externamente los modelos y usar sus marcas de registro. La edad mínima para jugar al airsoft es de 18 años para las competiciones internacionales. Para partidas locales que no suponen riesgo competitivo con otros equipos, basta con tener 14 años.

A pesar de concepciones erradas, el airsoft fue practicado por primera vez a finales de los 70 y principio de los 80, a partir del concepto de usar réplicas con aspecto de armas reales que disparasen proyectiles no letales con el propósito de simular situaciones de confrontación armada. Hay versiones que dicen que las réplicas de airsoft datan del año 1950 con la aparición de una pistola de juguete llamada "Shootin' Shell", fabricada por Mattel. Se dice también que el Ejército de los Estados Unidos ya había concebido este tipo de ideas tras la Segunda Guerra Mundial.

Ilustración 2 Shootin' Shell



(Mattel)

El airsoft es una modalidad lúdico-deportiva que recrea condiciones de juego similares a los juegos FPS y las operaciones militares cinematográficas, no requiere conocimientos militares, ni formación especializada, emula condiciones de combate ficticias, donde se usan réplicas que disparan balines de PVC con una potencia máxima de 2 J, potencia que hace segura la práctica de esta actividad adoptando las medidas de seguridad básica y el uso de gafas anti-impacto.

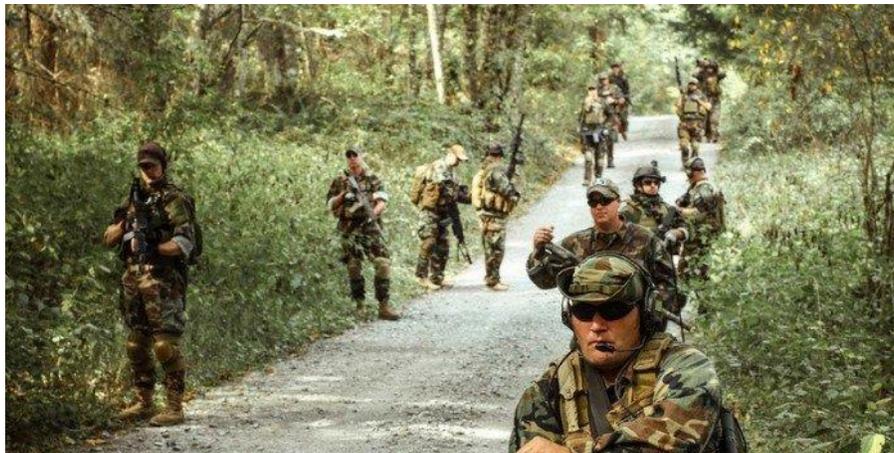
Este hobby/deporte se desarrolla a nivel mundial, incluido Chile, a donde llegó a inicios del 2005 y que fue reconocido como deporte por el IND mediante Resolución Exenta N° 245, del 20 de enero de 2011. (IND, 2011)

¿Qué es un Milsim?

El Milsim en el airsoft es una modalidad de juego en la que se busca recrear de forma lo más real posible una batalla ficticia o histórica.

La palabra Milsim une los términos en inglés Military y Simulation, con lo cual en español significaría Simulación Militar. El Milsim en el airsoft se considera la modalidad más dura de este hobby. El estilo Milsim busca una experiencia de juego más realista, siendo físicamente más exigente ya que los jugadores deben utilizar estrategias y tácticas reales además del uso de material militar original en algunos casos.

Ilustración 3 Equipo Airsoft



(Freepik, s.f.)

¿En qué se diferencia una partida milsim de una de airsoft normal?

Las partidas milsim de airsoft cuentan con un guion bastante elaborado con objetivos más complejos que los de una partida estándar de airsoft a las que podemos estar más acostumbrados.

El Milsim requiere un compromiso especial por parte de los jugadores de airsoft, tanto en actitud como en predisposición a realizar papeles de rol y vivir la simulación de forma lo más real posible, aportando a la actividad sensaciones nuevas.

Si queremos realizar una distinción clara entre lo que es una partida milsim y una partida de airsoft convencional, hay que tener en cuenta que una partida milsim no se suspende por temas meteorológicos como lluvia o viento, no tiene pausas para descansar o comer, teniendo que hacerse durante el tiempo de la partida, en ocasiones incluso por turnos, aumentando así su realismo.

Ilustración 4 Jugadores de Airsoft



(Freepik, s.f.)

En general, el juego en una partida milsim es un poco más pausado, con tácticas más pensadas e incluso se puede llegar a disparar menos que en otras partidas de airsoft, ya que el objetivo principal no es tanto eliminar a los jugadores contrarios sino de llevar a cabo las misiones encomendadas y conseguir los objetivos marcados.

Esta variante del airsoft ni es mejor ni peor que otras, simplemente tiene ciertas características que a ciertos grupos de jugadores se les puede hacer “raras”. Algunas de las características de esta variante son:

- La existencia de una cadena de mando
- Darle la importancia que tienen las comunicaciones
- Apoyarse en el grupo antes de querer ir por cuenta propia a conseguir los objetivos
- Limitación de cargadores, munición o disparo según el rol de juego que se desempeñe
- Cierta preparación física y mental para soportar las partidas-eventos que a los que se asisten

La duración de las partidas milsim oscila entre 8 y 48 horas, pudiendo extenderse incluso más. En cambio, las partidas de airsoft de fin de semana suelen tener una duración de alrededor de 4 a 5 horas de juego con algún descanso de por medio, cosa con la que no cuentan las partidas milsim que son ininterrumpidas.

A un evento Milsim debes acudir mentalizado y físicamente preparado. Se trata de conocer tus límites y saber administrarlos para poder jugar sabiendo hasta dónde puedes llegar sin caer rendido a la primera de cambio.

Se recomienda encarecidamente prepararse tanto física como psicológicamente para soportar el combate nocturno, las inclemencias del tiempo, la carencia de alimentos, realizar guardias, incursiones, falta de munición (o no disponer de ella cuando se necesita) y demás acciones relacionadas con la partida como sucede en el combate real.

El equipamiento es también una parte importante para afrontar con garantías uno de estos eventos. Mucha agua en verano, ropa de abrigo en invierno, comida si la partida va a ser larga, poncho en caso de amenaza de lluvias, etc

Ilustración 5 Equipamiento de Airsoft



(Freepik, s.f.)

Aunque hay otros implementos necesarios en la equipación de un jugador de Milsim que un jugador de airsoft no suele usar, como, por ejemplo:

- Instrumentos de orientación como brújulas
- Sistemas de hidratación, desde cantimploras o botellas hasta los más cómodos camelbacks
- Más cantidad de pouches portacargadores
- Mochila táctica cómoda donde puedas portar todo lo necesario, desde el saco de dormir y ropa para cambiarte hasta la comida que consumirás a lo largo de todo el evento
- Sistemas de comunicación como walkie talkies con sus auriculares, PTTs, headset o cascos, etc.

En las partidas nocturnas se suelen usar visores nocturnos, ID-IR, ojos de gato, linternas para dar más visión, bolas trazadoras y silenciadores trazadores y luces químicas.

Las partidas de tipo milsim cuentan con una normativa específica y desarrollada que, en conjunción con la actitud y el compromiso, permiten el desarrollo de actividades de simulación, a través del respeto, la deportividad y el honor entre los jugadores de airsoft.

Ilustración 6 Juego de Airsoft



(Freepik, s.f.)

En el Milsim las vidas son limitadas, al igual que la munición. No habrá descanso para comer, recargar, descansar o hidratarse. Se separará a los equipos según su uniforme, normalmente en bando boscoso y bando árido, aunque puede haber alguno más.

Las reglas y normas de cada partida milsim son distintas, pero constituyen una parte fundamental del tipo de juego. Se tienen que conocer antes de acudir al evento, leerlas y repasarlas, y todas las dudas que tengan preguntárlas a la organización antes de la partida. El desconocimiento de las normas suele crear confusión, y problemas, ya que, si no saben las reglas, ¿cómo vamos a sabrán si lo están haciendo bien o están (aunque sea de manera inconsciente) haciendo trampas? Cada partida tiene unas normas determinadas.

En una partida Milsim la munición total que un jugador lleva encima y la capacidad de los cargadores suele ser limitada en función del rol de cada jugador y del guión de la partida. Se suelen usar realcap y midcap. Normalmente no se permite llevar más munición de la que hay en los cargadores, es decir: no se suele llevar la bolsa con las bbs en un pouch del chaleco y esto hace que tengamos que recargar en base.

En un evento Milsim el rol de cada jugador está más definido y todos los jugadores van coordinados entre ellos, el uso de la radio es primordial para poderse comunicar con el mando de cada bando y conseguir los objetivos de cada misión. Hay que ponerse de acuerdo con otros grupos, establecer quién llevará la batuta de las operaciones, repartir los roles (sanitarios, apoyo, sniper, etc.)

Ilustración 7 identificación de jugadores Airsoft



(Freepik, s.f.)

El rol de médico es muy usual dentro de los equipos en las partidas milsim de airsoft, contando con normas específicas, así como instrucciones para curar a los heridos durante el juego, contando con material aportado por la organización en caso de ser necesario.

Capitanes: normalmente dan las órdenes, reparten las misiones y fijan los objetivos de cada escuadrón. Además, siempre son los más susceptibles de ser raptados por el bando enemigo.

Ingenieros: pueden llevar a cabo objetivos y operaciones que otro tipo de jugadores no podrían, como desactivar o activar algún artefacto, por ejemplo.

VIP: algún rol especial, en ocasiones contando con la ayuda de un civil o persona actora que interpreta un papel y que puede incluso no portar armas, solo debe dejarse llevar de un sitio a otro cumpliendo con alguna misión.

Una vez se conoce el bando, se sabrá, cómo se van a integrar a él, qué material se va a llevar, cuales son las normas de juego, y solo queda prepararse. Entrenar en las mismas condiciones, reglas, materiales, etc. que se encuentran, permite ver, antes de la partida, detalles que de otra manera se pasarían por alto como reglas que no funcionan como se cree, equipamiento del que se puede prescindir o que puede llegar a hacer falta y no se había pensado en ello, estrategias o jugadas ensayadas que se pondrán en práctica en la partida, etc.

Ilustración 8 Formación de Airsoft



(Freepik, s.f.)

Como se puede ver, la preparación de una partida Milsim no se puede hacer el viernes antes de salir de casa hacia el campo, empieza días o semanas antes.

En resumen, una partida o evento Milsim no se reduce a realizar bajas o conseguir objetivos sin más, sino que está principalmente definida por unos requisitos personales:

- Implicación personal, sentirse parte de la historia
- No crearse unas grandes expectativas que acaben en frustración
- Estar físicamente preparado para el esfuerzo requerido
- Conocer a fondo las reglas de juego
- Llevar la equipación adecuada
- Preparación y organización previa
- Planificación y coordinación entre grupos

Una buena forma de iniciarse al Milsim es asistiendo a partidas especialmente indicadas para ello o contactar con jugadores habituales que se puedan introducir.

Ilustración 9 Equipo de Airsoft



(Freepik, s.f.)

Existen múltiples opiniones entre los jugadores de airsoft sobre las diferencias entre una partida de airsoft y un evento Milsim, pero todos coinciden en que todo se basa en la actitud de los jugadores, ya que al final son los que van a decidir si cumplir o no las normas, meterse en su papel y disfrutar del acercamiento al realismo.

¿Qué buscamos?

Desde que se realizó una actividad benéfica, la cual se denominó OP29ECO, donde se pudo juntar a toda la comunidad del Airsoft en Chile, se empezó a trabajar en la posibilidad de hacer un evento en Chile, que reúnan a jugadores de distintas partes del mundo.

La actividad OP29ECO, reunió a más de 2000 jugadores que desarrollaron actividad simultáneamente en distintas ciudades del mundo y en todas las regiones de Chile, más de 30 tiendas comprometidas en la cruzadas y 29 canchas en Chile. Esto fue un gran logro para nosotros como organizadores, y es donde nació la idea de llevar a cabo un evento internacional donde nuestro país, ingresara al calendario de esta disciplina. Pero para esto se necesita ver la viabilidad del proyecto Milsim Chile-Atacama.

Es por esto por lo que realizaremos un análisis de los lugares donde se podrían realizar el evento y el costo beneficio de realizar esta actividad en el norte del país.

3 Capítulo III Metodología

3.1 Criterios

Para ver la viabilidad del proyecto, se debe analizar los siguientes puntos:

- Determinar el Lugar donde se realizará el Evento
- Determinar el guion o forma de juego
- Cuantificar los recursos necesarios para realizar el Evento
- Definir el valor de incorporación

Por lo cual este proyecto analizará estos puntos y de esta manera determinar la viabilidad de esté.

4. Capítulo IV: Análisis e Interpretación de Resultados

4.1 Análisis de Viabilidad

4.1.1 Lugar donde se realizará el Evento

Dentro de lo que se quiere lograr con el evento es promocionar la Región de Atacama y a Chile como escenario ideal para el desarrollo de esta actividad.

Para esto se buscó y se analizó varios lugares en la región de Atacama, donde se evaluó varios aspectos necesarios para determinar su factibilidad.

Puntos de criterio

1. Accesibilidad
2. Cercanía con Hospitales y centro asistenciales.
3. Conectividad
4. Condiciones de jugabilidad

A cada uno de estos puntos se le dio un porcentaje, para determinar la importancia de cada criterio y con el uso de la metodología cualitativa por puntos, se evaluó cada uno de lugares previamente escogido. No se utilizó Método de Brown Gibson, porque los costos varían mucho con el lugar, por ende, una vez escogido el lugar se hace la evolución de los costos.

Tabla 1 Identificación de Lugares

A.-Sector Quebrada "La Rosa"
B.- Sector la Museo Monte Amargo
C.- Sector Carreras Pinto

(Baigorri Valenzuela, 2022)

La accesibilidad se consideró con un 20%, la cercanía con hospitales o centros asistenciales de primera atención, se consideró un 30%, la conectividad se le dio un 15% y la jugabilidad con un 35%, donde claramente se consideran con un mayor porcentaje a la manera en la que se desarrolla

la actividad y la cercanía con centro de atención medica en caso de una emergencia, y se le dio menos porcentaje a la conectividad de redes móviles como internet móvil, que son necesarios, pero que no se tenga, no es un impedimento, si no más bien, una ayuda a la inmersión en el juego.

En el análisis el **Sector A** se encuentra a 45 km de Copiapó a unos 50 minutos de Copiapó, el **sector B** se encuentra a los mismos 44 km, pero está a 37 minutos, esto debido a que el camino es una parte de carretera y otra de camino rural de tierra, en menor proporción que el **Sector A** , por último el **Sector C** que se encuentra a 63.7 km de Copiapó y unos 48 minutos en carretera de Copiapó. La distancia tomada es directamente al Hospital de Regional San Jose del Carmen en la Ciudad de Copiapó.

En cuanto a la conectividad se evaluó la conexión a Internet y la señal de teléfono de todas las compañías, donde en el **Sector A y B**, se tuvo señal con Entel y WOM, pero el internet es lento y donde se tenía que buscar algún punto donde mejorara y se tuviera señal internet, pero en el **sector C**, solo se tenía señal de teléfono a 10 minutos del lugar.

Po ultimo la jugabilidad, todos los puntos tienen una gran jugabilidad, pero en general solo el Sector A, limita un poco la jugabilidad al ser muy plano en su geografía, como se muestran en las *Ilustraciones 10, 11 y 12*

Como se señala en la tabla , los resultados de las evaluaciones, dando como ganador el Sector B con una ponderación de 7.25, sobre un 6.35 del sector A y un 5.45 del sector C.

Tabla 2 Resultado de Método Cualitativo por Puntos

<i>Crterios</i>	Peso	<i>Quebrada la Rosa</i>		<i>Museo Monte Amargo</i>		<i>Carreras Pinto</i>	
		Calificación	Ponderación	Calificación	Ponderación	Calificación	Ponderación
<i>Accesibilidad</i>	0,2	5	1	6	1,2	3	0,6
<i>Cercanía con Hospitales y centro asistenciales.</i>	0,3	6	1,8	7	2,1	4	1,2
<i>Conectividad</i>	0,15	5	0,75	3	0,45	1	0,15
<i>Condiciones de jugabilidad</i>	0,35	8	2,8	10	3,5	10	3,5
	1	Total	6,35	Total	7,25	Total	5,45

(Baigorri Valenzuela, 2022)

Ilustración 10 Sector Quebrada La Rosa



Ilustración 11 Sector Museo Monte Amargo



Ilustración 12 Sector Carrera Pinto



(Maps, s.f.)

4.1.2 El guion o forma de juego

El guion y la forma de Juego es importante para el desarrollo de esta actividad, porque le da todo el contexto y el equipamiento necesario para el desarrollo de esta actividad, por ejemplo; si se dispone de guion en que intervienen militares de Rusia, su equipamiento debe ser acorde a las milicias rusas ejemplo claro es el uso de una AK-47, como replica o en su contraparte si es una milicia Norte Americana el uso de la réplica queda restringido a una M-16 o M-4. Además, en la forma de juego se dan las reglas y lo que necesita tener cada jugador para poder participar de manera segura.

Existen varias dinámicas de esto y se escogió la siguiente que se detalla a continuación;

Combat milsim 72 hr.

Prologo

El grupo Hamas ha capturado un espía doble que trabajaba para SAS y el Grupo Wagner (GW), por lo cual, la inteligencia de ambos grupos ha interceptados, comunicaciones, en la cual se habla de un traslado a un campo de alta seguridad.

Por la información que posee el agente se ha vuelto prioritaria su recuperación o suprimir cualquier tipo de información que se pueda filtrar.

Tanto SAS como GW, deben actuar con prontitud y de manera sigilosa, para no comprometer sus intereses en el medio Oriente.

Grupo SAS

Ropa y Equipamiento

Ropa civil en colores negro y verde, pantalón jeans

Equipamiento básico colores libre

Réplicas Libre

Grupo Wagner

Ropa equipamiento

Ropa civil colores coyotes o TAN, puede tener el pantalón o polera con patrón/pixelado desert o a fin

Equipamiento básico colores a a fin.

Réplicas Libres

Hamas

Ropa equipamiento

Tenida multicam o woodland completa.

Equipamiento básico colores a fin.

Réplicas Libre

Misión Generales SAS y GW

Establecer un vivac se dará ubicación

Establecer perímetro

Recuperar al objetivo

Eliminar toda evidencia

Misiones de Hamás

Mantener al objetivo sin daños.

Mantener el video con las grabaciones a salvo

Mantener la antena de comunicaciones funcionando.

Dinámicas generales.

En el campo se desplegará de 4 mástiles donde se deben poner la bandera del equipo que logra hacerse del mástil que estarán a la protección de Hamás y quiénes deben custodiar, solo se podrán atacar dos mástiles a la vez, el equipo que ataca tendrá un médico que podrá revivir solo 1 vez a cada aliado.

Los grupos SAS/GW deben mantener personal en su vivac, ya que, el ataque por parte de Hamás podría causar la derrota de todo su equipo, y el retiro de todo avance logrado.

Los tres grupos en juego son enemigos y se consideran peligros y armados en todo momento.

Al tener las cuatro banderas izadas, sin importar la cantidad por equipos, Hamás pierde la comunicación, por lo cual se puede iniciar la recuperación, del rehén.

La recuperación del rehén vivo o muerto se debe hacerse llevando el cuerpo a un punto señalado y prendiendo una bengala.

Modo de ganar SAS/GW llevando el paquete al lugar señalado y eliminando a todos los objetivos.

Modo de ganar Hamás manteniendo al rehén vivo.

Restricciones.

No se permiten más de lo que pueda cargar en una mochila de 55 lt. Para todo el equipo, gas, balines, agua y alimento. Esto es para llevar al Vivac, los jugadores pueden llevar consigo una CamelBack o una botella de Agua.

Los elementos no podrán cargar balines Extras salvo lo que están en los Mag.

Se prohíben los cargadores de magazines.

Para este evento los participantes necesitan llevar lo que se detalla a continuación;

Cada Jugador:

- *Uniforme – camuflaje con el patrón correcto para la facción correspondiente*
- *Casaca*
- *Camiseta*
- *Pantalones c/ cinturón*
- *Calzones*
- *Cachucha*
- *Botas*
- *Calcetines*
- *Identificación con fotografía*
- *Carta medica en bolsillo de pecho o brazo izquierda con: Nombre, alergias, condiciones médicas mayores, medicamentos actuales y contacto de emergencia*
- *Cuaderno and pluma/lápiz*
- *Efectivo en caso de ser necesario*
- *Reloj de pulsera – para mantener buena noción del tiempo y horario del evento*
- *Chaleco (Plate carrier, Chest Rig, Belt Rig, Etc.)*
- *Magazine Pouches*
- *Admin Pouch*
- *GPS y/o compass w/protractor (Requerido para PL, PSG, SL, and TLs)*
- *Torniquete MSW amarrada a tu kit para reglas médicas*
- *Radio - FRS/GMRS (PL, PSG, SL, and TLs solamente!)*
- *2L of agua (ó cargada en tu assault pack)*
- *Chemlights*
- *Linterna/luz de cabeza. Debe tener lente roja disponible para mantener disciplina de luz durante operaciones nocturnas.*

- *Replica Primaria – correcta para la facción que se eligió ver RESTRICCIONES DE REPLICA para más detalles*
- Magazines
- Baterías/gas
- Cargador
- Speed loader
- Sling
- Replica secundaria (MX PLAYERS SOLAMENTE!)
- Holster
- Magazines
- Gas
- Casco (Altamente recomendado)
- Guantes
- Cubrebocas
- Protección auditiva
- *Protección Ocular – DEBE SER USADA EN EL CAMPO DE JUEGO EN TODO MOMENTO. Protección ocular debe de cumplir con ANSI Z87.1-1989.*
- Assault Pack:
 - Chemlights
 - 1x MRE
 - Bateria EXTRA y baterías para/AEG/Linterna/GPS/NVG/Cámara/Mira
 - Gas extra para replicas GBB }
 - Gear frío/mojado para emergencias
 - 1x set de calcetines extras
 - 1x camiseta extra
 - 3m de cuerda tipo paracord
 - Cinta aislante
- Rucksack:
 - Bolsa para clima húmedo

- *Sleeping bag*
- Sleeping pad
- Poncho – para clima húmedo
- *Suficiente comida y agua para tres días de operaciones.*
- *Gear para clima Frio/Húmedo*
 - Uniforme extra para la unidad asignada o cuando meno un set de ropa seca en un lugar a prueba de agua o bolsa de basura por seguridad
- *2x pares de calcetines*
- Calzones y camisetas extras tal necesita
- Estufa portátil
- Cubiertos
- Kit de aseo personal
 - Toalla
 - Trapo
 - Cepillo de dientes
 - Pasta de dientes
 - Desodorante
 - Jabón
 - Artículos personales/medicinas
- Kit de reparación de replica/piezas extras
- Herramientas/Pala
- *Dos (2) bolsas de basura grandes para llevarse su basura. Lo que usted ingrese al campo, se tiene que llevar.*

Nota: Objetos en LETRA CURSIVA son requeridos como mínimo. Será inspeccionado antes de proceder al evento.

Este detalle se requiere para que cuando se realice el análisis costos por jugador y por la organización, saber que elementos considerar en los presupuestos.

4.1.3 Recursos para realizar el evento

Después de determinar la forma de juego y el equipamiento de cada uno de los jugadores, pasamos a analizar los recursos necesarios para realizar este evento y lo dividiremos en dos partes uno son los costos de organización donde se incluye todo gasto general y el de los participantes para ejecutar el presupuesto general del evento.

4.1.3.1 Costos Generales

Para esto debemos revisar el valor de todos los ítems que se van a necesitar desde equipos de comunicación hasta los vehículos de apoyo.

Por ende, para este Evento se necesita lo siguiente como ítems logísticos para el evento:

- Alimentación, para 20 personas staff que estará 5 días en terreno.
- Vehículos de Emergencia equipado, por 5 días
- Vehículos de Acercamiento, dos días.
- Carpas
- Radio de Comunicaciones
- Baños portátiles
- Personal de Apoyo logístico, por 5 días.
- Materiales de Construcción
- Toldos
- Mallas Aéreas
- Mesas
- Equipo logístico.
- Ambulancia

Según la tabla 3 presupuesto por concepto de organización.

Tabla 3 Costos Generales

ítem	Cantidad	tiempo	Valor unitario	Total
Colaciones	60	5	\$ 3.200	\$ 960.000
Vehículos organización	3	5	\$ 67.711	\$ 1.015.665
Vehículos de Acercamiento	2	2	\$ 86.870	\$ 347.480
Carpas	2	1	\$ 280.000	\$ 560.000
Radio de Comunicaciones	20	1	\$ 23.731	\$ 474.620
Baños portátiles	10	5	\$ 135.000	\$ 6.750.000
Personal de Apoyo logístico	20	5	\$ 50.000	\$ 5.000.000
Materiales de Construcción	1	1	\$ 1.000.000	\$ 1.000.000
Toldos	7	1	\$ 30.000	\$ 210.000
Mallas Aéreas	7	1	\$ 15.000	\$ 105.000
Mesas	7	1	\$ 29.990	\$ 209.930
Incentivos participantes	1	1	\$ 1.000.000	\$ 1.000.000
Ambulancia	1	3	\$ 1.370.290	\$ 4.110.870
			TOTAL	\$ 21.743.565

(Baigorri Valenzuela, 2022)

3.4.2 Costos por Jugador

Acá los costos son variables dependiendo de la cantidad de personas que se inscriban, para lo cual se necesita determinar el costo de cada uno de los jugadores.

Tabla 4 Costos por Jugador

ítem	Cantidad	Tiempo	Valor unitario	Total
colación de Combate	1	3	\$ 9.990	\$ 29.970
Agua	3	3	\$ 990	\$ 8.910
Balines	0,5	3	\$ 9.900	\$ 14.850
Gas	0,2	3	\$ 10.350	\$ 6.210
			Total	\$ 59.940

(Baigorri Valenzuela, 2022)

4.1.4 Determinar el costo de la inscripción

Para determinar el costo de la inscripción primero se debe conocer el valor promedio de la inscripción en la zona y en los eventos internacionales.

Para los eventos nacionales van desde las \$ 15.000.- hasta los \$ 50.000.- en eventos de 12 a 24 horas, y para los eventos internacionales los US\$ 100.- hasta los US\$ 400.- que llevados al cambio actual \$ 88.641.- a los \$ 354.564.- pesos chilenos, para eventos de 24 a 72 horas.

El Valor de la entrada entre los US\$ 150 a US\$200, que son entre los \$ 177.282.- y los \$ 132.961.- pesos chilenos, la razón de esto es que un valor apropiado para la experiencia que se quiere dar, tomando en cuenta que en los milsim que la mayoría de los eventos de son de 24 horas, donde se llega el día anterior, y parten y terminan al otro día en la tarde noche.

Ahora como vemos en la tabla donde muestra el costo por jugador, dividiendo el costo general con el número de participantes, además se le agrega la ganancia que estimamos en un 35% para poder Dividirla entre los organizadores. Donde nos da la cantidad optima de jugadores versus en costo de la inscripción.

La cantidad optima es de 400 jugadores, con un valor de la inscripción de \$ 154.304.- que en dólares serian US\$ 174.08.- en cuanto a los costos totales, según la tabla podemos interpretar que para esa cantidad de persona se pueden estimar una ganancia neta de uno M\$ 16.

Tabla 5 Costos versus Cantidad de Jugadores

Jugadores	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
Costos Generales + Costos Jugador	277.376	168.658	132.419	114.299	103.427	96.179	91.002	87.119	84.100	81.684
Ganancias de un 35%	97.081	59.030	46.346	40.005	36.199	33.663	31.851	30.492	29.435	28.589
Valor de inscripción	374.457	227.688	178.765	154.304	139.627	129.842	122.853	117.611	113.534	110.273

(Baigorri Valenzuela, 2022)

Tabla 6 Costos Totales versus Cantidad de Jugadores

Jugadores	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
Costos Totales	M\$ 28	M\$ 34	M\$ 40	M\$ 46	M\$ 52	M\$ 58	M\$ 64	M\$ 70	M\$ 76	M\$ 82
Pago por inscripciones	M\$ 37	M\$ 46	M\$ 54	M\$ 62	M\$ 70	M\$ 78	M\$ 86	M\$ 94	M\$ 102	M\$ 110
Ganancia	M\$ 10	M\$ 12	M\$ 14	M\$ 16	M\$ 18	M\$ 20	M\$ 22	M\$ 24	M\$ 26	M\$ 29

(Baigorri Valenzuela, 2022)

Se debe tener en cuenta que la cantidad de jugadores es significativa para ser la primera de estas actividades, pero tenemos como muestra la cantidad de personas que se inscribieron en para el Evento OP29ECO, que fueron cerca de 1500 jugadores en Chile y otros 500 jugadores en otros países.

Ahora según la encuesta realizada para la realización de este proyecto, podemos rescatar otros datos que de igual forma no dejan de ser importantes para emitir algún tipo resultado.

La encuesta fue respondida por 228 personas.

De lo cual se desprende los siguientes resultados.

Un 61% participaría en un milsim internacional, de los cuales el 38 % le gustaría que la duración fuese de 72 horas y el valor de la inscripción sería para un 35% estaría bien si está dentro de los rangos de 101 a 200 dólares.

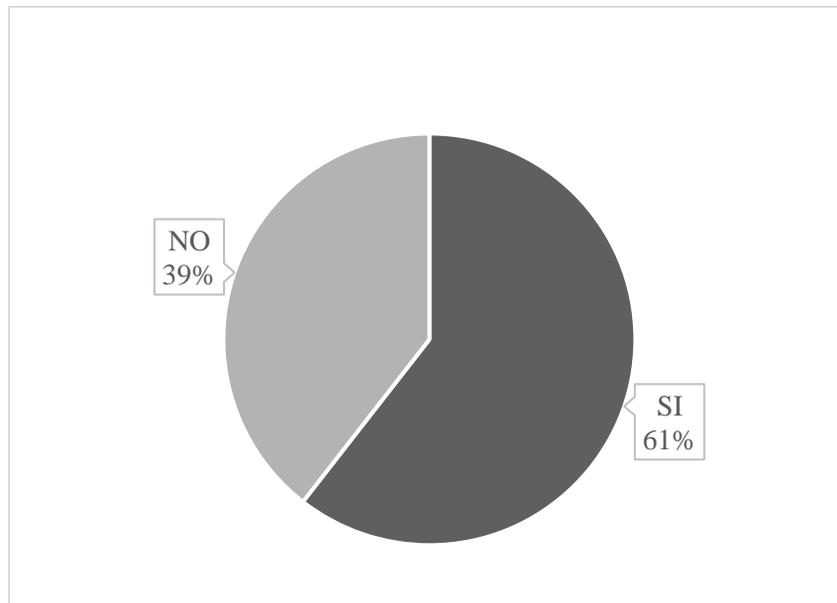
En el transcurso de las semanas previas al evento GoldenEyes, que se realizó en Santiago el 27 de Noviembre del 2022, se aplicó un encuesta a los participantes, en total fueron 228 personas encuestadas de los cual podemos desprender los siguientes resultados.

Tabla 7 Cuadro pregunta ¿Participaría en un Milsim Internacional?

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
SI	138	61%
NO	90	39%
TOTAL	228	100%

(Baigorri Valenzuela, 2022)

Gráfico 1 Resultado Encuesta Pregunta 1



(Baigorri Valenzuela, 2022)

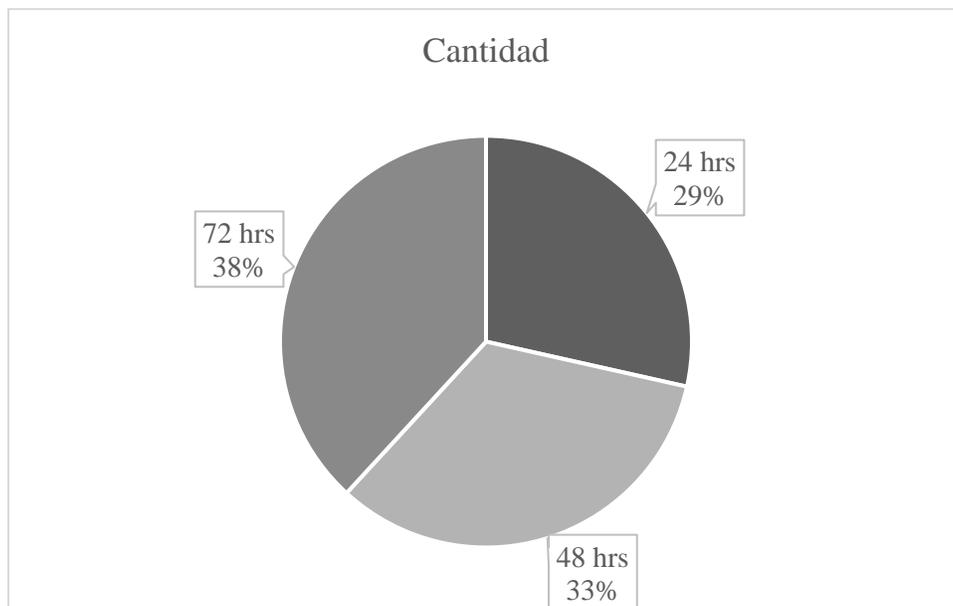
Del total de las 228 personas, 138 respondieron de que si les gustaría participar en un evento de Airsoft internacional, y solo 90 respondieron de que No.

Tabla 8 Cuadro pregunta ¿Cuánto estas dispuesto a pagar?

Respuestas	Cantidad	Porcentaje
0 a 50 dólares	73	32%
51 a 100 dólares	76	33%
101 a 200 dólares	79	35%
TOTAL	228	100%

(Baigorri Valenzuela, 2022)

Gráfico 2 Resultado Encuesta Pregunta 2



(Baigorri Valenzuela, 2022)

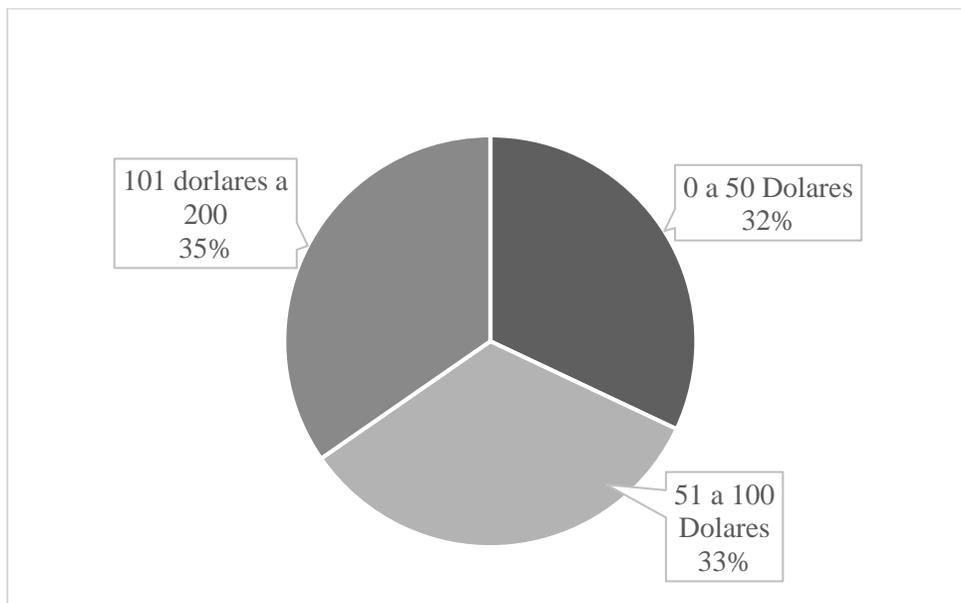
A la pregunta ¿Cuánto están dispuesto a pagar?, el 32% 73 personas respondieron que pagarían hasta 50 dólares por su participación y un 35% dijo que pagarían hasta 200 dólares, y un 33% respondió que pagaría entre 51 y 100 dólares.

Tabla 9 Cuadro pregunta ¿Cuánto sería la Duración?

Respuestas	Cantidad	Porcentaje
24 horas	65	29%
48 horas	76	33%
72 horas	87	38%
TOTAL	228	100%

(Baigorri Valenzuela, 2022)

Gráfico 3 Resultado Encuesta Pregunta 3



(Baigorri Valenzuela, 2022)

Por lo cual podríamos deducir que las estimaciones de pago tiempo y participación estarían dentro de los criterios que se habían consignados previamente.

5. Capítulo IV

5.1 Conclusión

A la pregunta que se hizo en un principio sobre la viabilidad de un evento de connotaciones internacionales en la región de Atacama, la respuesta es que si, se puede, pero existen varios elementos a considerar como para dar una respuesta del todo satisfactoria a esta interrogante.

Al determinar los costos generales y valor de inscripción del Proyecto Airsoft, para desarrollar en la Región de Atacama, los cálculos previos y los resultados de la encuesta nos dan como resultado el un valor de inscripción, adecuado a lo que los jugadores estarían dispuestos a pagar. Hoy nos enfrentamos con una crisis económica mundial lo cual puede afectar la ejecución de este proyecto en el corto plazo.

Por otra parte, los cambios en los valores de los productos y la alta demanda de insumos como las raciones de combate, que, desde el inicio de la guerra en Ucrania, se han visto cada vez más escasas y caras, esto hace que conseguir 400 unidades sea complicado acá en el país teniendo que recurrir a la importación.

Cuando se estableció la ubicación geográfica para realizar evento Airsoft en la Región de Atacama y al considerar la ubicación de los terrenos a ocupar y verificar que es de uso fiscal y no tienen dueño privado y esto sumo una gran ventaja, ya que, solo se necesita la venia de las personas encargadas, para poder realizar este evento.

Entonces la Respuesta es un Si, pero se debe programar para dentro de un año más para poder estar al pendiente de la situación económica global y nacional, y buscar el tiempo correcto para poder llegar a la cantidad de personas deseadas y que puedan costear el evento. A su vez los costos y los márgenes de ganancia se pueden mover para poder tener un mayor poder de captación de interesados.

Bibliografía

Baigorri Valenzuela, J. F. (2022). *Trabajo de Finalización de Estudios*. Copiapó, Chile.

Freepik. (s.f.). *Freepik*. Obtenido de www.freepik.com

Goat. (s.f.). Obtenido de <https://goat2006.wordpress.com/equipamiento/>

IND. (20 de Enero de 2011). *Senado.cl*. Obtenido de Minuta Comision Senado:
https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwix7vmJpKr8AhXlO7kGHYhBDtoQFnoECAsQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.senado.cl%2Fappsenado%2Findex.php%3Fmo%3Dtramitacion%26ac%3DgetDocto%26iddocto%3D340%26tipodoc%3Ddocto_comision&usg=AOvVaw

Maps, G. (s.f.). *Google Maps*. Obtenido de maps.google.com

Mattel, I. (s.f.).

Anexo I

Ilustración 13 Encuesta TFE Milsim Internacional

Encuesta Tesis Milsim Internacional

Encuesta para la viabilidad de Milsim Internacional

jbaigorri@gmail.com [Switch account](#) 

* Required

Email *

Your email

¿Participaría en un Milsim Internacional? *

Si

No

¿Cuanto estas dispuesto a pagar? *

0 a 50 dolares

51 a 100 dolares

101 dolares a 200

¿Cuánto sería la Duración? *

24 hrs

48 hrs

72 hrs

[Clear form](#)

This content is neither created nor endorsed by Google. Report Abuse - Terms of Service - Privacy Policy

(Baigorri Valenzuela, 2022)

Anexo II

Ilustración 14 Equipamiento de Jugador de Airsoft



(Goat, s.f.)