

## CUSTOM TRENDS&KIDS 2

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

#### E.4.1. Prototipo validado de la herramienta TIC para la aplicación de metodologías de personalización de tendencias

Referencia externa:	IMDEEA/2018/14
Nº del entregable:	E.4.1.
Paquete de Trabajo:	PT4
Tipo de entregable:	I=Informe
Fecha:	Diciembre 2018
Autor:	AIJU

## TABLA DE CONTENIDOS

---

1. OBJETIVOS
2. METODOLOGÍA
  - 2.1 Desk research
  - 2.2 Benchmarking
  - 2.3 Brainstorming
  - 2.4 Wireframes
3. DESARROLLO DEL DISEÑO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC
4. DESARROLLO DEL DISEÑO EN DETALLE DE LA HERRAMIENTA TIC
5. VALIDACIÓN E INTEGRACIÓN DEL FEEDBACK

## 1. OBJETIVOS

---

Los objetivos que recogen el entregable *E.4.1. Prototipo validado de la herramienta TIC para la aplicación de metodologías de personalización de tendencias* se desglosan en los siguientes:

- 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

La información que se presenta en este entregable, se relaciona con las tareas del paquete de trabajo de la siguiente forma:

Sección 3: Desarrollo del diseño conceptual de la herramienta TIC (tarea 4.1)

Sección 4: Desarrollo del diseño en detalle de la herramienta TIC (tarea 4.2)

Sección 5: Validación e integración del feedback (parte tarea 4.1, tarea 4.3 y tarea 4.4)

## 2. METODOLOGÍA

### 2.1 Desk Research

En el marco de esta fase del proyecto se ha aplicado la metodología “Desk Research” para conocer qué empresas están realizando actividades similares a las que debe recoger la herramienta TIC.

La metodología del “Desk Research”, también conocida como "Investigación de Escritorio" o “Trabajo de mesa” se enmarca dentro de la Investigación de mercados y consiste en la recopilación y análisis de datos de fuentes secundarias, es decir, de información previamente publicada por otros. Se basa en fuentes documentales de información, tanto internas como externas, páginas web, libros, revistas, medios de prensa, blogs, artículos, estudios e informes publicados por distintas organizaciones. Su finalidad es la obtención de un mejor conocimiento del tema del proyecto (AIJU, 2016).

### 2.2 Benchmarking

En el marco de esta fase del proyecto se ha realizado un benchmarking para definir la estructura, enfoque y contenido de la herramienta TIC del proyecto. El benchmarking tiene como objetivo medir los productos, servicios, procesos y funciones de la competencia para así llevar a cabo una comparación con la propuesta de nuestra empresa con el objetivo de detectar mejoras a implementar que puedan convertirse en una ventaja competitiva.

## 2. METODOLOGÍA

### 2.3 Brainstorming

En el marco de esta fase del proyecto se ha aplicado la técnica Brainstorming para definir el nombre de las fases de investigación y aplicación personalizada de las tendencias, así como el nombre de la herramienta TIC.

La técnica del “Brainstorming”, también conocida como “lluvia de ideas” se basa en generar muchas ideas, no importa de qué calidad, relacionadas con el tema a tratar. La primera más importante es generar la mayor cantidad de ideas y que no exista juicio de valor durante el proceso.

### 2.4 Wireframes

Los wireframes son bocetos donde se representa de forma visual y en formato esquema sencillo, la estructura de una página web.

En el marco de esta fase del proyecto se han realizado wireframes para plantear una primera idea de esquema de la herramienta TIC y la organización de su contenido.



Muestra de wireframes desarrollados para el index y el contenido de cada página

## 3. DESARROLLO DEL DISEÑO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

## 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

---

### Tareas realizadas

Las principales tareas que se han llevado a cabo para elaborar la herramienta TIC son:

#### 3.1 Elección del nombre de la herramienta.

Se ha realizado un ejercicio de brainstorming para determinar el nombre que recoja la herramienta TIC, teniendo en cuenta la temática y las posibilidades de contratar dominio.

#### 3.2 Concreción del método para la aplicación de tendencias

Primero se ha llevado a cabo un ejercicio de benchmarking de los métodos existentes para detectar buenas prácticas y oportunidades de mejora para aplicar al sistema de aplicación de tendencias del proyecto. A continuación, se ha diseñado el método propio para el proyecto CUSTOM TRENDS&KIDS, que alcanza la investigación y aplicación de tendencias personalizadas para el desarrollo de nuevos juguetes.

#### 3.3 Estructura organizativa de la web

Se ha definido la estructura de la web, sus apartados, subapartados y contenido. Para ello, en un primer término, se ha realizado un benchmarking sobre estructuración de webs que se dedican a la gestión de la innovación. Se ha decidido indagar en estas empresas por ser su estructura y comunicación interesante para valorar en la herramienta tic del proyecto.

## 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

### 3.1 Elección del nombre de la herramienta

Se ha llevado a cabo una sesión de brainstorming para generar posibles nombres para representar la herramienta TIC con un nombre y un dominio.

#### Conceptos resultantes del brainstorming:

wesaywow, kidsaywow, saywow, theysaywow, thewowbox, thewowapproach, wowkids, dddkids, dddwow (discover, define, do).

"WhatsUpWithKids", " The changing world of kiddos" "Reaching kiddos"

DUAK - Discover, Understand, Apply for Kids

W<sup>2</sup>H- What, Why, How for kids ( no me superacaba de gustar pero el concepto de what, why,... me parece interesante)

TrendResearch4Kids, User research

Research and apply

Trends and user research

The children's world in trends

NEWkids

KNEW

K - kids

N - Now

E - Evaluate

W - Work

REACHchildren

R - research

E - Explore, o evaluate

A - acquire, assimilate, apply

C - create

H - having a hit

## 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

---

### 3.1 Elección del nombre de la herramienta

#### Selección del nombre final:

La puesta en común de las ideas surgidas en el brainstorming a técnicos del área de usuario y TIC determinó que, teniendo en cuenta por una parte la adecuación del nombre al proyecto y su disponibilidad como dominio, la herramienta TIC fuese:

[www.thewowapproach.com](http://www.thewowapproach.com)

“The WOW approach” se refiere a una filosofía, un método y herramientas dirigidas a trasladar la aplicación de las tendencias de forma personalizada a la empresa, para así desarrollar juguetes exitosos, juguetes que son “WOW”.

Tras esta tarea, se llevó a cabo la gestión para la adquisición del dominio y datos de acceso al CPanel del hosting asociado al dominio.

### 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

#### 3.2 Concreción del método para la aplicación de tendencias

La metodología para la investigación y aplicación personalizada de tendencias en el sector dirigido a la infancia se ha concretado en estas fases:



**SCAN**

**UNDERSTAND**

**BUILD**

**EVALUATE**

## 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

### 3.2 Concreción del método para la aplicación de tendencias

Para llegar a esta conclusión, se ha realizado un benchmarking, con el fin de poder diseñar la aproximación al método más sencilla de comunicar en un primer término, conocer las buenas prácticas que se están llevando a cabo actualmente en el mercado y encontrar puntos de mejora.

La conclusión ha sido que actualmente no se dispone de un método que concretamente facilite a las empresas – ni empresas del sector juguetero – la investigación y aplicación de las tendencias para desarrollar nuevos juguetes. Por el contrario, se ha encontrado propuestas metodológicas similares, pero que inciden en desarrollar productos pero sin tener en especial consideración cómo aplicar el conocimiento de las tendencias de manera personalizada.

Se ha realizado una revisión de agencias y consultorías de tendencias, agencias de innovación a nivel nacional e internacional, consultorías de diseño y estrategia, metodologías de innovación en la gestión de proyectos e institutos tecnológicos. De aquellas consultadas, se lista a continuación aquellas que tienen un método, más o menos desarrollado. Son las siguientes:

1. Trendwatching
2. Advenio
3. Frog design
4. Design thinking
5. IDEO Social
6. Lean Startup
7. Agile
8. Smart design
9. Design Council

A continuación, se recogen las propuestas metodológicas de estas fuentes.

## 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

### 3.2 Concreción del método para la aplicación de tendencias

Method overview | The book | Consumer Trend Canvas

Put it into action with our free Consumer Trend Canvas »

15 years honing our Trend-Driven Innovation Methodology

2000+ trend spotters and in-house experts across 55 countries power us

1000s of leaders have bought and read our new book "Trend-Driven Innovation"

96%+ of Interbrand's top 100 most valuable global brands trust and rely on us

#### Why Trend-Driven Innovation?

- Get ahead of your customers' accelerating expectations.
- Create compelling businesses, products, services and campaigns that deliver meaningful growth.
- Build an innovative culture within your teams and organization.
- Create a better future—for ourselves, society and the planet.

Our 2019 trend events are up and running! [Find out more](#)

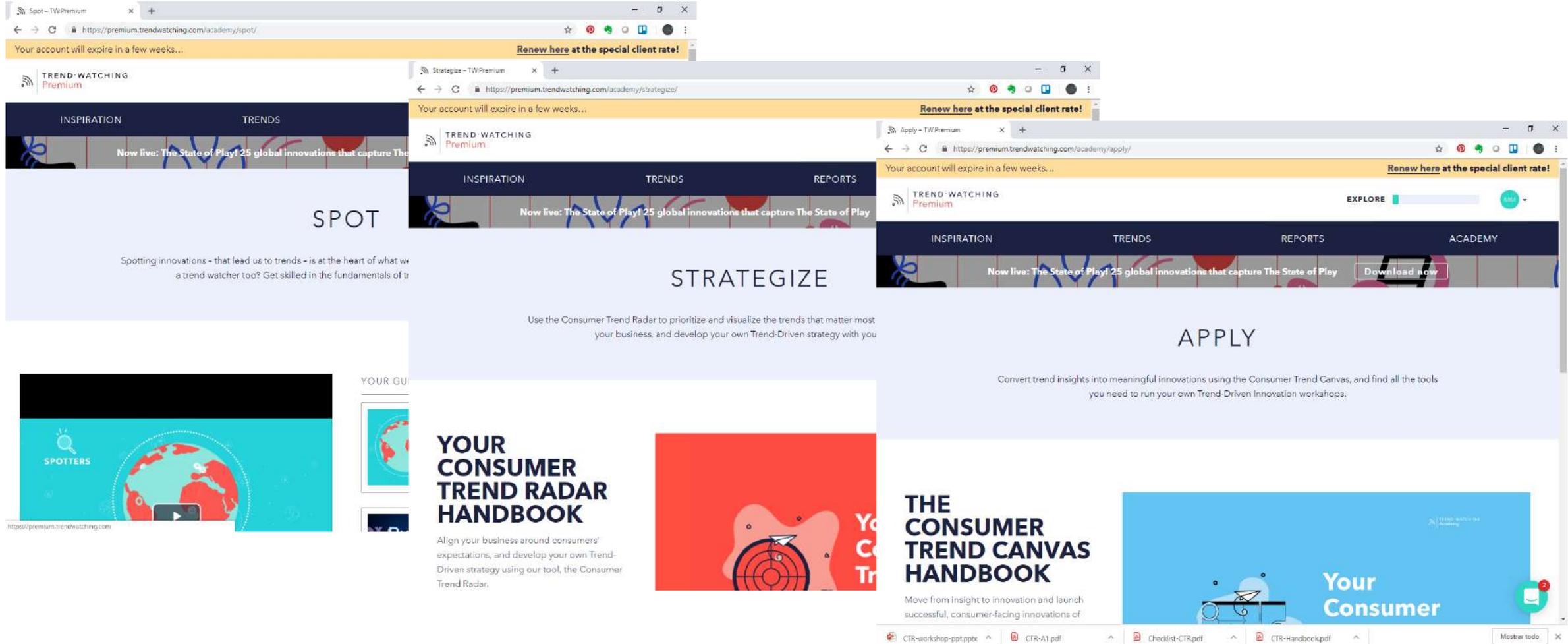
Keynotes | Speakers | Events | Calendar | [Get in touch](#)

#### How we help

- 1 Discover new opportunities**  
Deep dive into the consumer trends you need to know now, and immediately start applying them to your business to solve a specific problem or simply build consumer-centric thinking.
- 2 Create a clear strategy**  
Build a strategy, grounded in consumer trends, to ensure your organization is fit for the future. Using our insights and the Consumer Trend Radar, you'll walk away with a visual roadmap of your strategic plan.
- 3 Generate winning ideas**  
Move from trend insight to meaningful innovation, generating your next big idea using our tried-and-tested Consumer Trend Canvas and our interactive Trend-Driven Innovation Toolkit.
- 4 Build a Trend-Driven culture**

### 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

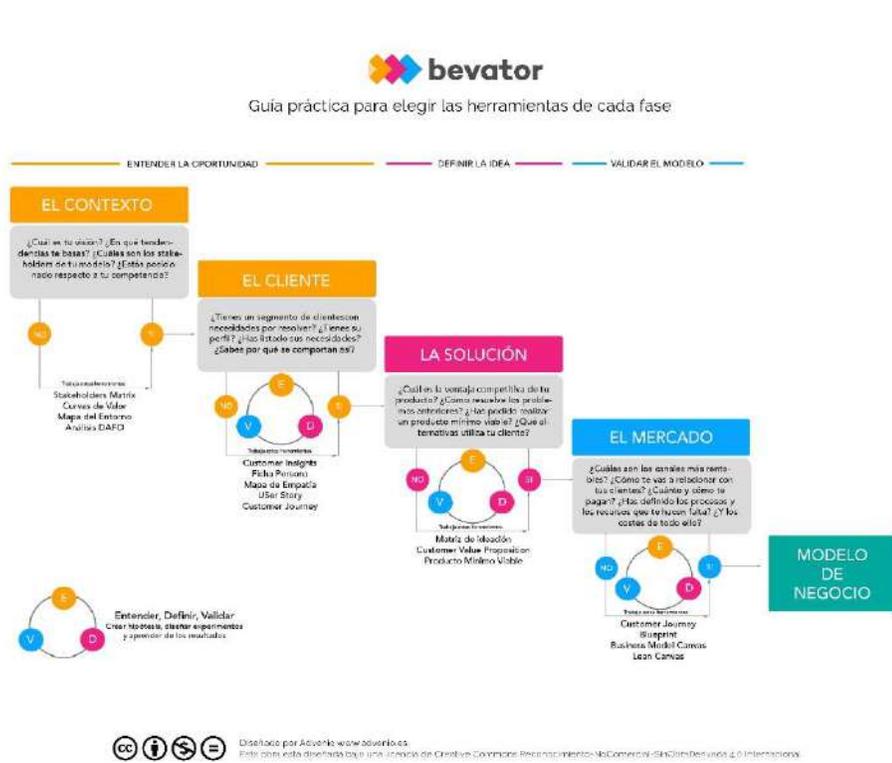
#### 3.2 Concreción del método para la aplicación de tendencias



Empresa Trendwatching. Propuesta metodológica sin nombre.

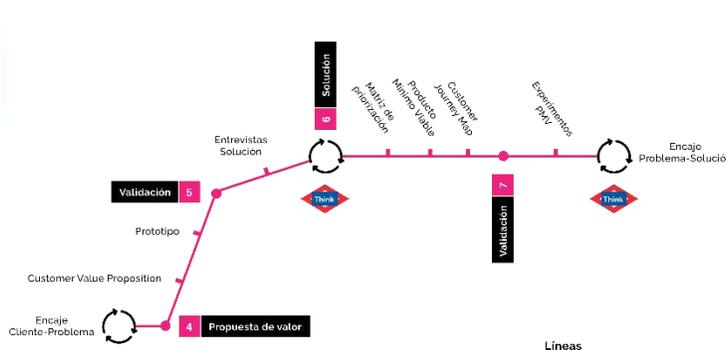
# 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

## 3.2 Concreción del método para la aplicación de tendencias



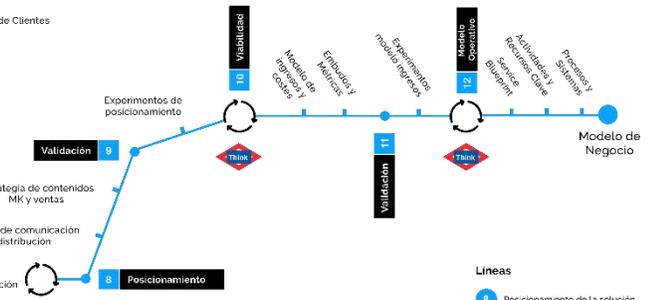
- Lineas**
- 1 Entender la Oportunidad- Entorno
  - 2 Obtener Insights
  - 3 Validar hipótesis de Clientes

CC BY NC ND Diseñado por Bevator www.bevator.com. Esta obra está licenciada bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinDerivados 4.0 Internacional.



- Lineas**
- 4 Definir la Propuesta de Valor
  - 5 Validar la PV: Entrevistas
  - 6 Definir la Solución
  - 7 Validar la Solución: PMV

CC BY NC ND Diseñado por Bevator www.bevator.com. Esta obra está licenciada bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinDerivados 4.0 Internacional.

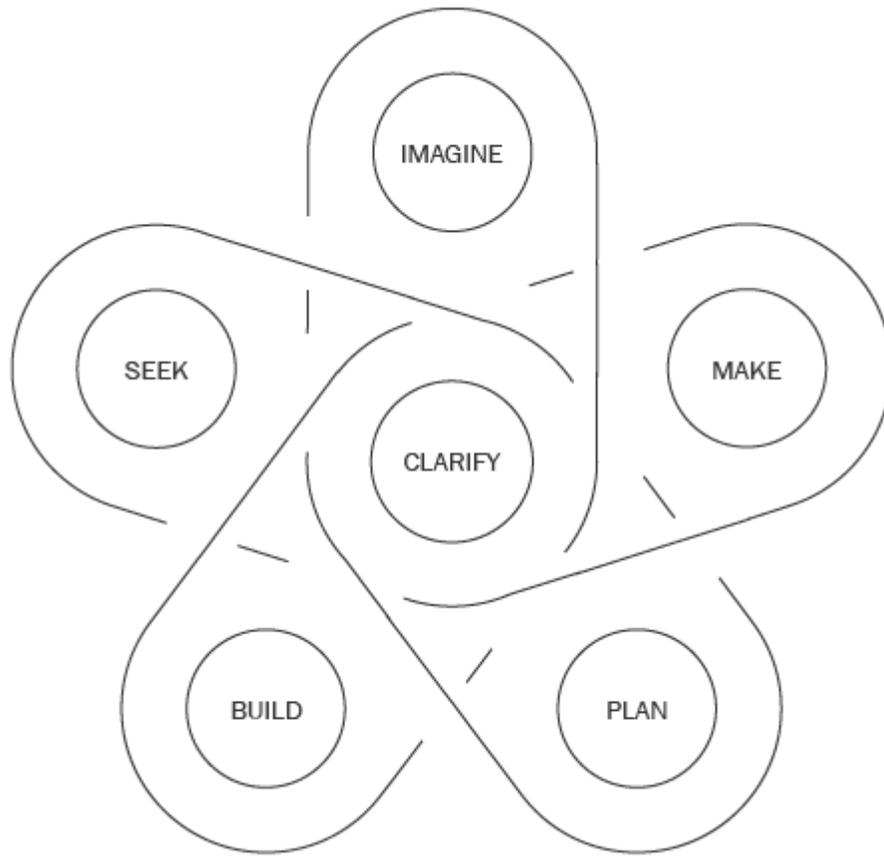


- Lineas**
- 8 Posicionamiento de la solución
  - 9 Validar canales y estrategia de MK
  - 10 Viabilidad del modelo
  - 11 Validar precios y modelo ingresos
  - 12 Modelo Operativo

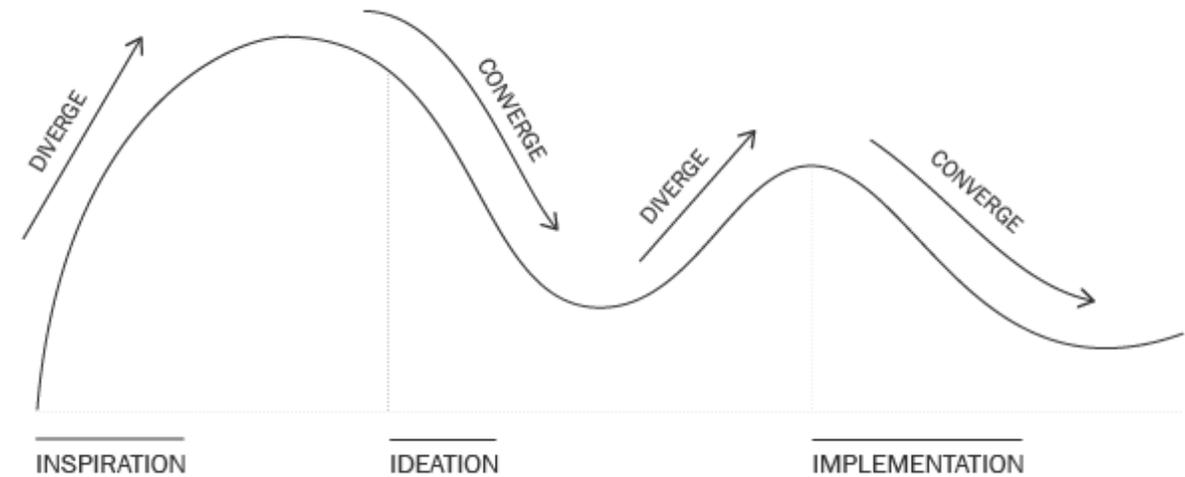
CC BY NC ND Diseñado por Bevator www.bevator.com. Esta obra está licenciada bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinDerivados 4.0 Internacional.

### 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

#### 3.2 Concreción del método para la aplicación de tendencias



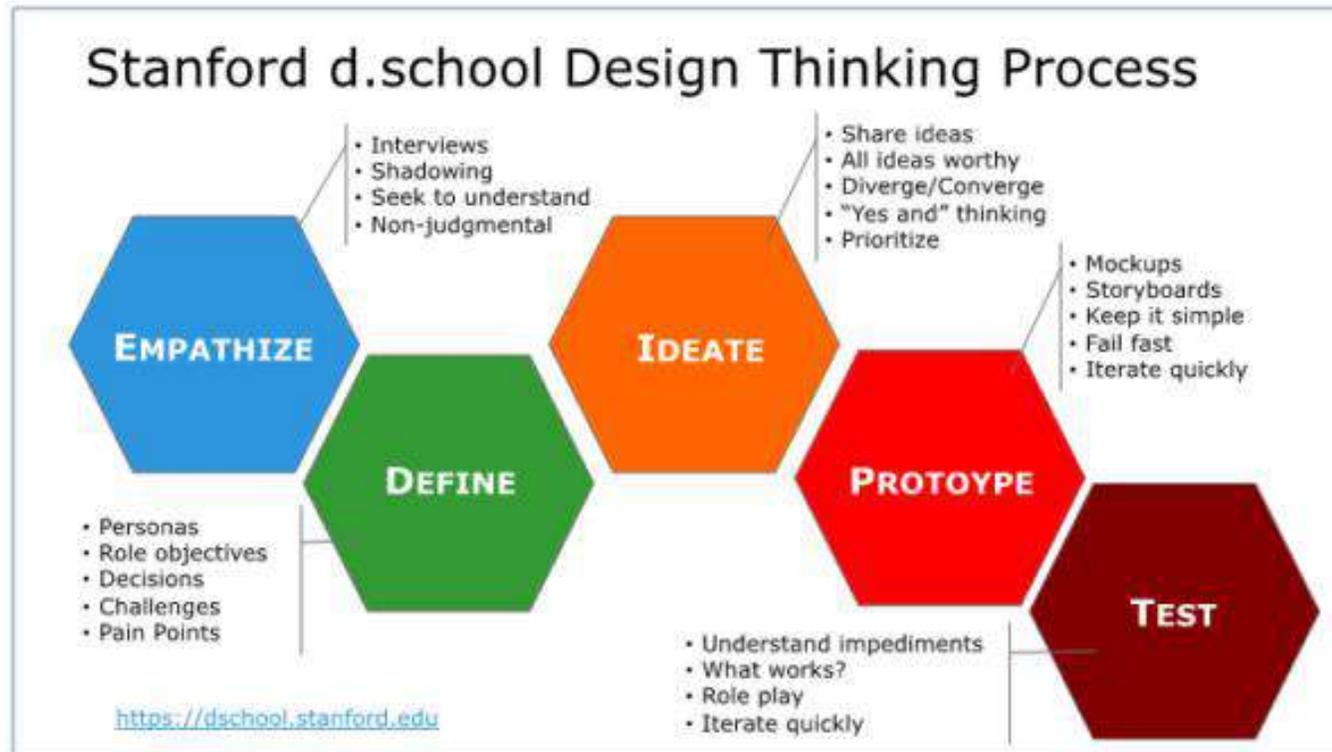
Empresa Frog. Método Collective Action Toolkit (CAT) Action Map



Empresa IDEO. Método Human Centered Design

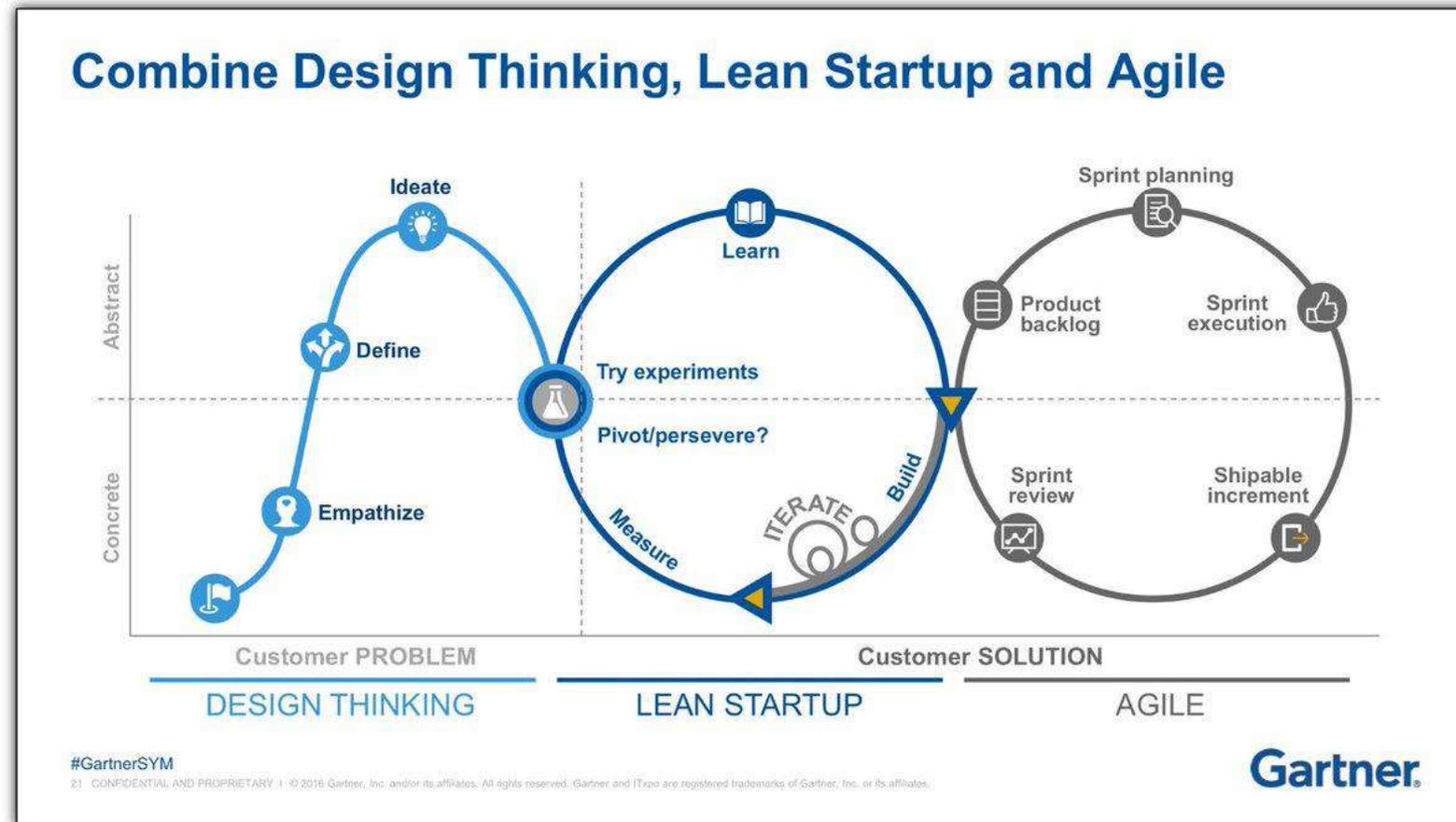
### 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

#### 3.2 Concreción del método para la aplicación de tendencias



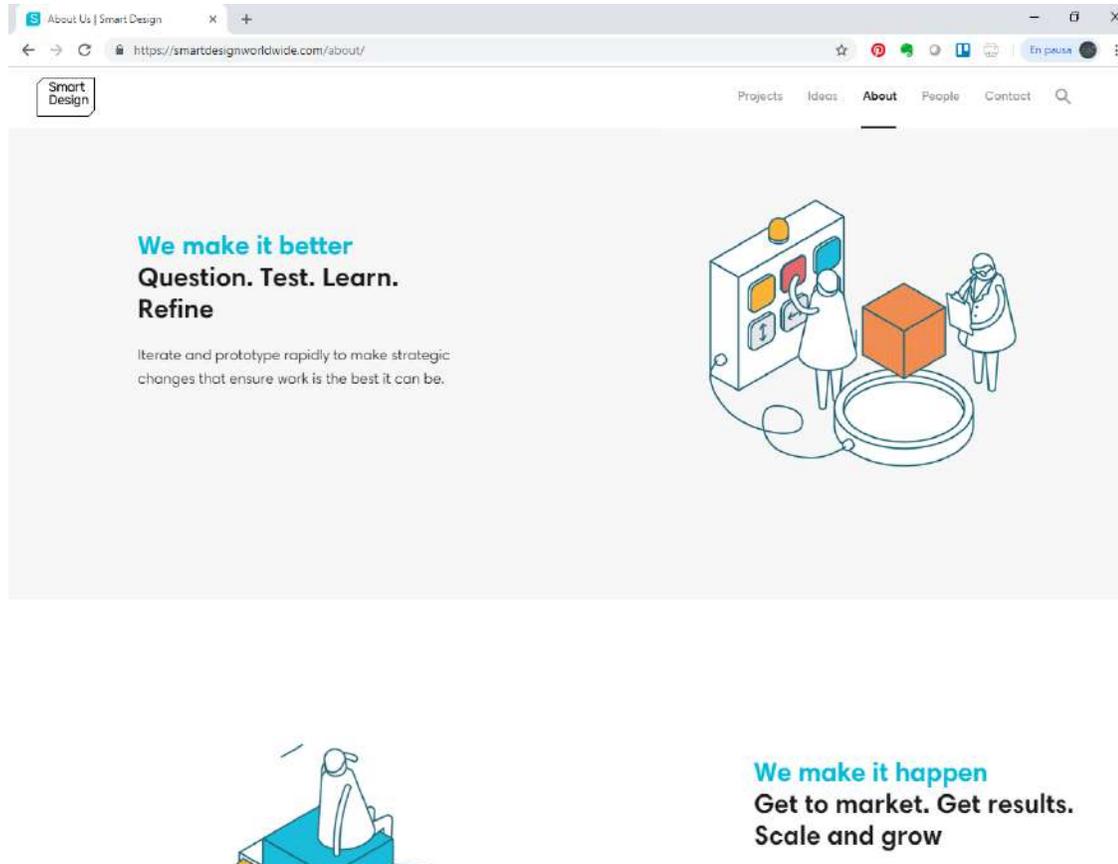
### 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

#### 3.2 Concreción del método para la aplicación de tendencias

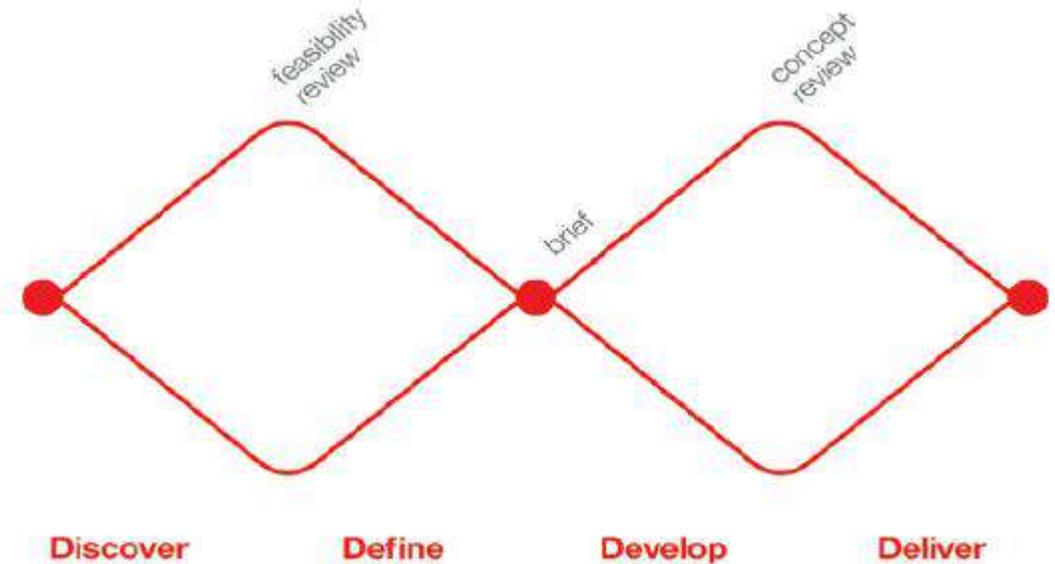


### 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

#### 3.2 Concreción del método para la aplicación de tendencias



Empresa Smart Design



Empresa Smart Design Council

### 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

#### 3.2 Concreción del método para la aplicación de tendencias

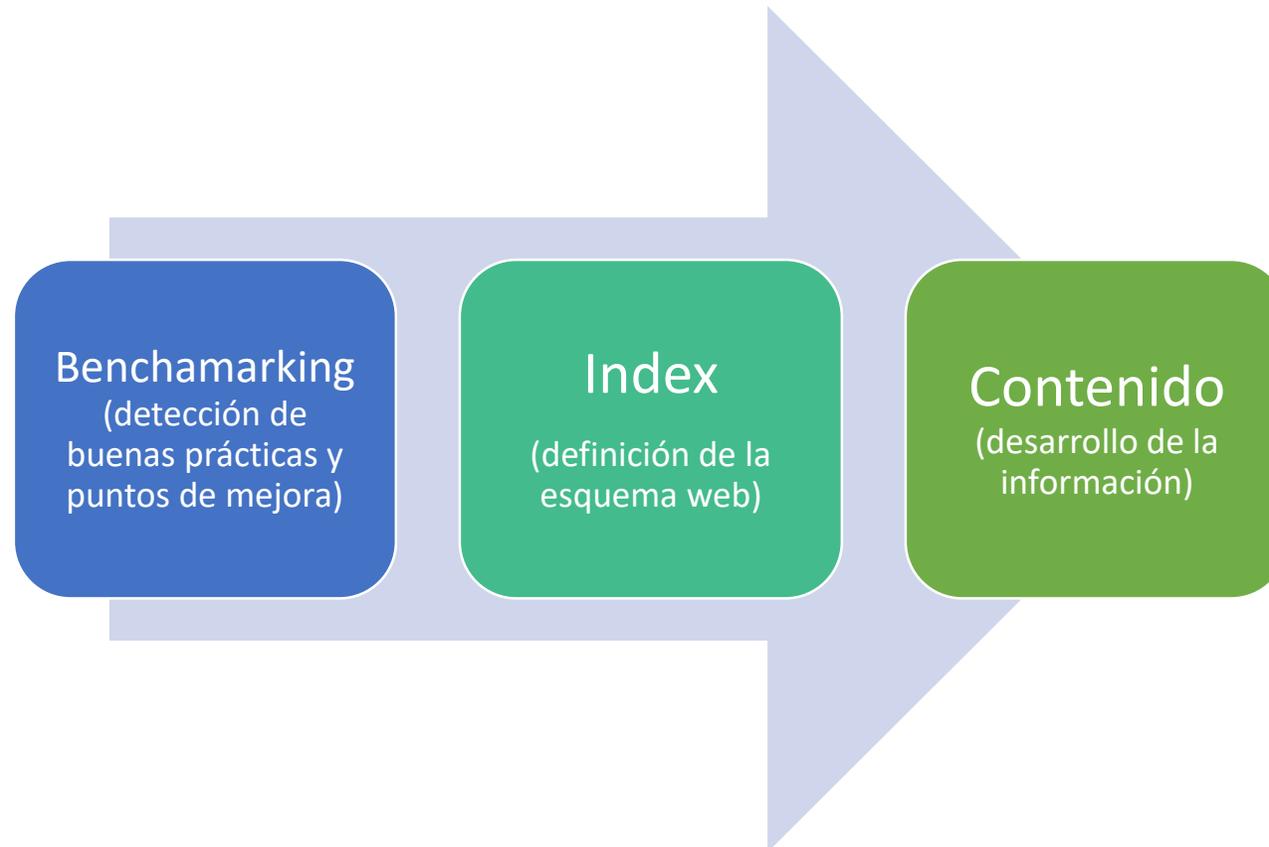
Tabla resumen de términos utilizados en el mercado actual

Fuente	Fase 1		Fase 2		Fase 3	Fase 4
Advenio - Bevator	Entender		Definir		Validar	
Design Council	Discover	Define	Develop			Deliver
Ideo	Inspiration		Ideation		Implementation	
HCD	Heard		Create			Deliver
Design Thinking – Standford	Empathise	Define	Ideate	Prototype	Test	
Lean Startup	Learn		Idea	Build	Measure	
Trendwatching I	Spot	Strategize	Apply			
Trendwatching II	Discover	Create	Generate	Build		
Smart design	Question				Test, Learn, Redefine	
Gartner			Generate		Validate	Implementar
Trend Driven Innovation	Scan	Focus	Generate	Execute		Culture

## 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

### 3.3 Estructura organizativa de la web

Este es el plan de trabajo que se ha seguido para elaborar la estructura organizativa de la web:

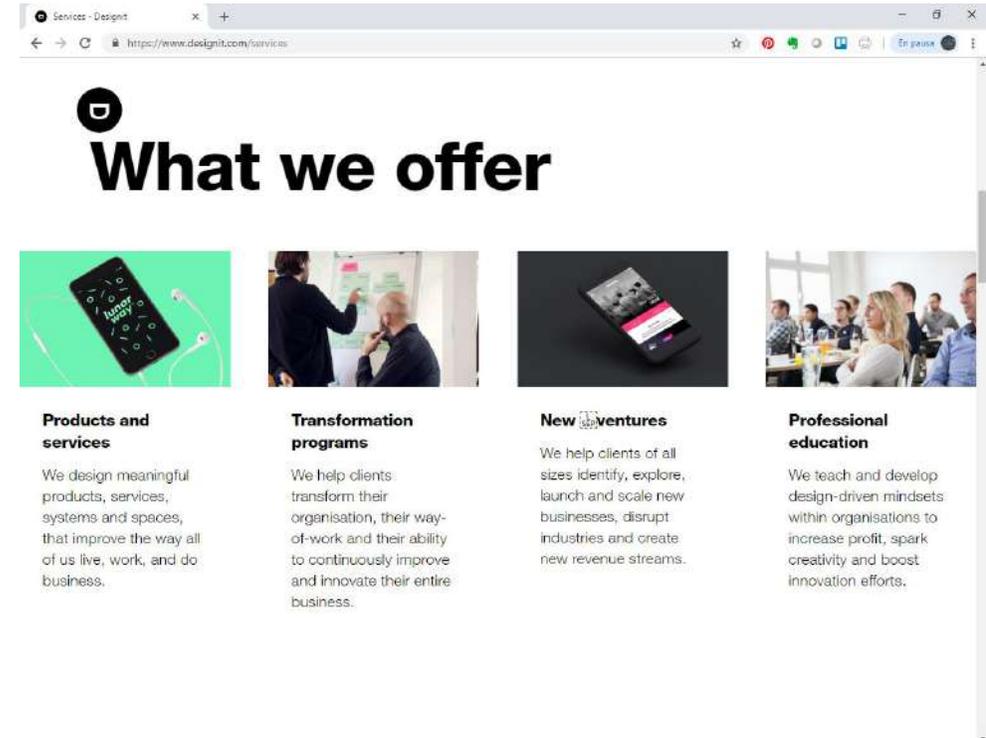
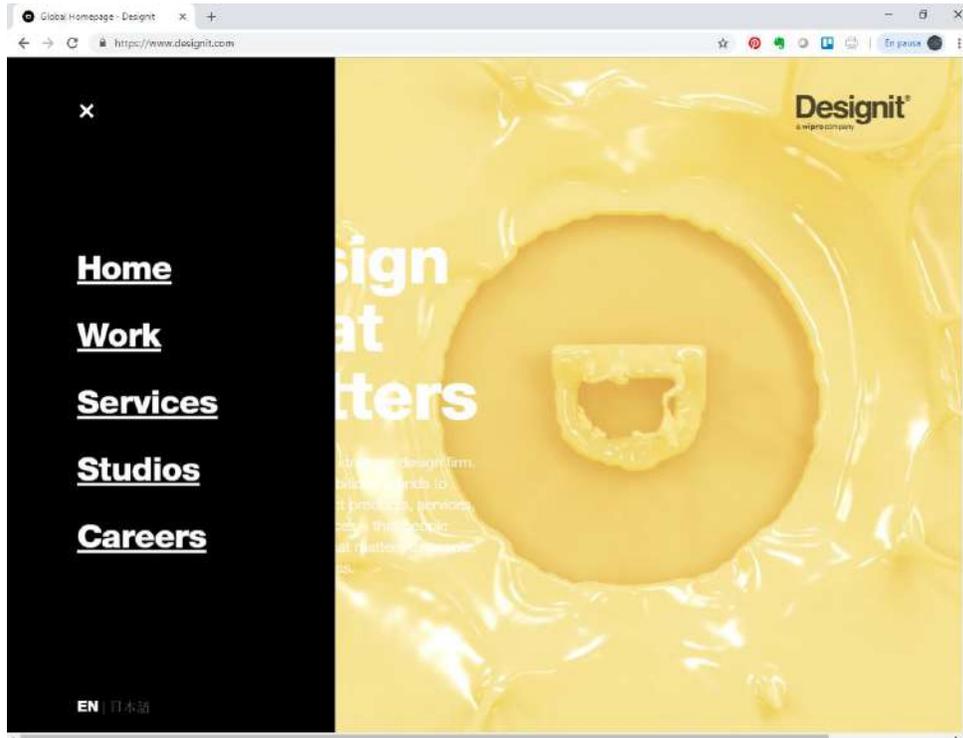


## 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

### 3.3 Estructura organizativa de la web

#### Benchmarking

Secciones en la web y servicios ofertados en consultoría de diseño Designit

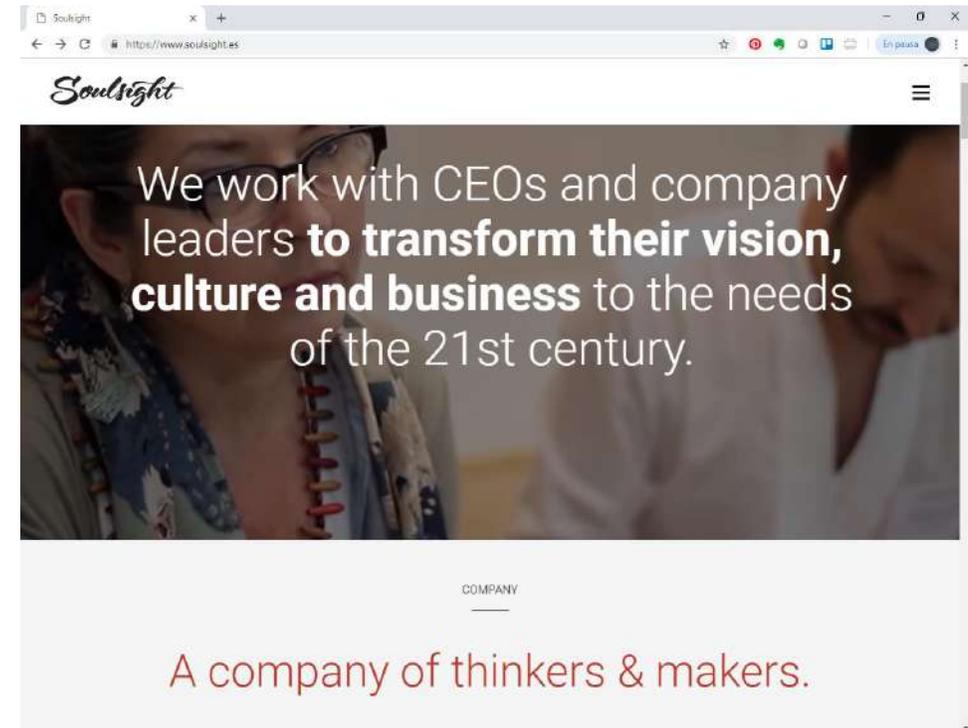
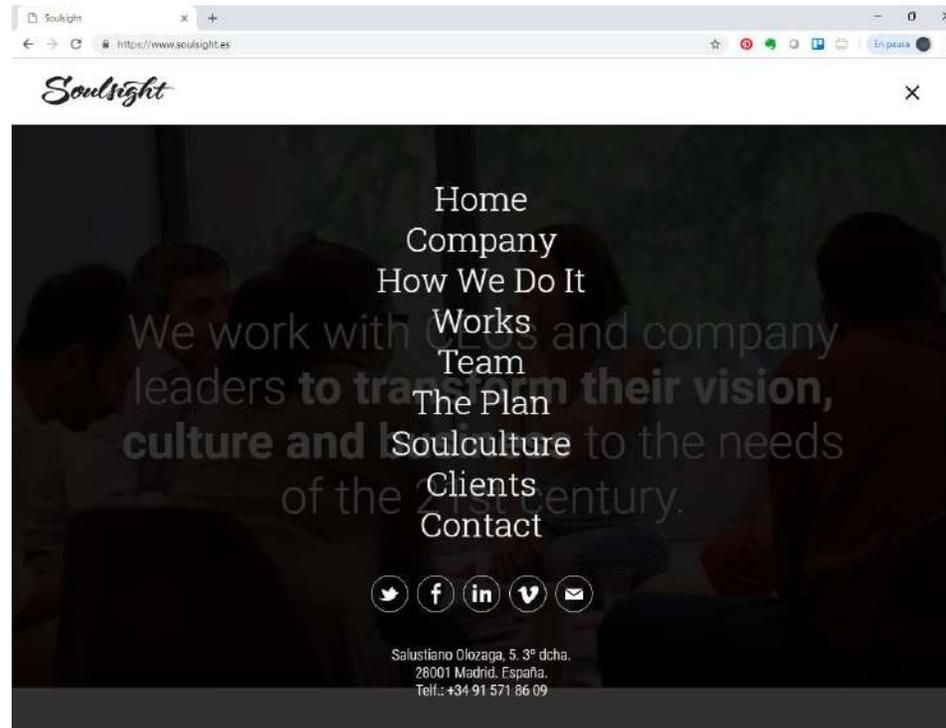


## 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

### 3.3 Estructura organizativa de la web

#### Benchmarking

Secciones en la web y servicios ofertados en consultoría de diseño Soulsight

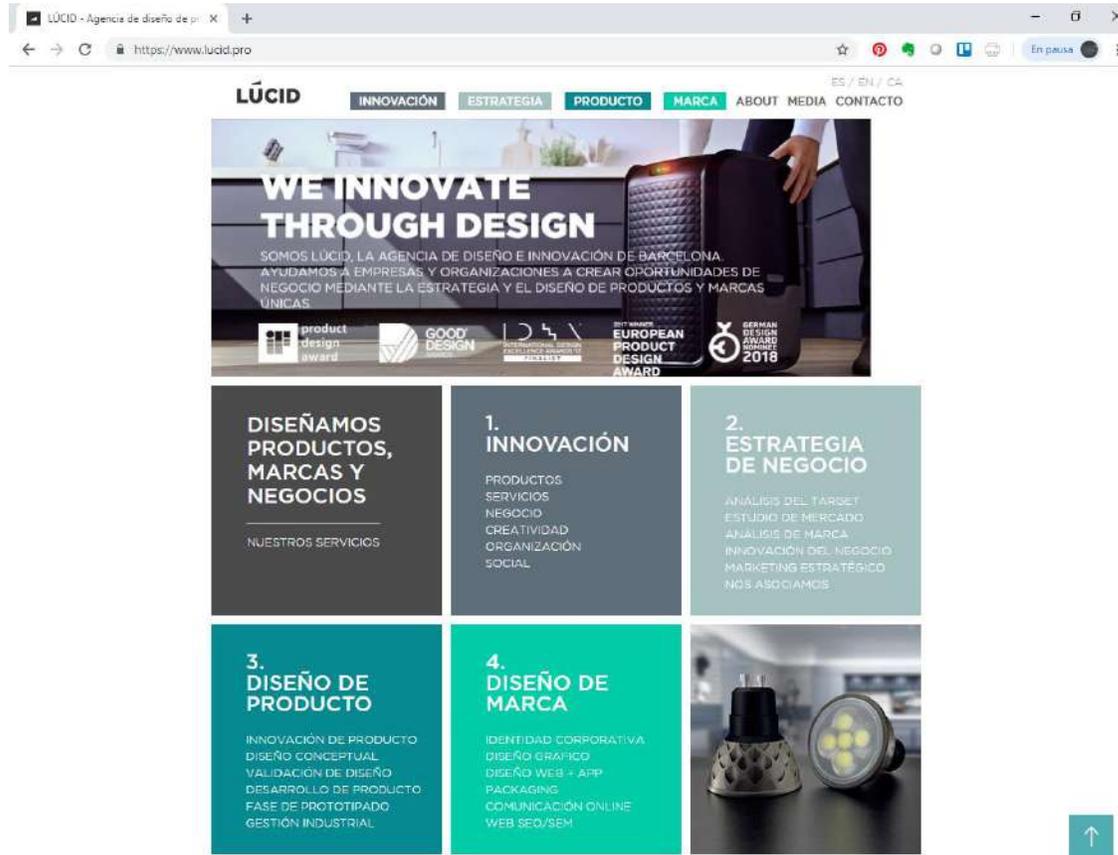


## 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

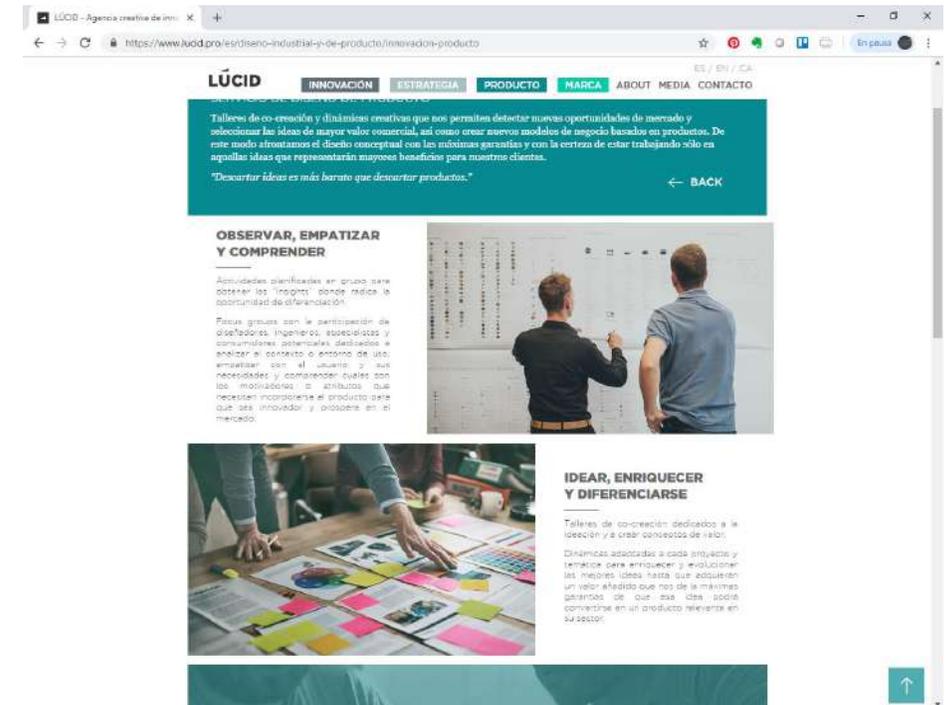
### 3.3 Estructura organizativa de la web

#### Benchmarking

Secciones en la web y servicios ofertados de la agencia de innovación Lúcid



Lúcid



## 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

### Benchmarking

#### Presentación de Metodología

- Analizamos las últimas tendencias en sociedad, consumo, producto, marketing...
- Te ayudamos a conceptualizar y aplicar las tendencias en tu empresa.
- ¿Cuesta arrancar? Te acompañamos en la ejecución de acciones. Producto, activar mercados, herramientas de comercialización, comunicación, servicios...



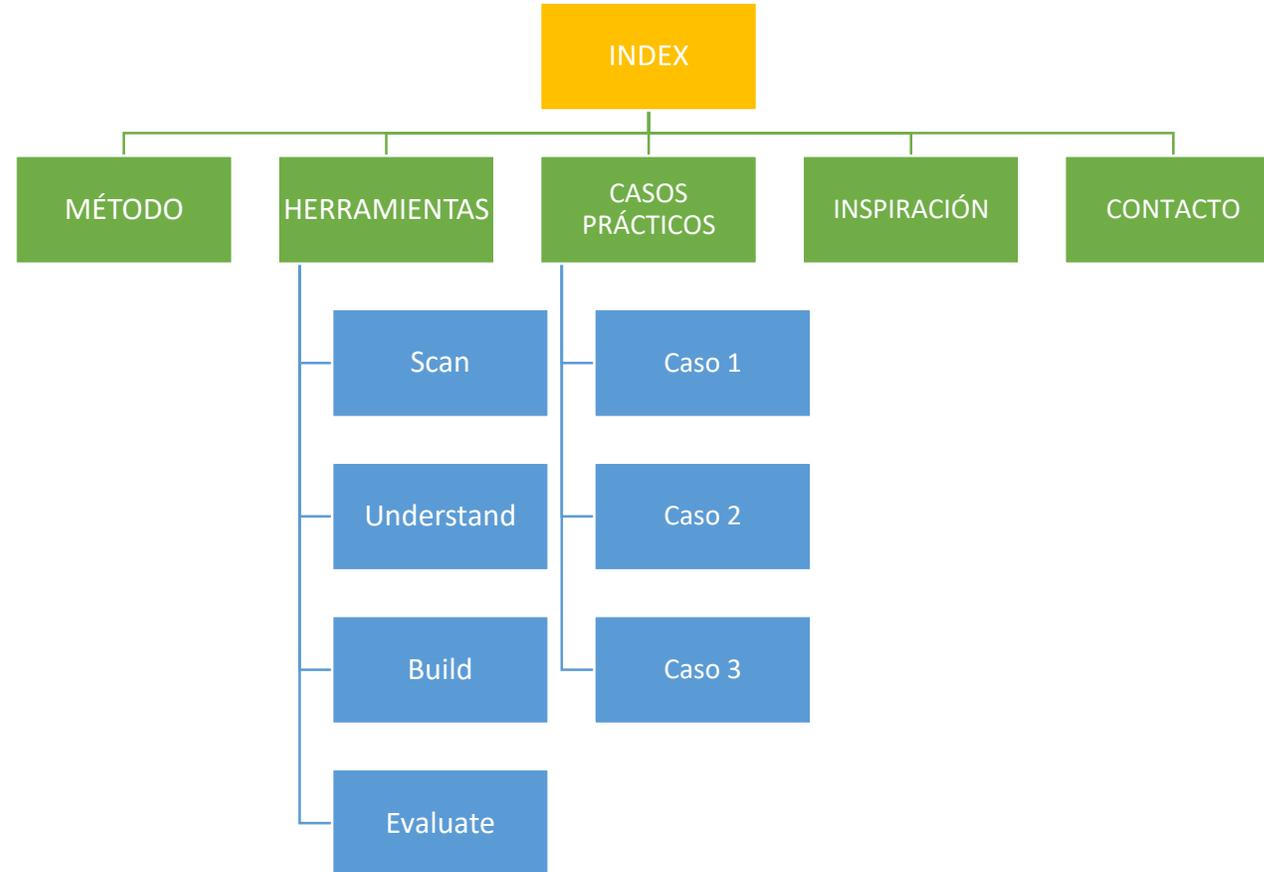
### 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

#### 3.3 Estructura organizativa de la web

##### Index

La propuesta de index se ha iterado con la información recogida por los técnicos de AIJU, las aportaciones de las empresas y el conocimiento de la agencia encargada de llevar a cabo la página web. La organización resultante ha sido la siguiente:

A continuación, puede verse el proceso de creación de la estructura organizativa de la web.



## 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

---

### 3.3 Estructura organizativa de la web

#### Index

El proyecto The Approach Project se centra en transmitir a las empresas que la información de las tendencias ayuda a generar nuevos productos y cómo puede hacerlo. Las tendencias son un contenido que hay que trabajar, pues de lo contrario no existe la capacidad para trasladar su información en beneficio de la empresa. Para ello es necesaria la existencia de una serie de herramientas que ayuden a reflexionar sobre dichas tendencias. Y para eso están las plantillas que vamos a ofrecer en el proyecto. Esas herramientas se enmarcan en un proceso de diseño; se van a utilizar en un proceso de desarrollo de producto. Para ello hemos establecido cuatro fases:

- Scan: buscar información sobre que necesita el usuario
- Understand: cómo puede ser útil esas herramientas para el usuario
- Build: construir la idea
- Evaluate: testar la idea con usuarios. Si es válida, adelante; si no, incorporar el feedback.

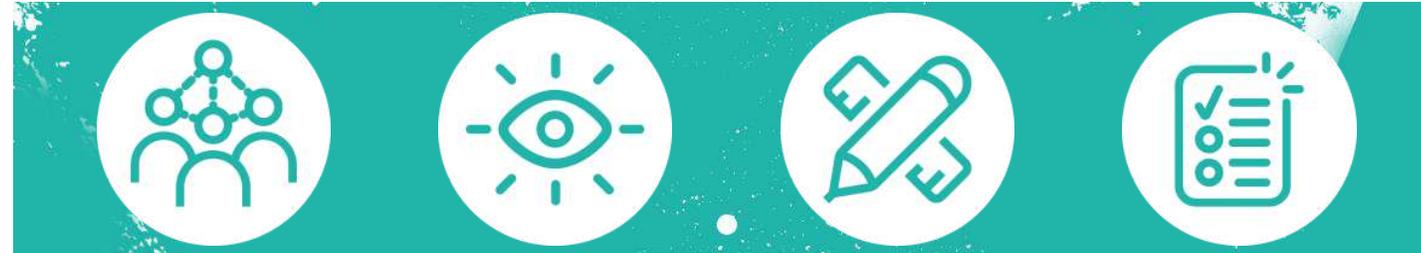
Respecto a la estructura de navegación:

1. Página de inicio. Pantalla de bienvenida con título, texto breve de bienvenida, imagen infográfica/ilustrada, fases.
2. Método. Con cuatro bloques para las cuatro fases (scan, understand, build, evaluate), con una gráfica y un texto breve. A diferencia del ejemplo, cada uno de dichos cuatro bloques no debe llevar a ningún sitio.
3. Herramientas. Portfolio de miniaturas representativas de cada herramienta (filtrables por fase), que al pinchar conduzca a la ficha de la herramienta, en la que haya texto y la imagen descargable de la propia herramienta.
4. Casos prácticos. Lo mismo que herramientas, pero solo con tres casos prácticos. La ficha de cada uno estará encabezada por un slider con las diferentes imágenes correspondientes; por debajo, un texto.
5. Inspiración. Como los casos prácticos, pero con las tendencias, que se descargarán directamente al hacer clic, sin ficha intermedia.

### 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

#### Estructura y contenido

##### Página MÉTODO



**SCAN**

**UNDERSTAND**

**BUILD**

**EVALUATE**

Scan: La investigación sobre la comunidad de usuarios y las tendencias internacionales del sector permitirá entender sus deseos y necesidades como primer paso para generar ideas que permitan satisfacerlos, así como ser consciente de sus posibilidades de aplicación, es fundamental para poder aplicar nuevas ideas.

Understand: Conocer y entender las tendencias internacionales del sector, así como ser consciente de sus posibilidades de aplicación, es fundamental para poder aplicar nuevas ideas.

Build: Investigar la comunidad de usuarios y entender las posibilidades de aplicación de las tendencias permite la generación de nuevas ideas y prototipos.

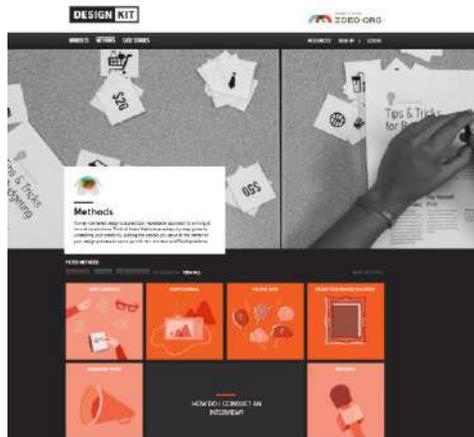
Evaluate: Antes de producir y lanzar las nuevas ideas al mercado es necesario evaluarlas para comprobar su aceptación entre sus usuarios y consumidores potenciales.

### 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

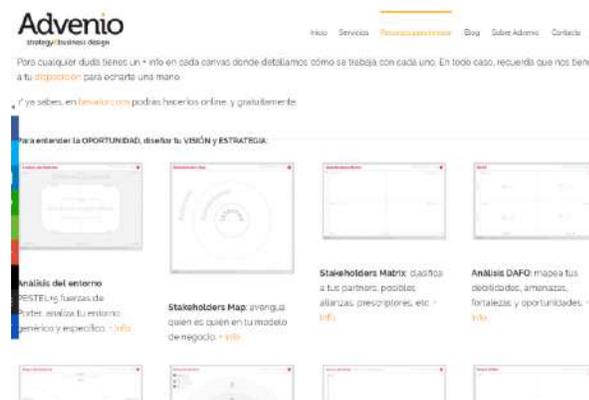
#### Estructura y contenido

#### Página HERRAMIENTAS

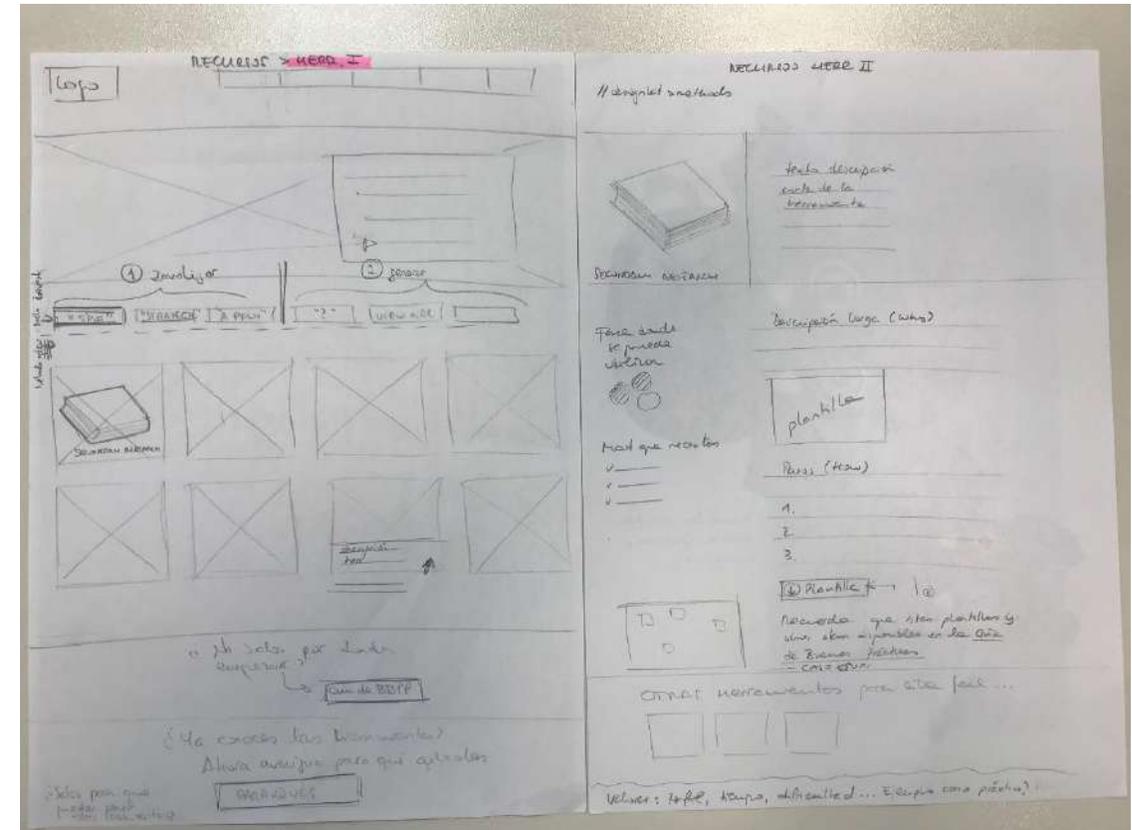
Desde esta página, se podrá acceder a una serie de “recetas”. Estas herramientas son las plantillas necesarias para la aplicación de tendencias. Se filtra por cada una de las fases del método: scan, understand, build, evaluate. Además, habrá un “view all”. Referentes similares en el mercado:



1) <http://www.designkit.org/methods>



2) <http://advenio.es/recursos/>



### 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

#### Estructura y contenido

#### Página HERRAMIENTAS II

Al pinchar sobre una de las recetas, se accede a una explicación de la misma y a un descargable de PDF, sin necesidad de registro.

Al entrar a cada una de las plantillas, se tiene la siguiente información: Objetivo, Material que necesitas, Tiempo que tardas, Participantes, Nivel de dificultad, Fase en la que se puede aplicar

Desde esta página, se podría ir directamente a otras “recetas” que estuvieran relacionadas.

Referentes similares en el mercado:

**Group Interview**  
You can come to a quick understanding of a community's life, dynamics, and needs by conducting a group interview.

**STATS**  
**Suggested Time**  
90-120 Minutes  
**Level of Difficulty**  
Moderate  
**Materials Needed**  
Pen, paper, camera  
**Participants**  
At least 2 members of the design team, 7-10 interviewees

**PROCESS PHASE**

**INSPIRATION**

Though a Group Interview may not offer the depth of an individual interview in someone's home, it can give you a compelling look at how a larger set of the people you're designing for operates. The best Group Interviews seek to hear everyone's voice, get diverse opinions, and see strategic about group makeup. For example, an all-female group might give you insight into the role of women in a society whereas a mixed group may not. If you're looking to get smart quickly on what is valuable to a community, Group Interviews are a great place to start.

**STEPS**

- 01 Identify the sort of group you want to interview. If you're trying to learn something specific, organize the group so that you have the best chance at hearing it.
- 02 Choose the Group Interview on neutral ground, perhaps a shared community space that people of all ages, races, and genders will have access to.
- 03 In a Group Interview, be certain to have one person asking the questions and other team members taking notes and capturing what the group is saying.

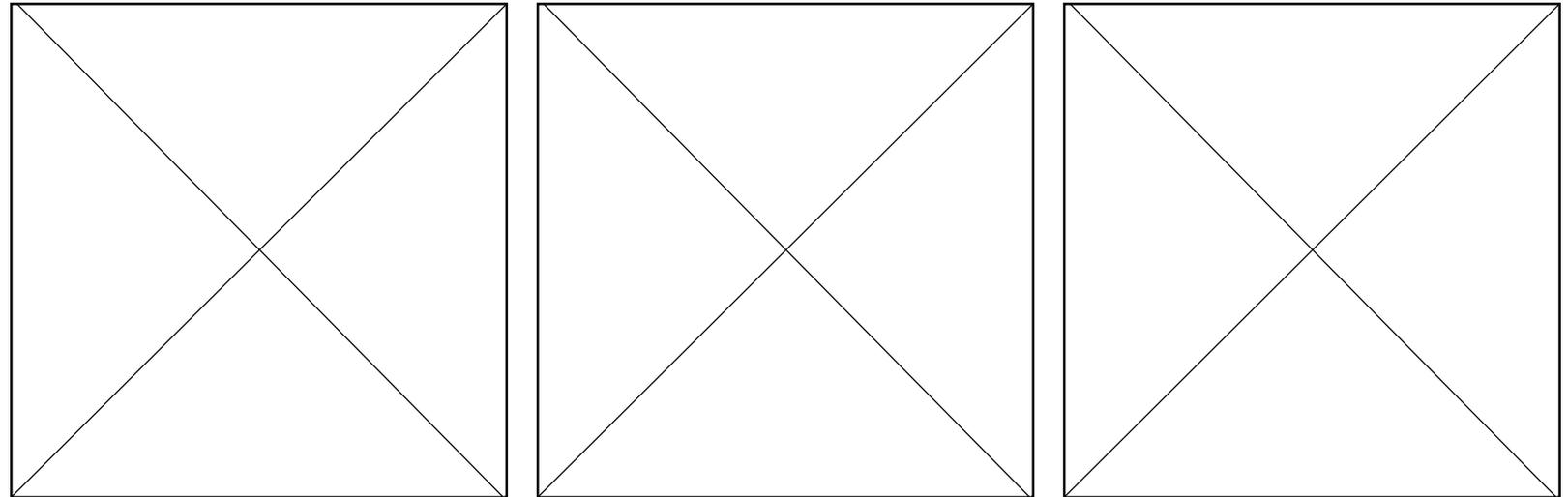
3) <http://www.designkit.org/methods/65>

### 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

#### Estructura y contenido

##### Página CASOS PRÁCTICOS

Se accede a tres casos prácticos diferenciados. En un segundo nivel, se pueden ver más imágenes gráficas del proyecto y un texto explicativo general de cada propuesta.



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc hendrerit tellus nisi, ut fringilla lacus tincidunt in. Aliquam non suscipit magna, sit amet molestie ex. In quis tristique sapien. Nulla sagittis, quam in bibendum bibendum, mi quam malesuada lectus, id venenatis massa felis eu odio..

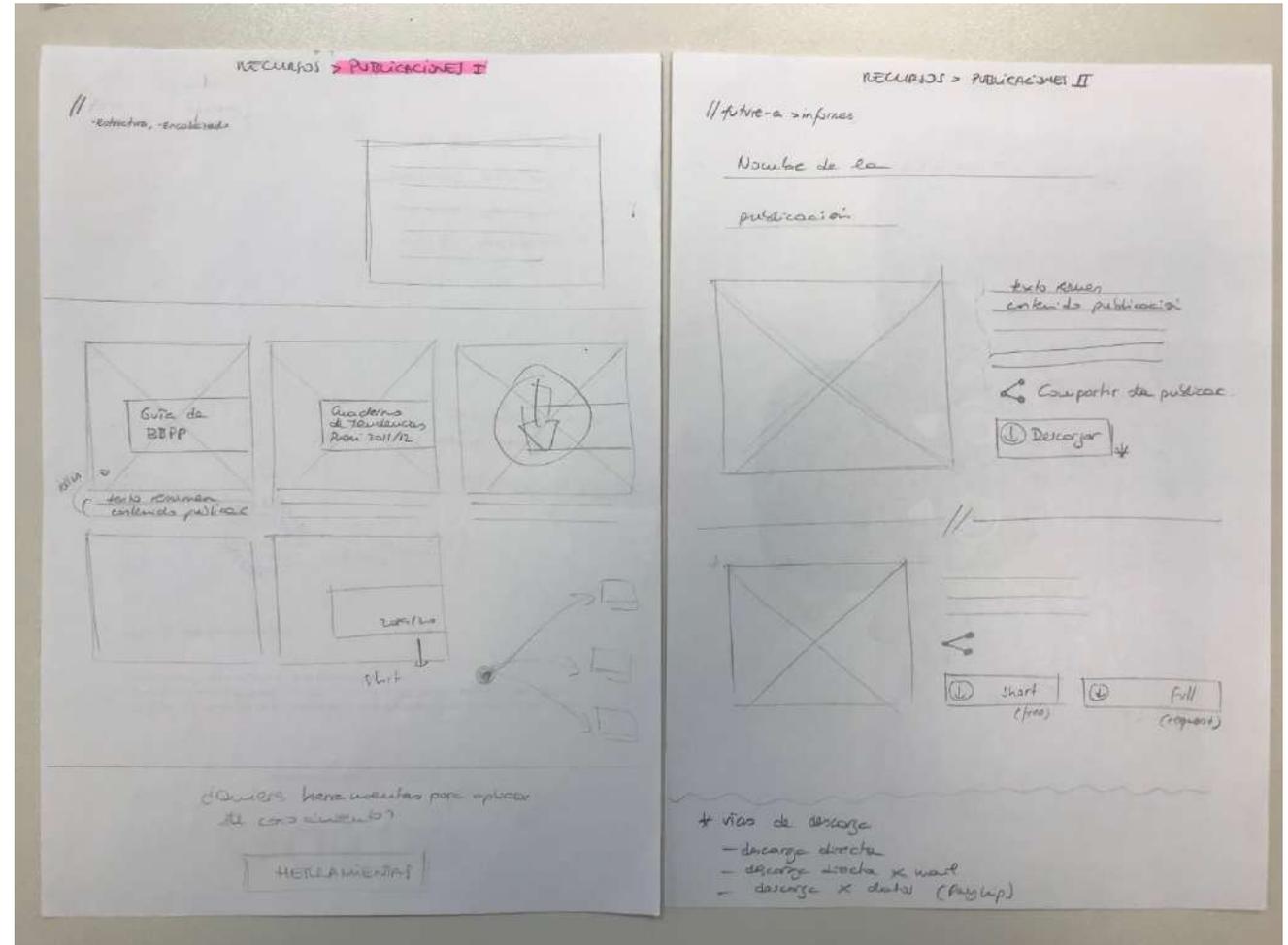
### 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

#### Estructura y contenido

##### Página INSPIRACIÓN

En este apartado, se accede a la descarga de informes e información generada en el proyecto en relación a la investigación y aplicación de tendencias. También se puede descargar la guía de buenas prácticas.

Se prevé que haya una imagen a modo de portada por cada informe, que tenga un texto muy breve explicativo (que aparezca al pasar por encima, o bajo la propia imagen). Al pinchar, inicia el proceso de descarga.



## 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

---

### Estructura y contenido

#### **Página INSPIRACIÓN**

En este apartado, se accede a la descarga de informes e información generada en el proyecto en relación a la investigación y aplicación de tendencias. También se puede descargar la guía de buenas prácticas.

Se prevé que haya una imagen a modo de portada por cada informe, que tenga un texto muy breve explicativo (que aparezca al pasar por encima, o bajo la propia imagen). Al pinchar, inicia el proceso de descarga.

#### **Introducción en el bloque:**

Cuadernos de Tendencias, informes de novedades, artículos especializados... aquí encontrarás los últimos estudios sobre tendencias, mercado y usuario infantil para orientar tu estrategia, diseño y comunicación.

#### **Antes del footer**

¿Quieres trasladar este conocimiento en tu empresa?

Conoce las herramientas para poner en práctica esta información

*Botón link a sección HERRAMIENTAS*

## 3. DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA HERRAMIENTA TIC

---

### Estructura y contenido

#### Página CONTACTO

Póngase en contacto para obtener más información sobre cómo investigamos y aplicamos las tendencias y cómo puede ayudar a su empresa.

#### Avisos legales

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de protección de datos le informamos de que:

El **responsable del tratamiento de los datos** es la Asociación de Investigación de la Industria del Juguete, Conexas y Afines (CIF: G03182862), ubicada en Av. dela Industria, 23, 03440 Ibi (Alicante)

La **finalidad del tratamiento de los datos** es responder a las solicitudes de información recibidas.

La **base legitimadora del tratamiento** es el consentimiento de la persona interesada.

Podrá ejercitar sus derechos sobre protección de datos (acceso, rectificación, oposición, supresión, decisiones automatizadas, limitación del tratamiento, portabilidad) por correo electrónico en [rgpd@aiju.info](mailto:rgpd@aiju.info). En cualquier caso, puede solicitar la tutela de la Agencia Española de Protección de Datos a través de su página web. Puede consultar más información acerca de la política de privacidad aquí

#### Formulario de contacto

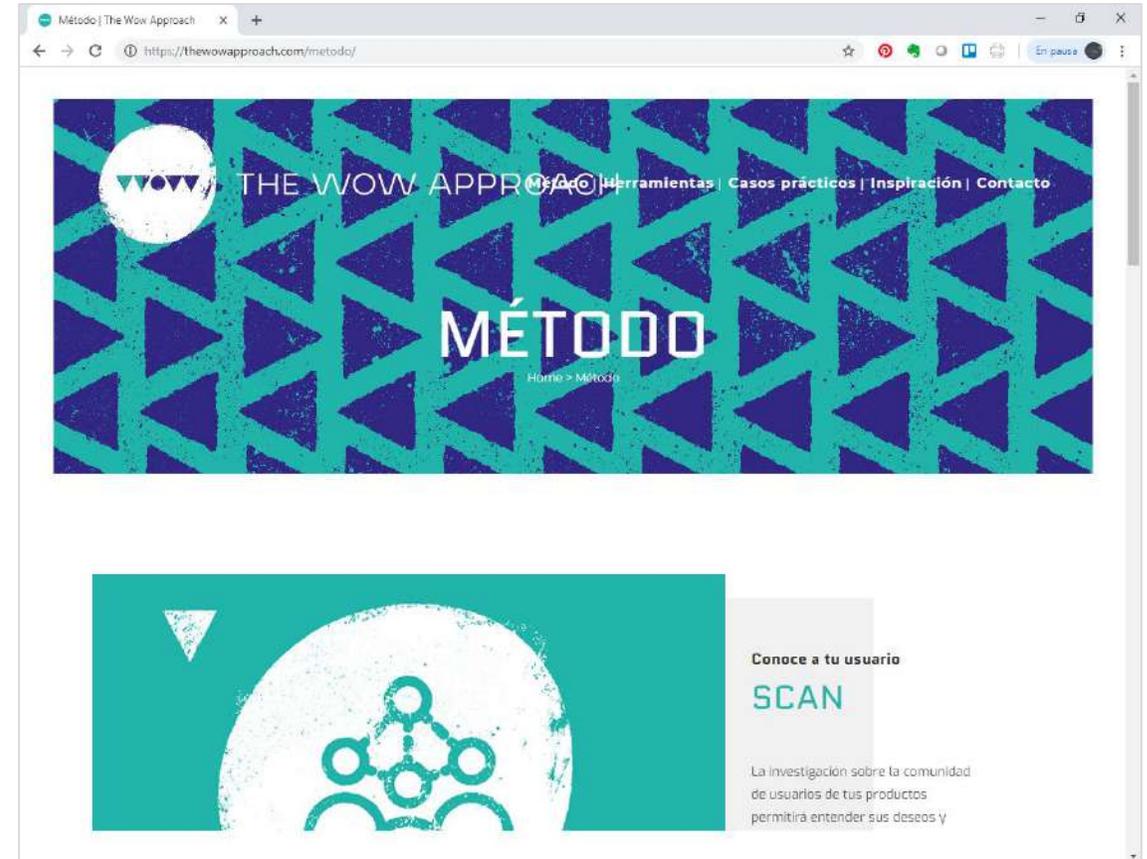
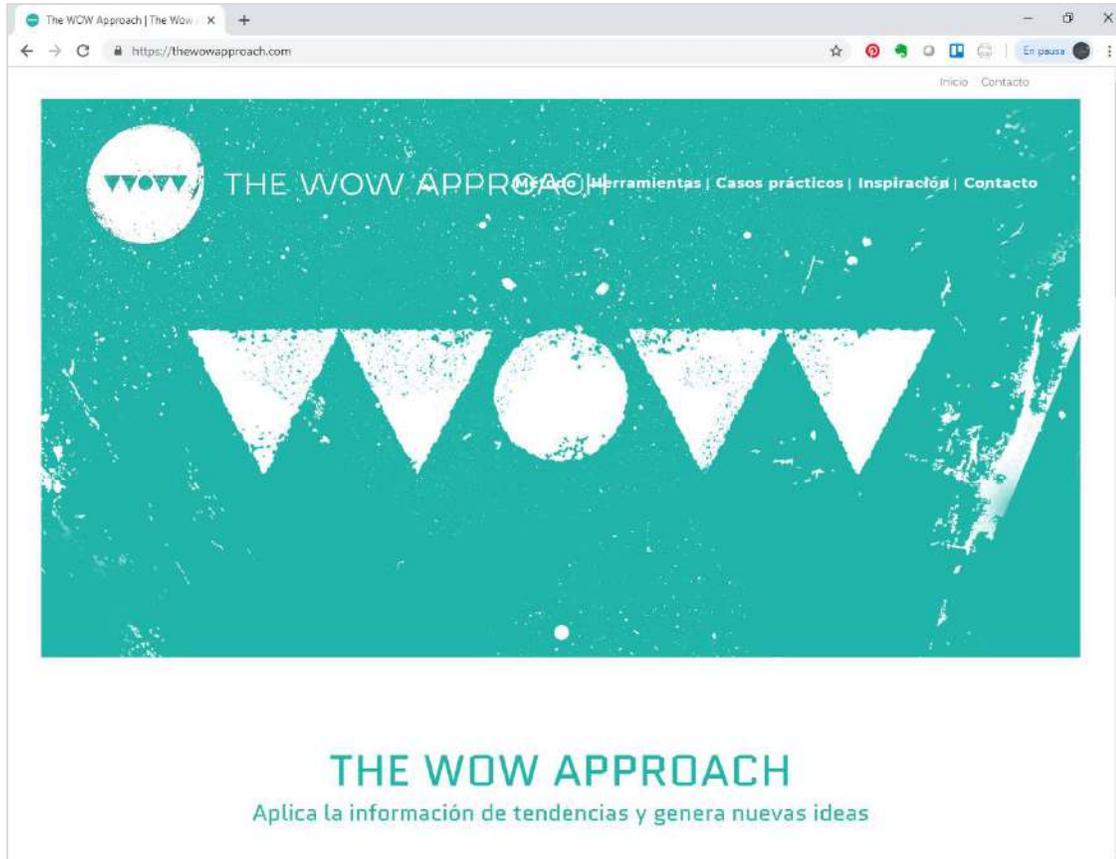
Nombre y apellidos, Empresa, Email, Teléfono, mensaje

## 4. DESARROLLO DEL DISEÑO EN DETALLE DE LA HERRAMIENTA TIC

## 4. DESARROLLO DEL DISEÑO EN DETALLE DE LA HERRAMIENTA TIC Y VALIDACIÓN

### Herramienta TIC

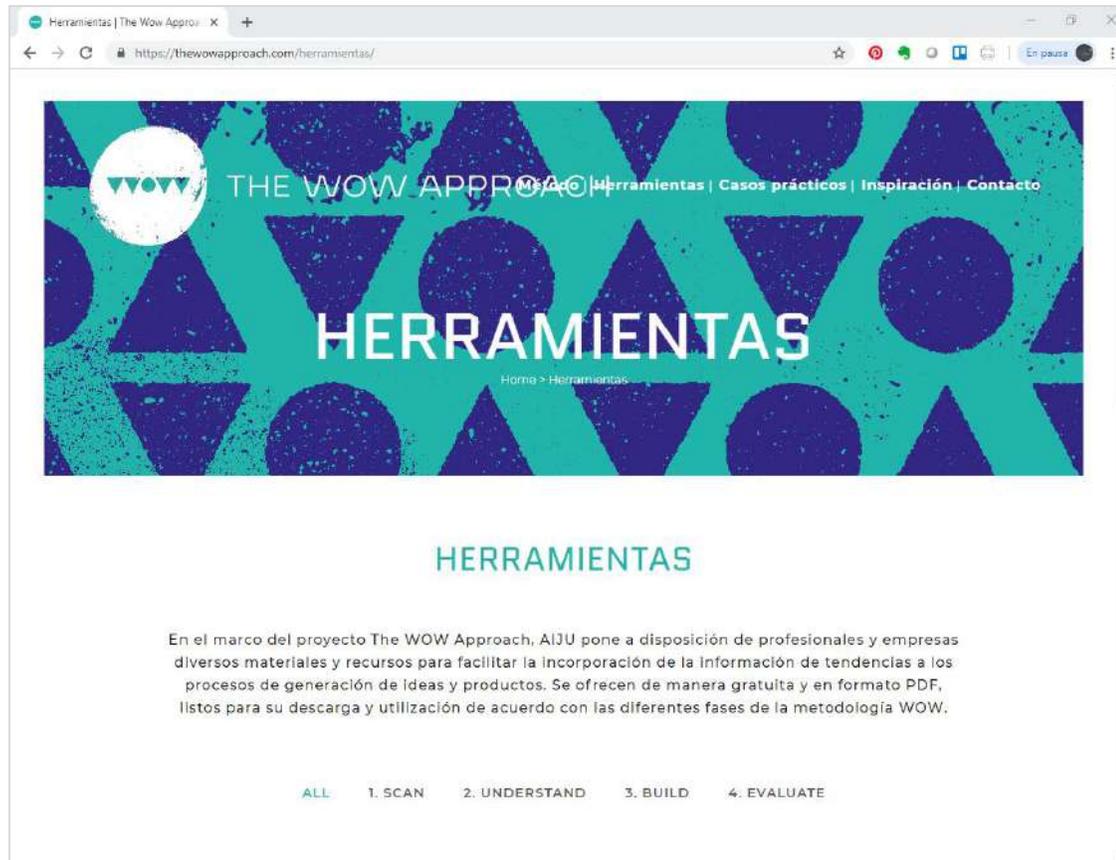
Se puede consultar el resultado de la herramienta TIC en la dirección: [www.thewowapproach.com](http://www.thewowapproach.com)



## 4. DESARROLLO DEL DISEÑO EN DETALLE DE LA HERRAMIENTA TIC Y VALIDACIÓN

### Herramienta TIC

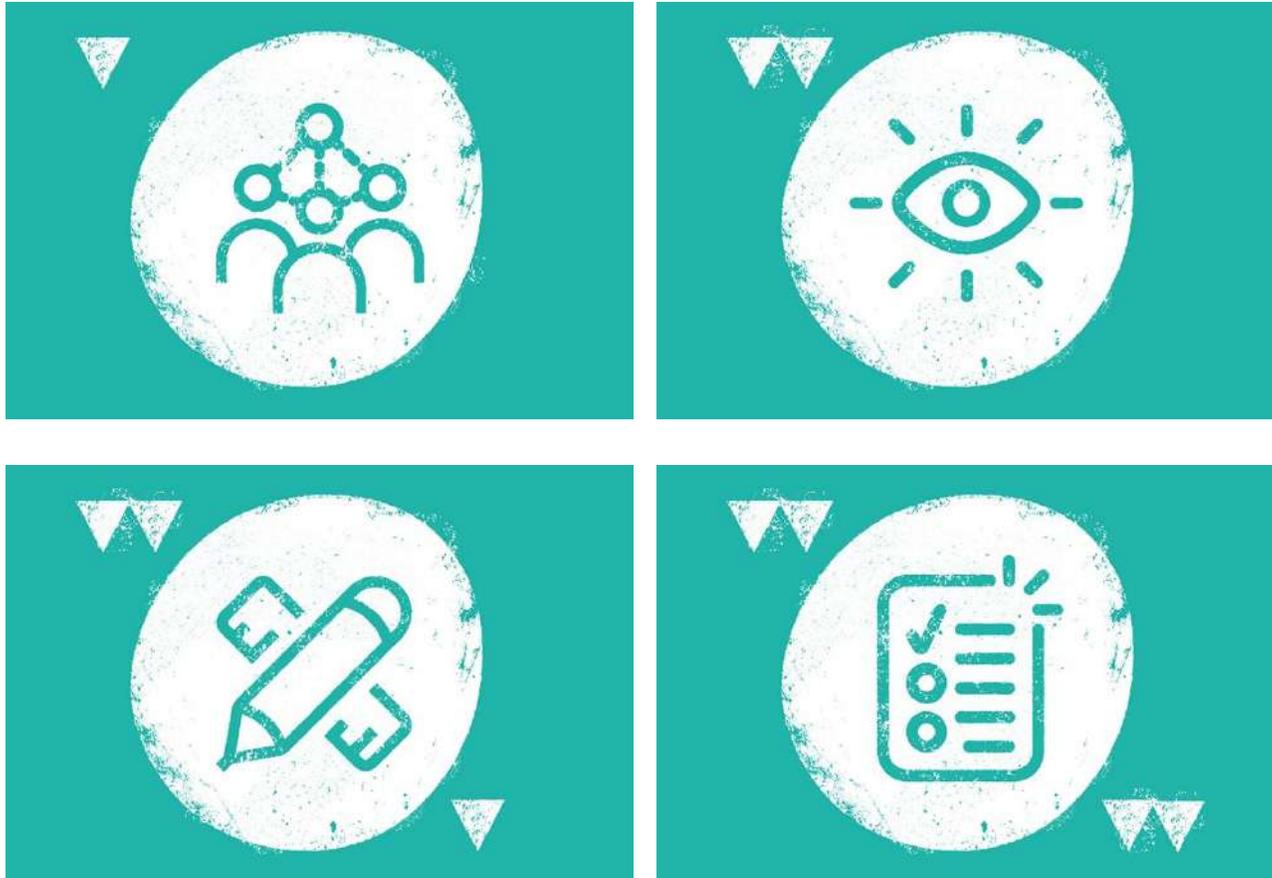
Se puede consultar el resultado de la herramienta TIC en la dirección: [www.thewowapproach.com](http://www.thewowapproach.com)



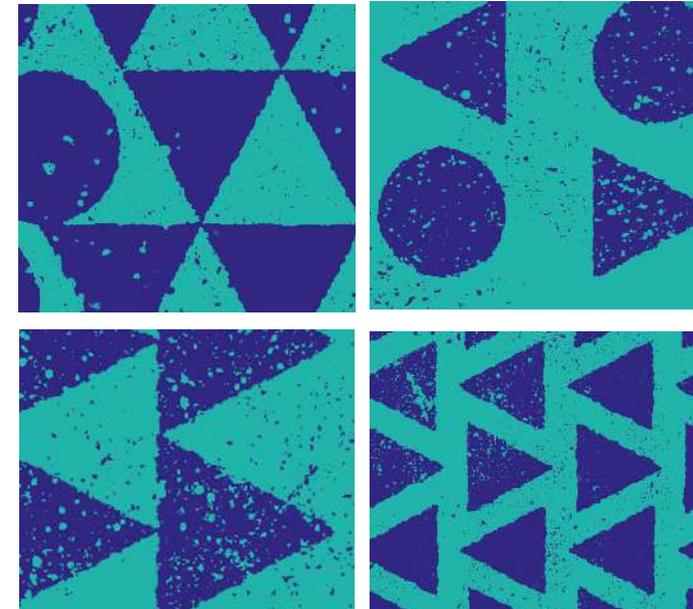
## 4. DESARROLLO DEL DISEÑO EN DETALLE DE LA HERRAMIENTA TIC Y VALIDACIÓN

### Desarrollo recursos gráficos

Muestra gráfica desarrollada en el proyecto: logotipo, iconografía y banners.



THE WOW APPROACH



## 5. VALIDACIÓN E INTEGRACIÓN DEL FEEDBACK

## 5. VALIDACIONES E INTEGRACIÓN DEL FEEDBACK

### Validación e implementación del feedback

Ocho empresas cooperantes del proyecto han aportado puntos de mejora a la primera versión de web. Del mismo modo, dos empresas no cooperantes en el proyecto han indicado puntos fuertes y mejoras. Sus comentarios se agrupan así:

#### Aspectos más **positivos**

Aspecto moderno, relación con el tema tendencias. Estructura clara

Plantillas (herramientas) gratuitas e intuitivas

Propuesta de método sencilla de entender

Casos prácticos de referencia, ejemplos de aplicación

#### Sugerencias de **mejora**

Añadir filtro de búsqueda en documentación de "inspiración"

Tendencias y concepto del método explicado con video

Ampliar la documentación del apartado de "inspiración"

Plantillas dinámicas online

Plantillas para trabajo colaborativo en red

- Cómo trabajan empresas de referencia en el sector la información de tendencias (ejemplo: Mattel, Hasbro, MGA, etc.) para el desarrollo de productos



## CUSTOM TRENDS&KIDS 2

