

**CIKEO
PRODUCTOS PARA EL DESARROLLO INFANTIL**



**PAULA ANDREA USSA CASTILLA
SILVIA CATALINA MALAVER JIMÉNEZ**

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL
Bogotá D.C.
2009**

**CIKEO
PRODUCTOS PARA EL DESARROLLO INFANTIL**



**PAULA ANDREA USSA CASTILLA
SILVIA CATALINA MALAVER JIMÉNEZ**

Presentado para optar al título de Diseñador Industrial

**JUAN MANUEL PEREA
MARTIN GOMEZ**

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL
Bogotá D.C.
2009**

Nota de Advertencia: **Artículo 23 de la Resolución N° 13 de Julio de 1946.**

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Solo velará por qué no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y por que las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.



ACTA DE JURADOS

Fecha : 17 de junio de 2009
Hora : 9:15 AM
Nombre Estudiante : PAULA ANDREA USSA CASTILLA
SILVIA CATALINA MALAVER JIMENEZ
Nombre Jurados : JUAN MANUEL PEREA
MARTIN GOMEZ
MONICA CONSTANZA GUEVARA JIMENEZ
PATRICIA PAREDES

OBSERVACIONES:

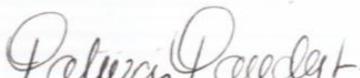
- Se destaca en las estudiantes el nivel de compromiso y seriedad en el desarrollo del proyecto.
- Manejan un muy buen nivel de comunicación grafica y una presentación muy profesional que refuerza los propósitos que se persiguen con el proyecto.
- Es un proyecto que se orientan a un mercado poco explorado, difícil pero con mucho campo en el mercado nacional.
- Se destaca el nivel de detalle al que se llega en la propuesta objetual.
- Profundizar el trabajo de campo con el mercado objetivo que consolide la estructura de la empresa y de los productos.
- Reforzar las estrategias de comercialización.
- Es importante centrarse en el área sicomotriz y no en el desarrollo integral como visión de la empresa.
- Es confusa la referencia de estimulación gruesa en la propuesta de equilibrio.
- Revisar la precisión de los términos utilizados de manera integral en el proyecto.
- Es pertinente revisar el mix de precio para ajustarlo a la demanda del mercado y el precio final de venta (margen de utilidad).
- NOTA: La jurado MONICA CONSTANZA GUEVARA JIMENEZ se retira del proceso de sustentación antes de finalizar y deja sus comentarios y la sugerencia de nota para la evaluación del proyecto.

Calificación: 5.0

FIRMAS:


JUAN MANUEL PEREA


MARTIN GOMEZ


PATRICIA PAREDES

Facultad de Arquitectura y Diseño

TABLA DE CONTENIDO

1. VISION SISTÉMICA DEL PROYECTO.....	13
1.1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA U OPORTUNIDAD	13
1.2 JUSTIFICACIÓN – ARGUMENTACIÓN	14
1.2.1 Pertinencia del Diseño Industrial	14
1.2.2 Importancia del Juego para el Desarrollo.....	14
1.2.3 Target.....	17
1.2.4 Perfil Consumidor.....	17
1.3 OBJETIVOS.....	29
1.3.1 Objetivo General	29
1.3.2 Objetivos Específicos	29
1.4 LIMITES Y ALCANCES	29
1.5 MISIÓN – VISIÓN.....	30
1.5.1 Valores Empresariales	31
1.6 MARCO REFENCIAL	31
1.6.1 Marco Teórico Primera Infancia	32
1.6.2 Investigación	40
1.7 DISEÑO DE PRODUCTO.....	42
1.7.1 Definición de Producto	42
1.7.2 Concepto de Producto.....	43
1.7.3 Parámetros de Diseño.....	45
1.7.4 Condicionantes y Normativas.....	46
1.7.4.1 Entidades Reguladoras.....	48
1.7.5 Determinantes de Proyecto.....	48
1.7.6 Requerimientos de Diseño	49
1.7.7 Comprobaciones	50
2. ESTUDIO DE MERCADO	52
2.1 Objetivos del Estudio de Mercado	52

2.2	Análisis de Mercado: Situación del Entorno Económico	52
2.3	Comercialización y Estrategias	53
2.4	Análisis de la Competencia.....	56
2.5	Frecuencia de Compra	58
2.6	Actividades y Líneas de Productos	58
3.	PROCESO PRODUCTIVO	69
3.1	Proveedores.....	69
4.	BIBLIOGRAFÍA	70
5.	ANEXOS	71

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Series de Población / Segmentación 3-7 años.....	18
Tabla 2: Estimaciones y Proyecciones por Sexo y Edad.....	21
Tabla 3: Población Bogotá / Mercado Objetivo.....	21
Tabla 4: Nivel Socioeconómico.....	22
Tabla 5: Series de Población / Segmentación 25-35 años.....	26
Tabla 6: Proyecciones de Tasas específicas por Fecundidad y Edad Media.....	27
Tabla 7: Población Bogotá / Cliente.....	27
Tabla 8: Total Adultos Bogotá.....	28

1. VISIÓN SISTÉMICA DEL PROYECTO

Cikeo es una micro empresa constituida por dos estudiantes de Diseño Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana; diseña productos con el fin de apoyar en el *Desarrollo Motriz y Cognitivo* de los niños(as) comprendidos entre las edades de 3 a 7 años.



Los productos Cikeo le permiten al niño(a) crear, descubrir, aprender, construir y jugar; asimismo por medio de estas características apoyar el desarrollo psicomotriz y cognitivo, buscando estimular su capacidad de comunicación de forma creativa. Al adquirir un producto Cikeo el beneficio se mide en el desarrollo en los niños.

1.1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA U OPORTUNIDAD

Necesidad Vs Oportunidad

Las necesidades puntuales encontradas a lo largo de la investigación, son el diseño de productos que apoyen, estimulen y generen entretenimiento en el niño, ayudando en su *Desarrollo Múltiple*, permitiendo una interacción con el entorno social, por medio de productos divertidos.

Debido a la información encontrada y analizada uno de los problemas actuales del mercado es la falta de generación de diseños que promuevan el desarrollo de los niños para permitirles una mejor comunicación y desempeño social que surge a través de un buen y coherente *Desarrollo Motriz y Cognitivo*.

Cabe anotar, que adicional a la investigación se realizó un análisis en el mercado actual (competencia), de productos infantiles diseñados para este fin, soportando la necesidad de innovar en el sector. Actualmente, los Productos Nacionales para el desarrollo psicomotriz y cognitivo no cubre un porcentaje considerable en el mercado debido a la baja calidad, diseño y funcionalidad de los mismos. La relación precio-beneficio, en los productos de la industria colombiana no es equilibrada y no tienen una rotación alta en los almacenes especializados de Bogotá. La comercialización más alta es de productos importados, y debido a esto su precio es elevado; consideramos está una oportunidad para incursionar en el sector, compitiendo con diseño, beneficio, innovación, calidad y seguridad.



Figura 1. Definición Problema – Oportunidad

1.2 JUSTIFICACIÓN – ARGUMENTACIÓN

Las necesidades puntuales que encontramos son la realización de actividades que apoyen el desarrollo y entretenimiento en el niño permitiendo una mejor interacción con su entorno y un desarrollo creativo por medio de productos eficientes – funcionales y divertidos.

Por esto Cikeo Apoya el proceso de desarrollo de los niños(as) en la Primera Infancia (3 a 7 años), por medio de sus productos, tomando como aspecto significativo de diseño la *creación*, generando y fortaleciendo la percepción. Esto, va de la mano con el primer nivel de los tipos de creatividad, el *nivel Expresivo* donde se relaciona con el descubrimiento de nuevas formas para expresar sentimientos.

1.2.1 Pertinencia del Diseño Industrial

El Diseño Industrial es de gran importancia para el desarrollo de este proyecto debido a los problemas o necesidades detectados con relación al desarrollo, la recreación y búsqueda de los niños por tener más elementos para desarrollar sus destrezas y para hacer de su ambiente cotidiano agradable, compuesto por elementos funcionales.

Este proyecto tiene pertinencia en el momento en que la investigación hace parte del proceso de diseño y es por medio de este que se encuentra la oportunidad de generar productos que incentiven y contribuyan en el desarrollo de los niños entre

las edades de 3 a 7 años. A partir de esto se encuentra la oportunidad de contribuir a la sociedad mediante el diseño de alternativas objetuales (productos) que de manera práctica y didáctica estimulan en el niño la necesidad de incentivar su espíritu, pensamiento, actitud científica, todo desde las áreas tenidas en cuenta por Cikeo como lo son el desarrollo psicomotriz y cognitivo.

La pertinencia del proyecto está determinada por el diseño de productos con características de diseño industrial establecidos y sustentados a través de la implementación del plan de negocios CIKEO donde se establece la claridad de los procesos que tiene el diseño desde su conceptualización, producción, comercialización y ciclo de vida entre otros.

Cikeo tiene en cuenta que para la sociedad Colombiana es importante fortalecer el área de la educación infantil; debido a que en la actualidad más del 30% de habitantes son niños entre los 5 y los 17 años de edad y que por lo tanto este porcentaje representa un número de personas que a futuro van a ser parte activa de la sociedad, por ende se deben preparar como seres activos en la comunidad y adquirir fortalezas en cuanto a sus capacidades, objetivo de Cikeo con el diseño de sus productos. Por esto, por medio del Diseño Industrial, se determina como oportunidad el hecho de contribuir en el desarrollo múltiple e integral de los niños a través de alternativas objetuales que contribuyan de manera práctica. Así, entendiéndolo como un todo en cuanto al desarrollo esencial para un mejor desenvolvimiento social a futuro.

Teniendo en cuenta los estándares de calidad de los productos establecidos para Colombia, y el desarrollo sostenible de los mismos; para incrementar una acción generada desde el diseño, que permita contribuir con el medio ambiente dentro de los procesos pertinentes que comprenden el ciclo de vida de los productos. Teniendo en cuenta las medidas antropométricas, materiales y la adecuación de los productos a estándares de alta calidad en el mercado nacional.

Cikeo está trabajando día a día para mejorar y ofrecer productos con los estándares de calidad establecidos, diseño, beneficio e innovación para posicionarse dentro del mercado nacional.

1.2.2 Importancia del Juego para el Desarrollo

1. Piaget (1966): *"la utilización del sistema de los signos verbales obedece al ejercicio de una función simbólica más general, cuya propiedad es permitir la representación de lo real por intermedio de significantes distintos de las cosas significadas"*.

2. Piaget: *"El juego simbólico comporta siempre, así, un elemento de imitación, funcionando como significante, y la inteligencia en sus comienzos utiliza indistintamente la imagen a título de símbolo o de significante"*
3. Papalia: *"Al juego funcional se le ha hecho un agregado hedonístico que se realiza sobre nuevos niveles de control motriz y de interacción social. En este último sentido puede decirse que estos juegos, todavía bastante individualistas, significan ya un contacto con el otro y el correspondiente intento de controlar la situación"*

"Inmediatamente aparecen los "de construcción", regidos al principio por la exploración de la propia motricidad, y luego -gracias a ella- puestos al servicio de la necesidad de orden y exploración del medio exterior. Superpuestos a los anteriores pueden observarse los "de regla arbitraria", progresivamente infiltrados en los "de imitación", hasta desembocar ambos en los "de desarrollo dramático".

El juego y la socialización

"Es bien sabido, y ya lo hemos afirmado antes, que el juego es el lugar privilegiado para el desarrollo de las relaciones sociales.

La captación de la realidad del ambiente psicológico presenta en los adultos una adecuada estratificación. Así, en ellos es posible separar con nitidez lo fáctico de lo deseado. Por ello encontraremos tanto niveles de pensamiento más realistas, muchas veces impuestos por lo inalcanzable, como niveles de menor realismo, en algunos de los cuales se mueven sueños e ilusiones. Reiteremos que, si bien existe gran influencia y permeabilidad entre tales niveles, al mismo tiempo los límites entre ellos son bastante precisos, salvo en ciertas situaciones de mayor tensión. Por el contrario el ambiente psicológico infantil ha sido caracterizado porque *"la diferenciación de los diversos grados de realidad es mucho menos marcada, y (...) las transiciones entre los niveles de realidad y de irrealidad se verifican mucho más fácilmente"* (Lewin, 1955). (a)

El niño parte de una indiferenciación entre dichos niveles de realidad y de irrealidad, y le resulta difícil discernir entre imágenes eidéticas y percepciones, así como entre causalidad "mágica" y "animista". En esta primera etapa *"nombre y cosa, acto y palabra mágica, no aparecen aún claramente separados"* (ibid). De esa manera se confunden deseo y realidad en un sistema de codificación muy distinto del nuestro, pero que persiste en los adolescentes y en aquellos adultos inmaduros para quienes todavía las ideologías resultan absolutas y sustituyen a los hechos. Será bueno aclarar que semejante confusión de niveles no es tan marcada en las conductas infantiles en general, sino particularmente en la situación de juego, que es aquella en la cual la sociedad infantil adquiere su mayor

significación. Por ello tal situación puede ser considerada como la forma natural de interacción entre niños. Por lo mismo los grupos infantiles prácticamente nunca son fijos sino que por el contrario se caracterizan por lo cambiante de sus límites. Como se verá en el capítulo siguiente, el liderazgo es un rasgo infaltable en los grupos de edad escolar. En un grupo de juego ese liderazgo se revela por la constante intervención en la actividad, la decisiva influencia en la elección del tipo de juego y en el arbitraje para la aplicación de las reglas. El líder lúdico en ocasiones es tiránico y, como dice Chateau (1973), "siente por una especie de intuición psicológica, la atmósfera del grupo y obra en consecuencia. Es diplomático al mismo tiempo que un jefe. Raramente usa la violencia para hacerse obedecer". (b)

1.2.3 Target



1.2.4 Perfil Consumidor

“A pesar de los cambios tan drásticos que se están esperando en el modo de jugar y divertirse, y de la orientación excesivamente consumista de este tipo de productos, existen parámetros que son comunes a toda la población infantil puesto que derivan del desarrollo y el crecimiento natural de los niños. El estudio de la evolución tanto motriz como perceptivo-mental de los niños y las niñas es esencial, ya que del tipo de desarrollo dependen las necesidades concretas de los niños y niñas. Este tipo de conocimiento del usuario aporta información útil para

crear y mejorar el producto dirigido al mundo infantil, así como sirve de ayuda para analizar los valores de los juguetes que existen ya en el mercado”¹.

- **USUARIO CIKEO**

Tamaño del Mercado: Mercado Potencial (Colombia): 3.848.826 Niños

Tabla 1. Series de Población / Segmentación 3-7 años

<i>Total Colombia</i>	<i>Niños entre 3 y 17 años</i>	<i>Niños entre los 3 y 7 años</i>	<i>Niños que asisten al colegio</i>	<i>División por estrato socio económico</i>
	27%	38.60%	87.90%	Estrato 3
42,021,856	11,345,901	4,379,518	3,849,596	33.67%
				1,296,159
				Estrato 4
				48.97%
				1,885,147
				Estrato 5 y 6
				17.34%
				667,520
TOTAL NIÑOS DE 3 A 7 AÑOS QUE ESTUDIAN DE NIVEL SOCIO ECONÓMICO MEDIO (Estrato 3 y 4)				3,181,306
TOTAL NIÑOS DE 3 A 7 AÑOS QUE ESTUDIA DE NIVEL SOCIO ECONÓMICO ALTO (Estrato 5 y 6)				667,520

FUENTE: DANE Censo 2005/ Población Nacional – Series de Población – Estimaciones y proyecciones por sexo y edad. (2009)

MERCADO OBJETIVO

En Bogotá nuestro mercado objetivo está compuesto por **682.659 Niños** quienes corresponden a las características cualitativas descritas a continuación.

Variables Geográficas:

¹ Garcia Prosper, Beatriz; Songel Gabriel. **FACTORES DE INNOVACION PARA EL DISEÑO DE NUEVOS PRODUCTOS EN EL SECTOR JUGUETERO**. Editorial: Universidad politécnica de Valencia Pág. 144

- País: *Colombia*
- Región: *Zona Urbana*
- Ciudad: *Bogotá D.C.*



FUENTE: www.eduzac.org.mx

Variables Demográficas:

- Género: *Femenino / Masculino*
- Rango de Edad: *3 a 7 años*
- Nivel Socioeconómico: *Medio - Medio Alto - Alto*
- Nivel Educativo: *Pre escolar*
- Grupo Familiar: *Núcleo constituido por 3-5 personas aprox.*

La revista Dinero expone en el artículo “los niños como influenciadores, consumidores y compradores del futuro” publicado sobre el análisis de mercado desarrollado en Colombia por Monitor Kids habla de los niños como Consumidores y como es su influencia en el mercado: “*Aunque los niños son unos consumidores asiduos, se aburren rápidamente de los productos. Les gusta innovar y cambian radicalmente su forma de pensar y sus gustos de un año a otro. Como afirma un empresario: "lo que a un niño le gusta cuando tiene 3 años, le aburre cuando tiene 4". Por eso, las marcas tienen que reaccionar rápidamente y darles moda, novedad y diversión a los niños*”.²

COMO INDIVIDUO (Variables Sicográficas)

El usuario Cikeo está comprendido por niños entre los 3 y 7 años de edad, que se encuentran en la etapa llamada *Primera Infancia*, fase (pre escolar) en la cual se desarrolla la psicomotricidad y se toman bases para el pensamiento lógico - Cognitivo. Están dentro del marco de referencia *Pre Operacional*, donde aprenden no solamente a sentir sino a pensar lógicamente.

a) Personalidad

Le gusta explorar nuevos aspectos que le permita sobresalir dentro de su círculo, está interesado en la amistad. Construye rasgos de autonomía, la independencia, exploración y confianza suelen ser características sobresalientes de los niños de

² http://www.dinero.com/wf_ImprimirArticulo.aspx?IdRef=3553&IdTab=1

esta edad, donde la creatividad está en proceso de desarrollo. El usuario Cikeo es activo físicamente, impulsivo, explorador, cariñoso, inocente, y permanece en constante interacción con su entorno para adquirir información que le ayude en su crecimiento diario.

b) Actitudes – Percepción

Los niños en este rango de edad tienen interés en relacionarse y hacer parte de un mundo adulto, además clasifican y establecen relaciones con el sistema objetual que los rodea, logrando un conocimiento sobre su contexto inmediato por medio de la experiencia.

c) Aprendizaje

En el momento de realizar sus actividades, las reglas simples en sus actividades son producto de una reflexión y comprensión lógica de las cosas, empiezan a obtener información de su contexto para abstraer conceptos y dar a conocer sus pensamientos, demostrando así mayor flexibilidad en las relaciones con su entorno.

d) Comportamiento

Los niños que se encuentran en etapa pre escolar, no tienen una clasificación clara entre la realidad y la fantasía, frente a esto su comportamiento varía según el tipo de actividad que estén ejerciendo. Se distinguen por su dinamismo e necesidad de interacción con su mundo exterior, están en constante cambio de personalidad, son distraídos y no se centran fácilmente en la realización de una tarea.

PROCESO DE TOMA DE DECISIONES

a) Influencias

Los niños son impulsivos, sus influencias están determinadas por su entorno inmediato, sus compañeros, gustos de quienes los rodean e información del medio sobre personajes y actividades. Además, debido al conocimiento que adquieren por medio de experiencia al interactuar con el contexto objetual y personal.

Porcentajes Discriminados Población Bogotá (ver Tablas 7 y 8)

Bogotá: 682.659 Niños

Tabla 2. Estimaciones y Proyecciones por sexo y edad

<i>Edad</i>	<i>Total</i>	<i>Niños</i>	<i>Niñas</i>
3	118,080	60,482	57,598
4	117,752	60,369	57,383
5	118,482	60,705	57,777
6	119,412	61,128	58,284
7	120,505	61,624	58,881

FUENTE: DANE Censo 2005/ Población Nacional – Series de Población – Estimaciones y proyecciones por sexo y edad. (2009)

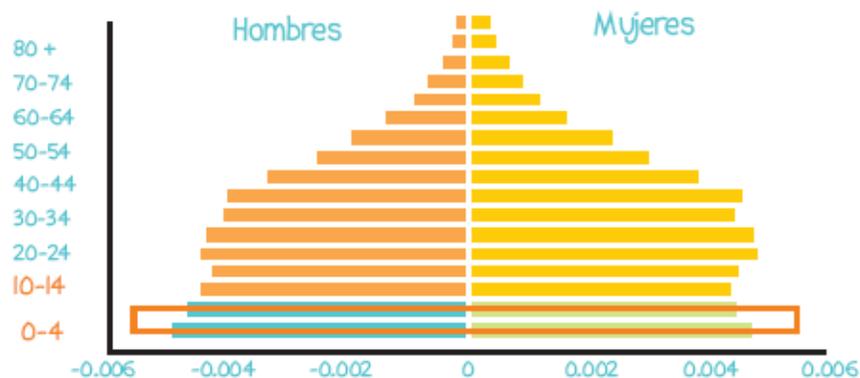
Tabla 3. Población Bogotá Mercado Objetivo

<i>Total Población Bogotá</i>	<i>Niños</i>	<i>Niñas</i>
7.185.889	359.294	323.365

Tamaño del Mercado: Mercado Real: 3.848.826 Niños 3-7 años

Mercado Objetivo (Bogotá): 682.659 Niños 3-7 años

Niños de nivel socio económico medio-alto en pre escolar: 53.364



Discriminación por Edades y Género: 3 – 7 años Población Bogotá

FUENTE: DANE Censo 2005/ Población Bogotá

A continuación, hacemos una representación cuantitativa sobre los alumnos inscritos por estrato en la ciudad de Bogotá, y específicamente en etapa pre escolar. Se encontró un número de **53.364** niños, que representan el mercado objetivo Cikeo teniendo en cuenta las características cualitativas que soportan el por qué de esta elección.

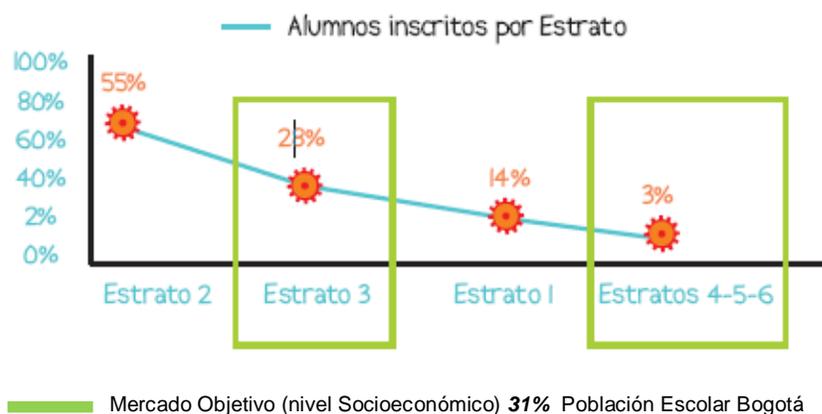


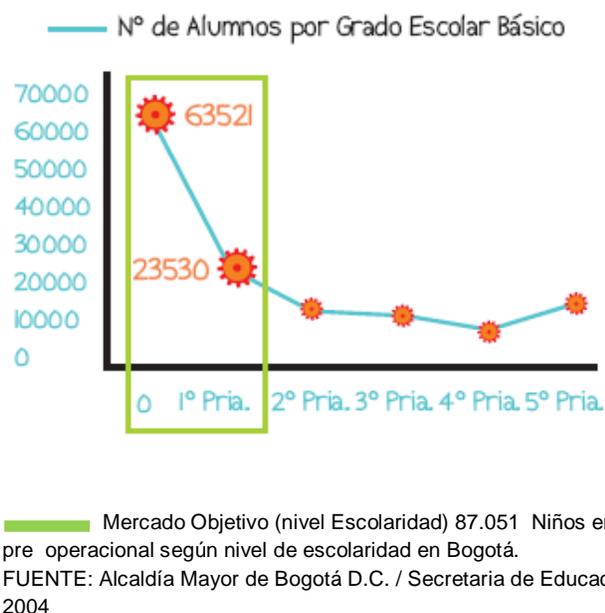
Tabla 4. Nivel Socioeconómico

Estrato 1	Estrato 2	Estrato 1 y 2	Estrato 3	Estrato 4-5-6
24.761	98.590	123.351	50.082	3.282

FUENTE: Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. / Secretaria de Educación 2004

Total Niños de estrato 3-4-5-6 en etapa pre escolar: **53.364 (31%)**

Otro aspecto de relevancia para la investigación son el enfoque en los grados escolares básicos, donde hay mayor participación de niños que se encuentran en la etapa de la Primera Infancia, frente a esto se encontró como dato significativo que los cursos que tienen mayor cantidad de niños son los pre escolares (87.051), los cuales son el núcleo fundamental de acción Cikeo.



* El 78,0% de la población colombiana de 5 a 6 años asiste a un establecimiento educativo formal.³

³ http://www.dane.gov.co/censo/files/boletines/bol_educacion.pdf

- **CLIENTE CIKEO**

Variables Geográficas:

- País: *Colombia*
- Región: *Zona Urbana*
- Ciudad: *Bogotá D.C.*



FUENTE: pediatraldia.wordpress.com

Variables Demográficas:

- Género: *Femenino / Masculino*
- Rango de Edad: *25 a 35 años*
- Nivel Socioeconómico: *Medio-Medio Alto-alto*
- Nivel Educativo: *Secundaria – Técnico – Profesional*
- Grupo Familiar: *Núcleo constituido por 3-5 personas aprox.*

COMO INDIVIDUO (Variables Sicográficas)

El *cliente Cikeo*, es una persona que en primera instancia quiere darle lo mejor en términos de desarrollo a su hijo(a), está interesado en adquirir productos innovadores que ayuden a estimular las capacidades psicomotrices y cognitivas, de forma divertida.

Al tener como mercado objetivo niños(as) entre los 3 y 7 años, quienes no toman la decisión de compra final, es muy importante para Cikeo, conocer su cliente para generar diseños apropiados no solo para los niños(as) sino que a su vez tengan una rotación media o alta en el mercado y sean atractivos.

a) Ciclo de Vida Familiar

Esencialmente son padres de familia <<Casados Jóvenes con Hijos>>, en un rango de edad aproximado de 25 a 35 años, los cuales tienen un poder adquisitivo mediano o alto. Sin embargo, dentro de esta clasificación encontramos <<Divorciados Jóvenes con Hijos>>, <<Solteros Jóvenes con Hijos>>.

b) Personalidad

Son adultos (padres de familia), que se encuentran en etapa de formación de núcleo familiar, son personas de un nivel socio económico y/o poder adquisitivo

medio/medio-alto/alto, que están interesadas en darle lo mejor a sus hijos o allegados (en este rango de edad 3-7 años) sin escatimar en precio mientras que el beneficio obtenido sea el mejor.

Buscan productos innovadores, prácticos en términos de una fácil manipulación, además les gusta propiciar en los niños actividades que los estimulen y los ayuden a desarrollarse de una mejor forma.

c) *Actitudes – Percepción*

Son receptivos ante nuevas propuestas, productos que mejoren su estilo de vida, su entorno inmediato y/o núcleo familiar, tienen en cuenta el factor económico en el momento de adquirir un producto, sin embargo hacen referencia al equilibrio “valor – beneficio” obtenido, generando mayor importancia en el factor beneficio.

d) *Aprendizaje*

El cliente Cikeo, tiene un conocimiento previo frente a marcas reconocidas en el mercado para niños, no obstante al ser jóvenes adultos reciben con satisfacción la nueva información y/o mensajes que se generen. Están dispuestos a probar nuevos productos y/o servicios, siempre y cuando cuenten con un respaldo y un conocimiento sobre calidad, beneficio y diseño de lo que adquieren. Adquieren conocimiento por experiencia, sin embargo uno de los puntos importantes en este ámbito son los mensajes interpersonales, como lo es el “voz a voz”, ya que son padres inexpertos en su mayoría.

e) *Comportamiento – Expectativas*

Dentro de las expectativas de nuestro cliente están las de encontrar productos para el desarrollo infantil; de alta calidad, innovadores y con diseño especializado que permitan tener una compra satisfactoria y un excelente beneficio para el usuario. Frente a esto, Cikeo tiene 7 líneas de productos determinadas por el tipo de desarrollo psicomotriz o cognitivo; para que el consumidor adquiera los productos de acuerdo a sus necesidades específicas.

Líneas de producto:

Líneas de Productos					
DEESARROLLO MÚLTIPLE PSICOMOTRIZ					
Desarrollo Motriz		Desarrollo Cognitivo			
Motricidad FINA	Motricidad GRUESA	Socio Afectiva	Memoria	Percepción	Razonamiento
 Motricidad Fina	 Motricidad Gruesa	 Papás	 Memoria	 Percepción	 Razonamiento
		Kit: Mascaras y Pelucas	Kit: Dirección	Kit: Crayolas Locas	Kit: Vida de Papel

- **PROCESO DE TOMA DE DECISIONES**

a) Influencias - Decisiones de compra y frecuencia de compra

La compra de productos Cikeo, obedece a un razonamiento lógico previo sobre la necesidad de adquisición por parte de los ciclos familiares mencionados anteriormente. Al ser productos especializados, requieren de un conocimiento y entendimiento básico para lograr captar la atención de los consumidores. La dinámica de compra es un proceso en este consumidor, donde se categorizan las necesidades específicas para hallar una solución.

Este consumidor es selectivo, sus influencias inmediatas están determinadas por varios aspectos, el primero y relevante es el entorno social, donde el peso de influencia grupal genera en ellos una necesidad de adquisición de productos que estén a la vanguardia para que sea mejorada su calidad de vida y de quienes los rodean; la influencia de su núcleo familiar es un factor que delimita sus decisiones de compra, al tener en cuenta aspectos económicos y de beneficio adquirido. Por otro lado, una gran influencia en su decisión de compra, es la presión que ejercen los niños.

De acuerdo a una encuesta realizada por Cikeo en donde le preguntábamos a los padres de familia (*¿Es usted quien decide que producto compra, o es influenciado por el gusto de su hijo(a)?*) encontramos que los padres respondieron asertivamente definiendo la mayoría que los hijos son quienes definen y/o influencias en la compra.

La frecuencia de compra del juguete se realiza constantemente en el año, sin embargo tiene épocas de mayor auge en las que es importante resaltar la decisión influenciada por la necesidad de la sociedad de consumo (Fechas Especiales) que intervienen en el comportamiento de los clientes.

- **Mercado Real (Colombia): 6.765.863 Adultos entre 25 y 35 años**

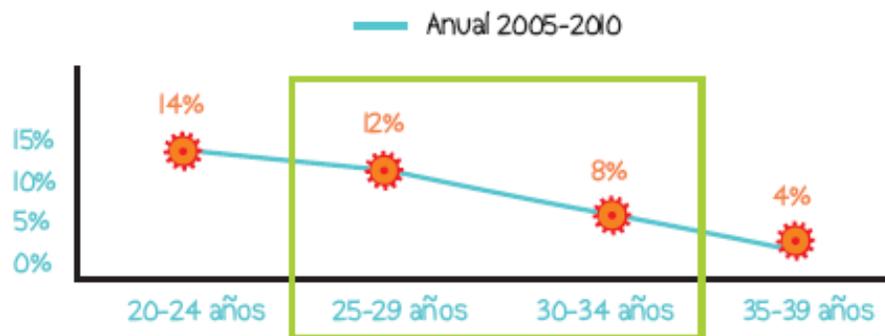
Para establecer el mercado potencial se determino con relación a las encuestas consultadas del DANE que los padres de familia con hijos comprendidos entre 3 y 7 años de edad en promedio son personas entre los 25 y 35 años (*ver Tablas 2 y 3*), a través de esto determinamos el mercado potencial en Colombia, de nivel socio económico medio alto y alto habitantes de estratos 3, 4,5 y 6.

Tabla 5. Series de Población – Segmentación 25-35 años

<i>Total Colombia</i>	<i>Adultos 25-29 años</i>	<i>Adultos 30-34 años</i>	<i>Total Adultos 25-35 años</i>	<i>División por estrato socio económico</i>
	8.47%	8%	16.47%	Estrato 3
				33.67%
				2,278,066
				Estrato 4
				48.97%
				3,313,243
				Estrato 5 y 6
				17.34%
				1,173,200
42,021,856	3,559,510	3,206,353	6,765,863	

FUENTE: DANE Censo 2005/ Población Nacional – Series de Población – Estimaciones y proyecciones por sexo y edad. (2009)

Tasas Específicas de Fecundidad por Edad



Relación Fecundidad por edad/Rango de 25-35 años en población colombiana.

Edad Media: 27.12 años

Tabla 6. Proyecciones de Tasas específicas de fecundidad por edad y edad media.⁴

Fecundidad por Edad	2005-2010	Edad Media
15-19	0.0734	
20-24	0.1444	
25-29	0.1231	27.12 Años
30-34	0.0830	
35-39	0.0492	

FUENTE: GÓMEZ MARTINEZ, C. L. Director de Estudios Censales. *Colombia proyecciones anuales de población por sexo y edad, 1985-2015*. PAG. 15 Ed. DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO NACIONAL DE ESTADÍSTICA DANE

CLIENTES – Mercado Adultos

En Bogotá este mercado está compuesto por **1.250.406 Adultos** quienes corresponden a las características cualitativas mencionadas anteriormente.

Porcentajes Discriminados Población Bogotá

Bogotá: 1.250.406 Adultos (Ver tablas 4 y 5)

Tabla 7. Población Bogotá - Cliente

Edad	Total	Hombres	Mujeres
25-29	651.446	309.714	341.732
30-34	598.940	286.404	312.536

⁴ DANE, http://www.dane.gov.co/files/censo2005/gene_15_03_07.pdf

Tamaño del Mercado: Mercado Real: 6.765.863 Adultos entre 25 y 35 años

Mercado Objetivo (Bogotá): 1.250.406 Adultos

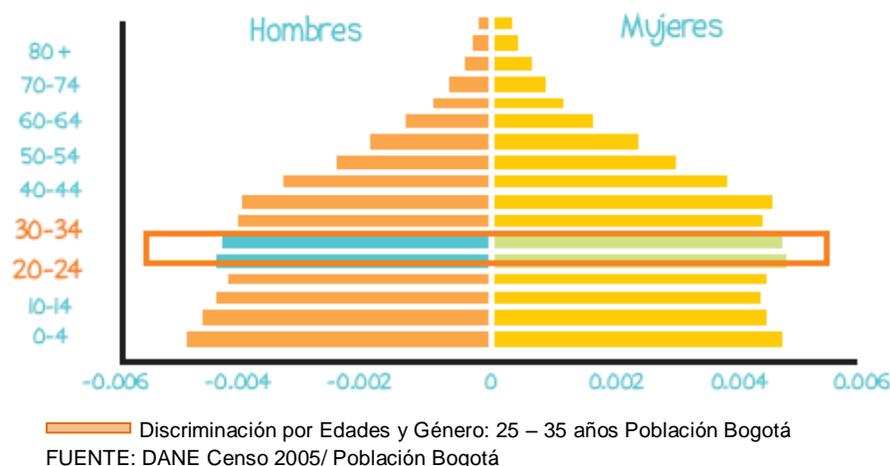


Tabla 8. Total adultos Bogotá

Total Población Bogotá	Total Adultos 25-29 años (9%)	Total Adultos 30-34 años (8%)
7.185.889	651.466	598.940

FUENTE: DANE Censo 2005/ Población Bogotá

Relación Niños por Mujer (Madres)

Bogotá 2009

0.28 Niños

En el 2005, las mujeres en Colombia tenían 2.4 hijos en promedio y los hogares eran habitados por 4 personas.⁵

Dentro de los factores para escoger el segmento cliente Cikeo, se encontró un rango de edad en el cual la tasa de fecundidad es mayor que en otras analizadas, frente a esto se tomó la determinación de enfocarse en este ya que permite conocer de forma profunda sus características cualitativas en cuanto a gustos, necesidad de compra, deseos, estilo de vida, entre otros aspectos mencionados anteriormente.

Se observa como el segmento, tiene un 20% de participación (fecundidad) dentro de la población colombiana, por esto es el grupo que tiene la mayor cantidad de hijos que corresponden a las edades a las cuales vamos dirigidas.

⁵ http://www.colombiastad.gov.co/index.php?option=com_content&task=view&lang=es&id=242

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

Diseñar productos infantiles que apoyen el Desarrollo Múltiple (Motriz y Cognitivo) en la Primera Infancia (3 a 7 años).

1.3.2 Objetivos Específicos

- Diseñar líneas de productos de apoyo para mejorar el Desarrollo Múltiple de los niños.
- Manejar una identidad e imagen empresarial adecuadas por Cikeo para cautivar los clientes y usuarios.
- Incentivar la creatividad en los niños, por medio de la interacción con los productos CIKEO.
- Propiciar el juego constructivo a través de la manipulación de objetos para construir - crear y obtener un resultado enfocado al desarrollo múltiple infantil.

1.4 LIMITES Y ALCANCES

LIMITES

De acuerdo con las capacidades actuales de la empresa Cikeo, los límites enumerados a continuación están contemplados teniendo en cuenta los factores económicos de la empresa, el capital y las capacidades productivas hasta el momento.

1. Entregaremos 2 modelos de aproximación formal de los productos Cikeo para la línea de producto de desarrollo Motriz.
2. La producción Cikeo la realiza por outsourcing.
3. Realizamos modelos de comprobación basados en entrevistas, street visión, método delphi, encuestas y comprobaciones directas con 5 niños, debido a las limitantes de tiempo y económicas para el desarrollo de estas.
4. Entrega de 2 productos-propuestas desarrollados integralmente, y 4 planteadas conceptualmente.

ALCANCES

Los alcances de Cikeo propenden demostrar las capacidades obtenidas a través de la carrera de Diseño Industrial de Paula Ussa y Silvia Malaver:

1. Plan de negocios Cikeo
2. Diseño de 6 productos: 2 con modelo de comprobación y 4 bocetados, dirigido a niños entre 3 a 7 años de Bogotá.
3. Nos comprometemos a entregar 2 modelos de producto (1 línea motricidad fina y 1 línea motricidad gruesa).
4. Diseño de 2 productos: Planteamiento Estratégico (Núcleo, Procesos productivos, Análisis Financiero: costos, precio de venta aproximado de producto, estrategias de comercialización e imagen gráfica del producto).
5. Planteamiento de 4 productos bocetados que comprenden cada una de las líneas: Psiquis, memoria, percepción y razonamiento.
6. Nos comprometemos a diseñar productos didácticos para el desarrollo múltiple.
7. Medios de comprobación
8. Entrega de Manual de Imagen Corporativa Cikeo
9. Nos comprometemos a desarrollar el manejo comunicativo-explicativo adecuado para los niños, para cada actividad a desarrollar en los kits.
10. Análisis financiero de los dos productos (Kit bisutería – Kit equilibrio)
11. Plan de Marketing

1.5 MISIÓN – VISIÓN

¿Quiénes Somos?

Cikeo es una empresa especializada en el diseño de productos que apoyan el DESARROLLO MÚLTIPLE (motriz y cognitivo) de niños(as) durante la etapa pre escolar (3-7 años).

Estamos comprometida con padres de familia e hijos; estableciendo una diferencia en el mercado al ofrecer productos que estimulan el sentido comunicativo de forma creativa. Por esto al adquirir productos CIKEO el beneficio se mide en términos de desarrollo en los niños.

Misión Cikeo

Nuestra misión es diseñar productos que apoyan el Desarrollo Múltiple (motriz y cognitivo) de niños(as) en etapa pre escolar.

Visión Cikeo

Cikeo pretende consolidarse en un mediano plazo (2012) como una empresa reconocida en el mercado nacional por sus diseños divertidos, prácticos, innovadores, y seguros que apoyan y estimulan el desarrollo de los niños.

1.5.1 Valores Empresariales

✓ Desarrollo

Es el objetivo principal del diseño de los productos Cikeo, con el fin de generar mejoras en el desempeño de las capacidades motoras y perceptuales de los niños, por medio de actividades creativas, que cobijan las etapas de desarrollo infantil.

✓ Estimulación

Cikeo considera necesario apoyar el desarrollo integral de los niños(as), por esto los productos están diseñados basados en la Función Simbólica.

✓ Juego Constructivo

El juego constructivo Cikeo es una característica esencial que determina la interacción del usuario con los productos diseñados para el desarrollo creativo, psicomotriz y cognitivo en los niños(as).

✓ Compromiso

Cikeo se compromete a satisfacer los clientes y a mantener la calidad de sus productos.

1.6 MARCO REFENCIAL

1.6.1 Marco Teórico Primera Infancia

Cikeo mantiene constante investigación sobre los temas referentes a los niños por esto de acuerdo con esta la investigación y la segmentación realizada, se llegó a la conclusión que al grupo al cual va dirigido el trabajo de grado Cikeo son niños(as) que se encuentren en la *Primera Infancia*, es decir entre las edades de 3 a 7 años.

Frente a esto, para consolidar la argumentación, se hizo un análisis y selección de información que generó bases sólidas para definir determinantes y requerimientos de diseño.

Durante la recopilación de información se encontró información relevante para el desarrollo de un concepto de diseño que conlleva a solucionar o complementar el desarrollo de los niños en las edades antes mencionadas. Esta información está dividida por temas relevantes para la investigación, desde las áreas: educativa, psicológica, terapéutica, entre otros.

EDUCACIÓN

La primera infancia, comprende niños(as) entre los 3 y 7 años, que asisten a una educación básica preescolar o participan de la etapa preescolar. En este rango de edad, los niños tienen un crecimiento lento con relación a los 3 años anteriores, progresan en coordinación y desarrollo físico, empiezan a recordar mejor, a razonar, hablar apropiadamente y su pensamiento está en constante cambio. Razón por la cual Cikeo propende por el desarrollo de esta etapa para mejorar las aptitudes psicomotoras y cognitivas de los niños.



FUENTE: www.crecebebe.com

Los niños de estas edades tienen un desarrollo creativo relacionado a los elementos del entorno, los cuales perciben no como elementos que componen un sólo ambiente, sino como agentes independientes. Debido al aprendizaje acorde a la etapa en la que se encuentran, este les permite ir reconociendo cada objeto <<uno a uno>> generando un reconocimiento que forja memoria, desarrollando

asociaciones y generando la conformación de un espacio compuesto por elementos que crean un sólo espacio.

Hacen avances importantes en el desarrollo motriz, hay mayor coordinación entre los sentidos, estos aspectos, son determinantes ya que son prerrequisitos para poder realizar deportes, baile y otras actividades que comienzan en una etapa posterior. El aprendizaje de estas habilidades se da por medio de la práctica y la repetición que realiza el niño de este tipo de actividades, de acuerdo a esto, a medida que va haciendo uso de sus capacidades motoras, se genera un aprendizaje cognoscitivo que con la repetición contribuye al mejoramiento de las aptitudes motrices partiendo de reacciones de motricidad gruesa, conllevando al desarrollo de la motricidad fina.

La psicomotricidad en la educación infantil

En la intervención psicomotriz se considera de primordial importancia que Cikeo tenga en cuenta:

El profundo respeto a la madurez y al desarrollo de cada niño. La <<intervención de fuera para dentro>> es decir, del sensomotor hasta la interiorización. Potenciar la espontaneidad y la creatividad del niño, a través de la percepción, representación y control de sus actividades de desarrollo.

Diversión segura

“La psicomotricidad es una técnica que por intervención corporal, trata de potenciar, instaurar y/o reeducar la globalidad de los niños en aspectos motores, cognitivos y afectivos. A través de la psicomotricidad se pretende que el niño, al tiempo que se divierte, también desarrolle y perfeccione todas sus habilidades motrices básicas y específicas”⁶. Por esta razón Cikeo incentiva las actividades de desarrollo para que los niños potencien una sana y divertida socialización con otros de su misma edad y de esta forma se fomente la creatividad, la concentración, la relajación, entre otros aspectos.

PSICOLÓGICO

De acuerdo con el libro: “Salud a través de la Educación” de la Dra. Michaela Glöckler”, dice que: “La maduración diferenciada del sistema nervioso y la coordinación sensomotora (es decir, la conexión entre función sensitiva y la

⁶ <http://www.guiainfantil.com/servicios/psicomotricidad/beneficios.htm>

actividad muscular) requiere de mucha actividad y entrenamiento. El movimiento corporal coordinado y la alegría de descubrir el mundo sensible con ayuda de todos los sentidos es el don natural de los niños. Ellos saben de manera instintiva, que esto les es benéfico. Por esta razón se deben crear espacios para el movimiento y el juego en los cuales los niños se puedan mover tan hábilmente como les corresponda a su edad.”

Con relación al desarrollo de las aptitudes motrices se encuentra la *quirilidad* entendida como la preferencia del uso de una mano más que la otra en la realización de diversas funciones motoras y este desarrollo se da en la etapa conocida como pre operacional esto se da de manera natural pero se puede mejorar el uso de sus aptitudes a través de la buena interacción y asociación que el niño genere con los elementos que encuentre en su entorno lo que le permite una mejor adaptación.

Los avances en estas destrezas motrices a medida que se desarrollan, físicamente les permiten hacer una variedad amplia de actividades, como por ejemplo al desarrollarse los músculos gruesos les ayuda a correr, saltar, brincar, entre otros, mientras que en la creciente coordinación óculo manual les ayuda a usar las tijeras, seguir un recorrido, usar palillos, dobleces, entre otros.

Teniendo en cuenta el proyecto en el que uno de los valores fundamentales es contribuir con el desarrollo, estos datos ayudan a determinar el tipo de actividades que son apropiados para estimularlos y por consiguiente apoyar su desarrollo.

Dentro de los aspectos del desarrollo intelectual, se considera importante resaltar el hecho que en esta edad, empiezan a procesar la información de una forma equilibrada entre eventos reales y eventos imaginarios, de acuerdo a esto, uno de los aspectos que contribuyen para determinar una línea de trabajo es la memoria reducida de los niños(as), debido a su poco conocimiento, por esto la comprensión de sus procesos mentales es limitada.

Su habilidad de reconocimiento, es buena, sin embargo su habilidad para recordar es deficiente, lo cual nos arroja un dato interesante para confrontar y determinar una variable de diseño. Aunque los niños de este rango de edad recuerden un objeto por ejemplo, no son capaces de identificar su nombre inmediatamente, por esto uno de los puntos que debemos abarcar en el manejo de nuestro proyecto es el de generar asociaciones en nuestros productos que ayuden a los niños a

procesar la información de una forma más amigable mientras estimulamos su *desarrollo artístico –social-comunicativo*.

Por otro lado, dentro de su desarrollo cognoscitivo, los niños a los cuales van dirigidos los productos Cikeo, se encuentran en la llamada “*Etapa Pre operacional*” de Piaget, donde se encuentra el crecimiento del recuerdo como factor fundamental. Cabe anotar que Cikeo hace referencia a Piaget teniendo en cuenta las aplicaciones de estas teorías revaluadas y contemporáneas a la educación y psicología actual.

En esta etapa se sientan las bases del pensamiento lógico, y empiezan a hacer representaciones de cosas que no estén a su alrededor gracias a conocimiento previo de su entorno inmediato.

Contemplando estos aspectos, es clave adoptar una *función simbólica* en los diseños Cikeo, con el fin de mejorar la habilidad de los niños de aprender a través del uso de las representaciones sensoriales. Los símbolos y las señales, ayudan en el aumento de la capacidad de comunicarse con los demás.

En el juego simbólico, los niños hacen que un objeto represente algo más, le dan un nuevo significado de acuerdo a sus percepciones y valores inmediatos, por esta razón Cikeo como empresa pretende que sus productos además de contribuir con el desarrollo de los niños les abra un mundo en el que *la imaginación y la creatividad son factores que además de ser divertidos involucran una serie de elementos que faciliten la tarea de desarrollo*.

Al retomar este concepto de Piaget, se encuentra como a través del uso de símbolos basados en el recuerdo, los niños en esta etapa piensan en formas nuevas y creadoras.

Los niños en esta etapa, se “centran” o enfocan en un aspecto o situación, y descuidan los otros, llegando generalmente a conclusiones ilógicas, no pueden “descentrarse” o llegar a pensar simultáneamente en varios aspectos de una situación.

Una de las dificultades de los niños en esta etapa es la imposibilidad de entender como una operación puede ir en dos direcciones, o como dice *Diane Papalia:(1998)*, “se genera la actitud conocida como irreversibilidad”. Además dentro de las dificultades se les imposibilita reconocer el significado de las

transformaciones de un estado al otro. Estas dificultades o conceptos mencionadas anteriormente, contribuyeron a enfocar el tipo de soluciones (a nivel conceptual) para ayudar a los niños en su desarrollo en la etapa de la primera infancia.

Un aspecto determinante en el desarrollo del proyecto de grado Cikeo, es el hecho que en esta etapa, la diferenciación de géneros es determinante, ya que empiezan a surgir preguntas de acuerdo con los rasgos que se marcan no solo físicamente sino en la forma de actuar, pensar y sentir tanto de los niños como de las niñas. Esto no quiere decir que todas las respuestas de diseño están enmarcadas en una discriminación por género, sino por el contrario es una característica para Cikeo que le permite diseñar productos de acuerdo con los roles a desarrollar por cada género pero su imagen grafica como empresa mantiene la neutralidad en lo referente a los géneros. Esto para generar un mejor desempeño del niño(a) dependiendo del tipo de desarrollo o actividad a incentivar teniendo en cuenta como el reconocimiento de sus roles por género afecta la personalidad de cada uno de ellos.

“Juego cognoscitivo: Juego que involucra el lenguaje la repetición de sonidos y permite que los niños dominen los diferentes sonidos piensen y desarrollen actividades cognoscitivas”.

Cikeo considera importante el juego cognoscitivo que permite el desarrollo en los niños de manera recreativa y a su vez continua con la forma como se comunican los niños y de igual manera aprenden a generar asociaciones y aumentan su desarrollo cognitivo, con el tiempo desarrollando un aprendizaje repetitivo que le permite crear nuevos espacios a través de lo aprendido previamente.

Con este proyecto, se determino que el Juego constructivo es un parámetro transversal que determina todas las actividades diseñadas por Cikeo, frente a esto, se abarca el nivel de *juego cognoscitivo*, y específicamente el tipo de *juego constructivo*, donde hay manipulación de objetos para construir o crear algo y obtener un resultado.

Psicomotricidad para Cikeo

“La psicomotricidad favorece la salud física y psíquica de los niños”⁷, al tratarse de una técnica que les ayuda a dominar sus diferentes movimientos corporales, mejorando su relación y comunicación con el mundo que los rodea. Está dirigido a

⁷ <http://www.guiainfantil.com/servicios/psicomotricidad/>

todos los niños y niñas, normalmente hasta los 7 años de edad, por esta razón *Cikeo* se centra en la primera infancia. Las estimulaciones, que ayudan a desarrollar la psicomotricidad de los más pequeños están recomendadas para quienes presentan problemas tales como: hiperactividad, déficit de atención, concentración y dificultades de integración.

Según *Guía Infantil.com* “(...)La psicomotricidad permite al niño a explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles y disfrutar del juego y a expresarse con libertad.”⁸

La psicomotricidad tiene un lugar muy importante en la educación infantil, y específicamente teniendo en cuenta nuestro desarrollo en la *primera infancia*, reconoce que existe una gran interdependencia entre los desarrollos motores, afectivos e intelectuales. La psicomotricidad es la acción del sistema nervioso central que crea una conciencia en el ser humano sobre los movimientos que realiza a través de los patrones motores, como la velocidad, el espacio y el tiempo.

Cikeo como empresa de Diseño Industrial diseña productos que contribuyen a los niños en el desarrollo de sus capacidades psicomotrices, reconoce como parámetro relevante establecer los beneficios que se generan en los niños al hacer uso de sus productos:

Beneficios Estimulación Psicomotriz CIKEO:

- ✓ Conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento.
- ✓ Dominio del equilibrio.
- ✓ Control de diversas coordinaciones motoras.
- ✓ Control de la respiración.
- ✓ Orientación del espacio corporal.
- ✓ Adaptación al contexto inmediato del niño.
- ✓ Mejora de la creatividad y expresión comunicativa.
- ✓ Desarrollo del ritmo.
- ✓ Mejora de la memoria.
- ✓ Estimulación en dominio sobre planos: horizontal y vertical.
- ✓ Mejora en nociones de intensidad, tamaño y situación.
- ✓ Discriminación de colores, formas y tamaños.
- ✓ Organización del espacio y del tiempo.

⁸ <http://www.guiainfantil.com/servicios/psicomotricidad/>

TERAPÉUTICO

Dentro de la investigación realizada, se utilizó la teoría terapéutica llamada “*arte terapia*” que gracias a las investigaciones científicas que la aprueban, nos da guía para conceptualizar y argumentar características del proyecto, frente a este tema, se reconoce cómo este método permite o estimula a los niños a tener una expresión de sentimientos. Permite ejercitar ojos y manos, mejorar coordinación, y es una forma de auto expresión ya que al tener espacios de desarrollo libre liberan sus pensamientos.

La creatividad es la capacidad del ser humano de ampliarse y profundizarse a nivel individual y colectivo en diferentes ámbitos: lenguaje, tecnología, ciencia, arte, relación y acción con el mundo, por esto, pretendemos estimular por medio de los productos Cikeo la el nivel 1 de Creación: *La Creación Modesta* la cual tiene valor solo para el individuo (en este caso niño) y tal vez para su pequeño círculo de familiares y amigos, con el fin de permitirles que el poder de la fantasía trascienda a la realidad por medio de sus creaciones guiadas en algunos de nuestros productos, una capacidad de descubrir relaciones entre las cosas y generar una sensibilidad y fuerza de la percepción.⁹ Esto, va de la mano con el primer nivel de los tipos de creatividad, el *nivel Expresivo* donde se relaciona con el descubrimiento de nuevas formas para expresar sentimientos, por ejemplo los dibujos de los niños les sirven de comunicación consigo mismo y con el ambiente.

Aunque los niños se comunican a través de diferentes formas la comunicación grafica es la demostración más clara que demuestra lo que el niño está sintiendo por alguna situación o como la está interpretando, en el caso de pedirle a un niño que pinte elementos que recuerde de su casa el no asocia directamente su cuarto con los elementos que están en el sino que asume que cada elemento es esencial para su ambiente y expresa con mayor o menor interés gráficamente en relaciona la tamaño de dibujo que objetos son más relevantes, de igual manera en la expresión grafica el niño con el tiempo empieza a desarrollar adaptaciones a la percepción que él tiene de profundidad representándola a través del tamaño de los elementos dibujados.

La necesidad de los niños por generar una conexión con la sociedad los lleva a ser más creativos e interactuar con el medio a través de la comunicación, presente en el lenguaje verbal, escrito, gestual, grafico entre otros la expresión artística en

⁹ html.rincondelvago.com/creatividad-artistica.html

el niño le permite generar asociaciones de su entorno con los imaginarios propios de los niños de esta manera el niño va creando su propio universo y genera diferentes adaptaciones del mundo.

Cecilia Prada (1989) en su libro *Arte Infantil*: nos habla de las aproximaciones del niño a la comunicación a través de la expresión artística y nos recuerda como las obras de artes de grandes autores están siempre cargadas emocionalmente y dice que la razón instintiva de proyectar la imagen interior a las otras personas es una necesidad que tiene el artista de manifestarse la cual es una anhelo de la niñez.

Con relación a esto Cikeo considera importante *rescatar la comunicación del niño creativa* a través de su expresión o desarrollo artístico el cual le va a permitir exponer e interpretar lo que ve y como lo siente; lo que ya está generando una primera *aproximación a la comunicación de manera artística*.

Una determinante que surge de este marco teórico, es el hecho de establecer en los productos Cikeo características que le permitan al usuario generar diferentes soluciones o respuestas a la actividad planteada para el desarrollo por los productos Cikeo donde con las bases establecidas ayudan a estimular la creatividad guiada, sin limitar su capacidad de acción.

DEPORTE

El *Dr. David Gallahue* presenta los modelos referentes a las clasificaciones más utilizadas que tienen que ver con el movimiento. Así, menciona que hay habilidades en donde se toman en cuenta los aspectos musculares (amplitud de la extensión muscular); algunas en donde entran en juego aspectos temporales del movimiento (el tiempo en que se llevan a cabo); otras más en las que juegan un papel importante los aspectos ambientales (contexto en el que se ejecuta el movimiento); y una última clasificación en donde se prioriza el aspecto funcional (el propósito del movimiento).

Por su importancia, se reproduce a continuación la tabla que presenta el Doctor Gallahue¹⁰, en donde se halla inserta la clasificación de las habilidades abiertas y cerradas.

¹⁰ Gallahue, David L., & Ozmun, John C. (2006), *Understanding Motor Development: Infants Children, Adolescents, Adults*, Sixth Edition, McGraw-Hill Higher Education. pp. 17.

CLASIFICACIÓN DEL MOVIMIENTO			
Modelos unidimensionales más populares (Descripción de Gallahue)			
ASPECTOS MUSCULARES Amplitud de la extensión del movimiento	ASPECTOS TEMPORALES Tiempo en que ocurre el movimiento	ASPECTOS AMBIENTALES Contexto en que se ejecuta el movimiento	ASPECTOS FUNCIONALES Propósito del movimiento
Habilidades Motrices Gruesas: Utilizan varios músculos para ejecutar una tarea de movimiento (correr, saltar, lanzar, cachar)	Habilidades Motrices Discretas: Tienen un inicio y fin perfectamente definidos (batear una pelota)	Habilidades Motrices Abiertas: Ocurren en un ambiente impredecible y en constante cambio (lucha, cachar una pelota de aire, algunos juegos de computadora)	Habilidades Motrices de Equilibrio: Ponen énfasis en ganar o mantener el balance, ya sea estático o dinámico (sentarse, pararse, pararse sobre un pie)
Habilidades Motrices Finas: Utilizan varios músculos pequeños para ejecutar con precisión una tarea de movimiento (escribir, escribir a máquina o en computadora, tejer, pintar)	Habilidades Motrices Seriadadas: Series de habilidades discretas ejecutadas en una rápida sucesión (drible, bote)	Habilidades Motrices Cerradas: Ocurren en un ambiente invariable (pegar a la pelota en el golf, tiro libre en básquetbol)	Habilidades Locomotrices: Transportan el cuerpo de un punto a otro (arrastrarse, correr, salto de altura)
	Habilidades Motrices Continuas Ejecutan repetidamente por un lapso determinado de tiempo (pedalear una bicicleta, natación, tocar el violín)		Habilidades Manipulativas Imprimen o reciben fuerza de un objeto (golpear, colear, escribir a máquina o en computadora, tejer)

FUENTE: GALLAHUE, David L., & Ozmun, John C. (2006), *Understanding Motor Development: Infants Children, Adolescents, Adults*, Sixth Edition, McGraw-Hill Higher Education. pp. 17.

1.6.2 Investigación

a) Método Delphi

Con el fin de obtener información para lograr un desarrollo completo del proyecto de grado Cikeo, se realizaron investigaciones aplicando los diferentes métodos o herramientas investigativas que nos permitieron corroborar información y sustentar el diseño; entre las herramientas utilizadas están el “*método delphi*”, Entrevistas, encuestas y street vision. Frente a esto, se desarrollo el método de

expertos método delphi, consultando a diferentes personas expertas en el tema que gracias a su conocimiento sobre el tema trabajado por Cikeo nos permitieron tomar decisiones.

Las personas, con las que hemos tenido contacto Directo y nos han expuesto sus ideas son:

- **Jennifer Jordán**
Accionista ESTIMULARTE
C.C. Hacienda Santa Bárbara Local B-119 teléfono: 6122338,
C.C. Unicentro Local 1-174 teléfono: 2130096,
C.C. Atlantis Plaza Local 306c teléfono: 6912678
Info@estimulartebebe.com

- **Mónica Guevara**
Pedagoga Jardín infantil “Mi Pequeño Mundo”
Calle 131 No. 77 - 04
Tels. (571) 226 7914 - 271 3638

- **Nubia Amparo Sánchez y Mónica Borda Arango**
Pedagogas Jardín infantil “Mi Pequeño Mundo”
Calle 131 No. 77 - 04
Tels. (571) 226 7914 - 271 3638

- **Patricia Rivera**
Pedagoga Jardín infantil “Mi Pequeño Mundo”
Calle 131 No. 77 - 04
Tels. (571) 226 7914 - 271 3638

b) Encuestas

De acuerdo con una investigación efectuada previamente en (8° Semestre) se realizaron 40 encuestas en adultos padres de familia y 40 a niños entre los 4 y 7 años, a través de estas se obtuvieron datos que permitieron corroborar información a nivel estratégico, de diseño y general sobre el mercado objetivo Cikeo, información de gran importancia para el desarrollo de Cikeo.

A lo largo de la investigación se tomaron decisiones que no permiten que estas encuestas se retomen en su totalidad, sin embargo preguntas como las N°: 2, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 13, y 14 de la encuesta hecha a adultos, y las N° 1, 2, 3, 4, 5 y 6 de la

realizada a los niños, arrojaron datos útiles para la concepción de Cikeo como empresa y productos.

c) Street Vision

Se realizaron diferentes corroboraciones en lugares de venta y uso de productos con las características establecidas por Cikeo o similares, con el fin de obtener datos que ayuden con el desarrollo del proyecto. Con lo anterior antes mencionado se visitaron:

- *BACK TO SCHOOL*. Calle 85 con Carrera 11
- *ESTIMULARTE*. C.C. Hacienda Santa Barbará, C.C. Unicentro, C.C. Atlantis Plaza. Bogotá
- *JARDÍN INFANTIL MI PEQUEÑO MUNDO*. Avenida Suba. Bogotá
- *YOUNG STARS*. C.C. Santa Ana Calle 110 No 9A-70 Bogotá
- *FORUM LIBROS* C.C. Santa Ana Calle 110 No 9A-70 Local 208 (571) 637-8599 Bogotá
- *ARISMA LTDA* Cr 15 No 52ª- 06 Piso 4 Tel 3459392 Bogotá
- *CARREFOUR* C.C. Santa Ana Calle 110 No 9A-70 (571)6577000 Bogotá
- *KIDS TOWN* La calleja calle 127 bis # 19 -47 Tel:(571) 7039287
- *TOWER RECORDS* C.C. Andino Cra. 11 N° 82-71 Local 201-202 Tel: 2360020
- *FALABELLA* Calle 185 N° 45 – 03 Teléfonos: 57 1 7420404 Ext 6029 - 6030 - 6031 – 6032 Bogotá
- *PEPE GANGA* Calle 116 (57)(1) 4865050 Bogotá
- *IMAGINARIUM* CALLE 122 21-25 BOGOTA, Teléfono 6373275 Bogotá

1.7 DISEÑO DE PRODUCTO

1.7.1 Definición de Producto

- Beneficio Productos = Desarrollo Múltiple
- Juego Constructivo = Desarrollo Creativo
- Estimulación = Desarrollo Comunicativo
- Empaque Secundario Funcional = Parte de la Actividad
- Estética / Comunicación Divertida = Fácil Uso
- Generación de Asociaciones = Función Simbólica
- Seguridad = Excelentes Acabados / Diseño bajo Normatividad

1.7.2 Concepto de Producto

Los productos Cikeo son diseñados para niños comprendidos entre las edades de 3 a 7 años, son productos para el desarrollo múltiple debido que para Cikeo el éxito del mejoramiento en las aptitudes psicomotrices y cognitivas del niño se hace presente en las actividades que permiten realizar un conjunto de aprendizaje que va a verse reflejado en las aptitudes del niño y su expresión. Los productos representan a la empresa a través del desarrollo múltiple, la imagen y calidad, con el fin de satisfacer las necesidades de los clientes y usuarios mercado actual.

CARACTERÍSTICAS DE LOS PRODUCTOS CIKEO

BENEFICIO: El beneficio de los productos Cikeo se hace presente a través de las actividades por medio de las cuales lo niños(as) desarrollan sus capacidades psicomotrices y cognitivas.

DISEÑO: Los diseños Cikeo son exclusivos y tienen características simbólicas, funcionales y formales, determinadas por la identidad de la empresa a través de las cuales nos diferenciamos por el buen manejo del lenguaje simbólico; agradable para niños (usuario) y los padres (cliente).

CALIDAD: La calidad de los productos Cikeo se hace presente en todas las áreas del producto garantizando el buen funcionamiento y manejo de los mismos.

SEGURIDAD: La seguridad para Cikeo es muy importante por lo que se establecieron parámetros de diseño entorno a la seguridad de los productos garantiza el cumplimiento de los estándares establecidos para el sector.

Atributos del producto

- Apoya el desarrollo Motriz y cognitivo
- Productos funcionales
- Decorativos
- El empaque es parte del producto
- De colores vivos para los niños
- Generador de asociaciones en los niños
- Conceptualizado desde el medio ambiente

PROCESO COMUNICATIVO

Receptor:

- Usuario: Niños de edades entre los 3 a los 7 años.
- Consumidor: Niños y padres interesados en el desarrollo psicomotriz y cognitivo.
- Cliente: Padres de familia, Instituciones gubernamentales, pedagogos, Psicopedagogos, Psicólogos, Entidades para el desarrollo infantil.

Filtros:

- Perceptivos: Los productos Cikeo son productos para el desarrollo de los niños, que interfieren en el área cognoscitiva a través de la interacción, y promueven cambios en el desarrollo comunicativo de los mismos.
- Culturales: Los cambios que se generan a través de nuestros productos se ven reflejados en las capacidades desarrolladas en los niños. Lo que le permite una mejor comunicación con el entorno.

Actividades:

- Contexto: teniendo en cuenta las características del usuario Cikeo(Niños(as) entre los 3 a 7 años) encontramos como principal contexto el lugar de vivienda pero contemplamos que los productos permiten el desarrollo de las actividades en diferentes lugares donde se desee desarrollar las actividades.

Frecuencia:

- La frecuencia de uso está dada por el interés que el producto desarrolla en cada usuario; por lo tanto esta frecuencia es fluctuante. Es decir, dependiendo del número de veces que el niño desee hacer uso del producto para la realización de las actividades, la frecuencia varia.

COMUNICACIÓN DEL OBJETO DE DISEÑO:

Teniendo en cuenta, la investigación, las entrevistas y el estudio de mercado, donde los productos existentes tienen características agradables y de diseño pero son poco innovadores y no se encuentran con estas características productos nacionales.

La comunicación es un factor determinante en el diseño de los productos Cikeo y es una característica diferenciadora en el mercado representado a través de la imagen gráfica y el lenguaje desarrollado por medio de la función simbólica el cual

permite al usuario y el cliente el aprovechamiento del producto. De acuerdo a estos aspectos, los parámetros a tener en consideración son:

Funciones Estético-formales: Ligero, adaptable, orden de asimilación de los contrastes del objeto. Dentro de la estética formal, tenemos en cuenta los siguientes elementos:

Psicomotriz, funcionales, gráficos e integrales.

Funciones Indicativas: Los puntos que vamos a tener en cuenta son: contraste, texturas, empaque, manual o guías de uso, delimitación, orientación, solidez (determinada por 3 aspectos que son el centro de gravedad del objeto, el tamaño de la base de apoyo y la acción de fuerzas), funcionalidad, versatilidad, seguridad, el manejo, ergonomía y calidad.

Funciones Simbólicas: Por medio de personajes, y patrones comunicativos establecidos por la empresa Cikeo, generamos asociaciones directas de aprendizaje, estas representaciones permiten que los niños logren adquirir un conocimiento por medio de simbologías relativas sobre contextos, secuencias y lógicas de actividades.

1.7.3 Parámetros de Diseño

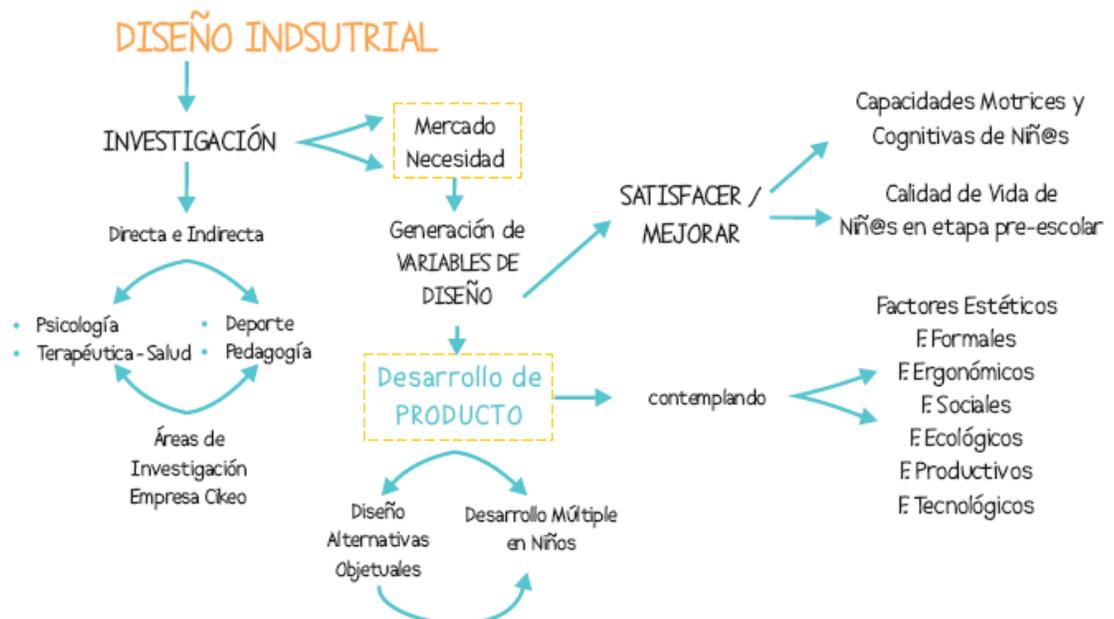


Figura 2. Gestión de Diseño en la Empresa / Parámetros de Diseño

1.7.4 Condicionantes y Normativas

Normas Técnicas Colombianas: ICONTEC

- **NTC- 4894** “Seguridad de los Juguetes”
En lo referente a requisitos estructurales de los juguetes como su forma, tamaño, contorno, espacios entre partes entre otros. Lo concerniente a las advertencias y/o uso de las instrucciones adecuadas para el uso de ciertos juguetes o en sus empaques. Y por ultimo contemplando las calidades de los materiales y las características del mismo.
- **NTC EN 71-1** “Seguridad de los Juguetes: Propiedades Mecánicas y Físicas”
- **NTC EN 71-2** “Seguridad de los Juguetes: Inflamabilidad”
- **NTC EN 71-3** “Seguridad de los Juguetes: Migración de ciertos elementos”
- **NTC EN 71-4** “Seguridad de los Juguetes: Juegos de Experimentos Químicos y actividades Relacionadas”
- **NTC EN 71-5** “Seguridad de los Juguetes: Juguetes Químicos distintos de los Juegos de Experimentos”
- **NTC EN 71-6** “Seguridad de los Juguetes: Símbolos Gráficos para el Rotulado de Advertencia sobre la edad”
- **NTC- 5079** “Aspectos de Seguridad y Directrices para la Seguridad Infantil”

A continuación se presenta un listado de las principales normas que Cikeo tiene en cuenta para el diseño de sus productos para el desarrollo infantil. Estas se encuentran divididas en características formales, técnicas, productivas, de usabilidad, funcionales, normatividades establecidas para el sector y un listado de las entidades encargadas de regular y establecer estas Normatividades.

a) FORMALES:

Son productos que le permiten al usuario el desarrollo motriz y cognitivo de manera interactiva. Las superficies de apoyo están diseñadas con materiales que permiten un buen agarre y manejo del producto. Los productos tienen colores fuertes vivos para generar en el usuario interés y creatividad.

Este es un producto que permite al usuario claridad en el momento de su uso. Esto conlleva a que el producto tenga como requerimiento formal, el que no sea complejo en sus formas y manejo.

b) TÉCNICOS:

No se puede utilizar para la producción ni materialización del producto materiales tóxicos, deben utilizarse productos que sean higiénicos, alergénicos, que permita su fácil limpieza y además sea liviano permitiendo un fácil transporte (portabilidad).

Térmicos: No deben contener características de Inflamabilidad ni líquidos calientes

Químicos: Alergénicos, caranogenos, toxicidad corrosión.

Calidad (Lo que pide el cliente-consumidor)

La calidad para Cikeo, es uno de los factores más relevantes, teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- ✓ Seguridad Usuario: Al ser productos que van a ser usados directamente por niños, deben tener los más altos estándares de calidad en cuanto a materiales, diseño y producción, con el fin de asegurarle a nuestros clientes, un máximo respaldo en el desarrollo de las actividades de los niños.
- ✓ Confianza Cliente: La calidad de materiales (que no tengan contenidos tóxicos, alergénicos, entre otros), además de una larga duración y los excelentes acabados (sin astillas, sin aristas agudas, etc.), van a describir el compromiso Cikeo con la sociedad al diseñar y desarrollar productos eficientes e integrales. Gracias a esto se genera una buena apropiación por parte de los clientes con los productos de la empresa (en cuanto a calidad) y lograr recompra y fidelización de marca, teniendo en cuenta las exigencias de este mercado.
- ✓ Competencia: Al tener en cuenta los buenos acabados y materiales de productos importados, es un factor determinante para lograr cautivar el mercado teniendo en cuenta que Cikeo es una empresa 100% colombiana y las marcas actuales nacionales no representan estándares de calidad muy altos.

c) PRODUCTIVOS:

El producto a pesar de tener una producción tecnológica y unas características de producción innovadoras la producción está encaminada a la utilización mínima de elementos para evitar las alzas en los costos del producto.

Todos los juguetes destinados a uso humano deberán demostrar que la biodisponibilidad diaria resultante de su uso no deberá exceder de los siguientes

límites máximos: 0.2 microgramos de antimonio; 0.1 microgramos de arsénico; 25 microgramos de bario; 0.6 microgramos de cadmio; 0.3 microgramos de cromo; 0.7 microgramos de plomo; 0.5 microgramos de mercurio; 5.0 microgramos de selenio.

De acuerdo con la disposición expedida por el Ministerio de la Protección Social, los juguetes deberán concebirse y fabricarse satisfaciendo las condiciones de higiene y limpieza a fin de evitar los riesgos de infección, enfermedad y contagio.

d) USABILIDAD:

Los productos son de de fácil uso y tienen guías de apoyo.

e) FUNCIONALES:

El funcionamiento debe ser claro y no complejo a pesar de tener características de producción innovadora y compleja pero este no es mostrado al usuario, por eso la interface es clara y sencilla.

Finalmente las funciones de inspección, vigilancia y control estarán a cargo de las Direcciones Territoriales de Salud conforme a lo dispuesto en la Ley 715 de 2001 y aplicar las sanciones correspondientes previstas en la Ley 09 de 1997, cuando no se cumpla con lo establecido.

1.7.4.1 Entidades Reguladoras

Entidades en cargadas de la regulación y establecimiento de normativas para este tipo de consumidor son:

- f) Ministerio de Protección Social
- g) ICONTEC Normas Técnicas Colombianas

1.7.5 Determinantes de Proyecto

Teniendo en cuenta la investigación realizada, las características de desarrollo en los niños varía de acuerdo a la edad razón por la cual es necesario tener presente

las etapas de aprendizaje psicomotriz y cognitivo durante las edades comprendidas entre los 3 a 7 años en los niños.

DETERMINANTES DESEABLES Y OBLIGATORIOS

- Estimular el desarrollo múltiple en niños de 3 a 7 años de edad.
- Generar interés por parte de los niños por desarrollar diferentes actividades con los productos Cikeo
- Producto de calidad
- Productos y materiales seguros
- Facilitar el desarrollo de las actividades de los niños
- Reconocimiento de empresa Cikeo en mercado especializado
- Generar buena imagen de la empresa tanto en clientes como usuarios
- Productos Eco Eficientes
- Precio de venta de producto medible en términos de beneficio

1.7.6 Requerimientos de Diseño

Son productos que permiten al usuario claridad en el momento de su uso. Esto conlleva a que el producto tenga como requerimiento formal, el que no sea complejo en sus formas y estructura y funcionamiento.

- Los productos Cikeo contemplan dentro de sus procesos productivos el desarrollo del empaque con las dimensiones 19x20 cm de base y de alto 10 a 12 cm.
 - Dentro de los procesos de acabado de los empaques Cikeo siempre deben llevar laminación para evitar el desgaste y facilitar limpieza(para mantener un nivel de asepsia)
 - Los productos Cikeo no deben contener Gluten, proteínas, Alergénicos.
 - Los productos Cikeo no pueden pesar más de 21 lb, teniendo en cuenta que el trayecto de movimiento de estos productos son reducidos, por que las actividades se realizan en espacios cerrados.
 - Los colores Cikeo son colores afines a la identidad de la empresa y están determinados por las características estético formales de cada producto.
- **ANTROPOMÉTRICOS:**
 - Antropometría pertinente para niños en estos rangos de edades.

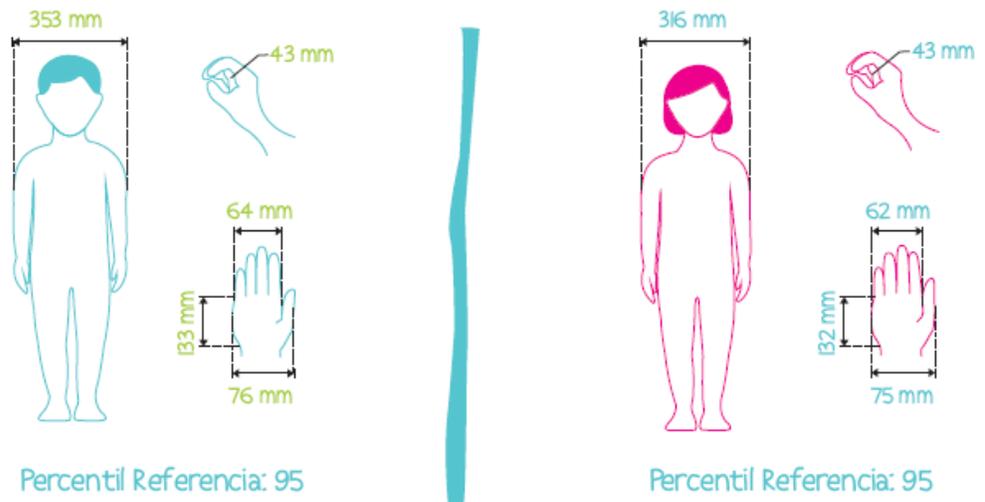


Figura 3. PANERO. Antropometría Niños en etapa pre escolar

- **FORMALES:**

Son productos que permiten al usuario claridad (comunicación simbólica) en el momento de su uso. Esto conlleva a que el producto tenga como requerimiento formal, el que no sea complejo en sus formas y estructura teniendo en cuenta que son niños en etapa de adquisición de conocimiento y asociación

1.7.7 Comprobaciones

Mercado de Prueba



Jardin Infantil :

Modelos de Prueba



Manipulación / Actividad

Técnicos

Comprobaciones

DESARROLLO MÚLTIPLE PSICOMOTRIZ

Desarrollo
Motriz

Motricidad
FINA



Comprobaciones

DESARROLLO MÚLTIPLE PSICOMOTRIZ

Desarrollo
Motriz

Motricidad
GRUESA



2. ESTUDIO DE MERCADO

2.1 Objetivos del Estudio de Mercado

Objetivo General de la Investigación

Conocer nuestro mercado objetivo, con el fin de obtener datos específicos que nos permitan diseñar productos para niños que estimulen el desarrollo psicomotriz de acuerdo con las exigencias del mercado-sector, basándonos en las estadísticas y datos sectoriales colombianos.

Objetivos Específicos

- Conocer la caracterización cuantitativa y cualitativa de nuestro mercado objetivo.
- Determinar parámetros de diseño, frente a los datos investigados - encontrados.
- Tener contacto directo con personas especializadas en el tema, para tener una visión sistémica del proyecto.

2.2 Análisis de Mercado: Situación del Entorno Económico



Figura 4. Cadena Productiva y Sector

Código CIIU: 3694 Fabricación de juegos y juguetes:

Actividades comprendidas:

- Fabricación de muñecos y ropa y accesorios para muñecos.
- Fabricación de animales de juguete.
- Fabricación de juguetes de montar con ruedas, incluso triciclos.
- Fabricación de instrumentos de música de juguete.
- *Fabricación de artículos para juegos de feria, de mesa, y de salón.*
- Fabricación de naipes.
- Fabricación de juegos electrónicos: consolas videojuegos, ajedrez, etc.
- Fabricación de mesas de pinball juegos accionados por monedas, mesas de billar, mesas especiales para juegos de casino, equipo automático para boleras, etc.
- Fabricación de modelos a escala reducida y modelos recreativos similares, trenes eléctricos, juegos de construcción, etc.
- Fabricación de rompecabezas, etc.

2.3 Comercialización y Estrategias

Plan de Marketing

- | | | | |
|---|---------------------------|----|---------------------------|
| 1 | Posicionamiento | 7 | Investigación |
| 2 | Estrategia Producto | 8 | Organización de Marketing |
| 3 | Estrategia Precio | 9 | Programas de Acción |
| 4 | Estrategia Distribución | 10 | Merchandising |
| 5 | Estrategia Comunicaciones | 11 | Pre - Post Venta |
| 6 | Marketing Directo | 12 | Marca |

Marca (Estrategia comercial + Nombre)

Cikeo, es una empresa especializada en diseño de PRODUCTOS que apoyan el DESARROLLO MÚLTIPLE de niños(as). Establecemos una diferencia en el mercado al ofrecer productos INTEGRALES.

Beneficio = desarrollo
Juego constructivo = creatividad
Estimulación = sentido comunicativo

LOGO



Frente a esto, Cikeo como empresa pretende por medio de su imagen e identidad corporativa, generar en el mercado un reconocimiento por su compromiso con los niños que se encuentran en etapa de desarrollo, por esta razón el diseño gráfico aplicado a marca (productos) hace énfasis en captar la atención por medio de piezas que evoquen lo “infantil” – “educativo” – “creativo”, el “desarrollo integral – múltiple” por medio de productos que son divertidos, lúdicos y hacen parte del juego cotidiano de los niños en etapa pre escolar.

La marca **Cikeo** fue determinada a través de la investigación y el enfoque que la empresa tiene dentro de su identidad. En la investigación encontramos que para la cultura de los “*arahuacos tainos*” esta palabra tiene el significado de “tierra de montañas” para nuestra empresa dentro de las características y al identidad que nos define como una empresa Colombiana competente se determino que este nombre hace referencia a la cordillera de los andes como elemento representativo del país y Cikeo como empresa es una empresa que se destaca por ser 100% Colombiana con identidad y calidad en producción a nivel nacional.

Además, CIKEO es una palabra fácil de pronunciar, dinámica y de resonancia, debido a esto se realizo un sondeo con Niños comprendidos entre los 3 a 7 años con relación al nombre y notamos que debido a que el nombre es corto y sus consonantes son fuerte generan una gran recordación en nuestro usuario; una razón más para determinar el nombre.

Sin embargo, contemplando la capacidad cognitiva de los niños razón fundamental de la identidad Cikeo tuvimos en cuenta que para los niños comprendidos dentro de este rango de edades la lecto-escritura se hace presente a través de la función simbólica con la cual los niños(as) recuerdan mas una marca por el logo o elemento que representa la marca por esta razón se diseño el personaje Cikeo.

Iconos - Líneas de Productos – Imagen

A continuación, se muestran los iconos que determinan la línea de producto, bien sea Psicomotriz o Cognitiva, generando una asociación con la actividad a realizar o el tipo de desarrollo en los niños. Esto con el fin de señalar los productos y ser identificados fácilmente.

Línea Psicomotriz: **Naranja**



Psicomotricidad

Línea Cognitiva: **Turquesa**



Cognitivo

Piezas Gráficas Complementarias

Con el fin de generar una dinámica gráfica y de identificación de productos, hemos concebido “accesorios” o piezas gráficas complementarias a los iconos Cikeo (Psicomotriz y Cognitivo) para diferenciar no sólo el tipo de desarrollo o línea sino profundidades de las mismas.



Motricidad Fina



Motricidad Gruesa



Psiquis



Memoria



Percepción



Razonamiento

Colores Corporativos – Complementarios

El color es la mejor herramienta para generar recordación de marca. La paleta de colores corporativos y complementarios, debe facilitar la tarea de comunicar la identidad gráfica y conceptual de la empresa.

El color corporativo principal es el Naranja, este ha sido escogido basándonos en la neutralidad de marca en cuanto a géneros (Niños y Niñas), además la visión del color naranja produce sensación de mayor aporte de oxígeno al cerebro, produciendo un efecto vigorizante y de estimulación de la actividad mental.

- Tiene una visibilidad muy alta, por lo que es muy útil para captar atención y subrayar los aspectos más destacables.
- Representa el entusiasmo, la felicidad, la atracción, la creatividad, la determinación, el éxito, el ánimo y el estímulo.
- Combina los efectos de los colores rojo y amarillo: Energía y alegría.
- Al ser brillante incita la diversión y la alegría.

2.4 Análisis de la Competencia

NACIONAL:

- Didácticos Pinocho S.A.
- Ronda
- Triotoy Ltda.
- Educar S.A
- Transformación Técnica de Plásticos

IMPORTADOS:

- Imaginarium
- Haba
- Alex
- Quercetti
- Hasbro
- Infantino
- ThinkFun
- Escalextrix
- Lego
- Tinkertoy
- Mecano
- Mattel
- Disney Art Attack
- Play-Doh
- Playskool

REFERENTES Y/O TIPOLOGÍAS EXISTENTES

Análisis de tipologías



Teniendo en cuenta los referentes y/o las tipologías existentes, y el análisis previo que hicimos de estos, hemos llegado a la conclusión que las siguientes variables son las más sobresalientes dentro de los aspectos tecnológicos, estéticos, humanos, de materiales y diseño.

Las marcas que tuvimos como referentes: (Internacionales) Alex, Quercetti, Haba, Thinkfun, y Fisher Price. (Nacionales) Ronda S.A. y Triotoy.

Los materiales más sobresalientes son el plástico, madera, tela entre otros, sin embargo el que se comportaría mejor de estos teniendo en cuenta las características estructurales y funcionales de los productos Cikeo es el plástico, aunque contemplamos tener en cuenta por factores de producción el cartón industrial con recubrimiento impermeable; adicional a esto se tienen como variables la impermeabilidad, anti transpiración, hipoalergénico.

Exterior de la Empresa: Competencia - Análisis DOFA

	Oportunidades Diseño + Producción (Innovación) Nuevos Materiales Técnica de Enseñanza Imagen Empresarial	Amenazas Participación en el Mercado Alianzas Estratégicas (distribución) Estabilidad de Costos Nuevos Competidores
	Fortalezas Portafolio de Productos Reconocimiento de Marca Puntos de Venta Propios Fuerza de Ventas	Estrategia FO <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar estratégicamente productos innovadores que apoyen el desarrollo psicomotriz y cognitivo, dando una amplia variedad de productos a nuestros clientes. • Impulsar imagen empresarial por medio de activaciones de marca en puntos especializados.
Debilidades Concepto de Diseño Acabados Alto Precio de Venta (Productos Nacionales) Eficiencia Empaque Manejo de idioma no nativo Uso percentiles Americanos - Europeos	Estrategia DO <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de productos por tipo de desarrollo que se va a apoyar. • Diseñar empaques funcionales: Uso dentro del desarrollo de la actividad. • Generar acabados que garanticen la seguridad y estética adecuada de productos Cikeo. 	Estrategia DA <ul style="list-style-type: none"> • Manejo de comunicación gráfica en guías y empaque. • Conocimiento Consumidor y Cliente: Variables Socioculturales colombianas. • Estructuras base de los productos = Empaque / Mismo patrón de producción.

2.5 Frecuencia de Compra

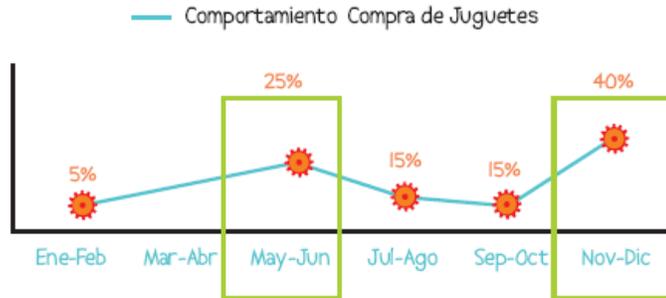
Sector Juguetes y Artículos Promocionales: Ventas

Crecimiento de ventas al año por temporada.

Productos infantiles – juguetes:

(Determinada en su mayoría por Fechas Especiales)

- NAVIDAD
- DÍA DEL NIÑO
(28 de Abril / Día Internacional del Niño)
- HALLOWEEN
- Temporadas Vacacionales
- Fechas Especiales



Fuente: M2M Marketing to Marketing.
<http://www.marketing2marketing.com/interna.asp?mid=14&did=24>

2.6 Actividades y Líneas de Productos

Las actividades aquí mencionadas son las que CIKEO va a tomar en cuenta en primera medida con el fin de estimular el desarrollo en los niños, estas actividades son parte de las líneas de productos a diseñar y están supeditadas a generar diferentes tipos de desarrollo de acuerdo a las edades para las que se desarrollen los productos.

Cada actividad genera una estimulación diferente y tiene una influencia directa por lo cual se mencionan las categorías de desarrollo a las cuales estarían encaminadas las actividades.

Es por esto que el producto a diseñar va a generar determinantes formales y perceptuales de acuerdo a un rango de edad para el que fue desarrollado con el fin de permitir una estimulación pertinente de acuerdo a cada una de las etapas de crecimiento o progreso dentro de la primera infancia.

Tipo de Desarrollo	Motricidad Fina	Motricidad Gruesa	Socio Afectiva	Memoria	Percepción	Razonamiento
TECNICA	Ensayado Modelado Tejido	Equilibrio	Roles Auto cuidado	Sentidos Percepción	Irreversibilidad Profundidad	Centración Descentración
ACTIVIDAD	BISUTERIA	EQUILIBRIO	MASCARAS Y PELLUCAS	DIRECCION	CRAYOLAS LOCAS	FLORES DE PAPEL
EDAD	6+	4+	5+	3+	6+	4+
HERRAMIENTA	Estructura base tensores Carretes Circulo y cuadro de tejido Agujas plásticas Zona de almacenamiento	Estructura base Base transparente Recorridos Pelotica Ckeo	Guantes Tijeras Pincel Vaso pegante	Fichas hexágonos Dedo pincel	Cortador Moldes	Lápiz Punzón Tijeras bol
MATERIAL	Hilos encerados Masa para modelar Ckeo Guías Ckeo	Fichas en madera Base en blanco para	Cartón Pinturas Agua Lente joyas	pinturas	Crayolas viejas	Papel agua

Figura 5. Planteamiento conceptual líneas de producto

Tipo de Juego	CONSTRUCTIVO REGLAS	FUNGCIONAL ARTISTICO REGLAS CONSTRUCTIVO	SIMBOLICO SOCIAL IMAGINARIO REGLAS	SIMBOLICO REGLAS	LOGICO REGLAS	LOGICO REGLAS
JUEGOS TRANSVERSALES: CONSTRUCTIVO / COGNOSCITIVO						
Técnicas	Bisutería Origami Trabajo Manual Cocina	Aire Libre Equilibrio Cocina	Roles	Lectoescritura Trabajo Manual	Experimentos	Lectoescritura Estrategia
Beneficio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estimulación Dedos Manos, Muñeca, Antebrazo ✓ Coordinación ✓ Mejora de creatividad y expresión ✓ Mejora de la memoria ✓ Discriminación de formas tamaños y colores ✓ Destrezas artísticas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estimulación sistema vestibular ✓ Orientación del espacio corporal ✓ Discriminación de formas tamaños y colores ✓ Razonamiento ✓ Espacialidad ✓ Destrezas artísticas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estimula la imaginación Creatividad y Personalidad ✓ Mejora relacionamiento con el entorno ✓ Autonomía ✓ Autorrealización 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mejora memoria largo, corto, plazo ✓ Lectoescritura ✓ Linealidad ✓ Transición ✓ Asociación 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Resolución de problemas ✓ Estrategias ✓ Experiencia ✓ Desarrollo Razonamiento Inductivo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollo Intelectual ✓ Abstracción ✓ Lógica ✓ Matemática ✓ Clasificación ✓ Individualidad ✓ Orden ✓ Secuencia ✓ Desarrollo razonamiento deductivo

Figura 6. Planteamiento conceptual actividades – técnica - beneficio

Dentro de las líneas de producto se desarrollaron 2 prototipos: Kit Bisutería y Kit equilibrio, de los cuales se presentaran a continuación las características de cada uno:

KIT BISUTERIA

INVESTIGACIÓN Y SUSTENTACIÓN

Todas las tareas son vivenciadas con especial alegría cuando el ambiente y la atmósfera de trabajo donde se desarrollan son agradables, esto ayuda que las manitos de los niños se vuelvan hábiles, vigorosas y fuertes.

Es sabido que hay una estrecha relación entre la habilidad, destreza manual y el pensar. Por ello es tan importante que el niño desde pequeño pueda desarrollar actividades manuales en forma natural, aprovechando las fuerzas de imitación propias de su edad.

Todo lo que pueda vivenciar un niño cuando su madre cose un botón, cuando le teje un pulóver, cuando hace su torta de cumpleaños, le da la oportunidad de entrar en relación con aguja hilo, aguja de tejer lana, utensilios de cocina e ingredientes. Pero además el niño experimenta algo fundamental y eso es, que a través del trabajo se crea algo que pueda ser utilizado.

Para un niño pequeño todo es manualidad. Por el asir, toma las cosas con la mano, conoce el mundo que lo rodea y vive en la confianza, que todo se puede hacer con las manos. Por ello es importante rodear al niño con objeto útil, cuya finalidad esté llena de sentido y que además sean bellos.

Esto actúa sobre el alma del niño y más aún si el adulto cuida el orden y la belleza. Así logramos que el niño entre en otra relación con los objetos que lo rodean, provocando en forma espontánea actitud de respeto y cuidado.

¿Qué significa hacer manualidades en el jardín de infantes?

Aprovechando la fuerza de imitación, se trata de un hacer imitando con alegría. No hace falta pensar grandes manualidades para desarrollar la motricidad fina y promover el pensar. Si el niño tiene la posibilidad de vivenciar a su maestro desarrollando tareas llenas de sentido, como por ejemplo preparar la merienda, limpiar la sala, coser ropa para las muñecas, bordar las servilletas que diariamente usan los niños durante la merienda, etc., despierta en el niño el

deseo de manipular los mismos materiales y elementos.

El maestro puede desarrollar actividades como: coser, bordar, tejer, cocinar, por épocas, proponiéndose distintos períodos a lo largo del año, que llevará adelante durante el juego de los niños.

Si por ejemplo se está transitando una época de costura y se confecciona ropa para las muñecas, todas las telas, cintas, etc. serán guardadas en distintos canastos, que estarán al alcance de los niños, junto al costurero. Si como maestros logramos una atmósfera de trabajo agradable, el juego del niño se desarrollará cada vez más cerca nuestro hasta que después de unos días, los pequeños imitaran la actividad del adulto.

En el niño de tres o cuatro años podemos observar que solo imita la actividad del coser: pincha y saca la aguja. Los niños de esta edad toman el material y después de haber acabado su trabajo nombran su producción con ayuda de su fantasía.

Los niños de cinco años en cambio, se ponen metas al comenzar un trabajo gracias a las fuerzas de representación y a la fantasía anteriormente desarrollada. Su motricidad fina está tan diferenciada que no solo enhebran su aguja, sino que puede coser verdaderas costuras con mucho entusiasmo.

Es importante que los niños puedan acercarse en absoluta libertad y puedan elegir lo que quieran hacer. El maestro solo ayudará frente a dificultades como por ejemplo cortar la tela, enhebrar la aguja, hacer un nudo al final del hilo.

Durante el proceso de trabajo que supera al producto terminado, el niño fortalece su voluntad y en forma absolutamente inconsciente practica la habilidad manual y la perseverancia.

El bordado permite al niño ser más creativo. Al tejer con los dedos o hacer telar, los niños solo pueden elegir libremente los colores de las lanas a usar.

Cuando el niño desarrolla una manualidad está ejercitando la destreza y la habilidad manual el sentido del buen gusto, la sensibilidad por las formas y el color.

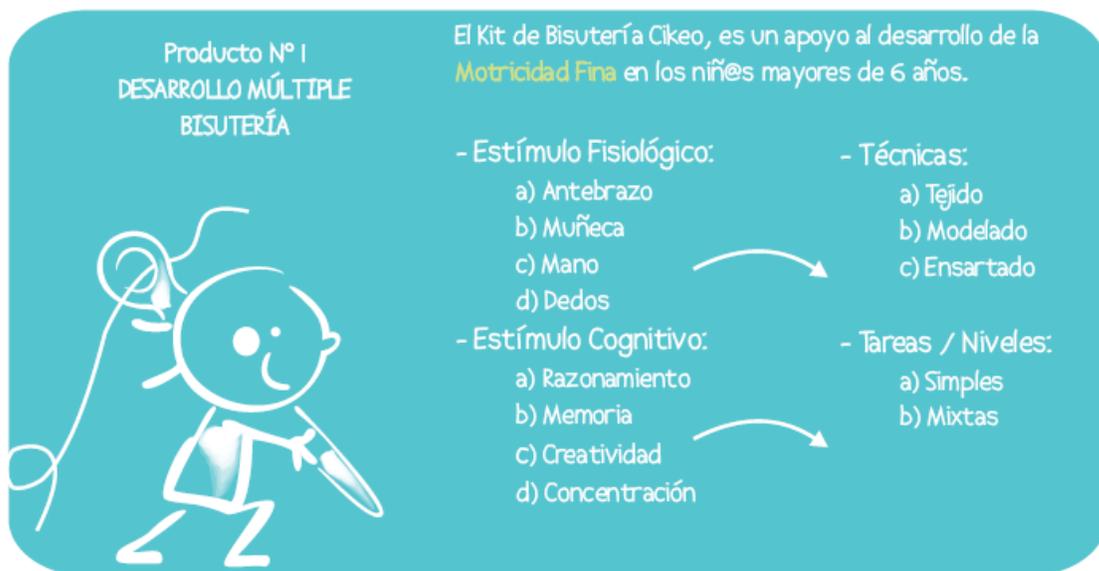
La vista del niño se desarrolla sanamente si en sus inmediaciones se han establecido condiciones adecuadas de luz y color.

El producto terminado crea satisfacción que solamente puede sentir el ser humano como creador y productor: yo he creado algo. Dicho sentimiento da una sensación anímica que pueda perdurar hasta la vejez.

Todas las habilidades que logra el niño en el jardín de infantes se convierten en capacidades.

Cuanto mayor son las capacidades de un ser humano tanto más amplias serán las tareas que pueda tomar a su cargo. Cuanto menos son, tanto más reducidas las tareas, pero siempre habrá tareas esperándolo.¹¹

FICHA DE PRODUCTO # 1



NOMBRE: KIT BISUTERIA CIKEO

TIPO DE DESARROLLO: Motricidad Fina

DIRIGIDO A: Adultos comprometidos con el desarrollo de sus hijos(as); brinda a los padres de familia la posibilidad de obtener productos que permitan estimular la motricidad fina como fin principal de la actividad pero se debe tener en cuenta que los productos Cikeo son para el desarrollo – múltiple.

VALORES AGREGADOS:

La actividad Bisutería permite mejorar sus capacidades, así como el manejo del

¹¹ <http://www.educared.org.ar/infanciaenred/dilema/index.php?q=node/423>

lenguaje para mantener una buena comunicación con su entorno.

FINALIDAD:

- ✓ Desarrollo Motricidad Fina: Estimulación Fisiológica: Dedos Manos, Muñeca y Antebrazo., esto a través de las técnicas de ensartado, Trenzas, nudos y Modelado.
- ✓ Estimulo Cognitivo: Secuencias, orden, lógica, comparación y concentración presentes en el kit a través de las tareas a desarrollar de la actividad divididas en lineales, mixtas y compuestas.
- ✓ Coordinación y expresión memoria visual y táctil.
- ✓ Razonamiento concreto
- ✓ Mejora creatividad y expresión.
- ✓ Mejora la capacidad cognitiva: memoria.
- ✓ Discriminación de formas tamaños y colores.
- ✓ Destrezas artísticas.

EDAD MINIMA USUARIO: 6 +

IDENTIFICACIÓN FABRICANTE: Tels. 2536007 – 2137661

ADVERTENCIAS E INDICACIONES: (Precaución)

FECHA DE FABRICACION: 2009

USO BAJO LA VIGILANCIA DE UN ADULTO

MEDIO AMBIENTE: Este es un producto amigable con el medio ambiente porque su embalaje es a su vez gracias al diseño la superficie de realización de la actividad.

PERCENTILES: Se contemplo el uso de las variables antropométricas para niños establecidas por Panero percentiles 50 - 90

BENEFICIO FISICO Y CEREBRAL:

Conceptos desarrollo	AREAS
Motricidad fina Razonamiento concreto Expresión Memoria visual y táctil	Plástica, Modelado, Ensartado.

CORREO ELECTRONICO: cikeo.disenio@gmail.com

Áreas de desarrollo

Por medio de este Kit el niño desarrolla sus capacidades Psicomotrices y a su vez cognitivas siendo el desarrollo motor el de principal objetivo de este producto.

Entendiendo el producto diseñado para el desarrollo de la motricidad fina a través de la utilización de las capacidades por medio de los dedos, muñeca, antebrazo y las aptitudes de pinza y movimiento.

ATRIBUTOS DE PRODUCTO

Servicio post venta

Accesorios Complementarios



El Kit de Bisutería Cikeo es un producto diseñado para apoyar el Desarrollo Motriz y Cognitivo de los niños, mediante la realización de actividades manuales (Tejido, Modelado y Ensartado) que permiten que se estimulen aspectos motores y de aprehensión necesarios para un desarrollo integral.

Áreas de Desarrollo:

- Motricidad Fina: Estimulación física en antebrazo, muñeca, mano y dedos, por medio de actividades de modelado, ensartado y tejido.
- Cognición: Concentración, Memoria a corto y largo plazo, secuencias, razonamiento y creatividad.

Contenido Kit Bisutería:

- Maletín
- 4 Tubos de Masa para Modelado
- 8 Hilos encerados
- 2 Agujas Plásticas
- 1 Herramienta Tejido Redondo
- 1 Herramienta Tejido Cuadrado
- 2 Líneas de secado
- 4 Superficies plásticas de modelado



FACTOR ESTÉTICO - MANEJO GRÁFICO EXTERIOR



FICHA DE PRODUCTO # 2

Producto N° 2
DESARROLLO MÚLTIPLE
EQUILIBRIO



El Kit de Equilibrio Cikeo, es un apoyo al desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños mayores de 5 años.

- Estimulo Fisiológico:
 - Brazo
 - Antebrazo
 - Mano
 - Dedos
- Estimulo Cognitivo:
 - Secuencias
 - Lecto escritura
 - Lógica
 - Comparación
 - Concentración
- Técnicas:
 - Unión
 - Ensamble
- Tareas / Niveles:
 - Básico
 - Medio
 - Avanzado

El Kit de Equilibrio Cikeo, es un producto diseñado para apoyar el Desarrollo Psicomotriz y Cognitivo de los niños, mediante la realización de actividades (Equilibrio, creación de recorridos - asociaciones) que permiten que se estimulen aspectos motores específicos necesarios para el desarrollo motriz grueso e integral.




1. Toma el papel del lado derecho de la base transparente...

2. Toma el personaje con el que deseas hacer el juego y colócalo en el agujero correspondiente.

3. Toma el personaje (del lado de la perforación del recorrido).

4. Asegúrate que todos los fichas estén en sus posiciones correspondientes.

5. Levanta los pedacitos de la superficie perforada...

6. Busca en el tablero cuál es el lugar en el personaje de tu juego y colócalo en el lugar correspondiente.

Agarre

Instrucciones de Uso

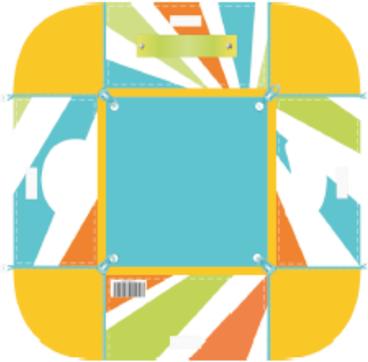
Superficie Perforada para ubicar fichas de recorrido

Áreas de Desarrollo
Motricidad Gruesa
Cognición

MANEJO GRÁFICO - FACTOR ESTÉTICO EMPAQUE

Desarrollo Exterior Estructura

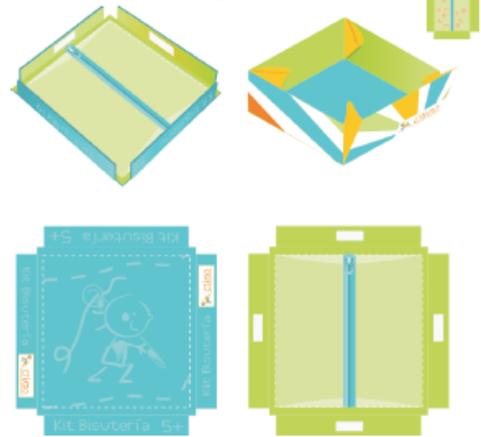
- Caras Empaque
- Plegables



Contenido Kit Equilibrio

- Maletín
- 3 Guías de Recorrido doble faz (6)
- 20 Fichas Cruz
- 30 Fichas L
- 30 Fichas lineales
- Base Perforada Sustituible
- Bolsillo Almacenamiento

Tapa Removible
Bolsillo



MANEJO GRÁFICO - Plantillas Recorridos

Piezas Gráficas Equilibrio:
ESPACIO - CIUDAD - GRANJA CIKEO

Nivel de Complejidad: MEDIO (2)

Tipo de Juego: CONSTRUCTIVO - ASOCIATIVO

Asociación Figurativa de Contexto

Pieza Gráfica Equilibrio: LABERINTOS CIKEO

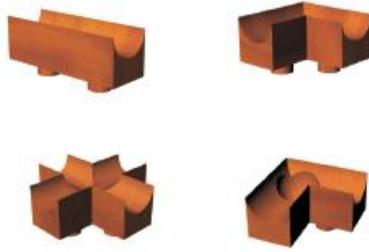
Nivel de Complejidad: BÁSICO (1)

Tipo de Juego: CONSTRUCTIVO - ASOCIATIVO

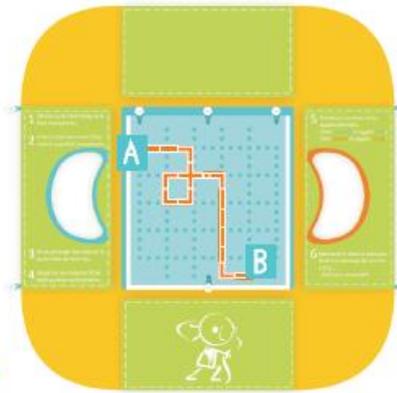


FICHAS EQUILIBRIO

- a) Cruz
- b) L
- c) Rectas
- d) Punto Inicial - Final



Creación de recorridos personalizados



PUNTO INICIAL
<< OBSTACULOS >>
PUNTO FINAL

3. PROCESO PRODUCTIVO

3.1 Proveedores

Proveedores:

Home Center (Autopista Norte #175-50 Patio Constructor)
Unifix (Carrera 35 No 94-54 Tel: 4802121)
Auros
Graflex
Cajas y Cartones (Calle 72 # 19 – 25 Tel: 4834047)
Adornos la Mina (calle 122 #17 -17)
Plásticos de la Sabana (Carrera 25 # 67 - 24 Tel: 2258560)
ABC Gotuplast (Kra.) Av. 68 # 41-05 Sur EB.X. 2048588)
Plegacol
Todo Acrílicos arquitectónicos Calle 174ª #54-15 tel: 6724184
Calipso (Sede 7 de Agosto)

Núcleo / Materias Primas	
CARTON PIEDRA	PERFILES CEDRO MACHO
CREMALLERAS	VELCRO
HILO ENCERADO	HILO
MASA CIKEO (4 colores: A,Z,R,B)	AGUJAS PLASTICAS
ENVASE COLAPSIBLE PLASTILINA CIKEO	BOTONES
CAUCHO GRIOSO ARCOIRIS	FOMY Calibre 2mm
REMACHE TUBULAR # 10	PVC UNIONES - LINDASOF
FOMY EVA Calibre 9mm	PVC TRANSPARENTE BOLSILLOS
ACRILICO TRANSPARENTE Calibre 4mm	RIATA MANIJAS

Figura 7. Canales de Suministro y Aprovisionamiento

POLITICAS PROVEEDORES

- Experiencia empresarial comercializando para las telas estar debidamente registrados ante el INCOMEX
- Utilizar materias primas y mano de obra completamente nacional, cumpliendo los estándares exigidos para este tipo de segmento ofreciendo excelente calidad y durabilidad.
- Estar legalmente constituidos ante la Cámara de Comercio de Bogotá D.C.,
- Materiales impermeables, resistentes a la decoloración solar, de fácil limpieza y con posible retardancia al fuego.

4. BIBLIOGRAFÍA

- PRADA de F. Cecilia. *Arte infantil: profesionalización a distancia*. Medellín: Universidad de San Buenaventura (1989)262 pág.
- PAPALIA, D. E. (1998) *Psicología del desarrollo*. Ed. Mc Graw Hill.
- PAPALIA, D. E. (2005) *Desarrollo humano*. Ed. Mc Graw Hill.
- RICE, F P. *Desarrollo humano estudio del ciclo vital* Ed. Prentice Hall.
- Profamilia. (2005) *Encuesta Nacional de Demografía y Salud ENDS* Resumen. Recaudado Febrero 20 de 2009.
<http://www.profamilia.org.co/encuestas/00resumen/01general.htm#hogares>
- DANE. (2005-2006) *Censo General Nacional 2005 Colombia*. Estimaciones 1985-2005 anualizadas por Sexo y Edad. Recaudado Noviembre 20 de 2008.
http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/poblacion/seriesp85_20/EstimacionesProyecciones1985__020.xls
<http://www.dane.gov.co/censo>
- SECRETARIA DE EDUCACIÓN. *Sector Privado*. Recaudado Febrero 18 de 2009.
http://www.sedbogota.edu.co//index.php?option=com_content&task=view&id=78&Itemid=178
www.sedbogota.edu.co
- COLOMBIA ESTADÍSTICA. *Colombia en Cifras-Bogotá*. Recaudado Febrero 18 de 2009.
http://www.colombiastad.gov.co/index.php?option=com_colcifras&task=plai
[nstart
www.colombiastad.gov.co](http://www.colombiastad.gov.co)
- ABC DEL BEBE. *Etapas*. Recopilado Febrero 27 de 2009.
http://www.abcdelbebe.com/etapas/el_nino/36_a_48_meses
- Garcia Prosper, Beatriz; Songel Gabriel. FACTORES DE INNOVACION PARA EL DISEÑO DE NUEVOS PRODUCTOS EN EL SECTOR JUGUETERO. Editorial: Universidad politécnica de Valencia Pág. 144
- PRIETO, C.LENA. *manual de procesos industriales. Vol. 1*. ED: Javegraf. 2004 pág.: 14 – 20, 41 – 50.
- Imágenes: Galería Multimedia Microsoft Office.
<http://office.microsoft.com/es-es/clipart/default.aspx>
- M2M MARKETINGTOMARKETING. SUÁREZ R. *Artículo Cambios los Hábitos de Consumo para Navidad*. Recopilado Marzo 1 de 2009.
<http://www.marketing2marketing.com/interna.asp?mid=14&did=24>

5. ANEXOS

ANEXO 1

INFORME METODO DELPHI

1. ESTIMULARTE LOCAL COMERCIAL HACIENDA SANTA BARBARA

**REALIZADA EL 23 DE FEBRERO DE 2009
POR PAULA USSA - SILVIA MALAVER**

JENIFER JORDAN

Accionista ESTIMULARTE

Centro Comercial Hacienda Santa Bárbara Local B-119 teléfono: 6122338,

Centro comercial Unicentro Local 1-174 teléfono: 2130096,

Centro comercial Atlantis Plaza Local 306c teléfono: 6912678

Info@estimulartebebe.com

¿Qué tipo de productos venden en Estimularte?

R/ Básicamente son productos para el desarrollo de las actividades en casa y productos para bebés.

¿Qué evalúan en el momento de adquirir los productos y por qué?

R/ Los productos que importamos deben cumplir con las normativas exigidas por el país y no deben contener Gluten, proteínas, no tóxicos, no alérgicos entre otras características.

¿Cuál considera que es el factor más importante al momento de vender un producto?

R/ primero los padres de familia que vienen a buscar este tipo de productos vienen por cosas que les garanticen la seguridad y el aprendizaje de sus hijos entonces eso es importante tenerlo en cuenta, adicionalmente es evidente que un empaque llamativo, explicativo de buenos colores es un factor esencial en la compra el padre de familia básicamente compra por lo que el empaque le comunica que es el producto.

2. JARDIN MI PEQUEÑO MUNDO

**REALIZADAS EL 27 DE FEBRERO DE 2009
POR PAULA USSA – SILVIA MALAVER**

Estas entrevistas fueron realizadas a personas especializadas en el tema de desarrollo infantil y educación infantil con profesiones de psicología y pedagogía, en el jardín infantil ubicado en Bogotá llamado mi pequeño mundo.

NUBIA AMPARO SANCHEZ

MONICA BORDA ARANGO

Pedagogas Jardín infantil “Mi Pequeño Mundo”

Calle 131 No. 77 - 04

Tels. (571) 226 7914 - 271 3638

¿Qué características pedagógicas consideran que presentan una gran deficiencia para incentivar o estimular el desarrollo de los niños?

R/ Los tamaños de los materiales en ocasiones no son los indicados debidos que son muy pequeños o se encuentran en elementos pequeños como lo son los rompecabezas o fichas los cuales no permiten una buena percepción por parte del niño.

Es muy importante tener en cuenta los tamaños en ocasiones si los tamaños de los elementos son a escala del niño como en el caso del cuerpo humano es más fácil para ellos asociar con su propio cuerpo las diferencias y asociaciones necesarias.

Las asociaciones son difíciles también de presentarse porque a su vez estos materiales no traen (injertos) elementos que permitan realizar las comparaciones de diferente forma con características particulares para cada actividad a explicar.

¿Qué opinan sobre los productos nacionales para el desarrollo de los niños?

R/ consideramos que no tienen estándares altos de calidad y siempre todo lo hacen en madera lo cual no quiere decir que por eso sean malos pero no son los adecuados y la durabilidad por lo mismo es menor a la de los productos de fabricación internacional que garantizan que no se dañan con facilidad.

¿Dentro de los productos pedagógicos que deficiencias encuentran?

R/ No se consiguen con facilidad láminas de motivos a gran escala o de animales en general laminas con contenido semántico; entonces es difícil poder explicarles a los niños porque la visibilidad es mínima. Además se consiguen cosas pero

entonces las tienen que importar por qué no se consiguen con buenas características ergonómicas como por ejemplo los cubiertos.

PATRICIA RIVERA H

Pedagoga Jardín infantil “Mi Pequeño Mundo”

Calle 131 No. 77 - 04

Tels. (571) 226 7914 - 271 3638

¿Qué características pedagógicas consideran que presentan una gran deficiencia para incentivar o estimular el desarrollo de los niños?

R/ Actualmente la mayoría de jardines hacen estimulación y programas educativos para el desarrollo pero las actividades que desarrollan son en gran parte poco acogedoras del medio, me refiero a que son muy teóricas; lo cual considero es una gran falla por que en estas edades los niños están en el momento en que reconocen las cosas y las aprenden de acuerdo a como se desarrollan con el entorno , con el medio ambiente entonces de esta manera el niño aprende conocimientos pero no le es fácil aplicarlos en el día a día.

Dentro de las actividades que más me interesa realizar o incentivar en los niños es la interacción con el medio ambiente porque quiero generar una concientización por el medio ambiente ya que los niños de hoy en día no se relacionan como antes.

Entonces para esta intención he desarrollado una actividad donde cada niño tiene una planta le pone nombre y la cuida de esta manera se incentiva el auto cuidado para sí mismo y por el medio la naturaleza. Dentro de esta actividad he desarrollad otra que la llamo conciencia del equilibrio natural donde les hago diferentes actividades con plantas, arboles y les muestro imágenes de esta manera ellos pueden ir generando asociaciones y diferencias entre uno y otro.

Otra de las actividades que realizo es con caña brava y a través de esta les estimulo la capacidad cognitiva numérica entonces los pongo a contar con los palitos, hacen sumas, restas y nudos; de esta manera aprenden decimales y los números. Cabe destacar que esta actividad la realizo con niños más grandes de 5 años.

¿Dentro de los productos pedagógicos que deficiencias encuentran?

R/ Los productos como antes lo mencionaba son una muestra de lo que es el entorno pero no son para realizar actividades con el entorno entonces el producto o la actividad debe ser real para que el aprendizaje sea completo y por lo tanto no sea tan irreal.

Y otra de las grandes deficiencias están en que los productos son para que el niño en su mayoría realice actividades pero son digitales lo que las hace mas

irreales, no digo que no sirvan pero no son el mejor alcance que un niño puede tener para aprender por que la tecnología no les permite en realidad relacionarse con el medio.

MONICA GUEVARA

Pedagoga Jardín infantil "Mi Pequeño Mundo"

Calle 131 No. 77 - 04

Tels. (571) 226 7914 - 271 3638

¿Qué materiales utilizan para la realización de las diferentes actividades?

R/ Básicamente dependiendo del área tenemos diferentes materiales por ejemplo si son de motricidad final la mayoría se encuentran al exterior o en la zona de educación física, entonces les voy mostrando por sectores como tenemos divididos los materiales.

Para el desarrollo de la motricidad fina tenemos elementos como botones, juegos de construcción, ensartado como actividad entre otros y dependiendo de la edad pues estos elementos solo cambian en su tamaño.

Para el desarrollo de los procesos de pensamiento están los juegos como lotería, bongo, cartas, memory, entre otros pero en realidad siempre son los mismos. Para desarrollar la memoria a largo plazo tenemos elementos como las figuras geométricas o repetitivas que generan recordación en el niño.

¿Dentro de los productos pedagógicos que deficiencias encuentran?

R/ Bueno básicamente deficiencias encuentro en el momento en que se va a adquirir nuevos productos siempre tienen cambios menores pero no son innovadores las diferencias son mínimas y el producto nacional no es el de mejor calidad entonces preferimos utilizar otro tipo de marcas que nos permitan tener una gama más amplia de productos para las diferentes actividades.

3.2 ANEXO 2

A continuación se muestra la encuesta efectuada el primer periodo del año 2008, mientras cursábamos 8° Semestre.

DISEÑO DE CUESTIONARIO – CONCLUSIONES

PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

1. OBJETIVO GENERAL:

Realizar una prueba de concepto, sobre la idea de negocio de mobiliario infantil, con el fin de adquirir parámetros que nos permitan modificar y mejorar el planteamiento.

2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Determinar parámetros para el diseño de producto.
- Establecer los gustos de los usuarios finales del diseño
- Realizar un sondeo de las posibles oportunidades de diseño relacionadas con los resultados de las encuestas realizadas a los compradores

3. DISEÑO DE LA MUESTRA

En Bogotá, según el DANE, hay 3'181.306 de niños, que estudian, pertenecen a los estratos 3 – 4 y están entre un rango de edad de 5 a 7, por lo tanto:

N= Tamaño Universo

n= Tamaño Muestra

p= 0.5 (Probabilidad respuesta cierta)

q= 0.5 (Probabilidad respuesta falsa)

B= 0.05

D= $B^2/4$ (Complemento nivel de confianza)

= $0.05^2/4$

= 0.000625

Teniendo en cuenta esto, con un nivel de confianza del 95%, el tamaño de la muestra sería de:

$$n = \frac{N * p * q}{(N-1) D + p * q} \qquad n = \frac{3'181.306 * 0.5 * 0.5}{(3'181.306 - 1) 0.000625 + 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{3'181.306 * 0.25}{(3'181.306) 0.000625 + 0.25}$$

$$n = \frac{795.326}{1.988}$$

$$n = 400$$

Considerando el tiempo, el porcentaje aplicado a esta muestra para la realización de las encuestas es del 10%, por lo tanto el número aplicado es de 40 encuestas.

4. DISEÑO DE CUESTIONARIO (Adultos)

Las preguntas y conclusiones de los N° 2, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 13, y 14 son las que consideramos retomar para nuestra investigación.

CUESTIONARIO

Buenos días/tardes/noches, mi nombre es _____, soy estudiante de la P. Universidad Javeriana y vengo a pedirle su colaboración para la realización de un cuestionario.

DATOS PERSONALES	
Nombre:	Apellidos:
Sexo: M F	Edad:
Ciudad:	Estrato:
Teléfono:	

1- ¿Tiene Hijos entre los 5 y 7 años de edad?

Si _____ **No** _____

Si su respuesta es negativa no siga respondiendo el cuestionario

2- ¿Considera necesario dotar de elementos lúdico-funcionales el cuarto de sus hijos?

Si _____ **No** _____

Si la respuesta es negativa no siga respondiendo el cuestionario.

3- ¿Qué elementos de mobiliario/accesorios considera necesarios en la habitación de su hijo(a)?

- a. Cama
- b. Mesa
- c. Silla
- d. Escritorio
- e. Perchero
- f. Contenedores
- g. ninguna de las anteriores

4- Respecto a la edad de sus hijos ¿Cuál es su principal interés al adquirir este tipo de productos?

- a. Aprendizaje
- b. Desarrollo de Motricidad
- c. Incentivar Creatividad
- d. Ninguna de las anteriores

5- El espacio destinado como habitación de su hijo(a) es:

- a. Amplio
- b. Reducido

6- ¿Cuál es la principal cualidad que observa de un producto en el momento de adquirirlo?

- a. Calidad
- b. Material
- c. Estética
- e. Marca
- f. Función
- g. Ninguna de las anteriores

7- ¿Qué actividades le parecen apropiadas para incentivar el desarrollo y aprendizaje de sus hijos?

- a. Dibujo- Pintura
- b. Armado -Construcción
- c. Lectura
- d. Ninguna de las anteriores

8- ¿Qué funciones le gustaría que el mobiliario de su hijo(a) cumpliera además de sustento?

- a. Iluminación
- b. Juego
- c. Acomodación
- d. Estudio
- f. Ninguna de las anteriores

9- ¿Cada cuanto compra un producto de este tipo para su hijo(a)?

- a. Cada Mes
- b. Cada 3 meses
- c. Cada 6 meses
- c. Cada Año
- d. Más de 1 año
- e. Ninguna de las anteriores

10- ¿Es usted quien decide que producto compra, o es influenciado por el gusto de su hijo(a)?

- a. Padre
- b. Hijo(a)

11- ¿El reciclaje de los productos que adquiere es un factor que influye en su decisión de compra?

Si _____ No _____

12- ¿Dónde compra este tipo de producto?

- a. Almacenes de Cadena (Grandes Superficies)
- b. Almacenes Especializados
- c. Internet
- d. Ninguna de las anteriores

13- ¿Tiene preferencias de color en la escogencia de productos dependiendo del género de su hijo(a)?

Si _____ No _____

14- ¿Le gusta el hecho de permitirle a su hijo(a) la personalización del producto que obtenga?

Si _____ No _____

15-¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por un producto (mobiliario) lúdico-funcional para su hijo(a)?

- a. Menos de 20.000
- b. De 20.000 a 40.000
- c. De 40.000 a 60.000
- d. De 60.000 a 80.000
- e. 120.000 o más.
- f. De 80.000 a 120.000

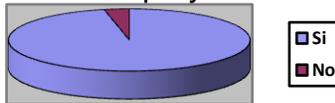
16-¿Qué producto considera necesario para la habitación de sus hijos que no vea existe en el mercado?

Gracias por su colaboración al contestar este cuestionario.

5. CONCLUSIONES ADULTOS

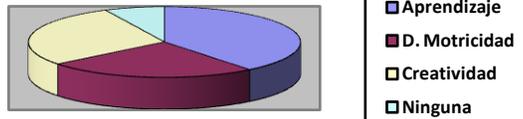
Sólo haremos mención a las conclusiones de las preguntas que consideramos adecuadas para la realización de este proyecto.

2. Si = 29 No = 1



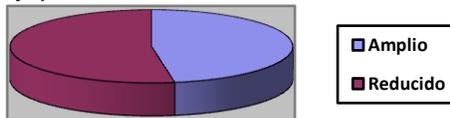
Conclusión: La mayoría de los padres consideran importante dotar el cuarto de sus hijos con elementos lúdico funcionales no solo mobiliario.

4. a)11
b)7
c)8
d)2



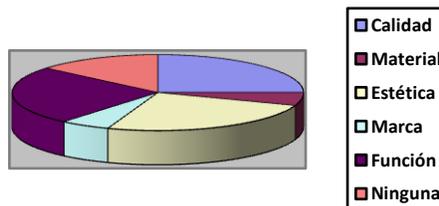
Conclusión: El principal interés por parte de los padres al adquirir productos de mobiliario es para el desarrollo del aprendizaje con 11 puntos, incentivar la creatividad con 8 puntos y por ultimo el desarrollo de la motricidad con 7 puntos

5. a)9
b) 10



Conclusión: La mayoría de los espacios para los niños es reducido con 10 puntos y amplio con 9 puntos lo que lleva a concluir que en realidad es equilibrada.

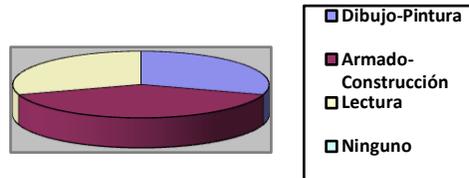
6. a)9
b)2
c)9
d)2
e)9



f)5

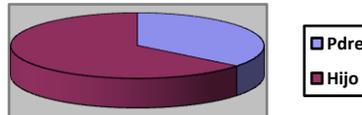
Conclusión: lo más importante al escoger un mueble para el cuarto es el material con 16 puntos, y después están la calidad y la estética con 6 cada uno.

7. a) 12
b) 16
c) 12
d) 0



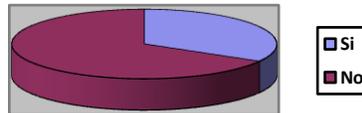
Conclusión: Actividades que se consideren importantes para incentivar el desarrollo de los niños son el armado y construcción con 16 puntos, seguido por dibujo y lectura con 12 puntos cada uno.

10. a) 10
b) 18



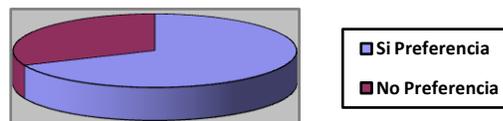
Conclusión: la mayoría de los hijos son quienes definen la compra e influncian a sus padres con 18 puntos y 10 puntos son de la decisión de los padres.

11. a) Si = 6
b) No = 12



Conclusión: el reciclaje no es un factor determinante para la compra de los muebles con 12 puntos y 6 opinan que si.

13. a) Si = 13
b) No = 6



Conclusión: la mayoría de los padres consideran importante el color de acuerdo al género con 13 y 6 no lo consideran importante.

14. a) Si = 18
b) No = 1

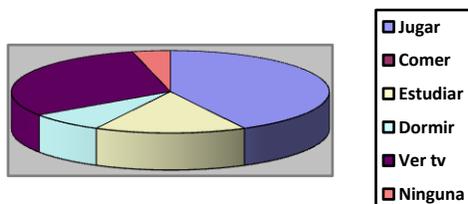
Conclusión: La personalización de los productos es relevante para 18 puntos.

6. DISEÑO DE CUESTIONARIO (Niños)

CONCLUSIONES NIÑOS

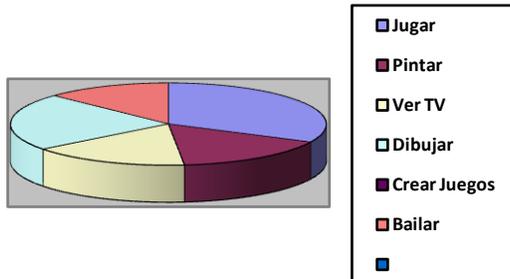
Las preguntas y conclusiones de los N° 1, 2, 3, 4, 5 y 6 son las que consideramos retomar para nuestra investigación.

1. a) 11
b) 0
c) 4
d) 2
e) 8
f) 1



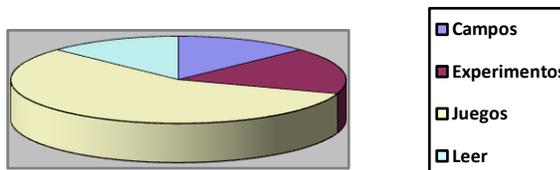
Conclusión: lo que mas les gusta hacer a los niños en su habitación es jugar 11 y ver TV 8

2. a) 10
b) 5
c) 5
d) 7
e) 0
f) 4



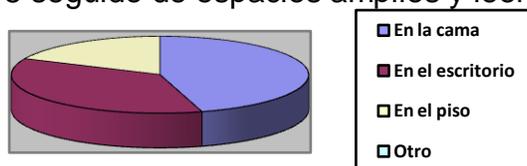
Conclusión: en sus ratos libres lo que mas les gusta hacer a los niños es jugar 10 y dibujar 7

3. a) 12
b) 1
c) 3
d) 3
e) 4
f) 5
g) 0



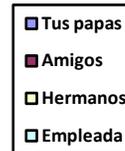
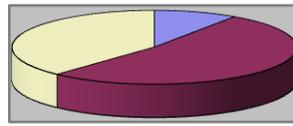
Conclusión: Lo que mas les gusta a los niños de su colegio son los juegos con 12, y los experimentos 5 seguido de espacios amplios y leer.

4. a) 10
b) 8
c) 4
d) 0



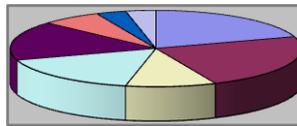
Conclusión: la mayoría del tiempo los niños se la pasan en la cama 10 y en el escritorio 8

5. a) 2
b) 11
c) 8
d) 0



Conclusión: normalmente los niños juegan con los amigos 11 y con hermanos y familiares 8

6. a) 6
b) 7
c) 3
d) 5
e) 5
f) 2
g) 1
h) 1



Conclusión: les gusta jugar a bailar (7) juegos de roles 6 deportes y PC 5 juegos de mesa 3

http://www.bogota.gov.co/portel/libreria/php/frame_detalle_ojo_experto_1_nyn.php?h_id=28565

Publicado 2008 – 04 – 18

2.057 niños y adolescentes entre 5 y 17 años congregados en 20 encuentros , 3.535 niños y niñas de 4 y 5 años, consultados en sus jardines infantiles; y más de 50.000 niños cibernautas de corta edad desplegaron en días pasados sus atrapa sueños para hacer propuestas a los planes de desarrollo.

En los jardines infantiles, niños y niñas siguieron un proceso metodológico similar al de los más grandes enriquecido por sus maestras y maestros, en sesiones desarrolladas durante 3 días.

Entre las propuestas que dieron los niños entre 4 a 5 años son:

Que haya varios parques, columpios, rodaderos, arena, una oruga, barcos, laguna, pescados, ranas, patos, princesas, hay que sacar la basura todos los días que son para que no haya ni mugre ni desperdicios.

Como en un barco que se pueda mirar al cielo. Tener muchos juguetes para compartir con los amigos, tener un parque plástico en el patio para jugar, tener palas, rastrillos, moldes y baldes para arenera.