

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

“Art Toy” estrategia de promoción difusión y venta

Autor: Daniel Arcos Paredes

**Tesis presentada para obtener el título de:
Licenciado en Diseño Gráfico**

**Nombre del asesor:
Gerardo Vinicio Rochín Lambarry**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación “Dr. Silvio Zavala” que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo “Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada”, se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.



PAPESTOR



THE PANDA

POR: DANIEL ARGOS PAREDES

ÍNDICE



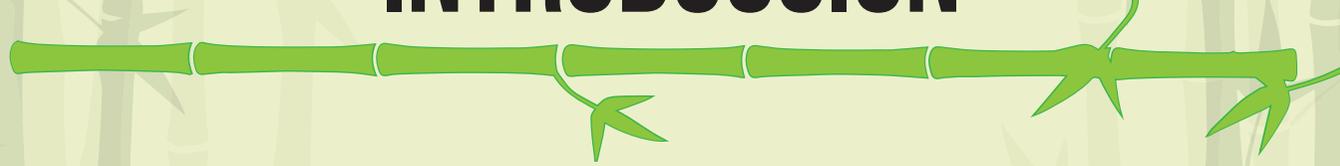
INTRODUCCIÓN	4
TÍTULO	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
ANTECEDENTES	5
JUSTIFICACIÓN	16
HIPÓTESIS	18
OBJETIVO GENERAL	19
OBJETIVOS PARTICULARES	20
PREGUNTAS	20
PREGUNTAS SECUNDARIAS	21
APORTE AL DISEÑO	22
INVESTIGACIÓN DE CAMPO	24
CAPÍTULO 1 MARCO TEÓRICO	25
MÉTODOS DE CREACIÓN DE ART TOYS	25
IDENTIDAD CORPORATIVA ENTRE EMPRESA Y DISEÑO	33
MERCADOTECNIA PUBLICITARIA Y ESTRATEGIAS DE VENTAS (EL MANAGMENT DE DISEÑO)	38
FUNDAMENTOS DE DISEÑO DE PAPESTOR THE PANDA	42
PAPESTOR THE PANDA	49



ESTRATEGIAS	54
ESPECIES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN VINCULADAS AL ART TOY	55
CAPÍTULO 2 PROCESO METODOLÓGICO	62
ENCUESTA	62
APLICACIÓN DE LA ENCUESTA	62
PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS	63
CAPÍTULO 3 PROCESO DE DISEÑO	71
LOGO	71
MASCOTA GRÁFICA	72
PACKAGING	73
EMBALAJE PARA G	77
ART TOY	81
GLOSARIO	82
BIBLIOGRAFÍA	84



INTRODUCCIÓN



1.-TÍTULO:

"ART TOY" ESTRATEGIA DE PROMOCIÓN, DIFUSIÓN Y VENTA.

2.-PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

UNA DE LAS PROBLEMÁTICAS ACERCA DE LOS ART TOYS EN MÉXICO ES QUE DENTRO DE ESTE MERCADO HAY MUY POCAS MARCAS MEXICANAS SOBRE LAS QUE SE DEMUESTRE LA CAPACIDAD CREATIVA Y ARTÍSTICA DE ESTE PAÍS.

HAY DEMASIADO POTENCIAL MEXICANO PARA ABARCAR UNA GRAN PARTE DENTRO DE ESTE MERCADO Y LOGRAR CON ESTE PROYECTO ABRIR CAMINO PARA QUE NUEVOS ARTISTAS EMPRENDAN EN LOS ART TOYS.



3.-ANTECEDENTES

EN EL ACTUAL CAPITULO SE REALIZARA UN RECORRIDO A LO LARGO DE LA HISTORIA DE LOS ART TOYS, EN EL CUAL MOSTRAREMOS DESDE SUS INICIOS, ¿CÓMO NACIÓ?, ¿DÓNDE NACIÓ?, ¿CUÁNDO NACIÓ?, ¿POR QUÉ NACIÓ?, Y TAMBIÉN INVESTIGAREMOS, ANALIZAREMOS, CITAREMOS Y NOS APOYAREMOS EN ALGUNOS DOCUMENTOS Y OTRAS DIVERSAS FUENTES DOCUMENTALES QUE NOS MUESTREN INFORMACIÓN ACERCA DE LOS MOMENTOS Y SUCEOS MAS SOBRESALIENTES DENTRO DE LA LÍNEA DEL TIEMPO DE ESTA GRAN CORRIENTE DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA.

EN EL DOCUMENTO RECUPERADO EN EL BLOG PUBLICADO POR LA UNIVERSIDAD DE PALERMO SE ESTABLECE QUE: "ART TOYS, VINYL TOYS O JUGUETES DE DISEÑADOR, SON NOMBRES PARA DESCRIBIR A LOS JUGUETES COLECCIONABLES PRODUCIDOS EN EDICIÓN LIMITADA, LOS CUALES SON CREADOS POR DISEÑADORES Y ARTISTAS. ESTOS JUGUETES PUEDEN SER DE DIFERENTES MATERIALES, ENTRE LOS MÁS IMPORTANTES SE ENCUENTRAN EL PLÁSTICO Y LOS POLÍMEROS."



UNA DESCRIPCIÓN BASTANTE ACERTADA ACERCA DEL CONCEPTO "ART TOY" A LA CUAL YO LE AGREGARÍA QUE PUEDE SER UN JUGUETE YA EXISTENTE AGREGÁNDOLE UNA CUSTOMIZACIÓN POR PARTE DEL DISEÑADOR O ARTISTA, EN LA CUAL SE PLASMA UNA IDEA O CONCEPTO SOBRE ESTE, INCLUSO COMENZAR EL JUGUETE DESDE CERO A BASE DE EL MATERIAL DE PREFERENCIA DEL ARTISTA, LOS PRINCIPALES MATERIALES EN LOS QUE SE CONSTRUYEN ESTOS SON PAPEL, PELUCHE Y PLÁSTICO -MEJOR CONOCIDO COMO VINYL-, TAMBIÉN SE PUEDEN HACER DE MADERA, CARTÓN, CERÁMICA, TELA Y UN SINFÍN DE MATERIALES, TODO ESTO DEPENDE DE LO QUE EL ARTISTA EN CUESTIÓN BUSQUE O QUIERA HACER, ESTO EN CUALQUIERA DE LAS 2 OPCIONES CONVERTIRÍA PRÁCTICAMENTE AL JUGUETE EN UN OBJETO LIMITADO.

INCLUSO AUNQUE A VECES ESTOS SE PRODUZCAN INDUSTRIALMENTE SIEMPRE SE ELABORAN POR CANTIDADES SUMAMENTE REDUCIDAS, LO CUAL LOS CONVIERTE EN JUGUETES COLECCIONABLES DE EDICIONES LIMITADAS.



"TODO ESTO COMENZÓ EN HONG KONG A FINALES DE LA DÉCADA DE LOS 90, CUANDO MICHAEL LAU, EL PIONERO DE ESTE MOVIMIENTO, CREÓ SUS PROPIOS DISEÑOS TOMANDO PARTES DE JUGUETES COMO LOS G.I. JOE Y ASÍ MOLDEAR SUS PRIMERAS CREACIONES DE DOCE PULGADAS CON UN ESTILO PROPIO, SUS PERSONAJES REPRESENTAN PATINADORES, SURFISTAS Y SNOWBOARDERS CON LOS QUE MUESTRA LA CULTURA URBANA Y DEL HIP-HOP."

(PROYECTODF, 2015)



SEGÚN CIERTOS SITIOS DE INTERNET, COINCIDEN EN QUE LA HISTORIA DEL ART TOY COMIENZA EN HONK KONG, LUGAR EN EL QUE EL PIONERO MICHAEL LAU INICIÓ ESTA CORRIENTE ARTÍSTICA CONSTRUYENDO EL MISMO SUS PROPIOS JUGUETES A BASE DE TOMAR LOS YA EXISTENTES, TOMAR PIEZAS DE ESTOS MISMOS, FUSIONARLAS Y DAR COMO RESULTADO LAS PRIMERAS CREACIONES DE ART TOYS.

HE AHÍ EL INICIO DE LA ÉPOCA EN DE LOS ART TOYS, EN LA CUAL LOS JUGUETES COMUNES COMIENZAN A SER MODIFICADOS DÁNDOLES UN SENTIDO DE VIDA DIFERENTE AL QUE ERAN DESTINADOS COMO UN JUGUETE COMÚN Y CORRIENTE.

ESTE MOVIMIENTO CRECIÓ RÁPIDAMENTE Y A PASOS AGIGANTADOS, EXPANDIÉNDOSE YA NO SOLO EN LAS REGIONES DE ASIA, SI NO, RECORRIENDO EL MUNDO ENTERO, GRACIAS TAMBIÉN A LA AYUDA DE GRANDES MARCAS QUE DECIDIERON APOSTAR POR ESTE MOVIMIENTO SIENDO EL CASO DE ALGUNAS COMO NIKE, ADIDAS, MTV ENTRE OTRAS; RECIBIENDO TAMBIÉN EL NOMBRE DE JUGUETES DE VINYL.



TIEMPO DESPUÉS SE COMENZARON A UTILIZAR JUGUETES MOLDEADOS SOBRE UN COLOR BASE NEGRO O BLANCO PARA DARLES MAS FACILIDAD DE MODIFICARLOS APLACER A LOS ARTISTAS QUE LOS ADQUIRIERAN, HACIENDO QUE BASTARA TAN SOLO APLICAR SOBRE ESTE UNA COMPOSICIÓN DE PINTURA.

OTRO ASPECTO IMPORTANTE QUE AYUDÓ A LA EXPANSIÓN DE ESTA CORRIENTE ARTÍSTICA FUE EL CRECIENTE MOVIMIENTO URBANO, QUE CONSISTÍA EN EL RAP, EL BREAKDANCE, EL DJ Y EL GRAFFITI, CULTURA QUE INFLUENCIÓ DESDE SUS PRINCIPIOS AL MOVIMIENTO DE LOS ART TOYS, TANTO EN EL ESTILO DE ÉSTOS, LA FORMA DE CREARLOS, E INCLUSO A VECES HASTA CON SU PROPIA TÉCNICA Y MUY A MENUDO CON LA IDEOLOGÍA DE LOS INDIVIDUOS DE ESTA CULTURA.

EL ART TOY A PESAR DE SU CONCEPTO DE "JUGUETE COLECCIONABLE" TAMBIÉN SURGIÓ A MANERA DE REVOLUCIÓN DE UNA SOCIEDAD CAMBIANTE LA CUAL NECESITABA NUEVAS FORMAS DE EXPRESIÓN Y UN MÉTODO POR EL CUAL COMENZAR A HACER UN CAMBIO EN LA FORMA EN QUE SU ENTORNO SEGUÍA SU CURSO, COMENZANDO A MANIFESTARSE Y A REALIZAR CAMBIOS DENTRO DE ESTE.



LOS "ART TOYS" COMENZARON TAMBIÉN A GANAR EXCLUSIVIDAD DEBIDO A LA LIMITACIÓN DE MODELOS Y ESTO AL MISMO TIEMPO CONVIRTIÉNDOLOS EN OBJETOS COLECCIONABLES LO CUAL AUMENTABA DE MANERA EXAGERADA EL VALOR DE CUALQUIERA DE ÉSTOS Y MÁS AÚN SI ERAN CREACIÓN DE ALGÚN ARTISTA CON FAMA DENTRO DE LA CORRIENTE.

"LA MAYORÍA DE LOS JUGUETES HAN SIDO CREADOS CON UN MENSAJE OBVIO Y OBTUSO: MUÑECAS PARA LAS NIÑAS Y QUE ÉSTAS APRENDAN UN ROL, SOLDADITOS O FIGURAS DE ACCIÓN PARA LOS NIÑOS; LOS ART TOYS SON JUGUETES CON NUEVOS SIGNIFICADOS, CON CONTENIDOS MULTICULTURALES QUE CIERTAMENTE SEÑALARÁN PREDILECCIONES, CÁNONES DE UNA SOCIEDAD CON INFLUENCIAS Y GUSTOS A LOS ESTILOS; DEMOSTRÁNDOSE EN HÁBITOS Y HEGEMONÍAS DE SIGNIFICADOS PARTICULARES, SIEMPRE DESDE EL MEDIO GLOBALIZADO Y LA CULTURA VISUAL: "UNA HISTORIA DE LAS IMÁGENES PONIENDO ÉNFASIS EN EL LADO SOCIAL DE LO VISUAL"

[HTTP://DANIELITACOSMICA.BLOGSPOT.MX/2011/07/EL-ART-TOY-COMO-JUGUETE-SIGNIFICADO.HTML](http://danielitacosmica.blogspot.mx/2011/07/el-art-toy-como-juguete-significado.html) 29/11/2015



ES IMPORTANTE RECORDAR QUE DESDE SIEMPRE LOS JUGUETES HAN SIDO CREADOS POR VARIOS MOTIVOS QUE VAN DESDE LO MÁS SIMPLE QUE ES DIVERTIR A LAS PERSONAS, HASTA OTROS SENTIDOS MÁS ESCONDIDOS COMO AFECTAR Y CONTROLAR LA MANERA DE PENSAR DE LAS PERSONAS DESDE SU INFANCIA, ENSEÑÁNDOLOS A CUBRIR UN ROLL IMPUESTO POR LA MISMA SOCIEDAD COMO EL TÍPICO BARBIES PARA LAS NIÑAS Y FIGURAS DE ACCIÓN PARA LOS NIÑOS HACIENDO O CREANDO DE ESTA MANERA UNA MENTALIDAD "NORMAL" DENTRO DEL NIÑO. ES POR ESTO QUE SURGEN LOS ART TOYS A MANERA DE UNA PEQUEÑA REVOLUCIÓN LA CUAL CAMBIÓ TOTALMENTE EL SIGNIFICADO DE LOS JUGUETES LOS CUALES AHORA CAMBIARÍAN RADICALMENTE SU SENTIDO DE VIDA Y SE CONVERTIRÍAN EN OBJETOS QUE LLEVAN PLASMADA UNA OBRA DE ARTE QUE LOS CONVIERTE A SU VEZ EN JUGUETES COLECCIONABLES Y AL MISMO TIEMPO PERDIENDO O CAMBIANDO UNA DE SUS CARACTERÍSTICAS COMO JUGUETE NORMAL QUE DEBÍA SER UTILIZADO PARA UN FIN DE DIVERSIÓN. CON ESTO EL JUGUETE DEJA DE SER UN OBJETO DE DIVERSIÓN PARA CONVERTIRSE EN UN OBJETO DE ADORNO COLECCIONABLE CON UN SIGNIFICADO ESPECIAL (CADA ART TOY ES UNA OBRA DIFERENTE Y POR LO TANTO CADA UNO POSEE UNA HISTORIA DIFERENTE, QUE LE ES OTORGADA POR EL MISMO ARTISTA QUE LO DISEÑA Y COMPONE).



COMO YA HABÍAMOS ESTABLECIDO EN PÁGINAS ANTERIORES EL CONVERTIRSE EN ART TOY A UN JUGUETE IMPLICA PERDER LAS PROPIEDADES ORIGINALES COMO TAL Y ADQUIRIR LAS CARACTERÍSTICAS DE UN OBJETO DE COLECCIÓN EL CUAL POSEE UN ARTISTA INDIVIDUAL QUE LE ASIGNA UN SENTIDO PROPIO EL CUAL PUEDE VARIAR DESDE LA FORMA EN QUE EL ARTISTA PIENSA, EL LUGAR DONDE VIVE, LOS ANTECEDENTES QUE TIENE, SUS HABILIDADES ETC, Y ESTO ES LO QUE HACE AL ART TOY UN OBJETO TAN ESPECIAL QUE CADA UNO SE CONVIERTE REALMENTE EN UNA PIEZA ÚNICA Y AL MISMO TIEMPO EN UNA VERDADERA OBRA DE ARTE DE LA ÉPOCA ACTUAL

TAMBIÉN EN PAGINAS ANTERIORES HABLAMOS UN POCO ACERCA DE LOS MATERIALES CON LOS QUE SE ELABORAN ESTOS JUGUETES, QUE PRINCIPALMENTE DE PLÁSTICOS O POLÍMEROS, Y QUE POSTERIORMENTE LAS TÉCNICAS PARA CREARLOS SE FUERON AMPLIANDO POCO A POCO CONSIGUIENDO NUEVOS RESULTADOS Y MANERAS DE OBTENER UN ART TOY, LLEGANDO A UTILIZAR HASTA MADERA, PLASTILINAS, RESINAS, TELAS E INCLUSO METALES (TAMBIEN ESTOS HAN LLEGADO A SER CONSIDERADOS JOYERÍA YA QUE SE LLEGARON A CREAR ALGUNOS DE METALES PRECIOSOS COMO EL ORO Y LA PLATA CON ADORNOS DE PIEDRAS PRECIOSAS, ESTO MULTIPLICANDO SU VALOR).



LA FORMA EN QUE SE PUEDEN ADQUIRIR ÉSTOS AL IGUAL QUE EL MOVIMIENTO TUVO UNA GRAN EVOLUCIÓN; EN SUS PRINCIPIOS SÓLO ERAN ADQUIRIDOS POR MEDIO DE TRATO DIRECTO CON EL ARTISTA AUTOR DEL ART TOY, PERO POCO A POCO Y GRACIAS LA FAMA QUE ESTA CORRIENTE TOMÓ ÉSTOS SE VIRALIZARON RÁPIDAMENTE Y ÉSTOS COMENZARON A MOSTRARSE DENTRO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN, COMO MEDIOS IMPRESOS EL PERIÓDICO, REVISTAS, PUBLICACIONES, TANTO COMO EN PROGRAMAS DE TV Y ESTO COMENZÓ A FACILITAR EL COMERCIO Y LA VENTA DE ESTOS MISMOS POR ESTAS FORMAS DE DISTRIBUCIÓN.

EN LA ACTUALIDAD LA FORMA DE CONSEGUIR UNO DE ÉSTOS SE HA FACILITADO AÚN BASTANTE MÁS DEBIDO A LA APARICIÓN Y CRECIMIENTO DE TIENDAS ESPECIALIZADAS EN ESTE MOVIMIENTO Y TAMBIÉN OTRA GRAN APORTACIÓN Y FACILIDAD ES LA WEB, QUE GRACIAS A ÉSTA EXISTEN LAS PÁGINAS DE LOS ARTISTAS Y LAS TIENDAS ONLINE DONDE SE PUEDE CONSEGUIR LOS ART TOYS DE CUALQUIER ARTISTA DEL MUNDO Y QUE SE TE SEA ENVIADO POR CORREO HASTA LA COMODIDAD DE TU PROPIO DOMICILIO.



"LA PRODUCCIÓN EXIGIDA DE LOS ART TOYS ES DE EDICIONES LIMITADAS MODIFICANDO EL VALOR DE CAMBIO DEL OBJETO, EN LA PRODUCCIÓN SE REALIZAN NO MÁS DE 1000 PIEZAS POR JUGUETE, LA FABRICACIÓN MÁS LARGA ES DE 5000 PIEZAS; ENTRE LAS EDICIONES PEQUEÑAS (150-300) PUEDE HABER OBJETOS ÚNICOS EN SU CLASE (PLUSVALÍA), LOS ACABADOS DE PINTURA MUCHAS VECES SON REALIZADOS A MANO O CON PLANTILLAS STENCIL. LA PRODUCCIÓN DE ESTOS JUGUETES ES TEMA RELACIONADO CON POLÍTICAS DE REPRESENTACIÓN Y FETICHISMO."

[HTTP://DANIELITACOSMICA.BLOGSPOT.MX/2011/07/EL-ART-TOY-COMO-JUGUETE-SIGNIFICADO.HTML](http://danielitacosmica.blogspot.mx/2011/07/el-art-toy-como-juguete-significado.html) 29/11/2015



LA PRODUCCIÓN EN LOS ART TOYS HA VARIADO A LO LARGO DE LA HISTORIA DE ÉSTOS YA QUE COMENZARON HACIÉNDOSE UNO SOLO DE CADA MODELO YA QUE ERAN CREACIONES ORIGINALES EN TODA SU TOTALIDAD, INCAPACES DE DUPLICARSE, HASTA LA ACTUALIDAD QUE CON LOS AVANCES EN LA INDUSTRIA ÉSTOS AUNQUE AÚN SIGUEN SIENDO LIMITADOS PERO AHORA SE PUEDEN LLEGAR A HACER HASTA 5000 PIEZAS SIMILARES DE CADA UNO DE ESTOS EJEMPLARES PARA EXPANDIR UN POCO EL ALCANCE DE ÉSTOS Y LOGRAR CUBRIR UN POCO MÁS LA DEMANDA CRECIENTE QUE TIENEN LOS ARTISTAS POR SUS DISEÑOS EN SUS CREACIONES.

TAMBIÉN LA IDEA DE AUNQUE SEA MAS FÁCIL REPRODUCIRLOS PERO AÚN HACERLO EN UNA CANTIDAD LIMITADA LOGRA SEGUIR MANTENIENDO EL VALOR DE COLECCIONABLE, ÚNICO, ORIGINAL QUE ELEVA LOS PRECIOS DE ÉSTOS Y QUE ACREDITA AL POSEEDOR DE UNO DE ÉSTOS TAL CUAL LO HARÍA AL POSEEDOR DE UNA OBRA DE ARTE LO CUAL SIGUE MANTENIENDO VIVA Y FRESCA LA IDEA PRINCIPAL Y BASE DE ESTE MOVIMIENTO ARTÍSTICO.



4.-JUSTIFICACIÓN.

AUNQUE ACTUALMENTE EXISTEN YA ALGUNOS DISEÑADORES QUE LANZARON ART TOYS, COMO: FRANK KOZIK, MIGHTY JAXX, KID ROBOT DE LOS MÁS CONOCIDOS, LA MAYORÍA SON ARTISTAS EXTRANJEROS Y ELLOS SE ENFOCAN A ESTILOS PROPIOS, MUCHO MÁS ARTÍSTICOS Y PERSONALES.

POR LO QUE ESTA PROPUESTA BUSCA DESARROLLAR UNA LÍNEA QUE SEA MUCHO MÁS DIFERENTE A LO QUE ACTUALMENTE YA EXISTE EN EL MERCADO, INTENTANDO DE ESTA MANERA LOGRAR INTRODUCIR UN TOQUE MEXICANO DENTRO DE ESTA CULTURA Y AL MISMO TIEMPO LOGRAR CONCIENTIZAR UN POCO A LAS PERSONAS DE QUE LOS ANIMALES EXÓTICOS NO SON MASCOTAS Y AL CONTRARIO ESTÁN EN RIESGO DE EXTINCIÓN PERO PUEDES POSEERLOS A MANERA DE JUGUETE SIN PROVOCARLES DAÑO ALGUNO Y AL MISMO TIEMPO AYUDAR AL CUIDADO DE ESTAS ESPECIES.



CON ESTE PROYECTO SE BUSCA DAR A CONOCER AL DISEÑO MEXICANO.

TAMBIÉN, COMO SEGUNDO PUNTO, SE BUSCARÁ CONTRIBUIR AL CONTEXTO NACIONAL DENTRO DE UN MERCADO MUCHO MÁS AMPLIO.

POR OTRO LADO Y TERCER PUNTO, ESTE PROYECTO TRATARÁ DE CONTRIBUIR A FORTALECER EL MERCADO MEXICANO, BUSCANDO PRESENTAR LAS FORMAS CON LAS CUALES OTROS ARTISTAS Y OTROS DISEÑADORES PUEDAN DESARROLLAR SUS PROPIAS PROPUESTAS Y PROYECTOS, CONSIDERANDO ESTA INVESTIGACIÓN COMO UN PUNTO DE PARTIDA.

EL CUARTO PUNTO DE ESTE PROYECTO ES TRATAR DE CONCIENTIZAR POR OTRO MEDIO, QUE SERÁ EL ART TOY, Y MÁS ESPECÍFICAMENTE EL EMPAQUE EL CUAL CONTENDRÁ UN POCO DE INFORMACIÓN ACERCA DE LAS ESPECIES ANIMALES QUE ESTÁN EN PELIGRO DE EXTINCIÓN.

LAS PERSONAS QUE ADQUIERAN EL JUGUETE TENDRÁN ACCESO A INFORMACIÓN ACERCA DE LA AYUDA QUE SE NECESITA PARA CUIDAR TANTO A LAS ESPECIES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN, ASÍ COMO AL LUGAR DONDE VIVEN CON ESTO SE INTENTARÁ LOGRAR UN POCO MÁS DE ATENCIÓN HACIA ESTE GRAN PROBLEMA.



ESTA LÍNEA ESTARÁ ENFOCADA A LOS ANIMALES PREFERIDOS PARA UN PÚBLICO JOVEN-ADULTO DE EDADES DESDE LOS 20 HASTA LOS 45 AÑOS, COLECCIONISTAS DE JUGUETES Y ARTE, EL CUAL SERÁ ESTUDIADO PARA DESCUBRIR LAS CARACTERÍSTICAS QUE DEBERÁN PRESENTAR LOS JUGUETES DE LA COLECCIÓN

5.-HIPÓTESIS:

SE LOGRARÁ INTRODUCIR AL MERCADO MEXICANO LOS ART TOYS.

SE INTENTARÁ QUE EMPRENDAN MÁS ARTISTAS Y DISEÑADORES EN ESTE ÁMBITO, Y AL MISMO TIEMPO, CON EL JUGUETE, DAR A CONOCER A MÁS PERSONAS EL PELIGRO DE EXTINCIÓN EN EL QUE ESTÁN CIERTAS ESPECIES DE ANIMALES.

SE DESARROLLARÁ LA PROPUESTA DE UNA ESTRATEGIA DE PROMOCIÓN, DIFUSIÓN Y VENTAS POR MEDIO DE UNA MARCA PERSONAL PARA CON LA QUE SE PRETENDE LAZAR AL MERCADO UNA LÍNEA DE JUGUETES QUE ABRIRÁ UNA NUEVA ÁREA PARA EL MERCADO MEXICANO DE DISEÑADORES PARA QUE LOGREN ABARCAR LUGAR EN ESTE NEGOCIO.



AL MISMO TIEMPO LOGRANDO CON LOS JUGUETES CREAR CONSCIENCIA ACERCA DE LOS ANIMALES Y DEMOSTRAR QUE UN ANIMAL EXÓTICO NO ES UNA MASCOTA NI UN OBJETO DE ADORNO, PERO QUE SI SE DESEA SE LE PUEDE CONSEGUIR A MANERA DE ART TOY SIN LA NECESIDAD DE LASTIMAR O PRIVAR DE LA LIBERTAD A ESTOS SERES.

6.- OBJETIVO GENERAL:

SE LANZARA UNA PROPUESTA DE PROMOCIÓN, DIFUSIÓN Y VENTAS DE UNA MARCA PERSONAL PARA UNA LÍNEA DE JUGUETES ART TOY, LA CUAL BUSCARÁ INTRODUCIR NUEVAS IDEAS, CONCEPTOS Y ESTILOS DENTRO DE ESTA CULTURA Y AL MISMO TIEMPO INTENTAR CONSEGUIR UN POCO DE AYUDA Y CONCIENTIZACIÓN DEL PUBLICO META ACERCA DE LAS ESPECIES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN.



7.-OBJETIVOS PARTICULARES:

- 1.- SE DESARROLLARÁN ESTRATEGIAS PARA DAR A CONOCER LA MARCA DE UN ART TOY CON MARCA PROPIA, CREADO Y DISEÑADO POR DANIEL ARCOS.
- 2.- SE DEFINIRÁ LA MANERA MÁS APTA Y FACTIBLE PARA QUE EL ART TOY "PAPESTOR THE PANDA" SE DÉ A CONOCER Y LOGRAR LA VENTA DE ESTE MISMO, CUMPLIENDO ASÍ EL COMETIDO DE ESTE TRABAJO.
- 3.- DEFINIR LOS ELEMENTOS GENERALES PARA CONCEPTUALIZAR UNA LÍNEA DE JUGUETES Y CON BASE A LOS RESULTADOS, SE PROPONDRÁ UNA ESTRATEGIA DE PROMOCIÓN, DIFUSIÓN Y VENTAS PARA PODER LANZAR AL MERCADO EL ART TOY.

8.-PREGUNTAS:

QUÉ CARACTERÍSTICAS DEBERÁ POSEER UNA ESTRATEGIA DE PROMOCIÓN, DIFUSIÓN Y VENTAS POR MEDIO DE UN MARCA PERSONAL PARA EL LANZAMIENTO DE UNA LÍNEA DE JUGUETES?



-PREGUNTAS SECUNDARIAS:

- ¿QUÉ ELEMENTOS DE PROMOCIÓN, DIFUSIÓN Y DE VENTAS SE UTILIZARÁN EN LA LÍNEA DEL JUGUETE?
- ¿QUÉ SIMILITUDES POSEEN EN GENERAL LAS DIFERENTES PERSONAS QUE CONFORMAN EL PÚBLICO META?
- ¿QUÉ ELEMENTOS POSEERÁ LA LÍNEA DE JUGUETES?
- ¿QUÉ HERRAMIENTAS SON ADECUADAS PARA LA OBTENCIÓN DE INFORMACIÓN EN EL CAMPO DE LOS COLECCIONISTAS?
- ¿QUÉ ELEMENTOS SE USARÁN PARA EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA GRÁFICA?
- ¿CÓMO SE CONSTRUYE UN JUGUETE?



10.-APORTE AL DISEÑO

ESTE ESTUDIO SERVIRÁ PARA LOS ALUMNOS, PROFESIONALES E INVESTIGADORES DEL DISEÑO EN LA MANERA QUE NO SÓLO SE RECABARÁ INFORMACIÓN Y ELEMENTOS PARA EL LANZAMIENTO DE UNA LÍNEA DE JUGUETES. SE DARÁ A CONOCER UNA MARCA PERSONAL Y TAMBIÉN SE BUSCARÁ E INTENTARÁ DEJAR UN PROCEDIMIENTO POR MEDIO DEL CUAL LOGRAR ESTE COMETIDO

REGISTRANDO TODO EL PROCEDIMIENTO, DESDE LA BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN, HASTA EL PROCESO DEL JUGUETE.

SE ABORDARÁN LOS ASPECTOS A LOS QUE TENDRÁ QUE SOMETERSE LA LÍNEA DE JUGUETES ANTES DE SER LANZADA, (DESDE LA ESTRATEGIA DE VENTAS Y PUBLICIDAD HASTA EL PROCESO ARTESANAL CON EL CUAL SE HARÁN LOS JUGUETES), MISMOS QUE SERÁN IMPORTANTES PARA NUEVOS EMPRENDEDORES EN EL MERCADO DE LOS ART TOYS.



SE TRATARÁN DE ABORDAR CARACTERÍSTICAS Y TÉRMINOS ESPECIALES DENTRO DEL MUNDO DE LOS ART TOYS, DEFINIENDO O EXPLICANDO DESDE QUÉ ES, HASTA LA HISTORIA, MATERIALES Y LAS DIFERENTES MANERAS DE CREAR UN ART TOY.

PARA QUE LAS PERSONAS QUE LEAN ESTE DOCUMENTO CONOZCAN MÁS Y ESTÉN MEJOR INFORMADOS ACERCA DE LOS ART TOYS.

ESPERANDO CON ESTE DOCUMENTO AYUDAR A LA COMUNIDAD DE DISEÑO GRÁFICO EN GENERAL PARA EXPANDIRSE O ADENTRARSE DENTRO DE ESTA RAMA, QUE AUNQUE YA EXISTE, EN MÉXICO NO SUELE SER MUY COMÚN.

TAMBIÉN SE PRETENDE TRABAJAR EN CONJUNTO CON ESTE TRABAJO DE DISEÑO, UNA PARTE UN POCO FUERA DEL DISEÑO GRÁFICO, MÁS ECOLÓGICA HACIENDO INVESTIGACIÓN Y TRATANDO DE CREAR CONCIENCIA SOBRE LOS ANIMALES QUE ESTÁN EN PELIGRO DE EXTINCIÓN Y QUE ESTE MEDIO SIRVA EN LA LUCHA PARA PRESERVAR ESTAS ESPECIES.



-INVESTIGACIÓN DE CAMPO

SE UTILIZARÁ COMO HERRAMIENTA UNA ENCUESTA CON UNA SERIE DE PREGUNTAS ENFOCADAS DIRECTAMENTE SOBRE EL TEMA DE LOS ART TOYS, ASÍ COMO DE LOS ANIMALES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN.

CON ESTO SE PRETENDE RECABAR INFORMACIÓN ACERCA DE LA PERCEPCIÓN QUE TIENEN LOS COLECCIONISTAS, ARTISTAS Y DISEÑADORES ACERCA DE LA CULTURA DEL "ART TOY" ASÍ COMO DE LA ECOLOGÍA.

ESTA ENCUESTA ESTARÁ DIRIGIDA A UN PÚBLICO META QUE CONSISTIRÁ EN PERSONAS COLECCIONISTAS DE ART TOYS, DE ARTE EN GENERAL, TAMBIÉN SE APLICARÁ A DISEÑADORES DE CUALQUIER ÁMBITO Y RAMA, ASÍ COMO ARTISTAS DE CUALQUIER TIPO.

LAS PERSONAS QUE ENTREN DENTRO DEL PÚBLICO DE ESTA ENCUESTA SERÁN JÓVENES-ADULTOS, LO CUAL ABARCARÁ PERSONAS CON EDADES DESDE 20 HASTA 45 AÑOS.



CAPITULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1. MÉTODOS DE CREACIÓN DE ART TOYS

EXAMINAREMOS ALGUNOS DE LOS PRINCIPALES MÉTODOS DE CREACIÓN DE ESTOS, ASÍ COMO TAMBIÉN EXPLICAREMOS PARTE DEL PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DE ESTOS MISMOS A PARTIR DE LA IDEA PRINCIPAL.

EL PASO NÚMERO UNO EN CUALQUIERA DE LOS PROCESOS PARA CREAR EL ART TOY ES IDEALIZARLO, Y TENER UN BOCETO PREVIO AL MÉTODO AL QUE SE VAYA A RECURRIR, ES NECESARIO TENER EN CUENTA TANTO EL DISEÑO COMO LAS MEDIDAS Y LA FORMA QUE TOMARÁ ESTE MISMO.

DE IGUAL MANERA CUALQUIER ARTISTA QUE COMIENZE EN ESTA CULTURA PUEDE PROBAR DIFERENTES ESTILOS Y TÉCNICAS PARA CREAR UN ART TOY DE SU PROPIA GUSTO YA SEA PARA EL MISMO O PARA VENTA.



1.- EL PRIMER MÉTODO CONOCIDO PARA CREAR ART TOYS FUE EL UTILIZADO POR EL PIONERO MICHAEL LAU, EL CUAL CONSISTÍA EN SEPARAR Y DIVIDIR VARIOS JUGUETES Y FUSIONARLOS POR MEDIO DE EL CAMBIO DE SUS PARTES, CUSTOMIZANDO ASÍ SUS PROPIOS JUGUETES Y CREANDO UN ART TOY POR ESCENCIA.

ESTE MÉTODO AUNQUE PUEDE SER EL PRIMERO EN CONOCERSE, ES BASTANTE ARTESANAL Y FÁCIL DE HACER, EL RESULTADO PUEDE VARIAR PERO PRINCIPALMENTE SURGE ALGUNAS CREACIONES UN POCO BIZARRAS.

BÁSICAMENTE PUEDES TOMAR ALGUNOS JUGUETES VIEJOS, ROTOS, DESCOMPUESTOS O HASTA EN MAL ESTADO Y TOMAR LAS PIEZAS QUE AÚN PUEDAN ESTAR EN BUENAS CONDICIONES Y CREAR COMBINACIONES CON ESTAS MISMAS.

INCLUSO SI LO QUE SE DESEA NO ES COMBINAR JUGUETES, TAMBIÉN SE PUEDEN APLICAR LAS MODIFICACIONES DIRECTAMENTE SOBRE EL JUGUETE YA SEA AÑADIENDO O ELIMINANDO ELEMENTOS DE ESTE MISMO.



2.- CON PLASTILINA DE POLÍMERO ES UNO DE LOS PRINCIPALES MÉTODOS UTILIZADOS POR ARTISTAS QUE COMIENZAN A INCURSIONAR EN ESTE ÁMBITO.

ES UN MÉTODO ACCESIBLE PARA LOS ARTISTAS, ES TAMBIÉN POR OTRO LADO MUY ECONÓMICO Y ES MUY FÁCIL DE REALIZAR.

ESTE MÉTODO CONSISTE EN AMASAR LA PLASTILINA Y MOLDEARLA CON LA FIGURA DEL ART TOY QUE SE TIENE EN MENTE.

UNA VEZ QUE SE TIENE LISTA LA FIGURA, ESTA SE TIENE QUE HORNEAR HASTA QUE LA MASA QUE DE COCIDA.

FINALIZANDO ESTE PASO SE LE AGREGA UNA CAPA PRE-PINTURA Y EL ÚLTIMO PASO CONSISTE EN DARLE PERSONALIDAD AL JUGUETE POR MEDIO DE UNA ESTILIZACIÓN YA SEA CON PINTURA O CUALQUIER OTRO MÉTODO QUE EL ARTISTA DECIDA PARA DARLE VIDA A SU OBRA DE ARTE.

EN EL SIGUENTE LINK UN VIDEO CON LOS PASOS ANTERIORMENTE DESCRITOS: "[HTTPS://ANIMATIONEM.WOR-
DPRESS.COM/2012/08/24/COMO-HACER-UN-ART-TOY/](https://animationem.wordpress.com/2012/08/24/como-hacer-un-art-toy/)"



EL CUAL EXPLICA DE MANERA MUY DETALLADA EL CÓMO SE DEBEN REALIZAR CORRECTAMENTE. ESTA TÉCNICA LE PERMITE AL ARTISTA MOLDEAR A PLACER EL ART TOY HASTA CONSEGUIR FORMAS MUY DIFÍCILES DE LOGRAR CON OTROS MÉTODOS, A PARTE DE SER MUY FÁCIL DE UTILIZAR Y LOGRAR RESULTADOS MUY SATISFACTORIOS.

3.-LA TÉCNICA EN TELA CONSISTE EN CREAR UNA FIGURA DE ACUERDO AL CONCEPTO QUE SE TIENE EN MENTE CON RECORTES O TROZOS DE TELA LOS CUALES SE UNEN POR MEDIO DE CUALQUIER TÉCNICA DE COCIDO.

ESTA TÉCNICA ES MUY SIMPLE Y TAMBIÉN ES BASTANTE FÁCIL DE REALIZAR EN CASA, ESTE MÉTODO SI SE REALIZA CUIDADOSAMENTE SE CREA UN TRABAJO DE MUY BUENA CALIDAD.

CON ESTE MÉTODO SE LOGRAN ART TOYS MUY FLEXIBLES Y RESISTENTES, LOS CUALES RESULTAN MUY PARECIDOS A UN MUÑECO DE PELUCHE.



4.- EXISTE UNA TÉCNICA EN PAPEL LA CUAL CREA UN JUGUETE POR MEDIO DE DOBLECES EN UNA HOJA IMPRESA DE TAL MODO QUE AL TERMINAR CON TODOS LOS DOBLECES ÉSTA QUEDE PERFECTAMENTE FORMADA CON LA IMAGEN TAL CUAL FUERA PINTADA COMO UN ART TOY NORMAL.

ÉSTA PRECISA DE UN MINUCIOSO DETALLADO TANTO EN LA IMPRESIÓN COMO EN LOS DOBLECES YA QUE DE ESTO DEPENDE LA CALIDAD DEL PRODUCTO FINAL.

ESTA TÉCNICA TIENE FUNDAMENTOS DEL ORIGAMI Y LOS RESULTADOS DE ÉSTA SE LLAMAN PAPER TOYS, USUALMENTE SON PERSONAJES DE PELÍCULAS O TV SHOWS MAYORMENTE.

ESTE MÉTODO RESULTA BASTANTE ECONÓMICO Y POR SU FACILIDAD Y SIMPLEZA DE PROCESO SE PUEDE REALIZAR EN CUALQUIER LUGAR QUE POSEA UNA IMPRESORA, PAPEL Y PEGAMENTO.



5. EN EL TALLADO EN MADERA, SE TOMA UN TROZO DE CUALQUIER TIPO DE ÉSTA Y SE TALLA HASTA LOGRAR LA FIGURA DEL JUGUETE.

TERMINADO ESTE PROCESO, EL JUGUETE PROCEDE A UN LIGERO LIJADO EL CUAL ELIMINARÁ TODAS LAS IMPERFECCIONES

ESTE PROCESO TERMINA DESPUÉS DEL LIJADO, MAS SE PUEDE AÑADIR UNA CAPA DE BARNIZ PARA OTORGARLE UN TERMINADO BRILLANTE O DE IGUAL MANERA SE PUEDE CREAR UNA COMPOSICIÓN CON PINTURA ENCIMA DE ÉSTE.

ÉSTE REQUIERE DE MUCHO TIEMPO DE TRABAJO, ASÍ COMO DE MUCHA PRECISIÓN AL EFECTUAR LOS CORTES EN EL TROZO DE MANERA A TALLAR, ASÍ COMO EL PROCESO DE LIJADO (QUE TAMBIÉN REQUIERE DE CIERTO TIEMPO Y UN MODO ESPECIAL DE HACERLO), SE NECESITA BASTANTE EXPERIENCIA PARA LOGRAR LOS RESULTADOS QUE SE DESEAN.



PAPESTO

6.- OTRA TÉCNICA ACTUAL CONSISTE EN LA IMPRESIÓN EN 3D EL CUAL POR MEDIO DE UN DISPOSITIVO O IMPRESORA REALIZA UNA ESCULTURA EN PLÁSTICO O ALGÚN POLÍMERO DE TU ART TOY PREVIAMENTE DISEÑADO EN UN PROGRAMA POR COMPUTADORA EN EL CUAL SE DESARROLLA LA IDEA DEL JUGUETE Y SE DETALLA PARA ENVIAR A LA PARTE DE LA IMPRESIÓN.

ESTA NUEVA TECNOLOGÍA ESTA FACILITANDO LA CREACIÓN DE ART TOYS DE UNA MANERA INCREÍBLE, CON ESTE PROCESO SÓLO ES NECESARIO DISEÑAR EL JUGUETE POR COMPUTADORA Y BASTARÍAN ALGUNOS CLICS PARA QUE LA MÁQUINA COMIENCE A IMPRIMIR ESTE MISMO.

DE IGUAL FORMA AUNQUE EL COSTE POR IMPRESIÓN PUDIERA SER BARATO Y MUY ECONÓMICO DEPENDIENDO EL MATERIAL CON QUE SE IMPRIMA, EL COSTO DE LA MÁQUINA, POR SER UNA NUEVA TECNOLOGÍA CASI RECÍEN LANZADA, TIENE UN COSTO MUCHÍSIMO MUY ELEVADO.



7.- EL PROCESO MAS PROFESIONAL ES EL DE VINIL POR EL CUAL SE REALIZA UN MOLDE AL CUAL SE LE INYECTAN LOS DIFERENTES TIPOS DE MOLDE Y EL RESULTADO ES UN ART TOY DE MUY ALTA CALIDAD EL CUAL AL TERMINO DE SECADO DESPUÉS DE LA FUNDICIÓN, ACABA CON UNA PERFECTA PRESENTACIÓN LISTA PARA EL PROCESO ARTÍSTICO.

ESTE ES POR DEFECTO EL MÉTODO ESTÁNDAR PARA LA CREACIÓN DE LOS ART TOYS, LA MAYORÍA DE LOS CREADOS Y VENDIDOS A NIVEL MUNDIAL SON CREADOS CON ESTA TÉCNICA DEBIDO A LA CALIDAD CON QUE SE PRESENTA EL RESULTADO FINAL, ASÍ COMO QUE TAMBIÉN ES UN PROCESO QUE SE PRESTA A INDUSTRIALIZARSE Y CREAR TIRAJES GRANDES DE ESTOS JUGUETES.



1.2. LA IDENTIDAD CORPORATIVA ENTRE EMPRESA Y DISEÑO

“SE CONOCE CON ESTA DENOMINACIÓN A LA IDENTIDAD VISUAL Y FÍSICA CON LA QUE SE ASOCIA A LA EMPRESA. ES LA IMAGEN QUE DEFINIRÁ EL ASPECTO MEDIÁTICO DE LA MISMA Y LA QUE CAUSA IMPACTO DIRECTO ANTE LOS CLIENTES AL LEER O ESCUCHAR ALGO SOBRE LA EMPRESA.

EXISTEN TAMBIÉN LOS LLAMADOS COMPONENTES DE SOPORTE DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA, QUE SON LOS FACTORES FÍSICOS, MATERIALES O DIGITALES POR LOS QUE LA EMPRESA SE DA A CONOCER O SE EXPRESA. ENTRE ELLOS, FIGURAN LA PAPELERÍA, LOS FOLLETOS, UNIFORMES DE EMPLEADOS, COCHES DE EMPRESA, PIEZAS PUBLICITARIAS TANTO EN MEDIOS IMPRESOS COMO EN MEDIOS DIGITALES.

EN DEFINITIVA, UNA IMAGEN ADECUADA SUPONE UNA GRAN VENTAJA FRENTE A LA COMPETENCIA Y AYUDA A POSICIONAR A LA EMPRESA EN EL MERCADO. EL DISEÑO COORDINADO DE LOS DIFERENTES AGENTES DE COMUNICACIÓN, HARÁ QUE LA IMÁGEN SEA CORRECTAMENTE TRANSMITIDA, AL MERCADO O CLIENTE DESEADO.”
[HTTP://WWW.ARTFACTORY.ES/ES/NEWS/LA-IDENTIDAD-CORPORATIVA-UN-FACTOR-DETERMINANTE-DE-LA-PERSONALIDAD-DE-LAS-E](http://www.artfactory.es/es/news/la-identidad-corporativa-un-factor-determinante-de-la-personalidad-de-las-e)



LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE UNA MARCA SON LOS ASPECTOS CARACTERÍSTICOS DE LA MISMA, MISMOS QUE CONFORMAN LA ESCENCIA DE LA PROPIA MARCA ANTE UN PÚBLICO, UN CLIENTE O UNA EMPRESA COMPETIDORA.

HABLAR DE IDENTIDAD CORPORATIVA COMPRENDE DESDE INCLUIR TODA LA PARTE GRÁFICA DE LA MARCA DESDE EL LOGOTIPO, LOS COLORES, TIPOGRAFÍA E INCLUSO A VECES HASTA DE LA PAPELERÍA DE LA MARCA, ASÍ COMO TAMBIÉN SE DEBE COMPRENDER LA MISIÓN Y OBJETIVO, EL SENTIDO Y LA FILOSOFÍA, LA PERSONALIDAD, LA OPINIÓN, ESTRATEGIAS Y PLANES, LA META, ETC, ETC DE LA MARCA EN CUESTIÓN.

LA INTENCIÓN DE ESTABLECER UNA IDENTIDAD CORPORATIVA Y MANTENERLA BIEN CIMENTADA ES PARA LOGRAR SER INTERESANTE, VANGUARDISTA E INFLUYENTE PARA LOGRAR CAPTAR LA ATENCIÓN DE LOS CLIENTES ASÍ COMO PARA MANTENERSE FUERTE Y SOBRESALIENTE ANTE LA COMPETENCIA DE OTRAS MARCAS SIMILARES.



CABE MENCIONAR QUE AUNQUE IDENTIDAD CORPORATIVA COMPRENDE DENTRO DE SÍ A LA IMAGEN CORPORATIVA, ESTAS 2 SON DIFERENTES. LA DIFERENCIA RADICA EN QUE LA IMAGEN CORPORATIVA INCLUYE MAYORMENTE LA PARTE GRÁFICA DE LA MARCA (LOGOTIPO, TIPOGRAFÍA, COLORES ETC), POR LO TANTO ESTA SE PODRÍA CONSIDERAR COMO UNA PARTE DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA.

EL OBJETIVO QUE SE DESEA COMUNICAR CON ESTE ART TOY ES CONCIENTIZAR Y EDUCAR A LAS PERSONAS EN EL PROBLEMA QUE CONSISTE LA EXTINCIÓN DE LAS ESPECIES (MAS CONCRETAMENTE EN ESTE CASO: LOS PANDAS) Y LAS CONSECUENCIAS QUE PODRÍA TRAER EL NO TOMAR MEDIDAS PREVENTIVAS A TIEMPO.

LA MARCA ES AQUELLA QUE PROPORCIONA AL CONSUMIDOR SEGURIDAD EN SU COMPRA Y QUE TAMBIÉN GENERA SENTIMIENTOS DE PERTENENCIA HACIA EL USUARIO Y EN OCASIONES OTORGA POSICIÓN SOCIAL O RECONOCIMIENTO.

ÉSTA PERMITE QUE EL USUARIO CONSTRUYA UN LAZO COMERCIAL Y EMOCIONAL CON LA EMPRESA Y EL PRODUCTO.



LA MARCA CREADA PARA ESTE PROYECTO FUE LA DE PAPESTOR THE PANDA, LA CUAL SE ELABORA CON LA FINALIDAD DE HACER MAS PROMOCIÓN Y ALGO EXCLUSIVO A PAPESTOR ZONE, Y SE REPRESENTA GRÁFICAMENTE A TRAVÉS DE UNA TIPOGRAFÍA SHOWCARD GOTHIC COLOR NEGRO CON BORDE BLANCO SIMULANDO LOS COLORES DEL PANDA.

LA MARCA INTENTARÁ DE ALGÚN MODO SER AGRADABLE AL PÚBLICO Y AL MISMO TIEMPO LOGRAR QUE ÉSTE SE INTERESE EN EL TEMA, QUE AUNQUE ES DELICADO, LOGRAR ENVIAR EL MENSAJE DE UNA FORMA QUE SEA APTA PARA EL PÚBLICO META.

EL LOGO DE ÉSTE CONSISTE EN UNA IMAGEN Y EL NOMBRE PAPESTOR THE PANDA (TEXTO) EL CUAL ES LLAMADO IMAGOTIPO Y CUALQUIERA DE LOS DOS SE PUEDEN USAR POR SEPARADO O EN CONJUNTO.

OTRA PARTE MUY INFLUYENTE DENTRO DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA COMPRENDE LA FORMA DE VER LA MARCA A TRAVÉS DE LAS PERSONAS QUE LA CONSTITUYEN ASÍ COMO QUE ÉSTAS ACTÚEN DE MANERA CORRECTA Y ACORDE A LA PERSONALIDAD DE LA MARCA PROPIA, DEMOSTRANDO ASÍ QUE ES UNA MARCA COMPROMETIDA A UN NIVEL SUPERIOR.



DE IGUAL MANERA SE DEBE DE MANTENER UN PROTOCOLO A SEGUIR PARA LAS RELACIONES INTERIORES ASÍ COMO EXTERIORES DE LA MARCA, EN EL CUAL SE DESCRIBA LA MANERA CORRECTA A RESPONDER ANTE LAS DIFERENTES SITUACIONES QUE PUEDAN APARECER TANTO CON UN CLIENTE ASI COMO CON LA COMPETENCIA.

SE TIENE EN CUENTA QUE CUALQUIER ACCIÓN REALIZADA POR PARTE DE PAPESTOR THE PANDA CREARÁ UNA CONEXIÓN CON EL CLIENTE O ESPECTADOR LA CUAL SE PRETENDERÁ LOGRE MOTIVAR E INCENTIVAR TANTO A ADQUIRIR EL ART TOY ASÍ COMO A ADQUIRIR O INCLUIR DENTRO DE SU IDEOLOGÍA EL CUIDADO O LA AYUDA DE LAS ESPECIES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN.

POR SUPUESTO TODAS ESTAS ACCIONES ESTARÁN INCLUIDAS DENTRO DEL BRANDING DE LA MARCA O ESTRATEGIAS DE PUBLICIDAD.



1.3. MERCADOTECNIA PUBLICITARIA Y ESTRATEGIAS DE VENTAS (EL MANAGMENT DEL DISEÑO)

LA VENTAJA DE TENER MARCADO Y BIEN ATERORIZADO UN PLAN DE ESTRATEGIAS DE MERCADOTECNIA Y DE VENTAS, ES QUE CUANTO MAS APEGADAS SE REALICEN LAS ACTIVIDADES DICHAS EN ESTE PLAN, MENORES SERÁN LOS CONTRATIEMPOS Y FACILITARÁ LA RESOLUCIÓN DE CUALQUIER CONTRATIEMPO QUE PUEDA SURGIR A LA BREVEDAD.

PARA TENER UNA BUENA ESTRATEGIA DE MARKETING Y VENTAS ES NECESARIO ENTENDER QUE SE TRATA DE DISTINTAS ÁREAS SOBRE LAS CUALES SE DEBE INDAGAR, COMO LO SON LA MERCADOTECNIA, EL COMERCIO, EL DISEÑO, CIENCIA DE LAS COMUNICACIONES ENTRE OTRAS.



TAMBIÉN ES NECESARIO CONOCER A FONDO LAS CUALIDADES Y DEFECTOS QUE POSEE LA MARCA EN SÍ, DISTINGUIENDO DE ESTA MANERA LAS ÁREAS DONDE SE ENFOCARÁ LA ATENCIÓN PARA LOGRAR UNA MARCA LÍDER.

SE DEBEN DE CONOCER TAMBIÉN LOS TIEMPOS SOBRE LOS QUE SE TRAZA UNA ESTRATEGIA DE MERCADOTECNIA PUBLICITARIA YA QUE EL PÚBLICO ES PROPENSO A CAPTAR UN MENSAJE SOBRE UN JUGUETE ECOLOGISTA DURANTE CIERTAS TEMPORADAS COMO POR EJEMPLO ABRIL, QUE ES CONSIDERADO EL MES DE LA TIERRA , DURANTE EL CUAL ES PROMOVIDO EL MENSAJE DE CUIDAR EL MEDIO AMBIENTE ETC.

AUNQUE PARA REALIZAR ESTOS DOS PROCESOS (MERCADOTECNIA PUBLICITARIA Y ESTRATEGIAS DE VENTA) PUEDEN EXISTIR MUCHAS FASES A SEGUIR O PROCEDER, ALGUNAS DE LAS PRINCIPALES Y MAS IMPORTANTES SON:

- PROBLEMÁTICA
- ANÁLISIS DE DATOS
- ENFOQUE DE SOLUCIÓN



- PROGRAMA DE REQUISITOS
- GENERACIÓN DE ALTERNATIVAS
- ELECCIÓN DE LA MEJOR ALTERNATIVA
- RESULTADO
- EVALUACIÓN
- RETROALIMENTACIÓN

INVESTIGAR UN POCO ACERCA DE LAS TENDENCIAS QUE EXISTEN ACTUALMENTE EN EL MERCADO TAMBIÉN PODRÁ CONSTATAR COMO UNA AYUDA BASTANTE EFICAZ AL MOMENTO DE INICIAR CUALQUIERA DE ESTAS 2 PLANEACIONES.

ESTAS INVOLUCRAN TODAS LAS ACCIONES QUE SE REALIZAN PARA ESTABLECER UN MOMENTO DE NEGOCIACIÓN DE COMPRA-VENTA DEL PRODUCTO .

LA PRIMERA ESTRATEGIA Y LA MÁS IMPORTANTE SERÍA LA E-COMMERCE, LA CUAL CONSISTE EN REALIZAR EL TRATO DE COMPRA-VENTA POR MEDIO DE INTERNET, EL CUAL ES EL MEDIO MÁS IMPORTANTE PARA LA MARCA Y POR EL QUE EL PÚBLICO TIENE MAYOR ACERCAMIENTO.



LA SEGUNDA ESTRATEGIA SERÍA LA MERCADOTECNIA DIRECTA EN LA CUAL LA VENTA SE HARÍA DIRECTAMENTE CON LA PERSONA QUE DESEA ADQUIRIR A PAPESTOR THE PANDA EN UNA TIENDA ESPECIALIZADA EN ESTE MERCADO O EN DADO CASO O SITUACIÓN UNA ENTREGA PERSONAL.

LA PUBLICIDAD ES EL CONJUNTO DE ACTIVIDADES ENCAMINADAS A INFORMAR, PERSUADIR Y RECORDAR ACERCA DE LOS BENEFICIOS Y ATRIBUTOS DE UN PRODUCTO A TRAVÉS DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.

LA PUBLICIDAD DE PAPESTOR THE PANDA SERÍA DEL TIPO PUBLICIDAD INFORMATIVA, QUE TIENE POR OBJETO BRINDAR AL CONSUMIDOR DATOS RELEVANTES SOBRE LOS USOS, VENTAJAS, CARACTERÍSTICAS Y CUALIDADES DE UN PRODUCTO DETERMINADO.

LA PROMOCIÓN DE VENTAS ES EL CONJUNTO DE ACTIVIDADES QUE INTENTAN INCENTIVAR LAS VENTAS EN EL PUNTO DE COMERCIALIZACIÓN, REALIZANDO ACTIVIDADES COMO:

- CUPONES: DESCUENTOS APLICABLES A FUTURAS COMPRAS.
- OFERTAS: CUALQUIER ACTIVIDAD QUE OFREZCA DESCUENTOS O BONIFICACIÓN. CUALQUIER OCASIÓN ES IDEAL.
- RIFAS, SORTEOS, ETC.: SE UTILIZAN PARA FORTALECER LA IMAGEN DEL PRODUCTO Y DEL PUNTO DE COMERCIALIZACIÓN. EL OBJETIVO SIEMPRE SERÁ INCREMENTAR LAS VENTAS.



1.4 FUNDAMENTOS DE DISEÑO DE PAPESTOR THE PANDA

UN PRODUCTO ES UN CONJUNTO DE ATRIBUTOS TANGIBLES O INTANGIBLES QUE SATISFACEN UNA NECESIDAD DETERMINADA. EL PRODUCTO ES LA VARIABLE SOBRE LA CUAL GIRAN LAS DEMÁS VARIABLES.

ATRIBUTOS TANGIBLES

SON AQUELLOS QUE SE PERCIBEN A TRAVÉS DE LOS SENTIDOS TALES COMO:

-EMPAQUE, ETIQUETA, DISEÑO, SABOR Y OLOR

EXISTEN 3 NIVELES DE EMPAQUE EN BASE A LA FUNCIÓN QUE CUMPLEN HACIA EL PRODUCTO, EL PRIMERO EL QUE DIRECTAMENTE CONTIENE EL PRODUCTO (EN ESTE CASO EL PAPESTOR THE PANDA), SEGUIDO DE ESTE, ESTA AQUEL QUE CONTIENE AL PRIMERO QUE POR LO GENERAL ES UNA CAJA Y EL TERCERO O EMBALAJE EN EL CUAL SE DEPOSITAN VARIOS DEL SEGUNDO TIPO PARA SU TRANSPORTE HACIA LOS PUNTOS DE VENTA.



DURANTE EL PRESENTE PROYECTO, PAPESTOR, SE DESARROLLARON 2 EMPAQUE LOS CUALES SE DESCRIBEN A CONTINUACIÓN.

EMPAQUE EXTERIOR CUYA FUNCIÓN ES PROTEGER AL EMPAQUE PRIMARIO DEL JUGUETE DURANTE LA TRANSPORTACIÓN DE ESTÉ HACIA LOS PUNTOS DE VENTA Y ÉSTE LLEGUE EN BUENAS CONDICIONES, SE DESARROLLA CON CARACTERÍSTICAS COMO UN RECIPIENTE, SU TAPADERA Y SU PROPIO DISEÑO.

EL EMPAQUE INTERIOR CUMPLE CON LA FUNCIÓN DE PROTEGER AL JUGUETE DURANTE SU TRASLADO DEL PUNTO DE VENTA AL LUGAR AL QUE SE DESTINARÁ FINALMENTE POR SU COMPRA, ÉSTE TAMBIÉN CUENTA CON UN ESPACIO DEDICADO AL JUGUETE Y SU TAPADERA PARA EVITAR QUE SE PUEDA SALIR EL JUGUETE Y QUE LE PUEDA PASAR ALGO .

ATRIBUTOS INTANGIBLES

SON LOS QUE NO SE PERCIBEN A TRAVÉS DE LOS SENTIDOS.



LA MARCA

ES AQUELLA QUE PROPORCIONA AL CONSUMIDOR SEGURIDAD EN SU COMPRA Y QUE TAMBIÉN GENERA SENTIMIENTOS DE PERTENENCIA HACIA EL USUARIO Y EN OCASIONES OTORGA POSICIÓN SOCIAL O RECONOCIMIENTO.

ÉSTA PERMITE QUE EL USUARIO CONSTRUYA UN LAZO COMERCIAL Y EMOCIONAL CON LA EMPRESA Y EL PRODUCTO.

CALIDAD

CONJUNTO DE ATRIBUTOS O PROPIEDADES DE UN OBJETO QUE NOS PERMITE EMITIR UN JUICIO DE VALOR ACERCA DE ÉL.

PAPESTOR THE PANDA ES UN ART TOY QUE CUMPLE CON TODAS LAS CARACTERÍSTICAS QUE ESTOS JUGUETES DEBEN POSEER PARA SER UN BUEN PRODUCTO DE COLECCIÓN, COMO LO ES SU DISEÑO, SUS COLORES Y SU APARIENCIA AGRADABLE AL USUARIO.



SERVICIO

EL SERVICIO DE MERCADO, SON LOS BENEFICIOS ADICIONALES QUE SE OTORGAN AL CONSUMIDOR CON LA COMPRA DE PRODUCTOS O SERVICIOS, SI SE TIENEN, SON PARTE DE UNA BUENA ESTRATEGIA DE MERCADOTECNIA YA QUE EL CLIENTE DESEA OBTENER MAYORES BENEFICIOS POR EL DINERO QUE INVIRTIÓ EN EL PRODUCTO, ASÍ COMO HACER MÁS ATRACTIVO EL PRODUCTO PARA FACILITAR LA VENTA DEL MISMO.

GARANTÍA

ES UN DERECHO DEL CONSUMIDOR QUE LE BRINDA LA CERTEZA DE OBTENER UNA COMPENSACIÓN EN CASO DE QUE EL PRODUCTO O SERVICIO NO CUMPLA CON LOS BENEFICIOS QUE OFRECE O QUE LOS MISMOS FUERAN DEFECTUOSOS.



PLAZA

ÉSTA REÚNE TODAS LAS ACTIVIDADES QUE SE REALIZAN PARA QUE EL PRODUCTO LLEGUE AL CLIENTE, DESDE LA LÍNEA DE PRODUCCIÓN HASTA LAS MANOS DEL CLIENTE.

ÉSTA SE DESARROLLA EN VARIAS PARTES:

A) LOGÍSTICA: EN ÉSTA SE PLANEAN TODOS LOS MOVIMIENTOS QUE HARÁ EL PRODUCTO

B) ALMACENAJE: LOS LUGARES EN LOS QUE TIENE QUE DETENERSE EL PRODUCTO POR ALGÚN TIEMPO

C) TRANSPORTE: EL MODO EN QUE VIAJARÁ EL PRODUCTO HASTA SU DESTINO FINAL

D) CANALES DE DISTRIBUCIÓN: SI ÉSTOS SERÁN TERRESTRES, MARÍTIMOS U AÉREOS

E) ADMINISTRACIÓN DE LOS INTERMEDIARIOS: SI SE ADMINISTRARÁN POR PROVEEDORES

F) PUNTOS DE VENTA: EL LUGAR DONDE SE VENDERÁ Y PENÚLTIMO ANTES DE LLEGAR A MANOS DEL CLIENTE.



SEGMENTACIÓN DE MERCADO

ES UNA HERRAMIENTA DE MARKETING QUE AYUDA A COMPRENDER EL COMPORTAMIENTO DEL MERCADO QUE SE DEFINE COMO LA DIVISIÓN Y CONFORMACIÓN DE SUBGRUPOS DE PERSONAS CON AL MENOS UNA CARACTERÍSTICA HOMOGÉNEA A PARTIR DE UN GRUPO O UNIVERSO HETEROGÉNEO

-DEMOGRÁFICAS

EDAD: 20 A 35 AÑOS

SEXO: UNISEX

NIVEL SOCIOECONÓMICO: CLASE MEDIA, MEDIA-ALTA Y ALTA

NIVEL EDUCATIVO: INDIFERENTE

RELIGIÓN: INDIFERENTE

CARACTERÍSTICAS DE VIVIENDA: INDIFERENTE



-GEOGRÁFICAS

UNIDAD GEOGRÁFICA: MERCADO NACIONAL, PRINCIPALMENTE MORELIA MICHOACÁN

CONDICIONES GEOGRÁFICAS: TEMPLADO

RAZA: INDIFERENTE

TIPO DE POBLACIÓN: URBANA

-PSICOGRÁFICAS

GRUPOS DE REFERENCIA: DISEÑADORES DE CUALQUIER ÁMBITO (ARQUITECTOS, DISEÑADORES DE MODA, DISEÑADORES DE INTERIORES, DISEÑADORES INDUSTRIALES ETC.).

CLASE SOCIAL: MEDIA Y ALTA

PERSONALIDAD: SENTIMENTAL, CREATIVA, ALEGRE, ESPONTÁNEA Y QUE DEDIQUE SU TIEMPO Y PARTE DE SU DINERO A ESTE HOBBY.



1.4.1 PAPESTOR THE PANDA

PAPESTOR THE PANDA ES UN JUGUETE QUE SURGE PERTENECIENTE A LA PARTE DE LOS ART TOYS Y QUE SON JUGUETES DE COLECCIÓN QUE FUNCIONAN COMO ADORNOS EXCLUSIVOS ÚNICOS EN SU TIPO, REPRESENTANDO AL PERSONAJE PRINCIPAL QUE CONSISTE EN UNA PERSONA GRANDE Y MUY ALEGRE Y ESTÉ SE ENCUENTRA DISFRAZADO DE PANDA , LO CUAL SE HIZO ASÍ PARA DEMOSTRAR LO ADORABLE QUE ES EL PERSONAJE PRINCIPAL COMPARÁNDOLO CON UN PANDA.

COMO CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL JUGUETE ESTE PUEDE ESTAR SOSTENIDO COMO SI ESTUVIERA SENTADO Y ADEMÁS POSEE 2 BRAZOS MOVIBLES QUE PUEDEN HACER VARIAS FORMAS COMO POR EJEMPLO UN ABRAZO, HECHO QUE LO HACE MAS DINÁMICO Y ACORDE A LA IDEA QUE SE DESEA REPRESENTAR CON ÉL.



PÚBLICO OBJETIVO

PAPESTOR THE PANDA ES UN ART TOY CREADO PARA PERSONAS DE 20 A 35 AÑOS DE CUALQUIER SEXO, NIVEL EDUCATIVO, SOCIOECONÓMICO Y RELIGIÓN

EMPAQUE

EMPAQUE EXTERIOR:

-ES UNA CAJA DE 19X12.5X28 CM

-TIENE UNA TAPADERA Y DENTRO CABEN PERFECTAMENTE 6 EMPAQUES DE JUGUETE DE PAPESTOR THE PANDA PARA QUE NO REBOTEN O SE GOLPEEN DENTRO DE ESTÉ.

ESTÁ HECHA DE CARTÓN YA QUE ES MUY FLEXIBLE Y BASTANTE RESISTENTE A LOS GOLPES QUE PUDIERA HABER DURANTE EL TRASLADO DE LOS JUGUETES, ELEGÍ UNA FORMA RECTANGULAR YA QUE ÉSTA ES FÁCIL DE ADAPTAR A CUALQUIER LUGAR.

CON UN DISEÑO DONDE EL VERDE ES EL COLOR DE FONDO Y CON LIGEROS DETALLES SIMULANDO UNA TEXTURA DE BAMBÚ, AL IGUAL QUE EN EL HÁBITAT DEL OSO PANDA REAL.

SE ESCOGIÓ EL BAMBÚ POR QUE ES EL ALIMENTO PRINCIPAL DE LOS PANDAS.



SOBRE ESTE FONDO SE COLOCARON VARIOS PAPESTOR THE PANDA'S PERO EN LA VERSIÓN GRÁFICA, SIMULANDO QUE ESTÁN EN SU ENTORNO NATURAL.

POR ÚLTIMO SE AGREGARON LOS LOGOS DEL JUGUETE (PAPESTOR THE PANDA) A LOS COSTADOS Y EN LA TAPADERA Y DE LA MARCA ORIGINAL (PAPESTOR'S ZONE) SÓLO A LOS COSTADOS, ESTO EN LA TAPADERA QUE RESULTA ES LA COBERTURA EXTERIOR DE LA CAJA.

EN LA PARTE INTERIOR DE ÉSTA LLEVA EL MISMO FONDO PERO AHORA SE ELIMINARON LOS PANDAS Y SÓLO SE COLOCARON LAS 2 MARCAS PAPESTOR THE PANDA Y PAPESTOR'S ZONE JUNTO CON EL LOGO DE LA CARA DEL PANDA.



EMPAQUE DEL JUGUETE:

ES UNA CAJA DE 9X8.5X12 DONDE VA EL PAPESTOR THE PANDA Y ESTE ENCAJA PERFECTAMENTE PARA QUE NO SE MUEVA Y SE GOLPEE. ÉSTA TAMBIÉN ESTA HECHA DE CARTÓN POR LAS MISMAS CARACTERÍSTICAS DE RESISTENCIA A LOS GOLPES Y TAMBIÉN TIENE UNA FORMA RECTANGULAR PARA FACILITAR SU ACOMODO.

EN ESTE EMPAQUE SE CREÓ EN BASE A LA MISMA IDEA DEL JUGUETE SIMULANDO LA PERSONA VESTIDA DE PANDA, CON LA TAPADERA DE LA CAJA SIMULA EL TRAJE DE PANDA Y EL RESTO DE LA CAJA ES UNA PERSONA NORMAL, SOLO AGREGANDO EL LOGO AL REVERSO DE LA CAJA

LOS DOS EMPAQUES ESTÁN DISEÑADOS CON EL MISMO MÉTODO DE CAJA YA QUE ES UNA SOLUCIÓN RÁPIDA, EFICAZ Y CÓMODA PARA EL TRANSPORTE DE PAPESTOR THE PANDA, ESTE TIPO DE CAJA FUNCIONA SACANDO EL AIRE DENTRO DE ÉSTA Y MANTENIÉNDOLO CERRADO POR LA FALTA DE ÉSTE.





1.5 ESTRATEGIAS

SE IMPLEMENTARÁ UN MÉTODO DE PUBLICIDAD Y VENTA DE PAPESTOR THE PANDA POR MEDIO DE LAS REDES SOCIALES, LA CUAL SERÍA A MANERA DE INFORMACIÓN ACERCA DEL ART TOY Y LAS ESPECIES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN.

EN ESTA MISMA TAMBIÉN SE EXPLICARÍA LA MANERA EN LA QUE ADQUIRIR UNO DE ÉSTOS CONTRIBUIRÁ A LA AYUDA DE ESTOS PROBLEMAS, QUÉ EN ESTE CASO UN PORCENTAJE DE LAS VENTAS DEL ART TOY SERÁ DESTINADO A LOS SANTUARIOS QUE EXISTEN PARA LA RESERVA Y CUIDADO DE LOS OSOS PANDA.

UNA FORMA DE ADQUIRIR TU PAPESTOR THE PANDA ES REALIZAR EL PEDIDO SOBRE LA PAGINA DE FACEBOOK EN LA CUAL SE ASIGNARÁ UN NÚMERO DE CUENTA EN DONDE SE DEBERÁ DEPOSITAR EL PAGO, POSTERIORMENTE SE PEDIRÁN LOS DATOS NECESARIOS PARA EL ENVIÓ DEL JUGUETE EL CAL PODRÍA TENER UN RECEPCIÓN EN UN LAPSO DE 15 A 30 DÍAS.

OTRA FORMA DE CONSEGUIR TU PAPESTOR THE PANDA SERÍA DIRECTAMENTE EN UNA TIENDA ESPECIALIZADA (ART TOYS) EN LA CUAL PODRÁS RECIBIR AL INSTANTE Y PERSONALMENTE EL ART TOY.



1.6 ESPECIES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN VINCULADAS AL ART TOY

EL QUE UNA ESPECIE SE EXTINGA O QUE SE ENCUENTRE EN PELIGRO DE EXTINCIÓN QUIERE DECIR QUE ÉSTA TIENE ALTAS POSIBILIDADES DE DESAPARECER, YA SEA SI ES VEGETAL, ANIMAL, Y QUE CADA UNO DE LOS INTEGRANTES DE ÉSTA SE TERMINEN A NIVEL MUNDIAL.

ACTUALMENTE CRUZAMOS POR EL PERIODO DE TIEMPO EN EL CUAL LA CANTIDAD DE ESPECIES QUE SE ESTÁN PONIENDO EN PELIGRO DE EXTINCIÓN Y QUE SE ESTÁN EXTINGUIENDO SOBREPASA POR MUCHÍSIMO A LOS 30 AÑOS ANTERIORES.

LAS CAUSAS DE QUE ESTO SUCEDA SON VARIAS, LA CAZA EXCESIVA SOBRE LA ESPECIE POR PARTE DE UN DEPREDADOR (QUE PODRÍA SER ALGÚN OTRO ANIMAL U EL MISMO HOMBRE), O LA DESAPARICIÓN DE ALGÚN RECURSO NECESITADO POR LA ESPECIE PARA SOBREVIVIR, COMO EL MEDIO PARA VIVIR, LA FALTA DE FUENTES DE COMIDA O BEBIDA, ETC, O CAMBIOS EN EL CLIMA EN LAS DIFERENTES REGIONES DEL PLANETA.



DEBIDO A ESTO SE HAN CREADO NUMEROSAS ASOCIACIONES DEDICADAS AL CUIDADO Y REGISTRO DE LAS ESPECIES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN, ESTO PARA PROTEGER Y PRESERVAR LA MAYOR CANTIDAD POSIBLE DE ÉSTAS YA QUE CADA ESPECIE DESAPARECIDA AFECTA DE UNA U OTRA MANERA LA CADENA ALIMENTICIA Y CON ESTO EL EQUILIBRIO NATURAL.

“LA UNIÓN INTERNACIONAL PARA LA CONSERVACIÓN DE LA NATURALEZA Y LOS RECURSOS NATURALES (UICN) ES UNA ORGANIZACIÓN DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA CONSERVACIÓN DE LOS RECURSOS NATURALES Y DESDE SU FUNDACIÓN EN EL AÑO 1948 SE VIENE OCUPANDO DE ESTAS CUESTIONES. EN TANTO, RESPECTO DEL ÚLTIMO AÑO, EL 2009, LA UICN HA INFORMADO QUE EN ESTOS MOMENTOS SON 2.448 LAS ESPECIES DE ANIMALES Y 2.280 LAS ESPECIES DE PLANTAS QUE SE ENCUENTRAN EN PELIGRO, MIENTRAS 1.665 TAXONES DE ANIMALES Y 1.575 PLANTAS LO ESTÁN PERO EN PELIGRO CRÍTICO.”

[HTTP://WWW.DEFINICIONABC.COM/MEDIO-AMBIENTE/ESPECIE-EN-PELIGRO-DE-EXTINCION.PHP](http://www.definicionabc.com/medio-ambiente/especie-en-peligro-de-extincion.php)



ASÍ COMO ÉSTA HAN SALIDO A LA LUZ ALGUNAS OTRAS ASOCIACIONES DE ACTIVISTAS AMBIENTALES LOS CUALES BUSCAN DE MANERAS UN POCO MÁS CRUDAS Y A LA LUZ PÚBLICA HACIENDO DE ESTA MANERA QUE LAS PETICIONES DE AYUDA PARA ESTAS ESPECIES.

“PEOPLE FOR THE ETHICAL TREATMENT OF ANIMALS (PETA) IS THE LARGEST ANIMAL RIGHTS ORGANIZATION IN THE WORLD, WITH MORE THAN 5 MILLION MEMBERS AND SUPPORTERS.

PETA FOCUSES ITS ATTENTION ON THE FOUR AREAS IN WHICH THE LARGEST NUMBERS OF ANIMALS SUFFER THE MOST INTENSELY FOR THE LONGEST PERIODS OF TIME: ON FACTORY FARMS, IN THE CLOTHING TRADE, IN LABORATORIES, AND IN THE ENTERTAINMENT INDUSTRY. WE ALSO WORK ON A VARIETY OF OTHER ISSUES, INCLUDING THE CRUEL KILLING OF RODENTS, BIRDS, AND OTHER “PETS” AS WELL AS CRUELTY TO DOMESTICATED ANIMALS.



PETA WORKS THROUGH PUBLIC EDUCATION, CRUELTY INVESTIGATIONS, RESEARCH, ANIMAL RESCUE, LEGISLATION, SPECIAL EVENTS, CELEBRITY INVOLVEMENT, AND PROTEST CAMPAIGNS."

[HTTP://WWW.PETA.ORG/ABOUT-PETA/](http://www.peta.org/about-peta/)

DE TODAS LAS ASOCIACIONES DE CUIDADO DE ANIMALES, PETA ES LA ORGANIZACIÓN MÁS PODEROSA A NIVEL MUNDIAL, ESTO DEBIDO A QUE LAS MANIFESTACIONES QUE REALIZA DAN MUCHO DE QUE HABLAR Y SE VUELVEN NOTICIA A NIVEL MUNDIAL POR SU CRUDEZA.

A PARTE MUCHOS ARTISTAS Y PERSONAS IMPORTANTES DE LOS MEDIOS CONTRIBUYEN DE DIFERENTES MANERAS, LO CUAL TAMBIÉN HA LOGRADO ACRECENTAR MUCHO MÁS A LA EMPRESA Y TOMAR MUCHO PODER, A TAL GRADO QUE LA MAYORÍA DE SUS PETICIONES LOGRAN SU COMETIDO.



ELLOS REALIZAN INVESTIGACIONES, BÚSQUEDAS, RESCATES ANIMALES, EVENTOS ESPECIALES PARA LA RECAUDACIÓN DE FONDOS, PROTESTAS Y HASTA CAMPAÑAS.

UNO DE LOS ANIMALES EN MÁS PELIGRO DE LOS ÚLTIMOS AÑOS ES EL OSO PANDA. ESTE ESPÉCIMEN NATIVO DE CHINA, ES BIEN CONOCIDO POR TODO EL MUNDO DEBIDO A SU PELAJE BLANCO/ NEGRO, EL CUAL SE ALIMENTA DE BAMBOO.

“LOS OSOS PANDAS GIGANTES VIVEN EN UNAS POCAS CADENAS MONTAÑOSAS EN EL CENTRO DE CHINA, EN LAS PROVINCIAS DE SICHUAN, SHAANXI, Y GANSU. ELLOS VIVIERON EN LAS TIERRAS BAJAS, PERO LA AGRICULTURA, LA TALA DE BOSQUES, Y EL DESARROLLO RESTRINGEN EN EL QUE ESTOS ANIMALES PUEDAN SEGUIR VIVIENDO EN LAS MONTAÑAS.”



LOS OSOS PANDA U OSOS PANDA GIGANTES ESTÁN EN PELIGRO DE EXTINCIÓN DEBIDO A LA DEFORESTACIÓN DE SU HÁBITAT NATURAL.

OTRA CAUSA DE QUE ÉSTOS SE ENCUENTREN EN CONSTANTE PELIGRO ES LA CAZA FURTIVA, YA QUE LAS PIELES O EL MISMO EJEMPLAR SON VENDIDOS POR CANTIDADES SUMAMENTE ALTAS DE DINERO.

POR OTRO LADO LA EVOLUCIÓN TAMBIÉN EJERCE UN PAPEL IMPORTANTE EN LA CONSERVACIÓN DE ESTA ESPECIE, YA QUE EL MISMO PROCESO EVOLUTIVO DE ESTA ESPECIE DEJA MUCHO QUE DESEAR Y DIFICULTA SU SUPERVIVENCIA.

“LAS HEMBRAS VIVEN AISLADAS DE LOS MACHOS EN LOS ESPESOS BOSQUES DE BAMBÚ DE CHINA. SON FÉRTILES SÓLO DOS O TRES DÍAS POR AÑO Y DEBEN EMITIR SEÑALES QUÍMICAS QUE, A SU VEZ, TIENEN QUE ATRAVESAR LA DENSA VEGETACIÓN PARA ATRAER A LOS MACHOS, QUE SON IGUALMENTE RETRAÍDOS.

SI LA FERTILIZACIÓN TIENE ÉXITO, UN EMBRIÓN DE 16 CÉLULAS FLOTA EN LA MATRÍZ DURANTE UN LAPSO DE ENTRE UNO Y CINCO MESES ANTES DE FIJARSE EN EL ÚTERO Y COMENZAR A DESARROLLARSE.



MUCHO ANTES DE LO QUE CUALQUIER OTRO MAMÍFERO CONSIDERARÍA ADECUADO, EMERGE UNA CRIATURA DESARROLLADA A MEDIAS, CIEGA, INDEFENSA; UNA CRÍA DE ENTRE 120 Y 150 GRAMOS QUE QUEDA AL CUIDADO DE UNA MADRE DE 100 KILOS. SI ÉSTA NO ES EXTREMADAMENTE CUIDADOSA Y DELICADA, PUEDE APLASTARLA CON TODA FACILIDAD.

PARA COLMO DE MALES, SI UNA PANDA TIENE MELLIZOS, LO QUE PASA PRÁCTICAMENTE LA MITAD DE LAS VECES, TIENE QUE ABANDONAR A UNO DE ELLOS PORQUE NO PUEDE OCUPARSE DE MÁS DE UNA CRÍA, A LA QUE DEBE ACUNAR EN EL PECHO DURANTE LARGAS SEMANAS."

RAZONES POR LAS CUALES LA PRESERVACIÓN DE ESTA ESPECIE HA COBRADO DEMASIADA IMPORTANCIA Y POR ESTE MOTIVO SE HAN CREADO RESERVAS PARA LOGRAR AYUDAR A LA REPRODUCCIÓN DE LA MISMA. LAMENTABLEMENTE ESTAS RESERVAS Y SANTUARIOS NO CUENTAN CON LA CANTIDAD NECESARIA DE ESPECIALISTAS PARA BRINDAR EL DEBIDO CUIDADO A TODOS LOS PANDAS EN ÉSTOS, NI TAMPOCO TIENEN LOS RECURSOS NECESARIOS PARA LOGRAR QUE ÉSTAS SUBSISTAN.

CON LA AYUDA DE LAS VENTAS DE "PAPESTOR THE PANDA" SE DONARÁ UNA PARTE DE LA GANANCIA DE ESTE ART TOY A LAS DIFERENTES ORGANIZACIONES DEDICADAS A LA PRESERVACIÓN DE ESTA ESPECIE.



CAPITULO 2: PROCESO METODOLÓGICO

PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS EN ESTE CASO SE UTILIZARÁ UNA SERIE DE PREGUNTAS A MANERA DE ENCUESTA A PERSONAS DENTRO DEL RANGO DE EDAD DE LOS 20 HASTA LOS 45 AÑOS (JOVEN-ADULTO) Y QUE PODRÍAN APORTAR CONOCIMIENTOS QUE AYUDEN A UN SONDEO ACERCA DE "QUÉ TANTO CONOCE UNA PERSONA ACERCA DE LOS ART TOYS".

2.1. ENCUESTA

LAS PREGUNTAS QUE SE APLICARÁN CON LA ENCUESTA SON:

- ¿SABES QUÉ ES UN ART TOY? SI/NO
- ¿TE GUSTAN LOS ART TOYS? SI/NO
- ¿COMPRARÍAS UNO? SI/NO
- ¿SABES QUE ACTUALMENTE EXISTEN ESPECIES ANIMALES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN? SI/NO
- ¿CONSIDERAS ESTE UN PROBLEMA QUE DEBERÍA TOMARSE CON MÁS IMPORTANCIA? SI/NO/TALVEZ
- ¿QUÉ ESPECIES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN CONOCES? OSOS (PANDA, POLAR, GRIZZLI) /TIGRE/GORILA
- ¿COMPRARÍAS UN ART TOY CONCEPTUALIZADO A PARTIR DE ESTE PROBLEMA?SI/NO/TALVEZ



2.2.APLICACIÓN DE LA ENCUESTA

LA ENCUESTA SE REALIZÓ POR MEDIO DE LAS REDES SOCIALES A PERSONAS DENTRO DEL RANGO DE EDAD QUE COMPRENDE DESDE LOS 20 HASTA LOS 40 AÑOS, CON LA AYUDA DEL SITIO DE INTERNET PARA REALIZAR ENCUESTAS "SURVEY MONKEY EL CUAL PERMITE QUE SEA MAS FÁCIL LA APLICACION DE LAS MISMAS MEDIANTE LA PUBLICACIÓN Y ACCESO A UN LINK ESPECIAL QUE REDIRIGE A LA ENCUESTA EN SI.

2.3.PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

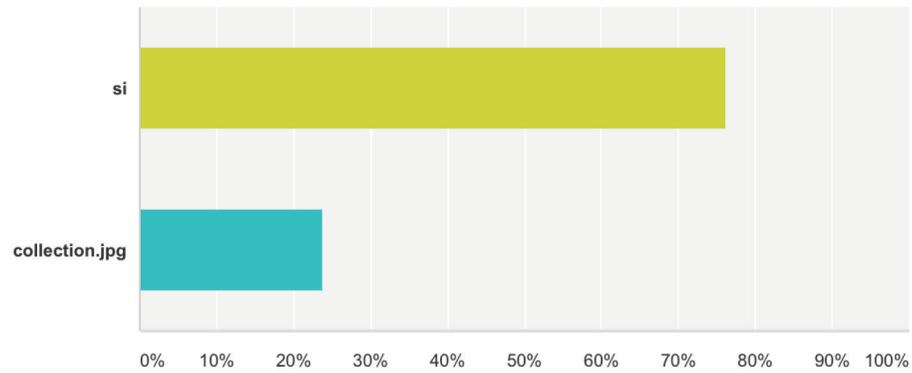
EN ESTE PASO SE INICIA CON LA REUNIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS QUE ARROJAN LAS ENCUESTAS REALIZADAS.

PARA FACILITAR LA INTERPRETACIÓN DE DICHOS DATOS SE REALIZÁN GRÁFICAS, EN ESTE CASO DE BARRAS DÓNDE CADA BARRA REPRESENTARÁ CADA UNO DE ESTOS DATOS.



¿Sabes qué es un Art Toy?

Answered: 21 Skipped: 0

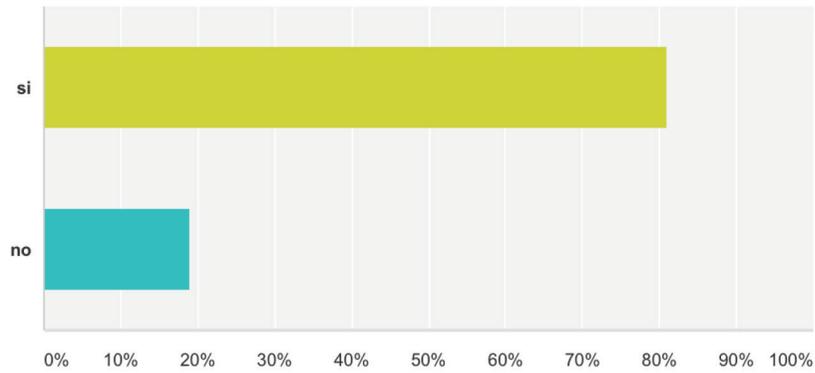


Answer Choices	Responses	
▼ si	76.19%	16
▼ 	23.81%	5
Total		21



¿Te gustan los Art Toys?

Answered: 21 Skipped: 0

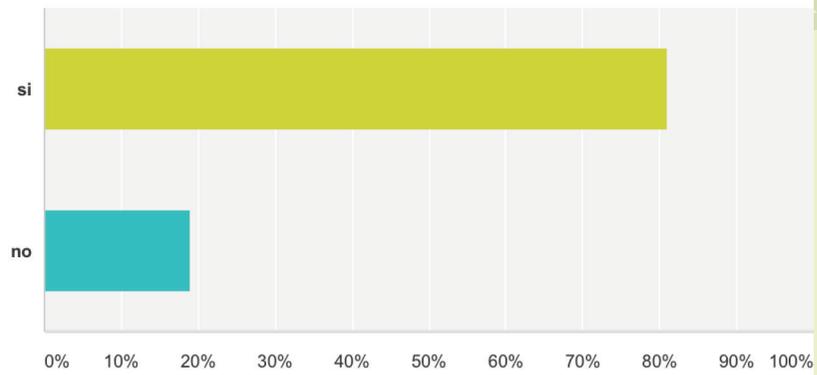


Answer Choices	Responses	
▼ si	80.95%	17
▼ no	19.05%	4
Total		21



¿Te gustaría adquirir uno?

Answered: 21 Skipped: 0

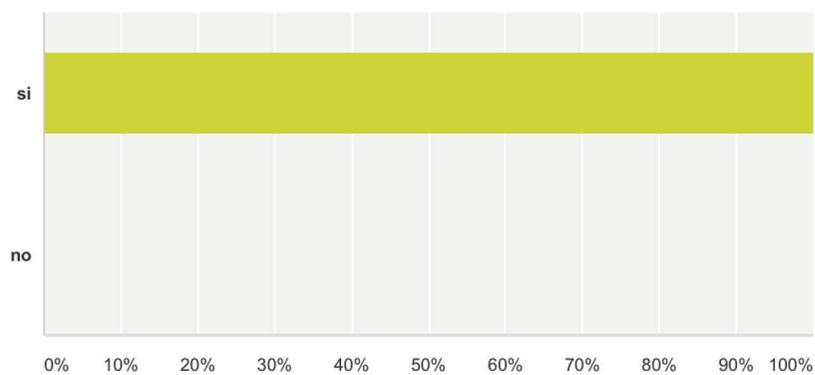


Answer Choices	Responses
▼ si	80.95% 17
▼ no	19.05% 4
Total	21



¿Sabías que actualmente existen especies animales en peligro de extinción?

Answered: 21 Skipped: 0

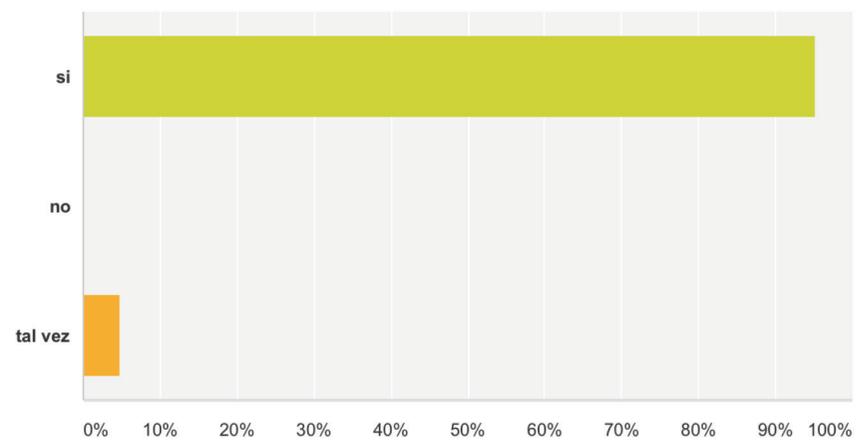


Answer Choices	Responses
▼ si	100.00% 21
▼ no	0.00% 0
Total	21



-¿Consideras este un problema que debería tomarse con mas importancia?

Answered: 21 Skipped: 0

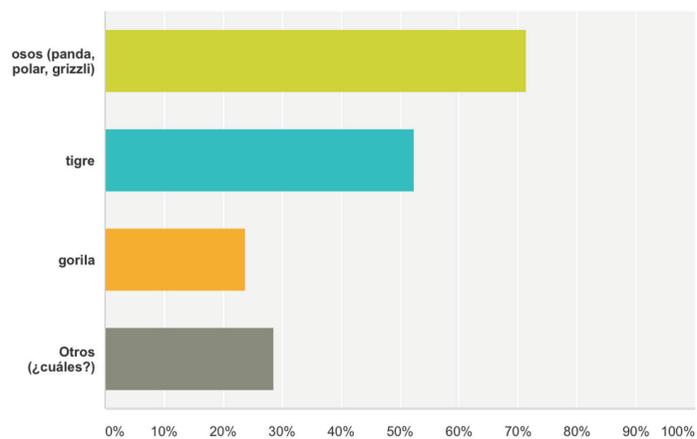


Answer Choices	Responses	
▼ si	95.24%	20
▼ no	0.00%	0
▼ tal vez	4.76%	1
Total		21



¿Qué especies en peligro de extinción conoces?

Answered: 21 Skipped: 0



Answer Choices	Responses	
▼ osos (panda, polar, grizzly)	71.43%	15
▼ tigre	52.38%	11
▼ gorila	23.81%	5
▼ Otros (¿cuáles?)	Responses 28.57%	6

Total Respondents: 21

Axolotes

11/1/2016 10:52 AM [View respondent's answers](#)

Leopardo, xoloescuence, rinoceronte blanco

10/31/2016 8:28 PM [View respondent's answers](#)

Vaquita marina

10/31/2016 5:51 PM [View respondent's answers](#)

Tlacuache

10/31/2016 5:16 PM [View respondent's answers](#)

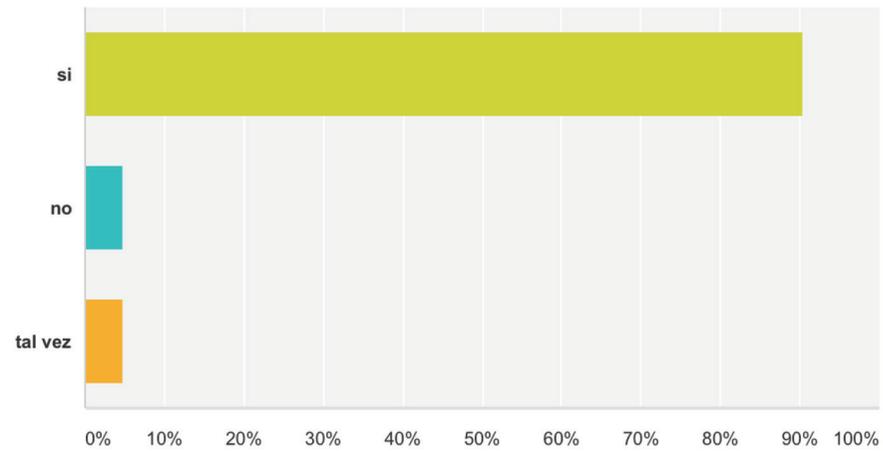
Ajolote, mariposa monarca, ballena gris, tortuga de todas las especies, arrecifes, lobo gris mexicano, jaguar, hurón, oso mexicano, tapir, perrito llanero, miles de especies de pece, etc.

10/31/2016 4:23 PM [View respondent's answers](#)



¿Adquirirías un Art Toy conceptualizado a partir de este problema y que destinará parte de sus ganancias a la preservación de estas especies?

Answered: 21 Skipped: 0



Answer Choices	Responses
si	90.48% 19
no	4.76% 1
tal vez	4.76% 1
Total	21



CAPITULO 3: PROCESO DE DISEÑO

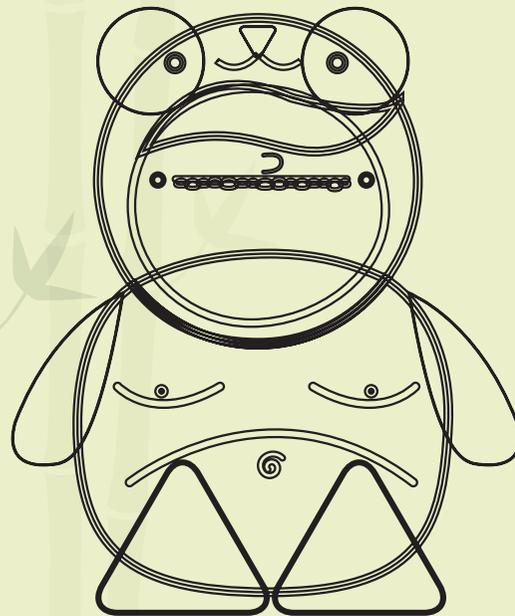
1. LOGO

EL LOGOTIPO SE CONSTRUYÓ BASÁNDOSE EN UN CHICO DENTRO DEL TRAJE DE UN OSO PANDA EL CUAL SE CARICATURIZÓ Y SE ESTILIZÓ AGREGANDO EL NOMBRE DEL ART TOY "PAPESTOR THE PANDA" EN UNA TIPOGRAFÍA "SHOWCARD GOTHIC".



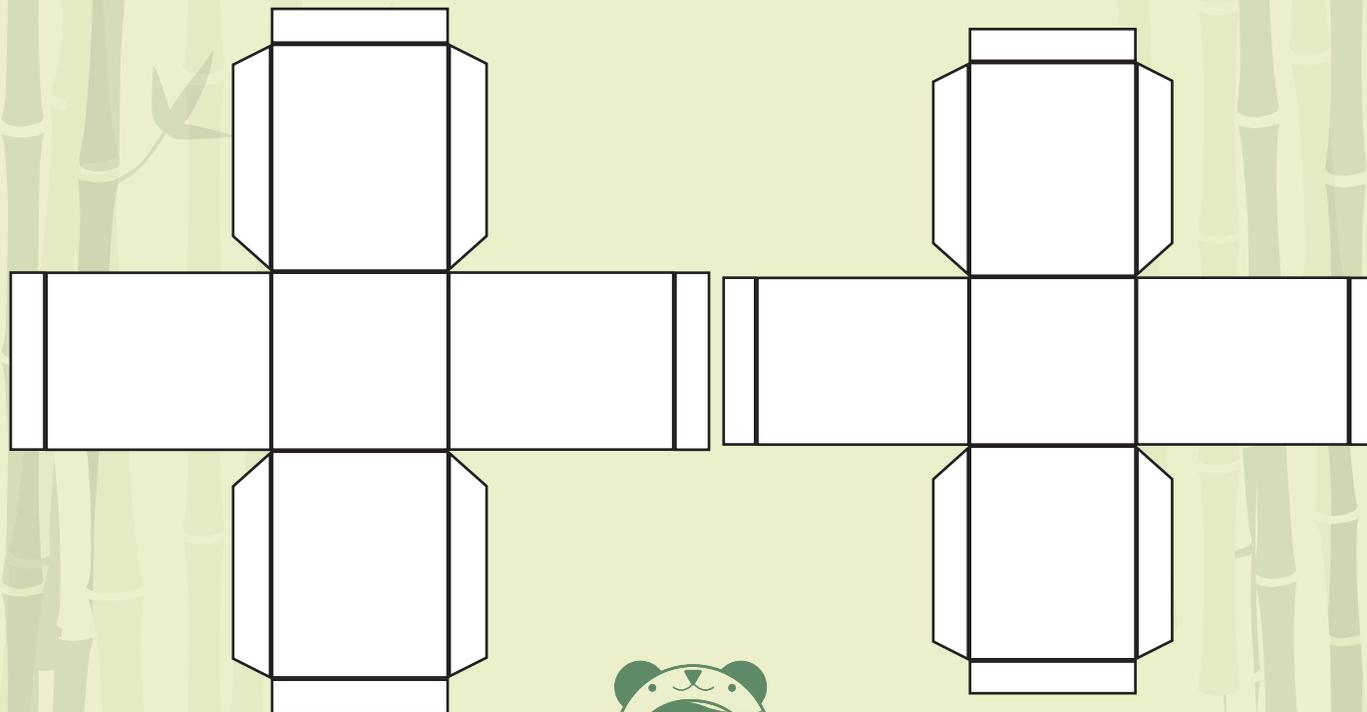
2.MASCOTA GRÁFICA

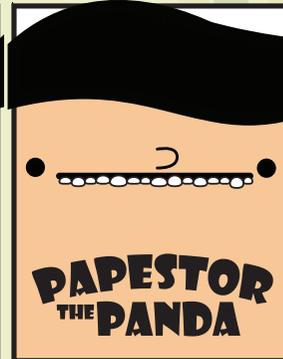
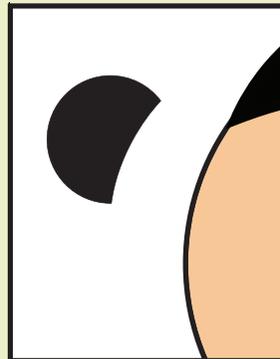
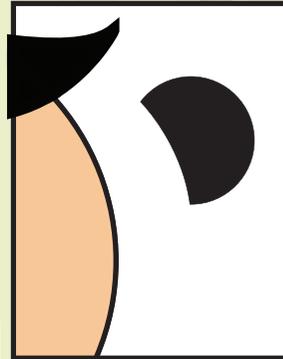
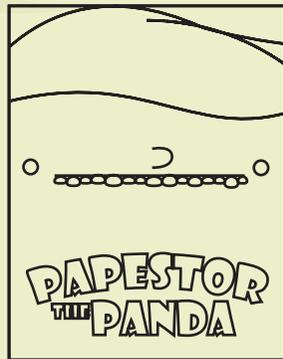
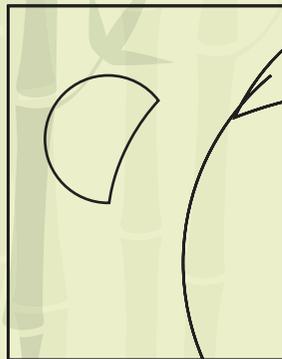
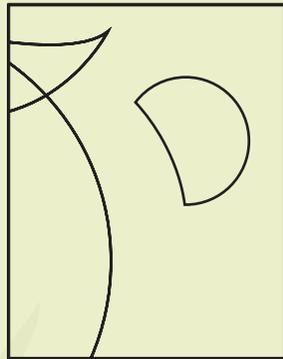
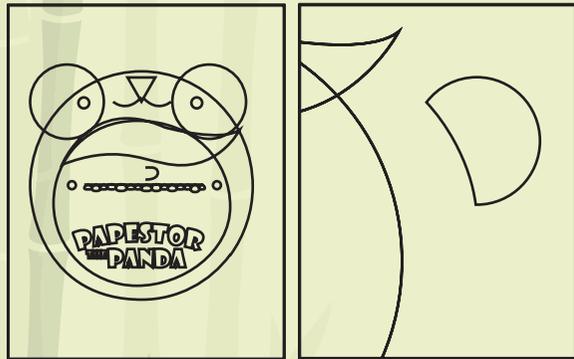
PARA LA MASCOTA SE UTILIZÓ LA CABEZA CREADA PARA EL LOGOTIPO Y A LA CUAL SE LE AGREGÓ EL CUERPO PARA ASI TENER A EL CHICO DISFRAZADO COMPLETAMENTE DE OSO PANDA.



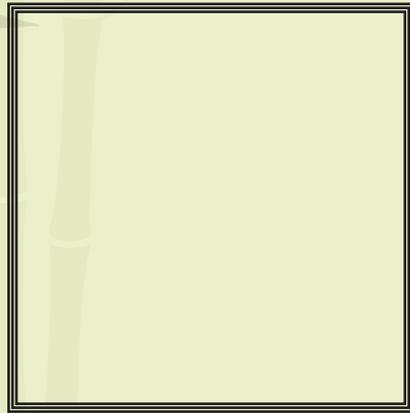
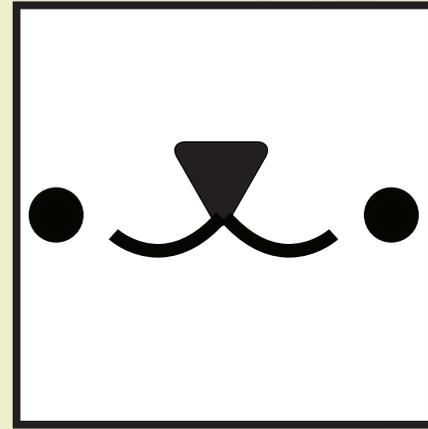
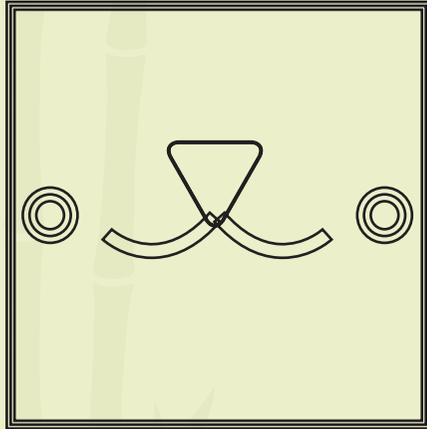
3.PACKAGING

PARA EL PACKAGING O EMPAQUE DEL JUGUETE SE DISEÑO UNA CAJA LA CUAL CONTENGA A SU VEZ AL JUGUETE Y LO MANTENGA PROTEGIDO, POR LO CUAL LA CAJA SE DESTAPA MEDIANTE UN MECANISMO USANDO UN POCO DE FUERZA SOBRE LA TAPA SUPERIOR DESPEGANDOLA DE LA INFERIOR, AL DISEÑO SE LE CREÓ TAL CUAL SI FUERA EL MISMO CHICO DISFRAZADO DE OSO PANDA SIENDO ASÍ LA PARTE EXTERIOR EL DISFRAZ Y LA INTERIOR EL CHICO.





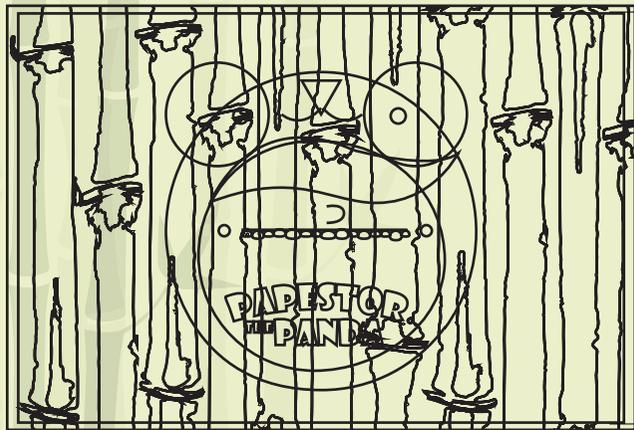




4. EMBALAJE PARA SEIS PAQUETES INDIVIDUALES

EL EMBALAJE SE TRABAJÓ SOBRE UN FONDO A PARTIR DE LA ESTILIZACIÓN DE BAMBÚES, Y UTILIZANDO EL MISMO MECANISMO QUE EN EL PACKAGING CON LA ÚNICA MODIFICACIÓN DE QUE ÉSTE ES PARA 6 UNIDADES.

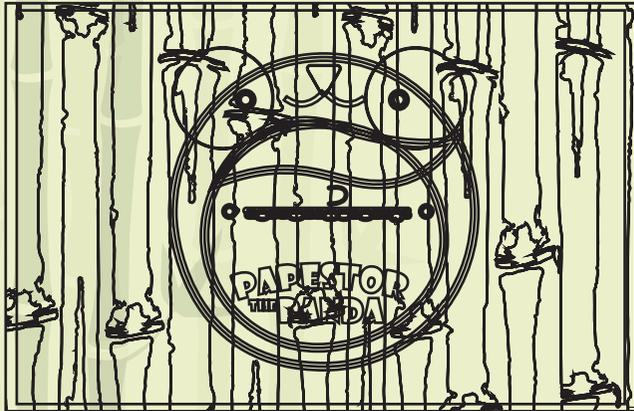




PAPESTOR
THE PANDA

PAPESTOR
THE PANDA





5.ART TOY

PAPESTOR THE PANDA ES UN ART TOY CREADO A BASE DE PLASTILINA DE POLIMERO CON UNA CAPA DE REPINTURA, SEGUIDA DE UN ACABADO HECHO A BASE DE PINTURA ACRÍLICA UTILIZANDO LOS COLORES DEL LOGOTIPO (BLANCO, NEGRO Y BEIGE).



GLOSARIO



ART TOY: JUGUETE MODIFICADO PARA CAMBIAR SU FUNCIÓN DE "OBJETO PARA JUGAR Y DIVERTIRSE" A "OBJETO COLECCIONABLE"

CORRIENTE DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA: ES UNA TENDENCIA QUE SE DA CON RESPECTO A CIERTO TIPO DE ARTE, PENSAMIENTO, FILOSOFÍA Y/O ESTILO DE VIDA.

JUGUETES DE VINYL: SINÓNIMO DE ART TOY.

POLÍMEROS: MEZCLAS DE MATERIALES SINTÉTICOS CREADAS PARA FINES ESPECÍFICOS, COMO EL NYLON O EL PVC.

CUSTOMIZACIÓN: ACCIÓN DE MODIFICAR PARA MEJORAR DETERMINADO OBJETO A FIN DE ACERCARSE MAS A CIERTAS PREFERENCIAS PERSONALES.



IDEOLOGÍA: FORMA O MANERA DE PENSAR

CULTURA: GRUPO DE PERSONAS QUE ADOPTA UN MISMO ESTILO DE VIDA Y MANERA DE PENSAR

CONCEPTO: REPRESENTACIÓN MENTAL SOBRE UN OBJETO

LIMITACIÓN: SITUACIÓN QUE ANULA O IMPIDE QUE SE REALICE O LLEGUÉ A UN FIN, EN EL CASO DE LOS ART TOYS, EL FIN CONSTARÍA EN CONSEGUIR ALGUNO



BIBLIOGRAFÍA

PROYECTODF (2015) ART-TOYS [EN LÍNEA] [HTTPS://PROYECTODF.WORDPRESS.COM/TAG/ART-TOYS/](https://proyectodf.wordpress.com/tag/art-toys/) [RECUPERADO EL DÍA 29/11/2015]

SIN NOMBRE (2015) ART TOYS [EN LÍNEA] [HTTP://FIDO.PALERMO.EDU/SERVICIOS_DYC/BLOG/DOCENTES/TRABAJOS/5609_14080.PDF](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/5609_14080.pdf)
[RECUPERADO EL DÍA 29/11/2015]

ENSAYO: "EL ART TOY COMO JUGUETE: SIGNIFICADO, VALOR Y DISEÑO." (2011) [EN LÍNEA] [HTTP://DANIELITACOSMICA.BLOGSPOT.MX/2011/07/EL-ART-TOY-COMO-JUGUETE-SIGNIFICADO.HTML](http://danielitacosmica.blogspot.mx/2011/07/el-art-toy-como-juguete-significado.html) [RECUPERADO EL DÍA 29/11/2015]

"EL ART TOY COMO JUGUETE: SU SIGNIFICADO, VALOR Y CATEGORÍA. (2011) [EN LÍNEA] [HTTP://MAESTRIADINBA2011.BLOGSPOT.MX/2011/06/EL-ART-TOY-COMO-JUGUETE-SU-SIGNIFICADO.HTML](http://maestriadinba2011.blogspot.mx/2011/06/el-art-toy-como-juguete-su-significado.html) [RECUPERADO EL DÍA 29/11/2015]



"CÓMO CREAR TU PROPIO DESIGNER TOY: TUTORIAL PASO A PASO" (2013) [EN LÍNEA]
[HTTP://WWW.CAMIONETICA.COM/2013/09/30/TUTORIAL-COMO-CREAR-TU-PROPIO-DESIGNER-TOY/](http://www.camionetica.com/2013/09/30/tutorial-como-crear-tu-propio-designer-toy/)
[RECUPERADO EL DÍA 30/11/2015]

VIDEOBLOG CÓMO CREAR UN ART TOY (2012) [HTTPS://VIMEO.COM/SYNTETYK/VIDEOS](https://vimeo.com/syntetyk/videos)
[RECUPERADO EL DÍA 30/11/2015]

¿CÓMO HACER UN ART TOY? (2012) POR ANIMATIONEM [EN LÍNEA] [HTTPS://ANIMATIONEM.WORDPRESS.COM/2012/08/24/COMO-HACER-UN-ART-TOY/](https://animationem.wordpress.com/2012/08/24/como-hacer-un-art-toy/)
[RECUPERADO EL DÍA 30/11/2015]

ART TOYS DE ACRÍLICO (2012) POR ZAGAL CREATIVO [HTTP://WWW.IDEA.ME/PROYECTO/63/ARTTOYSDEACRILICO](http://www.idea.me/proyecto/63/arttoysdeacrilico)
[RECUPERADO EL DÍA 30/11/2015]



LA IMPRESIÓN 3D EN FIGURAS, JUGUETES Y MINIATURAS (2013) [EN LÍNEA]

[HTTP://HERIBERTOHOBBY.COM/CATEGORY/ART-TOY/](http://heribertohobby.com/category/art-toy/)

[RECUPERADO EL DÍA 30/11/2015]

PRODUCCIONES PLÁSTICOS INYECTADOS Y VINIL EN ROTO MOLDEO (2015) [EN LÍNEA] ([HTTP://SCIMMIA.MX/](http://scimmia.mx/)

[PRODUCTOS-PROMOCIONALES-PLASTICO-Y-VINIL/](http://scimmia.mx/productos-promocionales-plastico-y-vinil/)

[RECUPERADO EL DÍA 7/12/2015]

BLOG DE ART TOYS (2015) [EN LÍNEA]

[HTTPS://SARUKAKU.WORDPRESS.COM/](https://sarukaku.wordpress.com/)

[RECUPERADO EL DÍA 7/12/2015]



"EL OSO POLAR"

[HTTP://WWW.LARESERVA.COM/HOME/EL_OSO_POLAR](http://www.lareserva.com/home/el_oso_polar)

RECUPERADO EL DÍA 18/05/16

"LAS 10 PRINCIPALES ESPECIES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN"

[HTTP://WWW.LARESERVA.COM/HOME/PRINCIPALES_ESPECIES_EXTINCION](http://www.lareserva.com/home/principales_especies_extincion)

RECUPERADO EL DÍA 18/05/16

"ESPECIES QUE PODRÍAMOS PERDER PARA ESTE 2015"

[HTTP://ECOOSFERA.COM/2015/01/13-ESPECIES-QUE-PODRIAMOS-PERDER-PARA-ESTE-2015/#/0](http://ecoosfera.com/2015/01/13-especies-que-podriamos-perder-para-este-2015/#/0)

RECUPERADO EL DÍA 18/05/16

"DEFINICIÓN DE ESPECIE EN PELIGRO DE EXTINCIÓN"

[HTTP://WWW.DEFINICIONABC.COM/MEDIO-AMBIENTE/ESPECIE-EN-PELIGRO-DE-EXTINCION.PHP](http://www.definicionabc.com/medio-ambiente/especie-en-peligro-de-extincion.php)

RECUPERADO EL DÍA 18/05/16



"ABOUT PETA"

[HTTP://WWW.PETA.ORG/ABOUT-PETA/](http://www.peta.org/about-peta/)

RECUPERADO EL DÍA 18/05/16

[HTTPS://WWW.VEOVERDE.COM/2010/09/180-PETA-LA-ORGANIZACION-PROTECTORA-DE-ANIMALES-MAS-PODEROSA-DEL-MUNDO/](https://www.veoverde.com/2010/09/180-peta-la-organizacion-protectora-de-animales-mas-poderosa-del-mundo/)

RECUPERADO EL DÍA 18/05/16

[HTTP://IDENTIDADGEEK.COM/EN-MEXICO-CUANTOS-ANIMALES-SE-HAN-EXTINTO-EN-LOS-ULTIMOS-ANOS/2015/07/](http://identidadgeek.com/en-mexico-cuantos-animales-se-han-extinto-en-los-ultimos-anos/2015/07/)

RECUPERADO EL DÍA 18/05/16

[HTTPS://SAWUKIR241.WORDPRESS.COM/OSO-PANDA-EN-PELIGRO-DE-EXTINCION/](https://sawukir241.wordpress.com/oso-panda-en-peligro-de-extincion/)

RECUPERADO EL DÍA 18/05/16



[HTTP://WWW.EHOWENESPANOL.COM/DATOS-PANDAS-PELIGRO-EXTINCION-SOBRE_123801/](http://www.ehowenespanol.com/datos-pandas-peligro-extincion-sobre_123801/)

RECUPERADO EL DÍA 18/05/16

[HTTP://WWW.ANIMALESENPELIGRO.INFO/OSO-PANDA-EN-EXTINCION](http://www.animalesenpeligro.info/oso-panda-en-extincion)

RECUPERADO EL DÍA 18/05/16

[HTTP://ELBLOGVERDE.COM/OSOS-PANDA-EN-PELIGRO-DE-EXTINCION/](http://elblogverde.com/osos-panda-en-peligro-de-extincion/)

RECUPERADO EL DÍA 18/05/16

[HTTP://WWW.ARTFACTORY.ES/ES/NEWS/LA-IDENTIDAD-CORPORATIVA-UN-FACTOR-DETERMINANTE-DE-LA-PERSONALIDAD-DE-LAS-E](http://www.artfactory.es/es/news/la-identidad-corporativa-un-factor-determinante-de-la-personalidad-de-las-e)

RECUPERADO EL DÍA 16/10/16



AGRADECIMIENTO

