



CUSTOM TRENDS&KIDS 2

Desarrollo de juguetes mediante metodologías de personalización de tendencias en el proceso de creación de nuevos productos

E.7.1. Informe de actividades de difusión desarrolladas M24

Referencia externa:	IMDEEA/2018/14
Nº del entregable:	E.7.2.
Paquete de Trabajo:	PT 7 Comunicación y difusión
Tipo de entregable:	I=Informe
Fecha:	Diciembre 2018
Autor:	AIJU

TABLA DE CONTENIDOS

TABLA DE CONTENIDOS	2
1. OBJETIVOS	3
2. RESULTADOS	4
IMÁGENES DE LOS IMPACTOS GENERADOS	6
Ref. 1 NOTICE BOARD (CARTEL INFORMATIVO)	6
Ref. 2 FOLLETOS – SPIELWARENMESE NUREMBERG	8
Ref. 3 FERIA DE PUERICULTURA MADRID	9
Ref. 4 FERIA JUGUETES PRE-SHOW	10
Ref. 5 FERIA CHEMPLAST MADRID	11
Ref. 6 REVISTA AIJU INFORMA 109 – TALLERES A MEDIDA PARA LA APLICACIÓN DE TENDENCIAS EN EL SECTOR JUGUETE	12
Ref. 7 REVISTA AIJU INFORMA 110 – AIJU DISEÑA UNA APLICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE JUGUETES PERSONALIZADOS.	13
Ref. 8 REVISTA INFORMA 112 – AIJU, JUNTO CON EMPRESAS DE LA COMUNIDAD VALENCIANA CONTINUA EL DESARROLLO DE JUGUETES BAJO LA APLICACIÓN PERSONALIZADA DE TENDENCIAS.	14
Ref. 9 REVISTA INFORMA 113 – Fin proyecto segunda anualidad	15
Ref. 10 FICHA DEL PROYECTO - WEB DE AIJU	16
Ref. 11 AIJU, JUNTO CON EMPRESAS DE LA COMUNIDAD VALENCIANA CONTINUA EL DESARROLLO DE JUGUETES BAJO LA APLICACIÓN PERSONALIZADA DE TENDENCIAS.	18
Ref. 12 TALLERES A MEDIDA PARA LA APLICACIÓN DE TENDENCIAS EN EL DESARROLLO DE JUGUETES DENTRO DEL PROYECTO CUSTOM TRENDS&KIDS – Twitter	19
Ref. 13 ¿SABES CUÁL ES EL OBJETIVO DEL PROYECTO CUSTOM TRENDS&KIDS? - Twitter	20
REF. 14 ARTÍCULO EN REVISTA ESPECIALIZADA JUGUETES B2B	21
REF. 15 NOTICIA EN EL MUNDO - HACIA UN JUGUETE MÁS PERSONALIZADO	23
REF. 16 NOTICIA - HACIA UN JUGUETE MÁS PERSONALIZADO	24
REF. 17 NOTICIA EN EL NOSTRE CIUTAT – PROYECTOS DE AIJU CREAN HERRAMIENTAS PARA PERSONALIZAR JUGUETES	26
REF. 18 ARTICULO EN DIARIO INFORMACIÓN – AIJU DESARROLLA HERRAMIENTAS QUE AYUDAN A LAS EMPRESAS A ANALIZAR TENDENCIAS Y PERSONALIZAR JUGUETES	27
REF. 19 NOTICIA VALENCIA ECONOMICA – DOS PROYECTOS DE AIJU CREAN HERRAMIENTAS QUE AYUDAN A ANALIZAR TENDENCIAS Y LA PERSONALIZACION DE JUGUETES	28
REF. 20 NOTICIA INTERCOMARCAL TELEVISION– DOS PROYECTOS DE AIJU CREAN HERRAMIENTAS QUE AYUDAN A ANALIZAR TENDENCIAS Y LA PERSONALIZACION DE JUGUETES	30
REF. 21 NOTICIA – AIJU REALIZTA AVANÇOS EN MATÉRIA DE PERSONALITZACIÓ DE JOGUINES	32
REF. 22 EXPOSITOR CON LOS DEMOSTRABLES DEL PROYECTO	33

1. OBJETIVOS

El principal objetivo del paquete de trabajo 7 “Difusión” ha sido el de dar a conocer al máximo número de empresas, principalmente del sector del juguete, los resultados del proyecto.

Para ello, AIJU ha realizado las actividades que se presentan en este entregable.

2. RESULTADOS

En esta tarea se han planificado las actividades de difusión en AIJU a través de su web corporativa, en su revista propia AIJU Informa, comunicaciones internas y mediante herramientas 2.0.

A partir de los principales resultados alcanzados en la segunda anualidad del proyecto, se realizaron las siguientes acciones:

- Se publicaron los hechos y resultados más significativos durante el curso del proyecto.
- Se publicaron notas de prensa con información referente a la continuación en la segunda anualidad, desarrollo y finalización del proyecto en medios de comunicación social y en medios electrónicos e impresos.
- Se repartió material de difusión en forma de artículos y trípticos.
- Se preparó una publicación (ficha resumen con información técnica) sobre los principales avances del proyecto, resaltando el valor añadido de cada uno de ellos y la aportación que realizarán al sector de productos para la infancia. En esta publicación se presentaron resultados de la primera anualidad, de modo que se han podido generar impactos del proyecto durante su ejecución. Además, se definen los objetivos para la segunda anualidad, y los resultados esperados.

Los impactos alcanzados durante la segunda anualidad se refieren en el siguiente listado:

Nº	Fecha	Descripción o titular	Medio	Tipo de medio
1	2018	Notice board – cartel informativo	Sede AIJU	Físico
2	Enero – febrero 2018	Folletos distribuidos en feria Spielwarenmesse Nuremberg	Feria	Físico
3	Septiembre 2018	Folletos distribuidos en feria de Puericultura de Madrid	Feria	Físico
4	Octubre 2018	Folletos distribuidos en Juguetes Pre-show	Evento sectorial	Físico
5	Noviembre 2018	Folletos distribuidos en Chemplast Madrid	Feria	Físico
6	Enero-febrero 2018	Revista AIJU Informa 109	Email	Online
7	Marzo – abril 2018	Revista AIJU Informa 110	Email	Online

Nº	Fecha	Descripción o titular	Medio	Tipo de medio
8	Septiembre – octubre 2018	Revista AIJU Informa 112	Email	Online
9	Noviembre – diciembre 2018	Revista AIJU Informa 113	Email	Online
10	2018	Ficha del proyecto en la web de AIJU	Web	Online
11	Octubre 2018	AIJU junto con empresas de la C. Valenciana continua el desarrollo de juguetes bajo la aplicación personalizada de tendencias	Web AIJU	Online
12	Marzo 2018	Talleres a medida para la aplicación de tendencias en el desarrollo de juguetes dentro del proyecto Custom trends&kids	Twitter AIJU	Online
13	Septiembre 2018	¿Sabes cuál es el objetivo del proyecto Custom Trends&Kids?	Twitter AIJU	Online
14	Diciembre 2018	Artículo en la revista especializada Juguetes B2B	Juguetes B2B	Online
15	Diciembre 2018	Noticia en El Mundo - Hacia un juguete más personalizado	El Mundo	Físico
16	Diciembre 2018	Noticia – Hacia un juguete más personalizado	El Mundo	Online
17	Diciembre 2018	Noticia en el Nostre Ciutat – Proyectos de AIJU crean herramientas para personalizar juguetes	Nostre Ciutat	Físico
18	Diciembre 2018	Noticia en diario información – AIJU desarrolla herramientas que ayudan a las empresas a analizar tendencias y personalizar juguetes	Información	Físico
19	Diciembre 2018	Noticia Valencia Economica – dos proyectos de AIJU crean herramientas que ayudan a analizar tendencias y la personalización de juguetes	Valencia Economica	Online
20	Diciembre 2018	Noticia - Dos proyectos de AIJU crean herramientas que ayudan a analizar tendencias y la personalización de juguetes	Intercomarcal Television	Online
21	Diciembre 2018	Noticia - AIJU realitza avanços en matèria de personalització de joguines	Ara Multimedia	Online
22	Permanente	Expositor con los demostrables del proyecto	Instalaciones de AIJU	Físico

2.1. IMÁGENES DE LOS IMPACTOS GENERADOS

Ref. 1 NOTICE BOARD (CARTEL INFORMATIVO)

En el hall de AIJU existe un panel de posters en el que se mantiene a los visitantes informados sobre los proyectos en desarrollo, así como las actividades que acontecen en el momento a través de la pantalla del Hall. En este caso, se realizó un poster en A3 sobre el proyecto CUSTOM TRENDS&KIDS.



Desarrollo de juguetes mediante metodologías de personalización de tendencias en el proceso de creación de nuevos productos.

CUSTOM TRENDS&KIDS 2

Programa de Ayuda: Ayudas dirigidas a Centros Tecnológicos de la Comunidad Valenciana para proyectos de I+D en cooperación con empresas 2018
Referencia: IMDEEA/2018/14 - Importe de la ayuda: 172.545,45 €

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto CUSTOM TRENDS&KIDS investiga sobre el proceso de creación de nuevos juguetes, para mejorarlo mediante el desarrollo de nuevas herramientas personalizadas de aplicación de tendencias, que favorezcan la creación de nuevos juguetes.

Los resultados del primer año de desarrollo del proyecto pusieron de manifiesto que las empresas necesitan de un ejercicio de investigación más profundo y personalizado a su cartera de producto, que les dote de información y recursos para afrontar nuevas vías de desarrollo. Del mismo modo, se obtuvo una metodología de transferencia de las tendencias personalizada para el sector "juguete" y se llevaron a cabo "workshops de transferencia", donde se puso a disposición de las empresas el conocimiento de las tendencias y las claves para poder aplicarlas.

RESULTADOS ESPERADOS

Como resultados del proyecto se pondrá a disposición de las empresas la metodología de transferencia de las tendencias personalizada para el sector "juguete", la cual se podrá encontrar en soporte TIC y en formato de guía de buenas prácticas. Además, se generarán demostrables; "juguetes" en los que se pueda comprobar el valor de dicha metodología para la transferencia al total de industria del mercado del juguete y producto infantil. Del mismo modo, se continuará con la transferencia de dicha información en lo que denominamos "workshops de transferencia", para que los equipos e I+D puedan utilizar con éxito estas herramientas para sus categorías de producto.

Proyecto subvencionado por IVACE, cofinanciado en un 50% a través del Programa operativo FEDER de la Comunidad Valenciana.

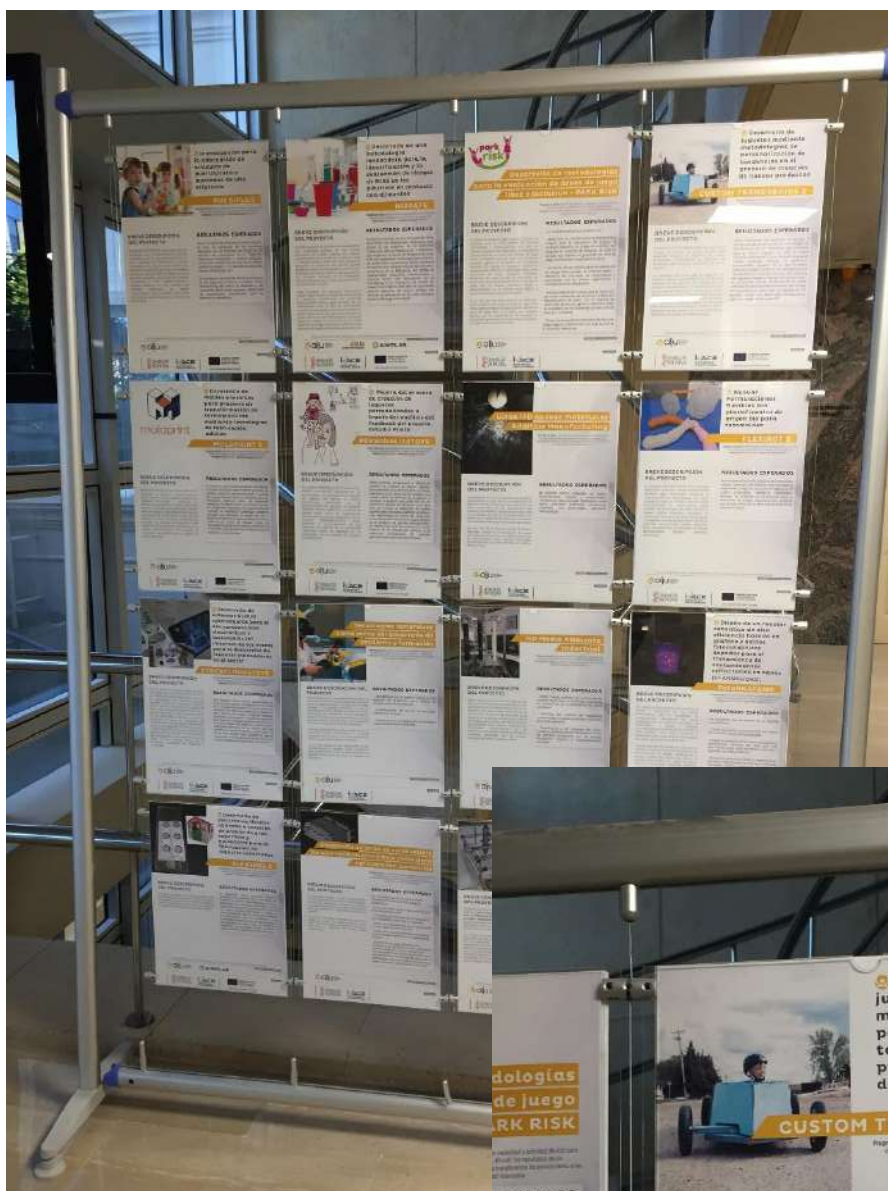
Entidades / I+D+i Participantes

 Technological Institute for Research and Innovation in the Toy Sector

Financiado

Una manera de hacer Europa



Ref. 2 FOLLETOS – SPIELWARENMESE NUREMBERG

En el proyecto se diseñaron e imprimieron alrededor de 250 copias de unos trípticos que se distribuyen y se distribuirán en los eventos en los que el proyecto ha participado o tiene previsto participar.



Ref. 3 FERIA DE PUERICULTURA MADRID

En la conferencia de la presentación del cuaderno de Tendencias de Puericultura 2019-2020, se distribuyeron folletos del proyecto.



Ref. 4 FERIA JUGUETES PRE-SHOW

En la feria de Juguetes Pre Show se presentaron las tendencias en la industria del juguete, y se dio a conocer el proyecto. Además, se repartieron folletos del mismo.

Toy trends 2018-2019

2018 | 9

PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

CUSTOM TRENDS & KIDS

Desarrollo de juguetes mediante metodologías de personalización de tendencias en el proceso de creación de nuevos productos.

IMDEEA/2018/14

Las empresas valencianas dispondrán de una herramienta de alto valor competitivo para innovar en sus productos, y así:

- Adaptarse a los gustos cambiantes del mercado
- Mejorar los nichos de mercado
- Aumentar su competitividad en un sector tan complejo y estacional.

GENERALITAT VALENCIANA

IVACE INSTITUTO VALENCIANO DE COMPETITIVIDAD EMPRESARIAL

UNION EUROPEA

aiju



Ref. 5 FERIA CHEMPLAST MADRID



Ref. 6 REVISTA AIJU INFORMA 109 – TALLERES A MEDIDA PARA LA APLICACIÓN DE TENDENCIAS EN EL SECTOR JUGUETE

AIJU dispone de un boletín de noticias bi-mensual en el que se publican las novedades en materia normativa, avances de los proyectos y otras actividades relacionadas. Del boletín de AIJU se realizan unas 700 copias impresas, de las cuales 550 se remiten a los socios de AIJU, unas 100 a entidades de carácter público y unas 50 se depositan en nuestras instalaciones para los visitantes ocasionales.

En formato electrónico se realizan unos 9.636 envíos de los cuales unos 2.940 son asociados de AIJU y el resto no socios. Si bien el alcance es mayoritariamente nacional, se distribuye asimismo a otros países como Francia, Italia, Alemania, China, México y Portugal.

Además, el boletín se difunde de forma viral por las redes sociales y se incluye en la Web de AIJU, a la cual hay unos 155 suscriptores.


INFORMA



Talleres a medida para la aplicación de tendencias en el sector juguete

AIJU ha finalizado la primera anualidad del proyecto CUSTOM TRENDS&KIDS, para la determinación de un método eficaz de valoración, adaptación y transferencia de las tendencias del mercado, cuyo objetivo es mejorar el proceso de desarrollo de nuevos juguetes.

En base a los resultados obtenidos del análisis de las opiniones de las 22 empresas participantes en el proyecto, se está llevando a cabo la definición de una metodología para la captación y aplicación personalizada de tendencias específicas del juguete.

Durante el primer año de ejecución del proyecto, AIJU ha centrado su estudio en las necesidades del sector en cuanto a la utilidad y uso e implantación de las tendencias en el desarrollo de producto.

Con todo lo anterior, y con el principal objetivo de fomentar la transferencia del conocimiento a las empresas, se están desarrollando talleres a medida para la aplicación de

tendencias en el desarrollo de juguetes. Del mismo modo, el proyecto CUSTOM TRENDS&KIDS tiene contemplado el desarrollo de demostrables de juguetes, generados a partir de la aplicación personalizada de tendencias.

CUSTOM TRENDS&KIDS es un proyecto de I+D en el marco del programa de IVACE de ayudas a Institutos Tecnológicos que está cofinanciado por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) a través del Programa Operativo FEDER de la Comunidad Valenciana 2014-2020.

Más info: **Clara Blasco** - clarablasco@aiju.info



UNIÓN EUROPEA
Fondo Europeo de
Desarrollo Regional

Una manera de hacer Europa

"Proyecto cofinanciado por los Fondos FEDER, dentro del Programa Operativo FEDER de la Comunitat Valenciana 2014 - 2020"




Ref. 7 REVISTA AIJU INFORMA 110 – AIJU DISEÑA UNA APLICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE JUGUETES PERSONALIZADOS.



AIJU diseña una aplicación para el desarrollo de juguetes personalizados

En el marco del proyecto CUSTOM TRENDS&KIDS, "Desarrollo de juguetes mediante metodologías de personalización de tendencias en el proceso de creación de nuevos productos", los resultados que se obtendrán en este segundo año, serán los siguientes:

- Protocolo de aplicación de tendencias.
- Herramienta TIC para la aplicación de metodologías de personalización de tendencias.
- Demostrables de juguetes personalizados en base a las tendencias, desarrollados en colaboración con las empresas y validados bajo la óptica del usuario, la seguridad y el mercado.
- Talleres de transferencia personalizados a las empresas.

El proyecto, coordinado por AIJU, cuenta con el apoyo de 9 empresas jugueteras de la Comunidad Valenciana, así como de la Asociación Española de Productos para la Infancia – ASEPRI y la Asociación de Empresas Innovadoras de la Infancia – AEI de la Infancia.



El proyecto CUSTOM TRENDS&KIDS es un proyecto coordinado por AIJU y sujeto a la financiación de IVACE en su primera anualidad (nº de expediente IMDEE/2017/L08) y a Europa, a través de los Fondos de Desarrollo Regional.

Más info: **Clara Blasco**
clarablasco@aiju.info



"Proyecto cofinanciado por los Fondos FEDER, dentro del Programa Operativo FEDER de la Comunidad Valenciana 2014-2020"



Ref. 8 REVISTA INFORMA 112 – AIJU, JUNTO CON EMPRESAS DE LA COMUNIDAD VALENCIANA CONTINUA EL DESARROLLO DE JUGUETES BAJO LA APLICACIÓN PERSONALIZADA DE TENDENCIAS.



AIJU, junto con empresas de la Comunidad Valenciana continua el desarrollo de juguetes bajo la aplicación personalizada de tendencias

El proyecto CUSTOM TRENDS&KIDS 2 "Desarrollo de juguetes mediante metodologías de personalización de tendencias en el proceso de creación de nuevos productos", sigue su segundo año de trabajo en la definición de un protocolo de aplicación de tendencias. Una herramienta TIC para la aplicación de metodologías de personalización de tendencias, demostrables de juguetes personalizados en base a las tendencias y talleres de transferencia personalizados a las empresas.

Esta segunda anualidad del proyecto cuenta con el apoyo de 9 empresas jugueteras de la Comunidad Valenciana,

así como de la Asociación Española de Productos para la Infancia – ASEPRI y la Asociación de Empresas Innovadoras de la Infancia – AEI de la Infancia.

Este proyecto, con nº de expediente IMDEEA/2018/14, está coordinado por AIJU y financiado por IVACE y Europa, a través de los Fondos de Desarrollo Regional Feder.

Más info: Clara Blasco
consumidorinfantil@aiju.info






15

Ref. 9 REVISTA INFORMA 113 – Fin proyecto segunda anualidad

aiju INFORMA

AIJU finaliza CUSTOM TRENDS&KIDS, proyecto para la generación de conocimiento sobre el análisis y la aplicación de las tendencias del sector

custom trends&kids

El centro tecnológico AIJU ha trabajado en estos últimos dos años, junto con 22 empresas jugueteras de la Comunidad Valenciana, en la generación de conocimiento del usuario y de su entorno a través del proyecto CUSTOM TRENDS&KIDS, para la generación de conocimiento relacionado con el análisis y aplicación personalizada de las tendencias del sector.

El proyecto CUSTOM TRENDS&KIDS se lanzó con el principal objetivo de crear un método eficaz de valoración, adaptación y transferencia de las tendencias del mercado, para la mejora del desarrollo de nuevos juguetes.

La utilidad de la aplicación de las tendencias en las empresas

El conocimiento de las tendencias permite a las empresas, de forma general, detectar los cambios en las motivaciones, gustos y preferencias del consumidor antes de que se conviertan en masivos, con la intención de utilizar esta información para innovar, anticipándose a la competencia.



El análisis de las tendencias resulta de gran importancia para los directivos a la hora de llevar a cabo el diseño del plan estratégico, la detección de huecos de mercado, y la reestructuración de la cartera de productos. En el caso de los perfiles de marketing, las tendencias son utilizadas para definir las estrategias de marketing, planificar campañas de comunicación, crear contenido digital de alto valor añadido, comprender cuándo una tendencia está "madura" para su mercado, realizar *forecasting* y distribuir y clasificar la cartera de productos en el catálogo, entre otras. Para actividades comerciales, es útil el conocimiento de las tendencias para elaborar el argumento de venta centrado en beneficios y soluciones para el cliente. Por otra parte, los perfiles de diseño pueden beneficiarse de las tendencias para complementar la documentación para la investigación en diseño, empatizar con el usuario, trazar direcciones de diseño o como inspiración para la conceptualización: formas, paleta de colores, materiales, etc. Los equipos de investigación y desarrollo deben conocer las tendencias para desarrollar innovaciones de producto, materiales innovadores y explorar nuevas aplicaciones de materiales. Finalmente, dentro de los perfiles de distribución, el conocimiento de las tendencias ofrece información valiosa para, por ejemplo, seleccionar ítems para la campaña, distribuir el producto en el lineal, crear rincones temáticos, etc.

Falta de recursos para la aplicación práctica de las tendencias

En el proyecto CUSTOM TRENDS&KIDS, se realizó un estudio con 22 empresas del sector juguetero, para determinar qué necesidades les surgían a la hora de analizar las tendencias del mercado. El principal resultado fue que, aunque las empresas eran conscientes de la enorme importancia de captar, generar y aplicar las nuevas tendencias del mercado en el concepto o idea de un juguete, no disponían de los mecanismos necesarios para implementar el conocimiento generado a través del análisis de tendencias.



Herramientas para la aplicación de tendencias

Para ayudar a las empresas en la aplicación de tendencias, se han realizado talleres *ad-hoc* y se han creado herramientas y materiales para que puedan abordar su análisis de forma autónoma a partir de la aplicación personalizada de tendencias. Estas herramientas, así como una guía de buenas prácticas, serán albergadas dentro de una herramienta TIC, desarrollada durante la segunda anualidad. Esta herramienta más accesible e intuitiva, servirá a las empresas como apoyo para el análisis de nuevas tendencias, e incluirá herramientas como fichas de innovación, mapas conceptuales, 'moodboards' o radares de tendencias.

CUSTOM TRENDS&KIDS es un proyecto de I+D en el marco del programa del IVACE de ayudas a Institutos Tecnológicos que está cofinanciado por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) a través del Programa Operativo FEDER de la Comunidad Valenciana 2014-2020.

UNIÓN EUROPEA
Fondo Europeo de Desarrollo Regional

Una manera de hacer Europa

GENERALITAT VALENCIANA

IVACE
INSTITUTO VALENCIANO DE COMPETITIVIDAD INDUSTRIAL

Más info: Clara Blasco - consumidorinfantil@aiju.info

Ref. 10 FICHA DEL PROYECTO - WEB DE AIJU

<http://www.aiju.info/proyectos/proyectos-ivace/2018/desarrollo-de-juguetes-mediante-metodologias-de-personalizacion-de-tendencias-en-el-proceso-de-creacion-de-nuevos-productos>



[INICIO](#)
[SERVICIOS](#)
[PROYECTOS](#)
[FORMACIÓN](#)
[ASOCIADOS](#)
[BLOG](#)
[QUIÉNES SOMOS](#)
[CONTACTO](#)

[Inicio](#) > [Proyectos](#) > [PROYECTOS IVACE](#) > 2018
 > Desarrollo de juguetes mediante metodologías de personalización de tendencias en el proceso de creación de nuevos productos - CUSTOM TRENDS & KIDS 2



Desarrollo de juguetes mediante metodologías de personalización de tendencias en el proceso de creación de nuevos productos - CUSTOM TRENDS & KIDS 2




El proyecto CUSTOM TRENDS&KIDS 2 investiga sobre el proceso de creación de nuevos juguetes, para mejorarlo mediante el desarrollo de nuevas herramientas personalizadas de aplicación de tendencias que favorezcan dicho proceso.

Para ello, se realizarán las siguientes tareas:

- Desarrollar demostradores para validar la adecuación de los protocolos de captación y aplicación de tendencias.
- Transferir los resultados generados a las empresas en diversos formatos, entre ellos, los "workshops de transferencia".
- Elaborar una guía de buenas prácticas y herramienta TIC para recoger la información del proyecto y las herramientas destinadas a la aplicación personalizada de las tendencias.

Los resultados del primer año de desarrollo, pusieron de manifiesto que las empresas necesitan de un ejercicio de investigación más profundo y personalizado a su cartera de producto, que les dote de información y recursos para afrontar nuevas vías de desarrollo.

En la segunda anualidad, se está llevando a cabo la validación de la metodología personalizada que se desarrolló a través de la concepción de demostrables. Con esta validación, se comprobará la adecuación de la metodología transferida a las empresas y servirán como feedback para mejorar el modo en que las empresas aplican las tendencias en el desarrollo de sus productos.

Asimismo, se elaborará una guía de buenas prácticas y una herramienta TIC para albergar la información del proyecto que incluya las herramientas generadas.

Estas herramientas son especialmente de aplicación en las PYMES, puesto que les facilitará la obtención de productos diferenciados y adaptados a los gustos, necesidades y estilos de vida de los usuarios. De este modo, les permitirá abordar con éxito la primera fase del proceso de desarrollo de nuevos juguetes (inmersión, búsqueda de información, generación de nuevas ideas, etc.).

Proyectos

INNOVACIÓN PARA LA PYME
Innovación para la PYME
Tendencias de mercado
PROYECTOS IVACE
2015
2016
2017
2018
RETOS SOCIALES
Eficiencia de recursos
Energía eficiente, segura y limpia
Infancia y educación
Salud y bienestar
Sociedad segura
SEGURIDAD Y NORMALIZACIÓN
Seguridad y normalización
TECNOLOGÍAS CLAVE
Fabricación y procesos avanzados
Materiales avanzados
Nanotecnologías
Tecnologías de la información, TIC

(continúa en la siguiente página)

Resultados del proyecto:

Con el proyecto se generarán demostrables; "juguetes" en los que se pueda comprobar el valor de dicha metodología para la transferencia al total de industria del mercado del juguete y producto infantil. Del mismo modo, se continuará la labor de transferencia de dicha información en lo que denominamos "workshops de transferencia" para que los equipos e I+D puedan utilizar con éxito estas herramientas para sus categorías de producto.

Proyecto subvencionado por IVACE, Instituto Valenciano de Competitividad Empresarial de la Generalitat Valenciana, cofinanciado en un 50% a través del Programa Operativo FEDER de la Comunitat Valenciana 2014-2020, con expediente IMDEEA/2018/14

- **Fecha de inicio:** Enero 2018
- **Fecha fin:** 31/12/2018
- **Nº de expediente:** IMDEEA/2018/14. **Importe concedido:** 172.545,45 €

SECTORES DE APLICACIÓN:

- Bienes de consumo.

ÁREAS TECNOLÓGICAS:

- Línea Tecnológica 1-1. Tecnologías y sistemas de monitorización, seguimiento y control de procesos industriales
- Línea Tecnológica 2-1. Tecnologías y sistemas de monitorización, seguimiento y control de procesos industriales
- Línea Tecnológica 3-1. Inteligencia competitiva

PROGRAMA IVACE:

- Programa: I+D INDIVIDUAL
- **Nº de expediente:** IMDEEA/2018/52. **Importe concedido:** 66.286,99 € 172.545,45 €

CONTACTO COORDINADOR:

- Nombre: **Clara Blasco**
- Teléfono: 96 555 44 75
- e-mail: clarabalsco@aiju.info



Han colaborado

Ref. 11 AIJU, JUNTO CON EMPRESAS DE LA COMUNIDAD VALENCIANA CONTINUA EL DESARROLLO DE JUGUETES BAJO LA APLICACIÓN PERSONALIZADA DE TENDENCIAS.

<http://www.aiju.info/blog/noticias/aiju-junto-con-empresas-de-la-comunidad-valenciana-continua-el-desarrollo-de-juguetes-bajo-la-aplicacion-personalizada-de-tendencias>

Inicio > Blog > Noticias

> AIJU, junto con empresas de la Comunidad Valenciana continua el desarrollo de juguetes bajo la aplicación personalizada de tendencias



AIJU, junto con empresas de la Comunidad Valenciana continua el desarrollo de juguetes bajo la aplicación personalizada de tendencias

11 octubre 2018 - Noticias

[Twitter](#) [Din.it](#)

El proyecto CUSTOM TRENDS&KIDS 2 "Desarrollo de juguetes mediante metodologías de personalización de tendencias en el proceso de creación de nuevos productos", sigue su segundo año de trabajo en la definición de un protocolo de aplicación de tendencias. Una herramienta TIC para la aplicación de metodologías de personalización de tendencias, demostrables de juguetes personalizados en base a las tendencias y talleres de transferencia personalizados a las empresas.

Esta segunda anualidad del proyecto cuenta con el apoyo de 9 empresas jugueteras de la Comunidad Valenciana, así como de la Asociación Española de Productos para la Infancia – ASEPRI y la Asociación de Empresas Innovadoras de la Infancia – AEI de la Infancia.

Este proyecto, con nº de expediente IMDEEA/2018/14, está coordinado por AIJU y financiado por IVACE y Europa, a través de los Fondos de Desarrollo Regional Feder.





UNIÓN EUROPEA
Fondo Europeo de
Desarrollo Regional

Una manera de hacer Europa

Más info: Clara Blasco
consumidorinfantil@aiju.info

Blog

- Eventos
- Noticias

Tweets por @AIJU_Tecnologi

 @AIJU_Tecnologi @AIJU_Tecnologi

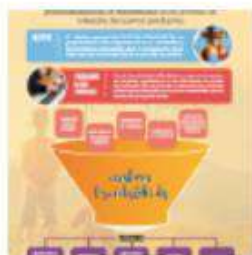
¿Quieres conocer los riesgos de una #carretillaelevadora y permitir que los operarios mejoren su #seguridad y producción de la empresa para #optimizar su uso? Apuntante a este #curso gratuito de #AIJUFOrmación. ow.ly/srsz30mVQir



Carretillas elevadoras y su carga
AIJUFOrmación

2h

Ref. 12 TALLERES A MEDIDA PARA LA APLICACIÓN DE TENDENCIAS EN EL DESARROLLO DE JUGUETES DENTRO DEL PROYECTO CUSTOM TRENDS&KIDS – Twitter



@AIJU_Tecnología @AIJU_Tecnologi
Talleres a medida para la aplicación de
#Tendencias en el desarrollo de **#juguetes**
dentro del Proyecto CUSTOM
TRENDS&KIDS en el que participan 22
empresas, ¿quieres conocer su metodología?
  <http://ow.ly/SXVc30j67Wb>
pic.twitter.com/1WvHmUpPHY

Ref. 13 ¿SABES CUÁL ES EL OBJETIVO DEL PROYECTO CUSTOM TRENDS&KIDS? - Twitter



REF. 14 ARTÍCULO EN REVISTA ESPECIALIZADA JUGUETES B2B

La revista especializada Juguetes B2B ha aprobado que la siguiente nota de prensa se publique. Sin embargo, al finalizar el periodo de ejecución de este proyecto, aún tiene pendiente la edición de la siguiente nota de prensa:

Dos proyectos de AIJU crean herramientas que ayudan a analizar tendencias y la personalización de juguetes

- Las empresas jugueteras muestran un bajo nivel de personalización porque supone un coste elevado y necesita de cambios constantes en el sistema de producción.

Ibi-Alicante, xx de diciembre de 2018.-

Dos proyectos de AIJU, CUSTOM TRENDS&KIDS y PERSONALIZATOY, han creado herramientas que ayudan a las compañías a analizar y aplicar las tendencias del mercado de juguete, por una parte, y dan soporte en el proceso de creación de la personalización de este tipo de productos por otra.

En concreto, tras dos años de desarrollo, CUSTOM TRENDS&KIDS, ha ayudado a las compañías en la aplicación de tendencias con el desarrollo de herramientas y materiales para que éstas puedan implementar el conocimiento de las tendencias del sector juguetero de forma autónoma.

Entre estas herramientas se encuentran talleres ad-hoc, recursos visuales y una guía de buenas prácticas que está instalada dentro de una herramienta TIC que sirve a las compañías para que analicen las nuevas tendencias. Entre estos elementos de análisis se pueden observar fichas de innovación, mapas conceptuales, *moodboards* o radares de tendencias.

Una de las tendencias detectadas en el mercado es la personalización de juguetes. Sin embargo, las empresas muestran un bajo nivel de personalización porque supone un coste elevado y necesita de cambios constantes en el sistema de producción.

Junto a ello, además AIJU ha detectado en sus estudios cómo el aumento del nivel de personalización no incrementa en la misma medida el nivel de atractivo de un juguete. Por tanto, las opciones más complejas de personalización no resultan más rentables en base a la inversión realizada.

De este modo, el estudio de AIJU destaca que la personalización a través del intercambio de piezas, bien en tienda o de forma on line, son las formas de personalización más asequibles para las empresas y mejor valoradas para los usuarios.

Proceso de creación

El proyecto PERSONALIZATOY, a la vista de estos informes, tiene el objetivo de mejorar el proceso de creación de juguetes personalizados a través del análisis de los gustos del usuario.

De este modo, se ha plasmado toda la información obtenida en una herramienta TIC con la que se da soporte a las empresas en este proceso de creación.

En esta herramienta se aloja una guía sobre el proceso de creación de nuevos juguetes personalizados que servirá de apoyo a las empresas a la hora de conocer qué información pueden obtener del mismo y cómo hacerlo, en función de la fase de producción en la que se encuentren.

Para el responsable del área User research en AIJU, Pablo Busó, “la personalización más compleja no es siempre la mejor valorada por los consumidores, y es necesario valorar el incremento de valor del nuevo juguete con respecto al incremento de precio que esto supone”.

En el mismo sentido, subraya cómo “en los estudios realizados en PERSONALIZATOY hemos visto las diferentes combinatorias tanto por parte del usuario como de las compañías que resultan satisfactorias para ambas partes en la personalización de juguetes”.

PERSONALIZATOY (IMDEEA/2018/5) y CUSTOM TREND&KIDS (IMDEEA/2018/14), que concluyen a finales de año, son proyectos de I+D del programa IVACE de ayudas a Institutos Tecnológicos y están cofinanciados por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) a través del Programa Operativo FEDER de la Comunitat Valenciana 2014-2020.

Sobre AIJU:

El Instituto Tecnológico de producto infantil y de ocio—AIJU— se fundó en junio de 1985, en la localidad alicantina de Ibi. Actualmente cuenta con 586 empresas asociadas, de distintos sectores, de las que el 50% pertenece al sector juguetero.

Este porcentaje convierte a AIJU en la organización de ámbito nacional con mayor número de empresas asociadas del sector y un auténtico referente. El resto de las empresas operan en sectores como el de la puericultura, pequeño electrodoméstico, automoción, transformación del plástico, eléctrico, moldes y matrices o productos infantiles, entre otros.

AIJU ofrece actualmente servicios en las áreas de I+D para el Desarrollo de Producto, Materiales Innovadores, Additive Manufacturing, Nuevas tecnologías digitales e inmersivas, Seguridad y Ensayos, Sostenibilidad, Consumidor Infantil, y Formación.

Para más información:

Nebo Comunicación:

Raquel Bascuñana: 679 55 70 50

raquel.bascunana@nebocomunicacion.com

REF. 15 NOTICIA EN EL MUNDO - HACIA UN JUGUETE MÁS PERSONALIZADO

Noticia de la evolución y conclusiones del proyecto Custom Trends&Kids en el periódico El Mundo.

EL MUNDO. MARTES 18 DE DICIEMBRE DE 2018

23

SOCIEDAD ALICANTE

TENDENCIA SOCIAL

Hacia un juguete más personalizado

Dos proyectos del Instituto del Juguete (AIJU) ayudan a las empresas a satisfacer esta demanda de mercado, sin arriesgar la rentabilidad

D.MOLTÓ ALICANTE

Hace años que las empresas jugueteras son conscientes de una tendencia social cada vez más extendida: el consumidor pide juguetes más personalizados o que pueda customizar a su gusto. Gestionar esas demandas, filtrar el feedback

Los juguetes analizados han sido las muñecas, minifiguras y vehículos "ride-on".
EL MUNDO



y analizar esta información, aplicándola a la creación del producto sin perder competitividad es el gran reto al que está sometida la

industria. Para ayudar en estos procesos, el Instituto Tecnológico del Producto Infantil y de Ocio (AIJU), con sede en Ibi, ha desarrolla-

do dos proyectos de I+D del programa IVACE, cofinanciados por fondos europeos (FEDE). Se trata de Custom Trends&Kids y Personaliz-

En el primero se ha trabajado durante los dos últimos años y esta labor ha dado como resultado una herramienta TIC que permite a las empresas analizar las nuevas tendencias. Entre ellas, destaca la mencionada customización. Sin embargo, tal y como apuntan desde Aiju, la industria muestra un nivel bajo de personalización porque esta supone un coste elevado y necesita cambios constantes en el sistema de producción.

Tal y como apunta el responsable del área de Investigación del Usuario en Aiju, Pablo Busó, «el futuro es el producto 1:1, la personalización total. Y el desarrollo tecnológico acompañará a las empresas en un futuro para poder llevarlo a cabo. Sin embargo, actualmente, se ha de encontrar un equilibrio que resulte satisfactorio tanto para las compañías como para el usuario».

El estudio piloto ha analizado principalmente las categorías de las muñecas, las minifiguras y los ride-on (los vehículos que los niños pueden montar).

Además, Aiju también ha detectado en los estudios llevados a cabo que el aumento de personalización del juguete no incrementa en la misma medida el nivel de atractivo del juguete. Por tanto, las opciones más complejas de personalización no resultan más rentables en base a la inversión realizada.

El intercambio de piezas es la opción más rentable, según los estudios

La conclusión a la que se ha llegado con estos estudios es que la opción más adecuada para ambas partes es la introducción de sistemas modulares, que permitan modificar una parte del producto al antojo del usuario. En concreto, el intercambio de piezas, ya sea en tienda o de forma online es la fórmula de personalización más asequible para las empresas y la mejor valorada por el consumidor, apuntan desde el instituto Aijū.



MANIFIESTO EN DEFENSA DE LOS DERECHOS HUMANOS

CCOO junto a una treintena de organizaciones sociales de Alicante presentaron ayer el manifiesto realizado para mostrar su «radical solidaridad y compromiso con la acedida de per-

sonas refugiadas y migrantes». El texto llama a los gobiernos estatal y europeo a cumplir con la legalidad internacional en la materia y con el respeto a los Derechos Humanos.

Los jóvenes alicantinos aceptan la inmigración

Tres de cada 4 tiene una «percepción positiva»

E.A. ALICANTE
El Secretariado de Migraciones de la Diócesis de Orihuela-Alicante, ASTI-Alicante, publicó ayer un informe en el marco del Día de las Personas Migrantes que se celebra hoy.

En el se traslada la percepción que tienen sobre las migraciones los menores de la provincia, fruto del trabajo que ha llevado a cabo la entidad en los últimos diez años en colegios e institutos. El trabajo de sensibilización ha llegado a más de 72.000 alumnos y alumnas, de 274 centros, a través de casi 2.600 sesiones.

La principal conclusión es que la gran mayoría del alumnado muestra actitudes integradoras hacia los inmigrantes. Muchos abogan por una sociedad más abierta y solidaria, resaltando los aspectos más positivos de la inmigración.

Según fuentes de la entidad, los jóvenes expresan además que «no deben existir obstáculos que impidan la buena relación y convivencia con personas de otras nacionalidades entendiéndose que la construcción de la sociedad es tarea de todos».

**La adrenalina dice SUV.
La realidad, monovolumen.
Yo digo Arona.**

Nuevo
SEAT Arona
por 13.900€.
Sujeto a financiación

Sala Rodríguez

Av. Dania, 145 - Alicante - 965 263 100
Av. Alicante, 131 - San Vicente del Raspeig - 966 01 07 15
Av. de Europa, 50 - Alfaz del Pi - 966 854 017



Carter entrega más combinado de 4,3 a \$0,100 por año. Emisiones de CO₂ de 192 a 188 g/kWh recomendadas para Reducción de Balance para SEAT ASGHC-10179, 2006.

REF. 16 NOTICIA - HACIA UN JUGUETE MÁS PERSONALIZADO

<https://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/alicante/2018/12/18/5c17e528fc6c8316148b4672.html>

EM < España Comunidad Valenciana

PROYECTO • NOTICIA

Hacia un juguete más personalizado

DANIEL MOLTO Alicante 18 Dic. 2018 08:56



0 Comentar →

Los juguetes analizados han sido las muñecas, minifiguras y vehículos 'ride-on'. / EL MUNDO

- Dos proyectos del Instituto del Juguete (AIJU) ayudan a las empresas a satisfacer esta demanda de mercado, sin arriesgar la rentabilidad
- El intercambio de piezas, ya sea en tienda o de forma 'on-line' es la opción más rentable para las empresas y que satisface al usuario, según los estudios

Hace años que las empresas jugueteras son conscientes de una tendencia social cada vez más extendida: **el consumidor pide juguetes más personalizados o que pueda customizar a su gusto**. Gestionar esas demandas, filtrar el *feedback* y analizar esta información, aplicándola a la creación del producto sin perder competitividad es el gran reto al que está sometida la industria. Para ayudar en estos procesos, el Instituto Tecnológico del Producto Infantil y de Ocio (AIJU), con sede en Ibi, ha desarrollado dos proyectos de I+D del programa IVACE, cofinanciadas por fondos europeos (FEDE). Se trata de *Custom Trends&Kids* y *Personaliztoy*.

En el primero se ha trabajado durante los dos últimos años y esta labor ha dado como resultado una herramienta TIC que permite a las empresas analizar las nuevas tendencias. Entre ellas, destaca la mencionada *customización*. Sin

Sin embargo, tal y como apuntan desde Aiju, **la industria muestra un nivel bajo de personalización** porque esta supone un coste elevado y necesita cambios constantes en el sistema de producción.

Tal y como apunta el responsable del área de Investigación del Usuario en Aiju, **Pablo Busó**, «el futuro es el producto 1:1, la personalización total. Y el desarrollo tecnológico acompañará a las empresas en un futuro para poder llevarlo a cabo. Sin embargo, **actualmente, se ha de encontrar un equilibrio que resulte satisfactorio tanto para las compañías como para el usuario**».

El estudio piloto ha analizado principalmente las **categorías de las muñecas, las minifiguras y los ride-on** (los vehículos que los niños pueden montar).

Además, Aiju también ha detectado en los estudios llevados a cabo que **el aumento de personalización del juguete no incrementa en la misma medida el nivel de atractivo del juguete**. Por tanto, **las opciones más complejas de personalización no resultan más rentables** en base a la inversión realizada.

La conclusión a la que se ha llegado con estos estudio es que la opción más adecuada para ambas partes es la **introducción de sistemas modulares**, que permiten modificar una parte del producto al antojo del usuario. En concreto, **el intercambio de piezas, ya sea en tienda o de forma online es la fórmula de personalización más asequible** para las empresas y la mejor valorada por el consumidor, apuntan desde el instituto Aiju.

Conforme a los criterios de



The Trust Project

[Saber más](#)

REF. 17 NOTICIA EN EL NOSTRE CIUTAT – PROYECTOS DE AIJU CREAN HERRAMIENTAS PARA PERSONALIZAR JUGUETES

Martes, 10 de diciembre de 2018

economia

el nostre ciutat



Representantes de Fedac se han reunido con el consejo de Empresa, Manolo Gomis.

JUNTO CON LA CÁMARA Y EL AYUNTAMIENTO, EMPEZANDO POR COTES BAIXES

Fedac inicia los trámites para catalogar polígonos

ENC

La Federación empresarial de (Alsia) y el Comit, Fedac, ha iniciado los trámites para que los polígonos de Alcoy sean reconocidos como "avanzados", según la nueva clasificación de áreas industriales, con la colaboración de la Cá-

mera de Comercio y el Ayuntamiento. Precisamente, se ha producido una primera reunión de trabajo con el consejo de Empresa, Manolo Gomis, de cara a la realización de un estudio que marque el cumplimiento de requisitos de las zonas empresariales alcoyanas.

La idea, según han explicado, es

comenzar por el polígono Cotes Baixes y catalogar posteriormente el resto de áreas industriales de la ciudad.

La nueva clasificación de los polígonos permitirá acceder, entre otras cosas, a bonificaciones fiscales, ayudas públicas y promoción exterior, principalmente.

Proyectos de AIJU crean herramientas para personalizar juguetes

BIC

Dos proyectos de AIJU, Custom Toy Trend-Kids y Personalizator, han creado herramientas que ayudan a las compañías a analizar y aplicar las tendencias del mercado de juguetes, por una parte, y dan soporte en el proceso de creación de la personalización de este tipo de productos por otra.

En concreto, tras dos años de desarrollo, CUSTOM TRENDS&KIDS, ha ayudado a las compañías en la aplicación de tendencias con el desarrollo de herramientas materiales para que

éstas puedan implementar el conocimiento de las tendencias del sector juguetero de forma autónoma.

Entre estas herramientas se encuentran talleres ad hoc, recursos visuales y una guía de buenas prácticas que está instalada dentro de una herramienta TIC que sirve a las compañías para que analicen las nuevas tendencias. Entre estos elementos de análisis se pueden observar fichas de innovación, mapas conceptuales, moodboards o ordenes de tendencias.

Una de las tendencias detectadas en el mercado es la personalización

de juguetes. Sin embargo, las empresas muestran un bajo nivel de personalización porque supone un coste elevado y necesita de cambios constantes en el sistema de producción.

Junto a ello, además AIJU ha detectado en sus estudios cómo el aumento del nivel de personalización no incrementa en la misma medida el nivel de atractivo de un juguete. Por tanto, las opciones más complejas de personalización no resultan más rentables en base a la inversión realizada.

CCOO PV denuncia las horas extra no pagadas

ENC

Comisiones Obreras del País Valencià ha elaborado un informe a través del que desprende que el 30,9% de las horas extra realizadas en el País Valencià no se pagan. "El mercado de trabajo valenciano combina una utilización masiva de horas extra con bajos salarios, fundamentalmente en sectores que son intensivos en mano de obra, como la hostelería o la agricultura", denuncia el sindicato, quien además señala, que los datos de la

Encuesta de Población Activa (EPA) del segundo trimestre del año apuntan a una realización de 5.246.969 de horas extra al mes. "Extruyendo una jornada completa ordinaria, se podrían traducir en 32.753 empleos". De las otras de horas extra, CCOO señala que 1.619.484 no se pagan.

Esta cantidad contrasta con la que aportan las empresas, y que se reduce a 356.457 horas extra al mes, según los datos de la Encuesta de Cotes Salario Trimestral, en la que únicamente se pregunta a las empresas.



Responsables de Caixa Ontinyent con el galardón en Madrid.

Premio a Caixa Ontinyent por su educación financiera

ENC

La labor realizada en el proyecto "Finança1 per als més menuts" que desarrolla Caixa Ontinyent junto a los alumnos de 4º curso del Grado de Magisterio Infantil del Campus de Ontinyent ha sido premiada en los XIV Premios Mejor Obra Social y Educación Financiera que otorga la revista

Actualidad Económica.

Este reconocimiento es a escala nacional ya que los premios han sido entregados en la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando en Madrid, y a los que acudieron el Responsable de Obra Social de Caixa Ontinyent, Roberto Sanz y la Responsable del Programa Finança1, Mireia Planells.

Guanyar sigue su camino a las elecciones

Una nueva asamblea abierta ha sido convocada por Guanyar Alcoi - jueves 20, a las 19 horas en la UNESCO - con la intención de ratificar la decisión de que Pasó Paredes y Sandra Obiol sean los co secretarios de la plataforma, así como se pretende establecer el funcionamiento de las comisiones y continuar perfilando el camino hacia las elecciones del

REF. 18 ARTICULO EN DIARIO INFORMACIÓN – AIJU DESARROLLA HERRAMIENTAS QUE AYUDAN A LAS EMPRESAS A ANALIZAR TENDENCIAS Y PERSONALIZAR JUGUETES

INFORMACIÓN

MARTES, 18 DE DICIEMBRE, 2018 | 31

Provincia

AIJU desarrolla herramientas que ayudan a las empresas a analizar tendencias y personalizar juguetes

► Las compañías del sector se mostraban reticentes por los costes elevados y los cambios en los sistemas de producción

Ibi
M. V.

■ El Instituto Tecnológico del Producto Infantil y de Ocio (AIJU), con sede en Ibi, ha desarrollado dos proyectos que ayudan a las empresas a analizar y aplicar las tendencias del mercado del juguete, por una parte, y les dan soporte en el proceso de la personalización de este tipo de productos, por otra.

Tras dos años de desarrollo, el proyecto Custom Trends & Kids, ha ayudado a las compañías en la aplicación de tendencias con el desarrollo de herramientas y materiales para que éstas puedan implementar el conocimiento de las

tendencias del sector juguetero de forma autónoma.

Entre estas herramientas figuran talleres ad-hoc, recursos visuales y una guía de buenas prácticas que sirve a las compañías para que analicen las nuevas tendencias. Una de las que han sido detectadas en el mercado es la personalización de juguetes, a la que las empresas se han estado mostrando reticentes porque supone un coste elevado y necesita de cambios constantes en el sistema de producción. AIJU, en este sentido, apuesta por el intercambio de piezas, porque son más asequibles y están bien valoradas por los usuarios.

El proyecto Personalizatoy, a la vista de estos informes, tiene como objetivo mejorar el proceso de creación de juguetes personalizados a través del análisis de los gustos del usuario. Toda la información obtenida se ha plasmado en una herramienta TIC.

REF. 19 NOTICIA VALENCIA ECONOMICA – DOS PROYECTOS DE AIJU CREAN HERRAMIENTAS QUE AYUDAN A ANALIZAR TENDENCIAS Y LA PERSONALIZACION DE JUGUETES

<http://valenciaeconomica.com/dos-proyectos-de-aiju-crean-herramientas-que-ayudan-a-analizar-tendencias-y-la-personalizacion-de-juguetes/>

[Inicio](#)
[Actualidad](#)
[Agricultura](#)
[Economía](#)
[Sostenibilidad](#)
[Investigación](#)
[Salud](#)
[Turismo y Gastronomía](#)
[C.Valenciana](#)

Dos proyectos de AIJU crean herramientas que ayudan a analizar tendencias y la personalización de juguetes

Economía
 17/12/2018
 [PRINT](#)
[EMAIL](#)
A- A+

1

VALENCIAECONÓMICA. - Dos proyectos de AIJU, CUSTOM TRENDS&KIDS y PERSONALIZATOY, han creado herramientas que ayudan a las compañías a analizar y aplicar las tendencias del mercado de juguete, por una parte, y dan soporte en el proceso de creación de la personalización de

PUBLICIDAD

IBEX 35
 Variación: -0,69%
 Hora: 16:24

09 13 17

Añade las cotizaciones a tu página web

© Ecoprensa S.A.

Tweets por @ValEconómica

Valencia Económica
 @ValEconómica
 ¡Valencia Económica está disponible! paper.li/e-1422640084?e...#nuestrasplumas #ibex35

Microempresas del sector informal en ...
 www.economista.net Costa Rica cuenta...
 paper.li

21h

Valencia Económica
 @ValEconómica
 ¡Valencia Económica está disponible! paper.li/e-

mercado de juguete, por una parte, y dan soporte en el proceso de creación de la personalización de este tipo de productos por otra.

En concreto, tras dos años de desarrollo, CUSTOM TRENDS&KIDS, ha ayudado a las compañías en la aplicación de tendencias con el desarrollo de herramientas y materiales para que éstas puedan implementar el conocimiento de las tendencias del sector juguetero de forma autónoma.

Entre estas herramientas se encuentran talleres ad-hoc, recursos visuales y una guía de buenas prácticas que está instalada dentro de una herramienta TIC que sirve a las compañías para que analicen las nuevas tendencias. Entre estos elementos de análisis se pueden observar fichas de innovación, mapas conceptuales, *moodboards* o radares de tendencias.

Una de las tendencias detectadas en el mercado es la personalización de juguetes. Sin embargo, las empresas muestran un bajo nivel de personalización porque supone un coste elevado y necesita de cambios constantes en el sistema de producción.

Junto a ello, además AIJU ha detectado en sus estudios cómo el aumento del nivel de personalización no incrementa en la misma medida el nivel de atractivo de un juguete. Por tanto, las opciones más complejas de personalización no resultan más rentables en base a la inversión realizada.

De este modo, el estudio de AIJU destaca que la personalización a través del intercambio de piezas, bien en tienda o de forma on line, son las formas de personalización más asequibles para las empresas y mejor valoradas para los usuarios.

Proceso de creación

El proyecto PERSONALIZATOY, a la vista de estos informes, tiene el objetivo de mejorar el proceso de creación de juguetes personalizados a través del análisis de los gustos del usuario.

De este modo, se ha plasmado toda la información obtenida en una herramienta TIC con la que se da soporte a las empresas en este proceso de creación.

En esta herramienta se aloja una guía sobre el proceso de creación de nuevos juguetes personalizados que servirá de apoyo a las empresas a la hora de conocer qué información pueden obtener del mismo y cómo hacerlo, en función de la fase de producción en la que se encuentren.

Para el responsable del área Investigación del usuario en AIJU, Pablo Busó, *"la personalización más compleja no es siempre la mejor valorada por los consumidores, y es necesario valorar el incremento de valor del nuevo juguete con respecto al incremento de precio que esto supone"*.

En el mismo sentido, subraya cómo *"en los estudios realizados en PERSONALIZATOY hemos visto las diferentes combinatorias tanto por parte del usuario como de las compañías que resultan satisfactorias para ambas partes en la personalización de juguetes"*.

PERSONALIZATOY (IMDEEA/2018/5) y CUSTOM TREND&KIDS (IMDEEA/2018/14), que concluyen a finales de año, son proyectos de I+D del programa IVACE de ayudas a Institutos Tecnológicos y están cofinanciados por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) a través del Programa Operativo FEDER de la Comunitat Valenciana 2014-2020.

REF. 20 NOTICIA INTERCOMARCAL TELEVISION- DOS PROYECTOS DE AIJU CREAN HERRAMIENTAS QUE AYUDAN A ANALIZAR TENDENCIAS Y LA PERSONALIZACION DE JUGUETES

<http://www.intercomarcal.com/noticias/IBI/dos-proyectos-de-aiju-crean-herramientas-que-ayudan-a-analizar-tendencias-y-la-personalizaci%C3%B3n-de-juguetes-/94420.html>



intercomarcal TELEVISIÓN

dijous, 31 de Gener de 2019 EN VALENCIÀ

INTERCOMARCAL > FOIA DE CASTALLA

Castalla | Ibi | Onil | Tibi

Dos proyectos de AIJU crean herramientas que ayudan a analizar tendencias y la personalización de juguetes

Comparte esta noticia en:

17-12-2018 | Ibi | Visitas:78

* Las empresas jugueteras muestran un bajo nivel de personalización porque supone un coste elevado y necesita de cambios constantes en el sistema de producción.

Ibi-Alicante, 17 de diciembre de 2018.-

Dos proyectos de AIJU, CUSTOM TRENDS&KIDS y PERSONALIZATOY, han creado herramientas que ayudan a las compañías a analizar y aplicar las tendencias del mercado de juguete, por una parte, y dan soporte en el proceso de creación de la personalización de este tipo de productos por otra.

En concreto, tras dos años de desarrollo, CUSTOM TRENDS&KIDS, ha ayudado a las compañías en la aplicación de tendencias con el desarrollo de herramientas y materiales para que éstas puedan implementar el conocimiento de las tendencias del sector juguetero de forma autónoma.

Entre estas herramientas se encuentran talleres ad-hoc, recursos visuales y una guía de buenas prácticas que está instalada dentro de una herramienta TIC que sirve a las compañías para que analicen las nuevas tendencias. Entre estos elementos de análisis se pueden observar fichas de innovación, mapas conceptuales, moodboards o radares de tendencias.

Una de las tendencias detectadas en el mercado es la personalización de juguetes. Sin embargo, las empresas muestran un bajo nivel de personalización porque supone un coste elevado y necesita de cambios constantes en el sistema de producción.

Junto a ello, además AIJU ha detectado en sus estudios cómo el aumento del nivel de personalización no incrementa en la misma medida el nivel de atractivo de un juguete. Por tanto, las opciones más complejas de personalización no resultan más rentables en base a la inversión realizada.

De este modo, el estudio de AIJU destaca que la personalización a través del intercambio de piezas, bien en tienda o de forma on line, son las formas de personalización más asequibles para las empresas

Lo más visto

- El sector del juguete a juguete de Hong Kong
- Llegada del heraldo de
- Ibi abre sus dos zonas
- Abierto el periodo de s
- Gala del Deporte del 2
- El Museo de Juguete
- El Acto Institucional de
- propia
- Los alumnos del IES P
- los parajes naturales c
- Ibi celebra el Día de S
- animales y el mercadil
- El grupo Socialista am
- sentido del voto sí no
- 2019

Intercomarcal 15 803 Me

Me gusta esta pá

Sé el primero de tus

gusta.

De este modo, el estudio de AIJU destaca que la personalización a través del intercambio de piezas, bien en tienda o de forma on line, son las formas de personalización más asequibles para las empresas y mejor valoradas para los usuarios.

Proceso de creación

El proyecto PERSONALIZATOY, a la vista de estos informes, tiene el objetivo de mejorar el proceso de creación de juguetes personalizados a través del análisis de los gustos del usuario.

De este modo, se ha plasmado toda la información obtenida en una herramienta TIC con la que se da soporte a las empresas en este proceso de creación.

En esta herramienta se aloja una guía sobre el proceso de creación de nuevos juguetes personalizados que servirá de apoyo a las empresas a la hora de conocer qué información pueden obtener del mismo y cómo hacerlo, en función de la fase de producción en la que se encuentren.

Para el responsable del área Investigación del usuario en AIJU, Pablo Busó, "la personalización más compleja no es siempre la mejor valorada por los consumidores, y es necesario valorar el incremento de valor del nuevo juguete con respecto al incremento de precio que esto supone".

En el mismo sentido, subraya cómo "en los estudios realizados en PERSONALIZATOY hemos visto las diferentes combinaciones tanto por parte del usuario como de las compañías que resultan satisfactorias para ambas partes en la personalización de juguetes".

PERSONALIZATOY (IMDEEA/2018/5) y CUSTOM TREND&KIDS (IMDEEA/2018/14), que concluyen a finales de año, son proyectos de I+D del programa IVACE de ayudas a Institutos Tecnológicos y están cofinanciados por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) a través del Programa Operativo FEDER de la Comunitat Valenciana 2014-2020.

Sobre AIJU:

El Instituto Tecnológico de producto infantil y de ocio-AIJU- se fundó en junio de 1985, en la localidad alicantina de Ibi. Actualmente cuenta con 586 empresas asociadas, de distintos sectores, de las que el 50% pertenece al sector juguetero.

Este porcentaje convierte a AIJU en la organización de ámbito nacional con mayor número de empresas asociadas del sector y un auténtico referente. El resto de las empresas operan en sectores como el de la puericultura, pequeño electrodoméstico, automoción, transformación del plástico, eléctrico, moldes y matrices o productos infantiles, entre otros.

AIJU ofrece actualmente servicios en las áreas de I+D para el Desarrollo de Producto, Materiales Innovadores, Additive Manufacturing, Nuevas tecnologías digitales e inmersivas, Seguridad y Ensayos, Sostenibilidad, Consumidor Infantil, y Formación.



REF. 21 NOTICIA – AIJU REALITZA AVANÇOS EN MATÈRIA DE PERSONALITZACIÓ DE JOGUINES

<https://www.aramultimedia.com/aiju-realitza-avancos-en-materia-de-personalitzacio-de-joguines>



The screenshot shows a news article titled "AIJU realitza avanços en matèria de personalització de joguines". The article is dated 17 de desembre 2018 and is written by the editorial team. It discusses two projects, CUSTOM TRENDS&KIDS and PERSONALIZATOY, which aim to analyze and apply market trends in the toy sector. The article mentions that these projects are part of the iVACE program, which is funded by the European Union through the FEDER program. A quote from Pablo Busó, responsible for the User Research area at AIJU, states that while the most complex personalization is not always the best for consumers, it is necessary to value the increase in value of the new toy relative to the price paid for it.

REF. 22 EXPOSITOR CON LOS DEMOSTRABLES DEL PROYECTO

