

CUSTOM TRENDS&KIDS 2

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

E.8.2. Informe de avance del proyecto M24

| | |
|----------------------------|-----------------------------|
| Referencia externa: | IMDEEA/2018/14 |
| Nº del entregable: | E.8.2. |
| Paquete de Trabajo: | PT 8 Gestión y coordinación |
| Tipo de entregable: | I=Informe |
| Fecha: | Diciembre 2018 |
| Autor: | AIJU |

TABLA DE CONTENIDOS

1. RESUMEN EJECUTIVO

2. PROGRESO Y RESULTADOS EN LA SEGUNDA ANUALIDAD

1. RESUMEN EJECUTIVO

CUSTOM TRENDS&KIDS es un proyecto a dos años, ejecutado por Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio (AIJU). El año 2018 ha correspondido a la segunda anualidad del proyecto.

El objetivo que plantea el proyecto CUSTOM TRENDS&KIDS es el de generar y proporcionar a las empresas de los sectores de juguete de la Comunitat Valenciana contenido y herramientas para la integración de la información de tendencias en el proceso de diseño.

2. PROGRESO Y RESULTADOS EN LA SEGUNDA ANUALIDAD

PT4. Definición y desarrollo de la herramienta TIC e integración del contenido generado.

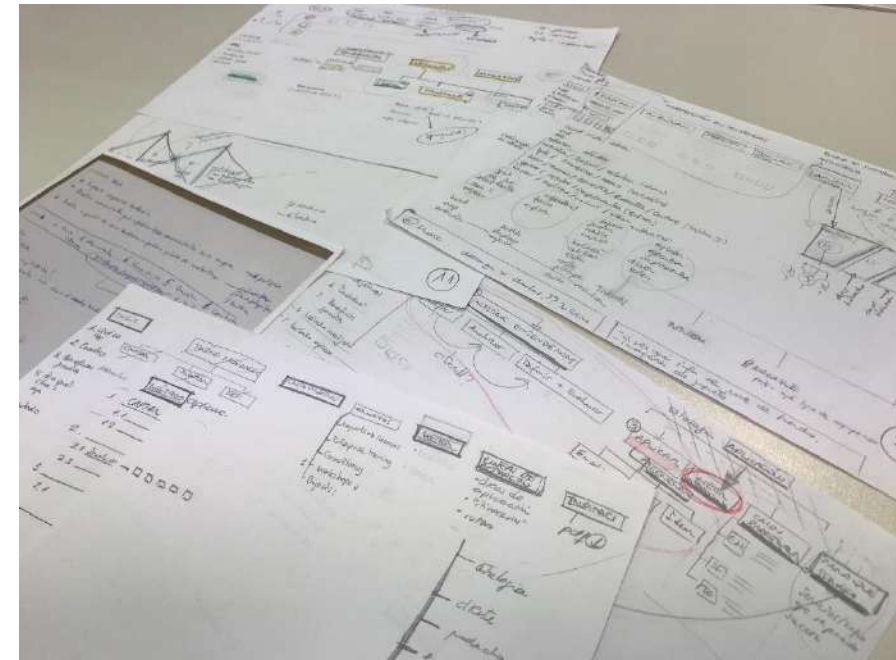
Objetivos: Alcanzados al 100%

- Desarrollar y validar (con expertos) los diseños conceptuales de la herramienta
- Desarrollar y validar (con empresas) el prototipo de la herramienta
- Integrar las mejoras detectadas en el estudio piloto de la validación de la herramienta

T.4.2. Desarrollo del diseño en detalle de la herramienta TIC.

Tarea finalizada

Esta tarea se comenzó en el año 2017 y acabó en el 2018. Se centró en el desarrollo en detalle de la herramienta TIC. Para ello, primero se realizó un estudio de benchmarking para detectar buenas prácticas que pudiesen ser extrapolables a la herramienta TIC que se quería realizar. También se llevó a cabo diagramas de árbol para estructurar la información y se realizaron mock ups (bocetados de la web), para organizar la información. La primera propuesta de organización y comunicación de la TIC realizada por AIJU fue revisada, reestructurada y mejorada por el proveedor Magnet teniendo en cuenta los requerimientos marcados por AIJU.



2. PROGRESO Y RESULTADOS EN LA SEGUNDA ANUALIDAD

PT4. Definición y desarrollo de la herramienta TIC e integración del contenido generado.

T.4.3. Valoración de la herramienta TIC por parte de las empresas.

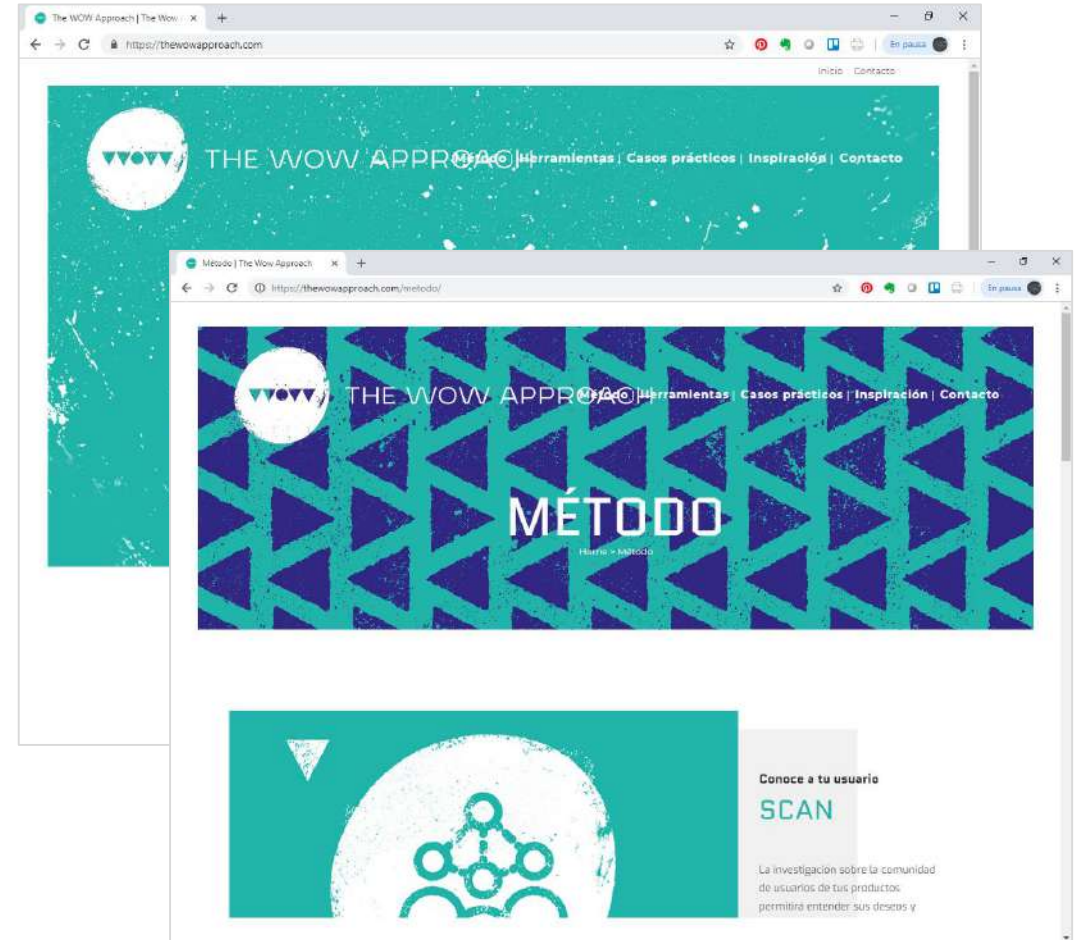
Tarea finalizada

Esta tarea consistió en la validación del diseño de la herramienta TIC desarrollada en la tarea 4.2. Para ello, se hizo llegar vía mail a las empresas la primera versión de la herramienta TIC para fuese evaluada, siguiendo una estructuración propuesta, la usabilidad y funcionalidad. El resultado de esta tarea fue un listado de mejoras que se implementaron directamente en el desarrollo de la tarea 4.2 “Desarrollo del diseño en detalle de la herramienta TIC”, alimentando su desarrollo e iterando hacia un concepto más adaptado a lo que las empresas requieren.

T.4.4. Integración de los contenidos en la herramienta TIC.

Tarea finalizada

Esta tarea se centró en el desarrollo de los protocolos de comunicación internos, programación, arquitectura de la información, diseño de interfaz e interacción. En definitiva, todo lo relativo al diseño del software que contiene la herramienta TIC.



2. PROGRESO Y RESULTADOS EN LA SEGUNDA ANUALIDAD

PT5. Estudio piloto: desarrollo de demostrables como validación del protocolo de aplicación personalizado de tendencias

Objetivos: Alcanzados al 100%

- Monitorizar el desarrollo de los demostrables
- Validar la adecuación de los prototipos desarrollados
- Ofrecer claves de mejoras para incorporar en el demostrables

T.5.1. Desarrollo de los demostrables por parte de las empresas. Tarea finalizada

Tarea que se inició en 2017 y se finalizó en 2018.

En esta tarea se desarrollaron los demostrables (juguetes). AIJU ofreció a las empresas los medios y materiales que necesitaron para desarrollar los demostrables. Del mismo modo, contaron con un equipo de diseño para desarrollar las propuestas. El seguimiento se llevó a cabo para asegurar que el diseño de producto cumplía en todo momento con las especificaciones transmitidas en la tarea 6.2. Además, se prestó especial atención en guiar a las empresas en el cumplimiento de la seguridad, asesorando sobre cómo abordar el desarrollo de los demostrables para diseñar una propuesta segura. Para ello, se contó con el equipo experto en seguridad de AIJU.



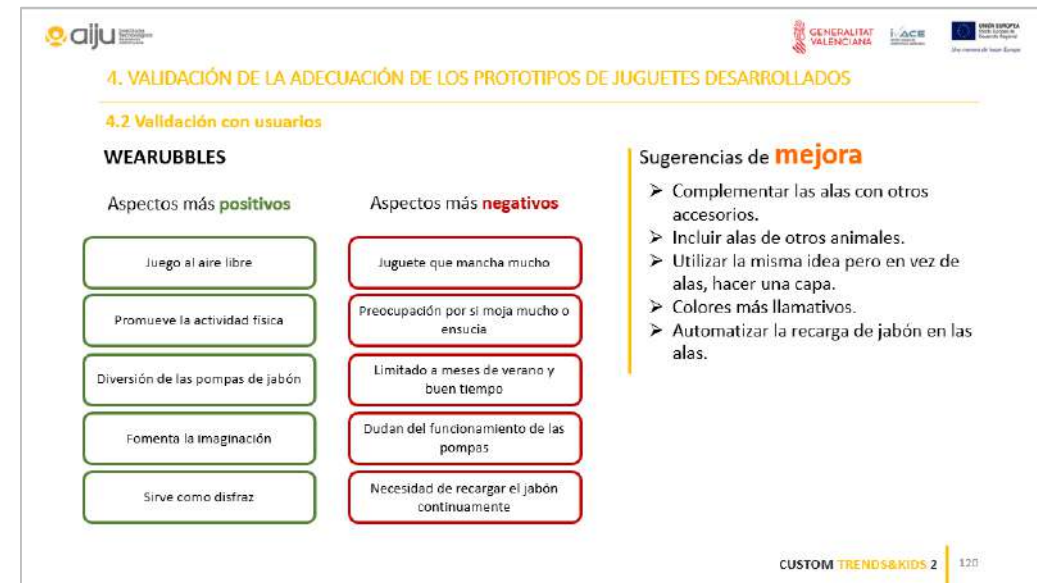
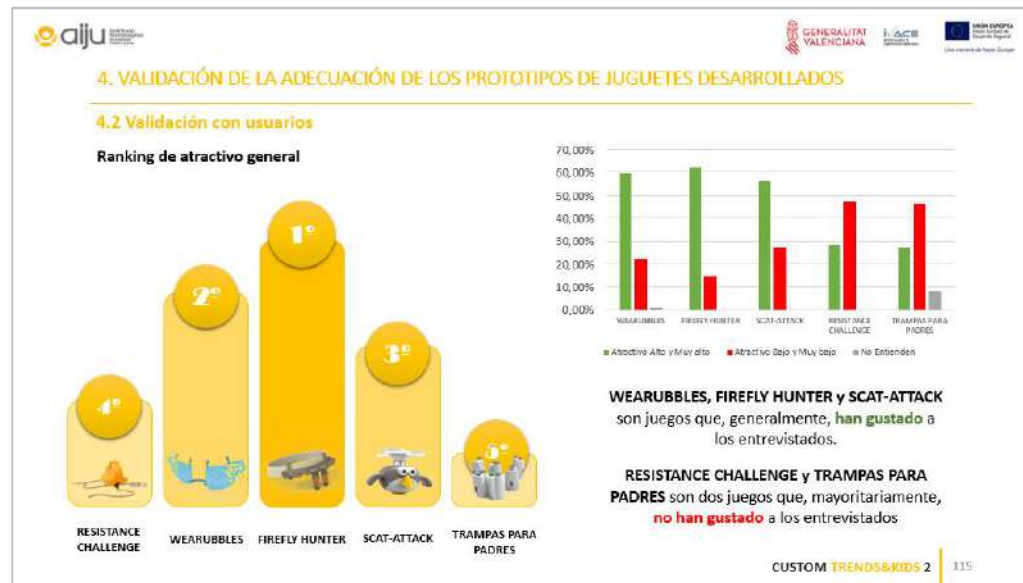
2. PROGRESO Y RESULTADOS EN LA SEGUNDA ANUALIDAD

PT5. Estudio piloto: desarrollo de demostrables como validación del protocolo de aplicación personalizado de tendencias

T.5.2. Validación de la adecuación de los prototipos de juguetes desarrollados . Tarea finalizada

En esta tarea se estudió el potencial de los prototipos planteados desde estas tres ópticas:

- 1) Óptica usuarios: Que los demostrables personalizados estuvieran realmente alineados a los valores que la sociedad demanda, es decir, a los usuarios finales. Para ello se llevó a cabo una encuesta electrónica en España, con una muestra de 113 de familias con hijos/hijas de 3 a 10 años. En ella se puso en evidencias qué juguetes eran los más atractivos, puntos fuertes y débiles y propuestas de mejora.



2. PROGRESO Y RESULTADOS EN LA SEGUNDA ANUALIDAD

PT5. Estudio piloto: desarrollo de demostrables como validación del protocolo de aplicación personalizado de tendencias

T.5.2. Validación de la adecuación de los prototipos de juguetes desarrollados . Tarea finalizada

- 2) Óptica seguridad: Que los demostrables cumplieran con las normativas de seguridad. Los expertos en seguridad de AIJU realizaron una ficha de requisitos de seguridad a modo de checklist, que siguieron con cada uno de los demostrables personalizados y sirvió para valorarlos. Se aportaron sugerencias de mejora y consideraciones de seguridad a tener en cuenta a la hora de desarrollar cada demostrable.
- 3) Óptica mercado: Que los demostrables personalizados estuvieran realmente alineados a los valores de la tendencia con la que se identifican, así como a la evolución de las tendencias en el mercado. Se ha llevado a cabo una cuantificación de las tendencias de forma personalizada a cada categoría de juguete. Al análisis realizado en la primera anualidad del proyecto, se sumó los datos de mercado adquiridos a NPD Group para hacer el cálculo de la evolución de las tendencias respecto a las ventas. Esto ha permitido tener una trazabilidad y cuantificación de las tendencias.

REQUISITOS DE SEGURIDAD PARA LOS CONCEPTOS FINALISTAS Y SUS ACCESORIOS. Según norma EN 71-1, EN 71-2 y EN 62115

| REQUISITO | REQUISITO | REQUISITO | REQUISITO | REQUISITO | REQUISITO |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1.1 | 1.1 | 1.1 | 1.1 | 1.1 | 1.1 |
| 1.2 | 1.2 | 1.2 | 1.2 | 1.2 | 1.2 |
| 1.3 | 1.3 | 1.3 | 1.3 | 1.3 | 1.3 |
| 1.4 | 1.4 | 1.4 | 1.4 | 1.4 | 1.4 |
| 1.5 | 1.5 | 1.5 | 1.5 | 1.5 | 1.5 |
| 1.6 | 1.6 | 1.6 | 1.6 | 1.6 | 1.6 |
| 1.7 | 1.7 | 1.7 | 1.7 | 1.7 | 1.7 |
| 1.8 | 1.8 | 1.8 | 1.8 | 1.8 | 1.8 |
| 1.9 | 1.9 | 1.9 | 1.9 | 1.9 | 1.9 |
| 1.10 | 1.10 | 1.10 | 1.10 | 1.10 | 1.10 |
| 1.11 | 1.11 | 1.11 | 1.11 | 1.11 | 1.11 |
| 1.12 | 1.12 | 1.12 | 1.12 | 1.12 | 1.12 |
| 1.13 | 1.13 | 1.13 | 1.13 | 1.13 | 1.13 |
| 1.14 | 1.14 | 1.14 | 1.14 | 1.14 | 1.14 |
| 1.15 | 1.15 | 1.15 | 1.15 | 1.15 | 1.15 |
| 1.16 | 1.16 | 1.16 | 1.16 | 1.16 | 1.16 |
| 1.17 | 1.17 | 1.17 | 1.17 | 1.17 | 1.17 |
| 1.18 | 1.18 | 1.18 | 1.18 | 1.18 | 1.18 |
| 1.19 | 1.19 | 1.19 | 1.19 | 1.19 | 1.19 |
| 1.20 | 1.20 | 1.20 | 1.20 | 1.20 | 1.20 |
| 1.21 | 1.21 | 1.21 | 1.21 | 1.21 | 1.21 |
| 1.22 | 1.22 | 1.22 | 1.22 | 1.22 | 1.22 |
| 1.23 | 1.23 | 1.23 | 1.23 | 1.23 | 1.23 |
| 1.24 | 1.24 | 1.24 | 1.24 | 1.24 | 1.24 |
| 1.25 | 1.25 | 1.25 | 1.25 | 1.25 | 1.25 |
| 1.26 | 1.26 | 1.26 | 1.26 | 1.26 | 1.26 |
| 1.27 | 1.27 | 1.27 | 1.27 | 1.27 | 1.27 |
| 1.28 | 1.28 | 1.28 | 1.28 | 1.28 | 1.28 |
| 1.29 | 1.29 | 1.29 | 1.29 | 1.29 | 1.29 |
| 1.30 | 1.30 | 1.30 | 1.30 | 1.30 | 1.30 |

REQUISITOS DE SEGURIDAD PARA LOS CONCEPTOS FINALISTAS Y SUS ACCESORIOS. Según norma EN 71-1, EN 71-2 y EN 62115

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2.1 | 2.1 | 2.1 | 2.1 | 2.1 | 2.1 |
| 2.2 | 2.2 | 2.2 | 2.2 | 2.2 | 2.2 |
| 2.3 | 2.3 | 2.3 | 2.3 | 2.3 | 2.3 |
| 2.4 | 2.4 | 2.4 | 2.4 | 2.4 | 2.4 |
| 2.5 | 2.5 | 2.5 | 2.5 | 2.5 | 2.5 |

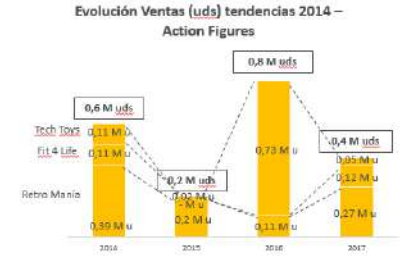
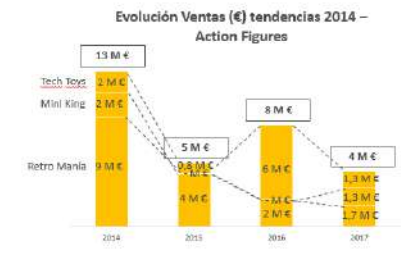


4. VALIDACIÓN DE LA ADECUACIÓN DE LOS PROTOTIPOS DE JUGUETES DESARROLLADOS

4.4 Validación mercado – Tendencias 2014 – Action Figures

Dentro de la categoría *Action Figures*, las tendencias de 2014 disminuyen en 2017, siendo la tendencia *Tech Toys* la tendencia que mayor bajada sufre.

La tendencia *Retro Mania*, disminuye las ventas en euros de 2 millones de euros a 1,7 millones de euros, aunque en unidades aumentan las ventas de aproximadamente 110,000 a 270,000 unidades.



2. PROGRESO Y RESULTADOS EN LA SEGUNDA ANUALIDAD




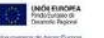
PT6. Transferencia y promoción de los resultados

Objetivos: *Alcanzados al 100%*

- Dar a conocer el protocolo de aplicación de tendencias y la información personalizada a cada empresa según su categoría de juguete
- Trabajar la aplicación de este protocolo e información personalizada a las empresas cooperantes en el proyecto
- Elaborar y poner a disposición la Guía de Buenas Prácticas para la aplicación personalizada de tendencias como motor en el desarrollo de producto
- Transmitir información de carácter general a las empresas y profesionales interesados

T.6.1. Organización del material de transferencia y recogida de *feedback*. Tarea finalizada

En esta tarea se abordaron las gestiones necesarias para preparar las acciones de transferencia, así como se elaboraron fichas de recogida de *feedback*, donde las empresas plasmaron el grado de satisfacción, utilidad y mejoras que pudieran identificar. Estas opiniones sirvieron para mejorar los protocolos en un futuro. El equipo de expertos en seguridad de AIJU fue el encargado de preparar material relativo a requerimientos de seguridad. Se presentó en los talleres de transferencia (tarea 6.2) de forma amigable con el objetivo de dar pinceladas clave para desarrollar un juguete seguro.









3. ORGANIZACIÓN DEL MATERIAL DE TRANSFERENCIA Y RECOGIDA DE FEEDBACK

3.1 Tendencias en el juguete

TEAM SPIRIT

Cooperative games can involve several themes and topics

Magic Maze, Pegasus

A game that requires rigorous cooperation between the players in order to succeed at moving the heroes. If they win, everyone wins together.

trendGallery 2018

CUSTOM TRENDS&KIDS 2 50

2. PROGRESO Y RESULTADOS EN LA SEGUNDA ANUALIDAD

PT6. Transferencia y promoción de los resultados

T.6.2. Dinamización de talleres de transferencia personalizados a las empresas. Tarea finalizada

En esta tarea se llevaron a cabo workshops con aquellas empresas cooperantes en el proyecto que estuvieron interesadas. Se diseñaron los talleres de forma personalizada a cada empresa, de acuerdo a las características y necesidades de cada una de ellas y a su cartera de productos. Los talleres comenzaron con la comunicación de la información generada en el proyecto, que fue de carácter general y específica a la categoría de producto que la empresa estimó; además de otra información que se consideró relevante tener en cuenta desde el inicio del proceso de diseño, por ejemplo, información relativa a seguridad. A continuación, se trabajó con la empresa la aplicación de dicha información.

Listado de **empresas cooperantes** que participaron en **workshops**: Akros Interdidak, Fábrica de Juguetes, Falomir, Famosa, Gonher y Miniland. Otras empresas cooperantes accedieron a la información en estos medios y situaciones:

| Webinar | Juema Juguetes Cayro Famosa Game movil | |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------|----------|
| Evento | Berjuan | Gonher |
| Pre show | Claudio Reig | Injusa |
| | D'nenes | Cayro |
| | Fábrica de juguetes | Falomir |
| | Game móvil | M. Arias |
| | Pequetren | |

Por otra parte, **75 empresas no cooperantes también recibieron la información** ya fuera por visita a empresas, pre-show AEFJ, evento organizado por AIJU, evento Go Global, feria Spielwarenmesse.

2. PROGRESO Y RESULTADOS EN LA SEGUNDA ANUALIDAD

PT6. Transferencia y promoción de los resultados

T.6.3. Elaboración de la Guía de Buenas Prácticas para la aplicación personalizada de tendencias como motor en el desarrollo de producto. Tarea finalizada

Se llevó a cabo una recopilación de la información más relevante generada en el proyecto y con ella se elaboró la Guía de Buenas Prácticas, que tiene como objetivo servir a las empresas para aplicar las tendencias, personalizándolas a las características de su empresa y mercado, en el desarrollo de juguetes.

T.6.4. Diseminación de los resultados generales del proyecto. Tarea finalizada

En esta tarea se llevaron a cabo acciones de transferencia que fueron recibidas por empresas del sector, empresas cooperantes y profesionales no cooperantes en el proyecto, pero que estaban interesados en los resultados del proyecto. Del mismo modo, también fueron beneficiarias las empresas cooperantes que solo se interesen en resultados generales y no en su aplicación personalizada para el desarrollo de un juguete.

Para ello, se realizó un evento de presentación de los resultados de final del proyecto en la sede de AIJU y se llevaron a cabo otras acciones como el planteamiento de seminarios por internet (*webinars*). Se invitó a las empresas cooperantes involucradas en el proyecto, otras empresas del sector y usuarios finales.



2. PROGRESO Y RESULTADOS EN LA SEGUNDA ANUALIDAD

PT7. Comunicación y difusión

Objetivos: Alcanzados al 100%

- Dar a conocer al máximo número de empresas, principalmente del sector del juguete, los resultados del proyecto.

T.7.1. Difusión en medios propios. Tarea finalizada

En esta tarea se planificaron y abordaron las actividades de difusión previstas a través de los medios propios de AIJU online y físicos: boletín AIJU informa edición 109,110, 112 y 113, apartado de proyectos en la web de AIJU (ficha del proyecto y en apartado noticias), twitter AIJU, cartelería en las instalaciones de AIJU. Así como la preparación de un artículo también al final del proyecto con conclusiones



CUSTOM TRENDS&KIDS 2

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

Programa de Ayuda: Ayudas dirigidas a Centros Tecnológicos de la Comunidad Valenciana para proyectos de I+D+i en cooperación con empresas 2018 Referencia: IVACE/2018/71 - Importe de la ayuda: 172.545,46 €

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto CUSTOM TRENDS&KIDS investiga sobre el proceso de creación de nuevos juguetes, para mejorar 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 personalizadas 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 personalizadas 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



Financiado

Cartel informativo

@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

AIJU, junto con empresas de la Comunidad Valenciana continúa 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.

Este segundo año 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 - ASEPI 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 consumitorinfantil@aiju.info

GENERALITAT VALENCIANA IVACE INSTITUTO VALENCIANO DE COMPETITIVIDAD EMPRESARIAL UNIÓN EUROPEA Fondo Europeo de Desarrollo Regional aiju Instituto Tecnológico de producción infantil y ocio

Una manera de hacer Europa

2. PROGRESO Y RESULTADOS EN LA SEGUNDA ANUALIDAD

PT7. Comunicación y difusión

T.7.2. Difusión en portales distribuidores de noticias y prensa especializada. *Tarea finalizada*

Para portales de distribuidores de noticias y prensa especializada, se redactaron notas de prensa para presentar los resultados y conclusiones más destacadas del proyecto. Se cuenta con repercusión en la revista especializada Juguetes B2B, Economía, El Mundo Alicante y periódico Información.

EL MUNDO, MARTES 8 DE DICIEMBRE DE 2016 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

DICHO 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, crear el feedback



Los juguetes analizados han sido las muñecas, móviles y vehículos tipo car.

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

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 intención de customización. Sin embargo, tal y como apuntan desde Aiju, la industria muestra un nivel bajo de personalización porque este 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, Pedro Bosc, «el futuro es el producto i.e., la personalización total. Y el desarrollo tecnológico acumulado 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».

Para ayudar en estos procesos, el Instituto Tecnológico del Producto Infantil y de Ocio (AIJU), con sede en Bi, ha desarrollado

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

lbi

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.

Proyectos de AIJU crean herramientas para personalizar juguetes

ENC

Dos proyectos de AIJU, Custom Tom Trend-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 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

Periódico Economía

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.

Periódico Información

2. PROGRESO Y RESULTADOS EN LA SEGUNDA ANUALIDAD

PT7. Comunicación y difusión

T.7.3. Difusión en eventos. Tarea finalizada.

Se distribuyó en la feria de Nüremberg, Puericultura Madrid, Feria Pre-show y Feria Chemplast de Madrid folletos con información del proyecto.



2. PROGRESO Y RESULTADOS EN LA SEGUNDA ANUALIDAD

PT8. Gestión y coordinación

Objetivos: Alcanzados al 100%

- Asegurar el cumplimiento de los plazos del proyecto, la calidad técnica de los entregables, y la correcta gestión del presupuesto.

Tarea 8.1. Supervisión del cumplimiento de los plazos y tareas del proyecto

Se realizó un control sobre los plazos de ejecución de las tareas y los paquetes de trabajo. Para ello, se planificaron varias reuniones - presenciales y vía Skype - durante el proyecto, que tuvieron como objetivo preparar las tareas de forma coordinada, aprobar informes técnicos de trabajo y realizar seguimiento del trabajo en marcha.

Tarea 8.2. Supervisión de la calidad técnica de los entregables

Los entregables fueron revisados por varios técnicos de AIJU, para asegurar la calidad técnica de los mismos.

Tarea 8.3. Gestión del presupuesto

La coordinación del proyecto incluyó el seguimiento de los recursos invertidos en la ejecución del proyecto asociados al presupuesto del proyecto.



CUSTOM TRENDS&KIDS 2