

1) Modalidad Básica



PC de Caja



PC de Navegación y Juegos



PC de Navegación y Juegos



PC de Navegación y Juegos



PC de Navegación y Juegos

2) Modalidad Intermedia A



PC de Caja



PC de Navegación y Juegos



PC de Navegación y Juegos



PC de Navegación y Juegos



PC de Navegación y Juegos

3) Modalidad Intermedia B



PC de Caja



Lectogradora Selfnet



PC de Navegación y Juegos



PC de Navegación y Juegos



PC de Navegación y Juegos



PC de Navegación y Juegos

Características

- En la **PC de Caja** existe un **Emisor por Software** que permite la personalización completa del cliente (casilla de e-mail, password e información personal completa) y cargar créditos.
- A los clientes se les entrega su identificación inicial con *nombreusuario* y *clave*.
- En las **PC's de Navegación y Juegos** los clientes se identifican con *nombreusuario* y *clave*.

- En la **PC de Caja** existe un **Emisor por Software** que permite la personalización completa del cliente (casilla de e-mail, password e información personal completa) y cargar créditos.
- En la **PC de Caja** también existe instalada una unidad lectora Selfnet para permitir leer tarjetas precargadas o provenientes de otros locales.
- A los clientes se les puede entregar una tarjeta precargada con identificación genérica con un sticker adherido con *nombreusuario* y *clave* (facilita futura migración a las opciones 4) y 5)
- En las **PC's de Navegación y Juegos** los clientes se identifican con *nombreusuario* y *clave*.

- En la **PC de Caja** se utiliza la lectogradora Selfnet para crear tarjetas magnéticas con personalización completa del cliente (casilla de e-mail, password e información personal completa).
- A los clientes se les entrega la tarjeta personalizada con un sticker adherido con *nombreusuario* y *clave* (facilita la futura migración a la opción 5) Full).
- En las **PC's de Navegación y Juegos** los clientes se identifican con *nombreusuario* y *clave*.
- Cuando el local pasa a modalidad 5) (Full), es decir con lectoras Selfnet en cada PC, el cliente comienza a utilizar la tarjeta magnética

Costo/Beneficio

Ventajas:

1. El menor costo de implementación
2. Personalización completa del cliente
3. Posibilidad de migración al resto de opciones

Desventajas:

1. Se pierden las ventajas de la utilización de la tarjeta magnética: facilidad de uso y fidelización
2. Imposibilidad de reconocer a usuarios de otros locales de la cadena que ya poseen tarjeta

Conclusión:

Puede ser el escalón inicial a las restantes opciones ó una elección definitiva en algunos casos -locales aislados-, pero no en redes con tarjetas.

Ventajas:

1. Costo de implementación bajo
2. Personalización completa del cliente
3. Posibilidad de migración al resto de opciones

Desventajas:

1. Se pierden las ventajas de la utilización de la tarjeta magnética: facilidad de uso y fidelización

Conclusión:

Requiere una inversión mínima y puede convivir en una red mixta. Es más conveniente que la opción 1) como paso previo a las modalidades 4) Semi-Full ó 5) Full

Ventajas:

1. Personalización completa del cliente
2. Predisposición a la migración a la versión Full

Desventajas:

1. Inversión en unidad lecto-grabadora
2. No se aprovecha la facilidad de uso de la tarjeta

Conclusión:

Es la mejor opción transitoria utilizada como plataforma previa para migrar a la versión 5) Full.

4) Modalidad Semi-Full



PC de Caja



PC de Navegación y Juegos



PC de Navegación y Juegos



PC de Navegación y Juegos



PC de Navegación y Juegos

5) Modalidad Full



PC de Caja



Lectorgrabadora Selfnet



PC de Navegación y Juegos



PC de Navegación y Juegos

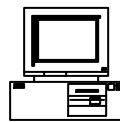


PC de Navegación y Juegos



PC de Navegación y Juegos

6) Modalidad Corner



PC de Navegación y Juegos

Características

- En la **PC de Caja** existe instalada una unidad lectora Selfnet para permitir leer tarjetas precargadas o provenientes de otros locales que operan en la misma red y se encuentran operando con tarjetas magnéticas.
- A los clientes se les entrega una tarjeta precargada con identificación genérica
- En las **PC's de Navegación y Juegos** los clientes se identifican con la tarjeta magnética y personalizan sus datos.

- En la **PC de Caja** se utiliza la lectorgrabadora Selfnet para crear tarjetas magnéticas con personalización completa del cliente (casilla de e-mail, password e información personal completa) y cargar créditos.
- En las **PC's de Navegación y Juegos** los clientes se identifican con la tarjeta magnética.

- No se utiliza PC de Caja, se venden tarjetas magnéticas sin identificación con importes precargados ("tarjetas guest").
- En las **PC's de Navegación y Juegos** los clientes operan con la tarjeta magnética.

Costo/Beneficio

Ventajas:

1. Las derivadas de la uso de tarjeta magnética: facilidad de uso, fidelización e integración en red
2. Posibilidad de migración a la opción 5) Full

Desventajas:

1. Al no poseer unidad lecto-grabadora, solo es posible realizar una personalización parcial del cliente

Conclusión:

Opción ideal para instalaciones de pocas PC's y presupuesto limitado.

Ventajas:

1. Las derivadas de la utilización de tarjeta magnética: facilidad de uso, fidelización e integración en red
2. Personalización completa del cliente

Desventajas:

1. La única es una mayor inversión relativa por la unidad lecto-grabadora

Conclusión:

Desde el punto de vista técnico y comercial es la opción óptima. Ideal cuando existen instalaciones de muchas PC's ó no hay limitación de presupuesto.

Ventajas:

1. Mínima inversión
2. Simplicidad

Desventajas:

1. No existe la posibilidad de personalizar el cliente ni de recargar créditos en el lugar

Conclusión:

Opción ideal para ser utilizada en determinadas localizaciones (lobbys de hotel, patios de shopping, bares, discotecas, etc.)