



Universidad Tecnológica Metropolitana

DIVISIÓN DE TECNOLOGÍAS
DE LA INFORMACIÓN
Y COMUNICACIÓN



División
Tecnologías de la
Información y
Comunicación

Coordinación de Servicios de Tecnologías de la Información y Comunicación

Universidad Tecnológica Metropolitana

FORMACIÓN SOCIOCULTURAL IV

4E

Actividad: Creación de un juguete

Nombre del(los) alumno(s):

Bolio Chan Alexis Alexander

Canto Poot Miguel Ángel

Chávez Merito Edson Daniel

Llanes Puc Cristian Isaac

Nombre del profesor(a): Morales Zafra Lizeth

Fecha de entrega: Lunes 04 de noviembre de 2024

Contenido

Introducción.....	3
Propósito:	3
Descripción del negocio:.....	3
Organigrama.....	4
Generación y Depuración de Ideas	4
Enfoque Sistemático:.....	4
Análisis de Costo-Beneficio:.....	4
Costos:	4
Beneficios:.....	5
Riesgos:	5
Desarrollo de Concepto.....	5
Descripción General del Juguete:.....	5
Población Objetivo.....	5
Dimensiones y Procedimiento:	6
Pasos de Elaboración:	6
Estrategia de Branding:.....	8
Prueba de Concepto.....	8
Estudio de Viabilidad Técnica:.....	8
Impacto Estratégico o Mercadológico	8
Conclusiones	9
Referencias	11

Introducción

Propósito:

El propósito de esta actividad es desarrollar un proyecto práctico que permita aplicar el proceso creativo en la elaboración de un producto original, sostenible y que represente un valor de negocio. Mediante la creación de la "Consola Ecológica", los estudiantes aprenderán a integrar conceptos de sostenibilidad, reutilización de materiales y creatividad aplicada, fomentando la colaboración en equipo y el pensamiento innovador. A través de este proyecto, el equipo tiene la oportunidad de generar un producto de entretenimiento que incorpora valores ecológicos, aportando una nueva perspectiva hacia el uso de materiales reciclados en el ámbito de los juguetes y promoviendo el interés en un consumo responsable desde la infancia.

Descripción del negocio:

Nombre del Proyecto: "Eco Gaming".

Misión: La misión de este proyecto es crear juguetes innovadores y sostenibles, que no solo sirvan para el entretenimiento, sino que también enseñen a los niños el valor de la sostenibilidad y el respeto por el medio ambiente. Se pretende introducir a los niños al reciclaje y la reutilización de materiales de una forma atractiva y lúdica.

Visión: La visión del equipo es lograr que la "Consola Ecológica" sea un ejemplo de cómo los juguetes pueden tener un impacto positivo en la sociedad al fomentar prácticas amigables con el medio ambiente. El objetivo es que este producto inspire a otros a considerar la sostenibilidad en la creación de juguetes y productos de consumo.

Organigrama

Líder de Proyecto: Miguel Ángel Canto Poot

Responsable de Materiales: Edson Daniel Chavez Mérito

Diseñador/a del Producto: Cristian Isaac Llanes Puc

Documentador: Alexis Alexander Bolio Chan

Generación y Depuración de Ideas

Enfoque Sistemático:

En el proceso de generación de ideas, el equipo exploró diferentes conceptos de juguetes sostenibles que se pudieran realizar a partir de materiales reciclables. Se discutieron opciones como una "pista de autos de cartón" y un "mini arcade". Finalmente, se eligió la idea de "Una consola Ecológico" debido a su atractivo visual y su conexión con los videojuegos clásicos, lo que agrega un valor nostálgico para los padres y, al mismo tiempo, resulta atractivo para los niños.

La técnica utilizada fue la de brainstorming. Durante esta sesión de lluvia de ideas, cada integrante del equipo aportó sugerencias, y tras evaluar factores como la viabilidad de los materiales y el tiempo de elaboración, se concluyó que el diseño de la consola ecológica era la mejor opción.

Análisis de Costo-Beneficio:

Costos:

Materiales: Cartón (de cajas recicladas), tapas de plástico (de botellas de agua), hilo (de otras manualidades, retazos u material existente en casa), palos de madera y hojas de colores. La mayoría de estos materiales fueron reciclados, por lo que el costo económico es mínimo, solo en el caso de comprar pintura o pegamento en caso de no contar con uno de estos.

Tiempo: Se estima un tiempo de elaboración de 3 horas, distribuidas de la siguiente manera: una hora para el diseño, una para el armado y otra para la decoración y acabados finales.

Mano de Obra: Cada integrante del equipo se encargó de una fase de la creación, lo que optimizó el tiempo y la organización.

Beneficios:

Económicos: El bajo costo de producción permite replicar el juguete sin grandes inversiones. Además, al ser un juguete hecho de materiales reciclados, resulta muy accesible y amigable con el medio ambiente.

Ecológicos: El proyecto promueve el reciclaje y la concienciación ambiental, brindando a los niños y a sus familias una opción de entretenimiento sin impacto negativo en el medio ambiente.

Educativos: Fomenta la creatividad, habilidades manuales, y el interés por el reciclaje en los niños.

Riesgos:

El principal riesgo es la resistencia del cartón, ya que, al tratarse de un material frágil, puede deteriorarse con facilidad. Esto se mitigará al reforzar el cartón en las áreas de más contacto o uso frecuente, además de que podría ser un material fácil de encender con fuego en pocas palabras muy inflamable.

Desarrollo de Concepto

Descripción General del Juguete:

Se considera una réplica o imitación de una consola portátil de videojuegos hecha completamente con materiales reciclados. Su diseño incorpora una “pantalla” donde se desplazan carritos simulando un videojuego de carreras. Este juguete está pensado para que los niños puedan interactuar y jugar manualmente.

Población Objetivo:

Niños entre 6 y 10 años, particularmente aquellos interesados en la tecnología y en los videojuegos. Ideal para familias que buscan juguetes educativos y sostenibles, que también pueden generar curiosidad en padres nostálgicos por el diseño de una consola clásica.

Dimensiones y Procedimiento:

Dimensiones: La consola mide 15 cm de alto x 10 cm de ancho. La pantalla mide aproximadamente 7x7 cm y está centrada en el marco de cartón. Queda en práctica cualquier diseño.

Pasos de Elaboración:

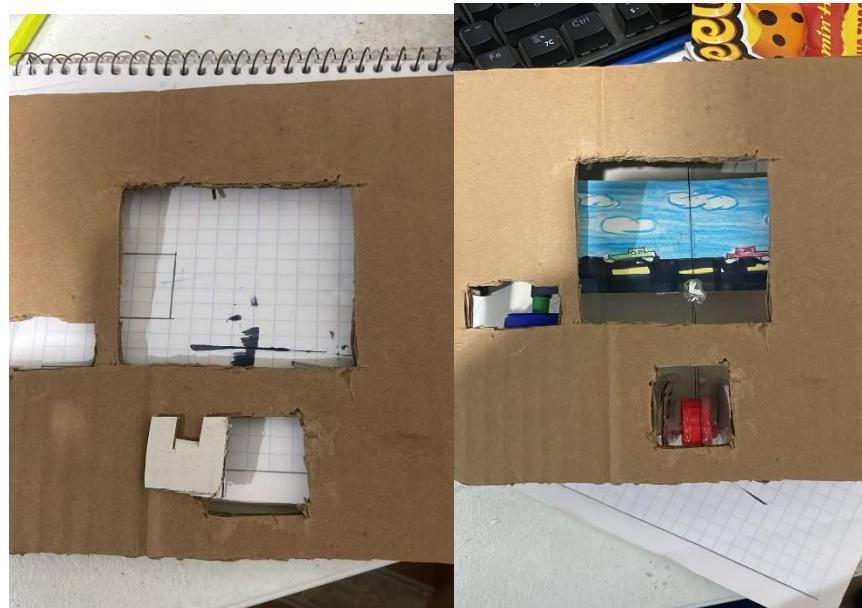
Paso 1: Corta una pieza de cartón de 15x10 cm para formar el cuerpo de una consola de videojuego portatil. Haz un recorte cuadrado en el centro para la pantalla.

Paso 2: Con tapas de plástico se ajusta el hilo que hará el movimiento

Paso 3: Usa hilo y palitos de madera para crear la simulación de un sistema que permita mover el escenario de los carritos. Esto será el mecanismo para simular el movimiento del juego.

Paso 4: Diseña los carritos en pequeños trozos de cartón, píntalos o pégalos en el hilo para que se desplacen.

Paso 5: Decora la consola con el diseño que más les agrade



Estrategia de Branding:

- Logotipo: "Eco-Gaming"
- Colores: Puede ser cualquier color queda en tipo y diseño del personal.
- Publicidad: Crear una pequeña campaña en redes sociales para destacar los beneficios ecológicos y educativos del juguete.

Prueba de Concepto

Estudio de Viabilidad Técnica:

- El uso de materiales reciclados y herramientas sencillas como tijeras y pegamento hace que el proyecto sea factible en términos técnicos. Las herramientas y materiales están fácilmente disponibles y la técnica de elaboración es sencilla.

Impacto Estratégico o Mercadológico:

- Este juguete tiene un atractivo mercado debido a su naturaleza ecológica y educativa. Su ventaja competitiva reside en su diseño innovador y el hecho de que promueve valores de sostenibilidad en un producto destinado al entretenimiento infantil.

Conclusiones

Alexander Bolio

El equipo aprendió a aprovechar los materiales reciclables para crear productos innovadores. La actividad también destacó la importancia de trabajar en equipo y compartir ideas creativas para obtener resultados únicos. La actividad demuestra cómo un proceso creativo estructurado permite a los estudiantes transformar ideas en productos tangibles, aplicables tanto en un contexto académico como profesional.

Miguel Canto

Es util y divertido construir algo nuevo, algo con lo que no necesariamente se innove pero que sea una forma creativa de hacer algo que puede que exista, pero sea más accesible, y si bien para muchos sea algo que se pueda desperdiciar, se lo podra dar un gran uso para estimular la creatividad creando una nueva perspectiva de las cosas, siendo que no necesariamente necesitas algo si puedes replicarlo, esto importante para personas que apenas estan creciendo, para los niños, y fomentarles el crear y hacer nuevas cosas, no quedandose en estancados en lo que ven y lo que ya está hecho, si no innovando, recreando y siendo los nuevos inventores para un futuro

Edson Chavez

Construir algo nuevo, incluso si no es una innovación radical, brinda la oportunidad de acercar ideas a más personas y hacer que lo aparentemente ordinario cobre un valor extraordinario. Esto puede ayudar a quienes buscan explorar su propio potencial creativo al descubrir nuevas maneras de ver y usar lo que ya existe. Para los jóvenes y los niños, fomentar esta creatividad es clave para que desarrollen una mentalidad de ingenio y adaptabilidad, dándoles las herramientas para convertirse en visionarios que transformen lo cotidiano en oportunidades de crecimiento y aprendizaje.

Cristian Llanes

Crear desde lo ya conocido, pero dándole un enfoque propio permite generar una conexión más personal y única con los objetos o ideas. Aunque pueda parecer una simple réplica, el proceso de crear impulsa la imaginación y la capacidad de solución de problemas. En especial para los niños, que están en una fase crucial de desarrollo, es importante animarlos a reinventar y redescubrir, de forma que aprendan a ver el mundo no solo como espectadores, sino como protagonistas capaces de modificar e innovar, alimentando así una generación de pensadores y hacedores creativos.

Referencias

1. Miro. (s.f.). Qué es lluvia de ideas. Recuperado de <https://miro.com/es/lluvia-de-ideas/que-es-lluvia-ideas/>
2. Investopedia. (s.f.). Cost-Benefit Analysis. Recuperado de <https://www.investopedia.com/terms/c/cost-benefitanalysis.asp>
3. Asana. (s.f.). Techniques de lluvia de ideas. Recuperado de <https://asana.com/es/resources/brainstorming-techniques>
4. Corporate Finance Institute. (s.f.). Proof of Concept. Recuperado de <https://corporatefinanceinstitute.com/resources/accounting/cost-benefit-analysis/>