ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Ganekos, desarrollo de la identidad de marca de un juguete interactivo con inteligencia artificial para niños de 4 a 8 años.

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN DIRECCIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

PRESENTADA POR

Kevin Nicolas Villagaray Avila
DNI: 72927203, Perú

ASESOR

Martha Sofia Mercedes Millan Reyes
DNI: 76965994, Perú
ORCID: 0000-0002-2892-4921

JURADO

Marycielo Ramirez Trujillo
Gabriela Bermudez del Carpio
Silvana Tabata Espinoza Gomez

Lima, septiembre 2026

Informe - 0000019870 - Villagaray.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:614566001

Fecha de entrega
15 ago 2026, 4:35 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
15 ago 2026, 6:45 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe - 0000019870 - Villagaray.pdf

Tamaño del archivo
4.1 MB

42 páginas

3677 palabras

24.262 caracteres

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

9% Fuentes de Internet
2% Publicaciones
19% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Dedicatoria

Dedico este proyecto a mi familia, por su apoyo constante, motivación y confianza durante mi formación académica. Asimismo, lo dedico a todas las personas que me impulsan a seguir aprendiendo y desarrollando nuevas ideas con creatividad e innovación.

Agradecimiento

Agradezco a mis docentes por compartir sus conocimientos y brindarme orientación durante el desarrollo de este proyecto. También expreso mi agradecimiento a mi familia y amigos por su apoyo y comprensión a lo largo de este proceso, así como a todas las personas que, de una u otra manera, contribuyeron a la realización de Ganekos.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **1**
1.1 Título del Proyecto de Innovación 1
1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1
1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 2
II. Descripción de la innovación **2**
2.1 Planteamiento del Problema 2
2.2 Población beneficiaria 4
2.3 Objetivo(s) del proyecto 4
2.4 Marco referencial 5
2.5 Proceso creativo y experimentos 5
2.5.1 Información sobre el usuario(s) 5
2.5.2 Información sobre el Mercado 8
2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 11
2.5.4 Diseño de producto/servicio 14
2.5.5 Modelo de Negocio 16
2.5.6 Resultados esperados 17
2.5.7 Prototipos desarrollados 17
2.5.8 Experimentos 22
III. Estimación de costos **25**
IV. Conclusiones y recomendaciones **27**
V. Referencias **29**
VI. Anexos **30**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 presupuesto 26

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol de problema 3
Figura 2 Mapa de actores 4
Figura 3 Marco referencial 5
Figura 4 Arquetipo de usuario 1 6
Figura 5 Arquetipo de usuario 2 6
Figura 6 Mapa de empatía 1 7
Figura 7 Mapa de empatía 2 7
Figura 8 Cuadro comparativo 9
Figura 9 Ruta de conceptualización 12
Figura 10 Propuesta de valor (para el usuario) 13
Figura 11 Propuesta de valor (usuario) 14
Figura 12 Triple balance 16
Figura 13 Modelo canvas 16
Figura 14 Prototipo de baja fidelidad 18
Figura 15 Prototipo de alta fidelidad 18
Figura 16 Identidad visual 19
Figura 17 Diseño página web 20
Figura 18 Pieza publicitaria 1 21
Figura 19 Pieza publicitaria 2 22
Figura 20 Tablero UX 23
Figura 21 Prototipos 24
Figura 22 Checklist de prototipado 24
Figura 23 Tabla receptora 25

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Ganekos

Desarrollo de la identidad de marca de un juguete interactivo con inteligencia artificial para niños de 4 a 8 años.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación Ganekos, desarrollo de la identidad de marca de un juguete interactivo con inteligencia artificial para niños de 4 a 8 años se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología ambiental y la actividad económica de Enseñanza y busca resolver falta de una identidad de marca sólida para una propuesta de juguete interactivo que permita comunicar de manera clara su valor educativo, tecnológico y emocional, diferenciándola de otros juguetes del mercado.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en la identidad de marca propia y reconocible. Y personaje con personalidad y vínculo emocional.
Se trata de un muñeco interactivo para niños, inspirado en un gato animado de aproximadamente 30 cm, con una estética tierna, simple y amigable. Su diseño incorpora ojos grandes, expresiones alegres y formas redondeadas, además de un exterior suave tipo peluche que brinda comodidad y seguridad. En su interior cuenta con sensores de voz, reconocimiento de audio e inteligencia artificial, permitiéndole mantener conversaciones simples e interactivas con los niños.

Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) identidad de marca de Ganekos, incluyendo propuestas de elementos visuales, recursos gráficos y aplicaciones de la identidad, para analizar su coherencia con la personalidad y propuesta de valor de la marca**.** Se realizaron revisiones y evaluaciones de los prototipos para identificar fortalezas, aspectos por mejorar y comprobar que la identidad transmitiera una conexión emocional, cercanía y confianza hacia el público objetivo.

Se concluye que la solución propuesta logra consolidar una identidad de marca visualmente coherente y diferenciada, capaz de comunicar de forma clara los valores educativo, tecnológico y emocional de Ganekos, generando una conexión afectiva con los niños y se recomienda realizar pruebas de validación con una muestra más amplia del público objetivo, dar seguimiento a la percepción de marca una vez lanzado el producto al mercado, y contemplar el escalamiento de la identidad visual hacia otros puntos de contacto (empaque, aplicación móvil, página web, material publicitario) para fortalecer la consistencia de marca en el tiempo.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

En la actualidad, el mercado de juguetes ha evolucionado hacia productos más interactivos y tecnológicos. Los niños buscan experiencias dinámicas y personalizadas, mientras que los padres valoran productos que aporten al desarrollo educativo y emocional de sus hijos. En este contexto, Ganekos surge como una propuesta innovadora que integra inteligencia artificial en juguetes tradicionales, ofreciendo una alternativa diferente a los muñecos convencionales. Este proyecto responde a la necesidad de crear juguetes que no solo entretengan, sino que también enseñen y acompañen al niño en su crecimiento.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

¿Qué está ocurriendo?

En la actualidad, muchos juguetes dirigidos a niños no ofrecen una experiencia interactiva ni educativa completa, lo que provoca que los niños pierdan rápidamente el interés. La mayoría de estos productos se limita únicamente al entretenimiento básico, sin fomentar el aprendizaje ni el desarrollo emocional.

Causa: ¿A qué se debe?

Esto se debe a la falta de integración de tecnologías innovadoras, como la inteligencia artificial, en los juguetes tradicionales. Además, muchas empresas no priorizan el desarrollo educativo y emocional en sus productos, enfocándose únicamente en la diversión momentánea. También influye el uso de materiales poco sostenibles y la producción masiva sin enfoque ambiental.

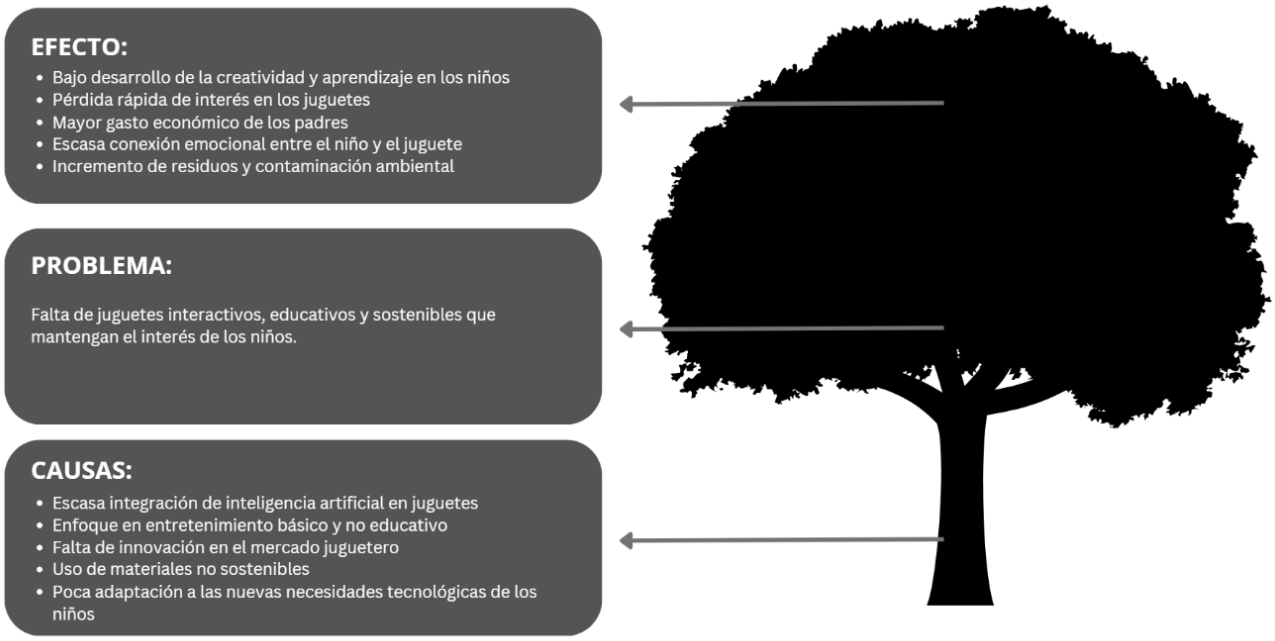
Consecuencia: ¿Qué efectos adversos genera?

Como resultado, los niños no desarrollan plenamente habilidades como la creatividad, la comunicación o el aprendizaje autónomo. Asimismo, los padres deben invertir constantemente en nuevos juguetes debido a la pérdida de interés. A nivel ambiental, el consumo frecuente de juguetes genera mayor cantidad de residuos y contaminación.

Impacto ambiental (ODS):

Este problema se relaciona con el **ODS 12: Producción y Consumo Responsables**, ya que la fabricación y desecho constante de juguetes contribuye al aumento de residuos. También se vincula con el **ODS 4: Educación de Calidad**, debido a la falta de productos que promuevan el aprendizaje en los niños desde temprana edad. Y la **ODS 9: Industria, Innovación e Infraestructura**, debido a que el proyecto integra tecnología e inteligencia artificial en el desarrollo de juguetes interactivos.

Figura 1 Árbol de problema

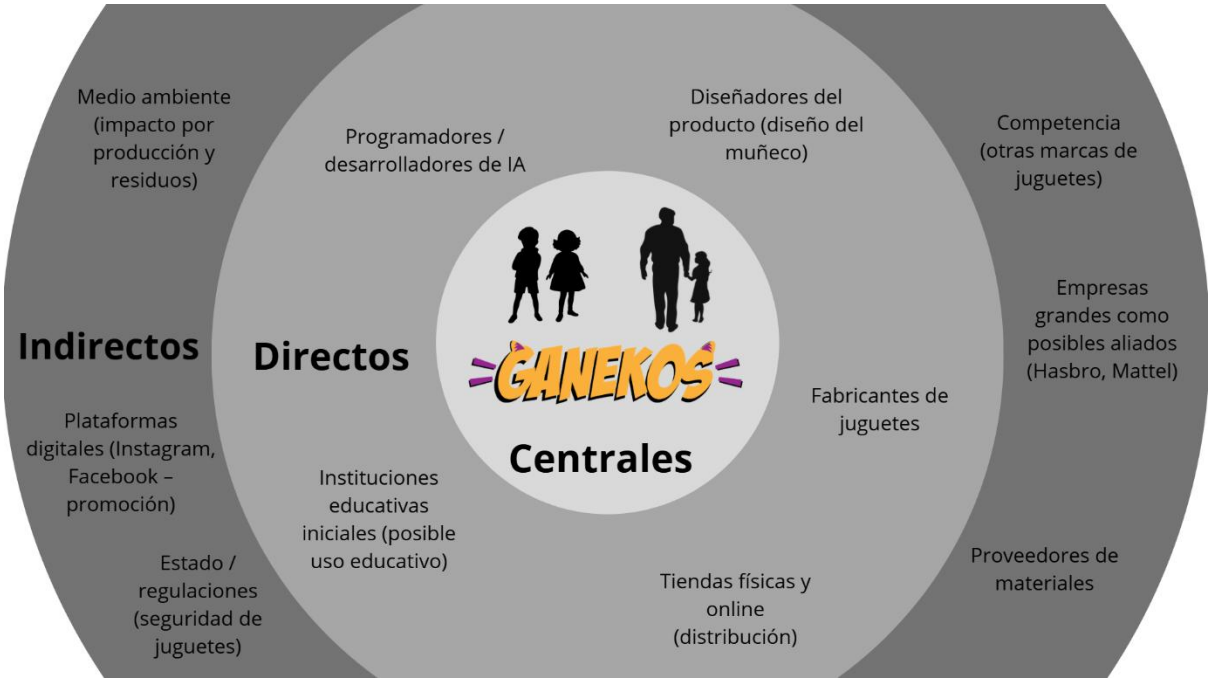


Nota: Elaboración propia.

2.2 Población beneficiaria

Está dirigido principalmente a niños y niñas de entre 4 y 8 años que buscan una experiencia de juego más interactiva. Así mismo, los padres de familia de nivel socioeconómico A y B se benefician al poder adquirir un producto educativo, seguro y tecnológico que contribuya al desarrollo de sus hijos.

Figura 2 Mapa de actores



Nota: Elaboración propia.

2.3 Objetivos del proyecto

Objetivo general:

Desarrollar la identidad de marca para Ganekos, un juguete interactivo con inteligencia artificial que fomente la creatividad, el aprendizaje y el bienestar emocional en niños de 4 a 8 años.

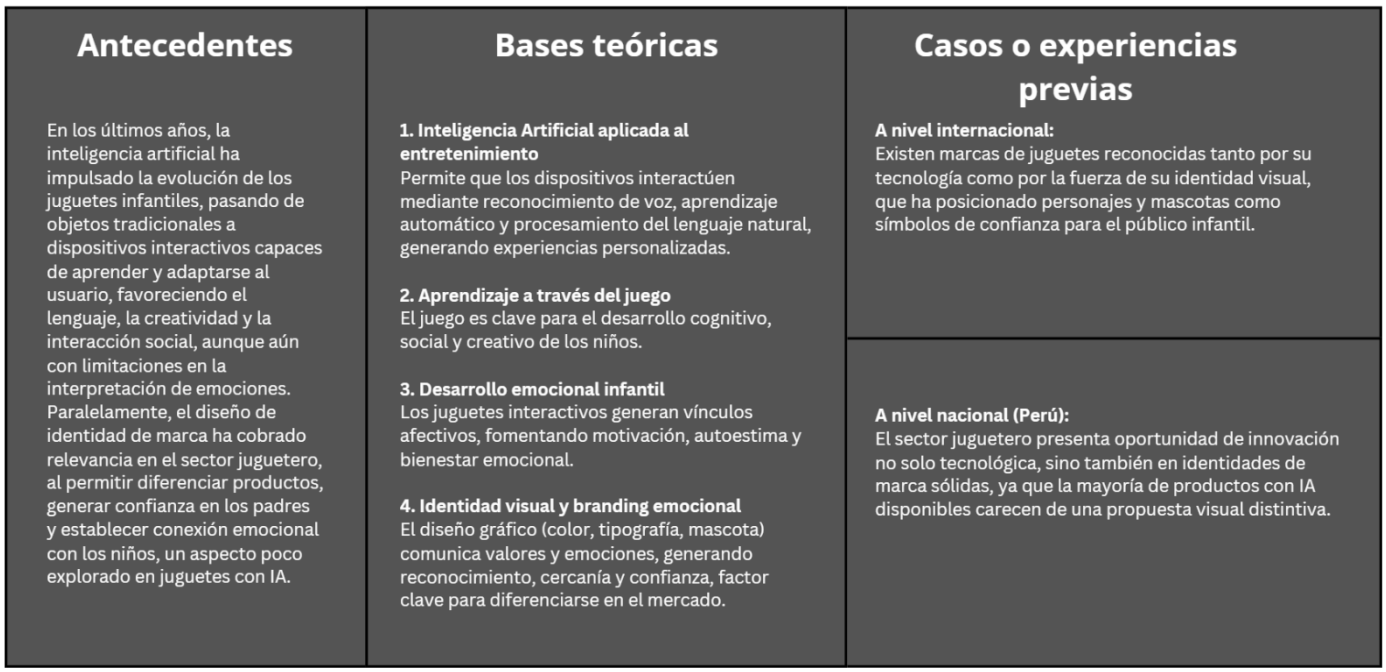
Objetivos específicos:

- Revisar la infografía de Ganekos para encontrar sus fortalezas, debilidades y oportunidades de mejora, considerando su propuesta de valor, público objetivo y elementos diferenciadores frente a otros juguetes interactivos.

- Diseñar la identidad de marca desarrollando su sistema visual, elementos gráficos y recursos de comunicación que permitan construir una marca coherente, atractiva y reconocible.
- Validar que la identidad de marca transmita conexión emocional cercanía y confianza, manteniendo coherencia con la personalidad, concepto y propuesta de valor de Ganekos.

2.4 Marco referencial

Figura 3 Marco referencial



Nota: Elaboración propia.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1Información sobre el usuario(s)

Se eligieron dos arquetipos de usuario debido a que Ganekos cuenta con dos públicos clave dentro de la propuesta.

Figura 4 Arquetipo de usuario 1



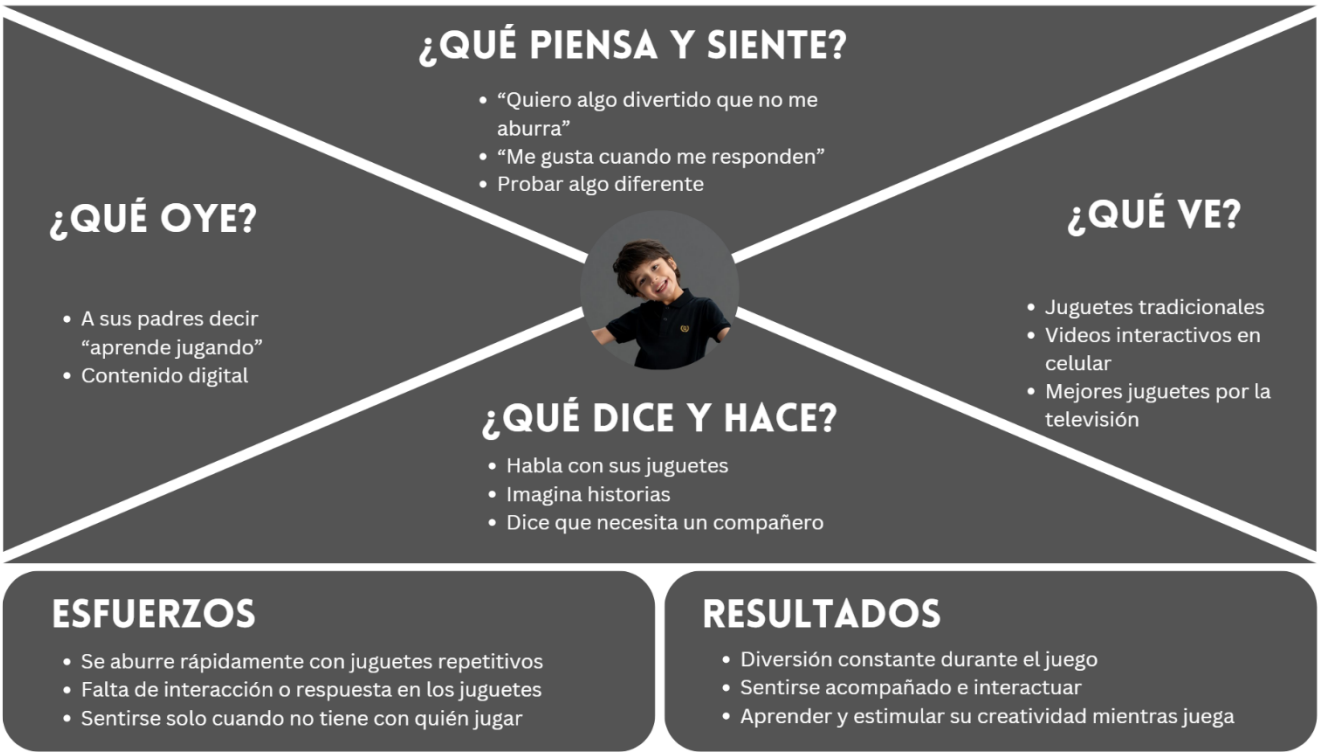
Nota: Elaboración propia.

Figura 5 Arquetipo de usuario 2



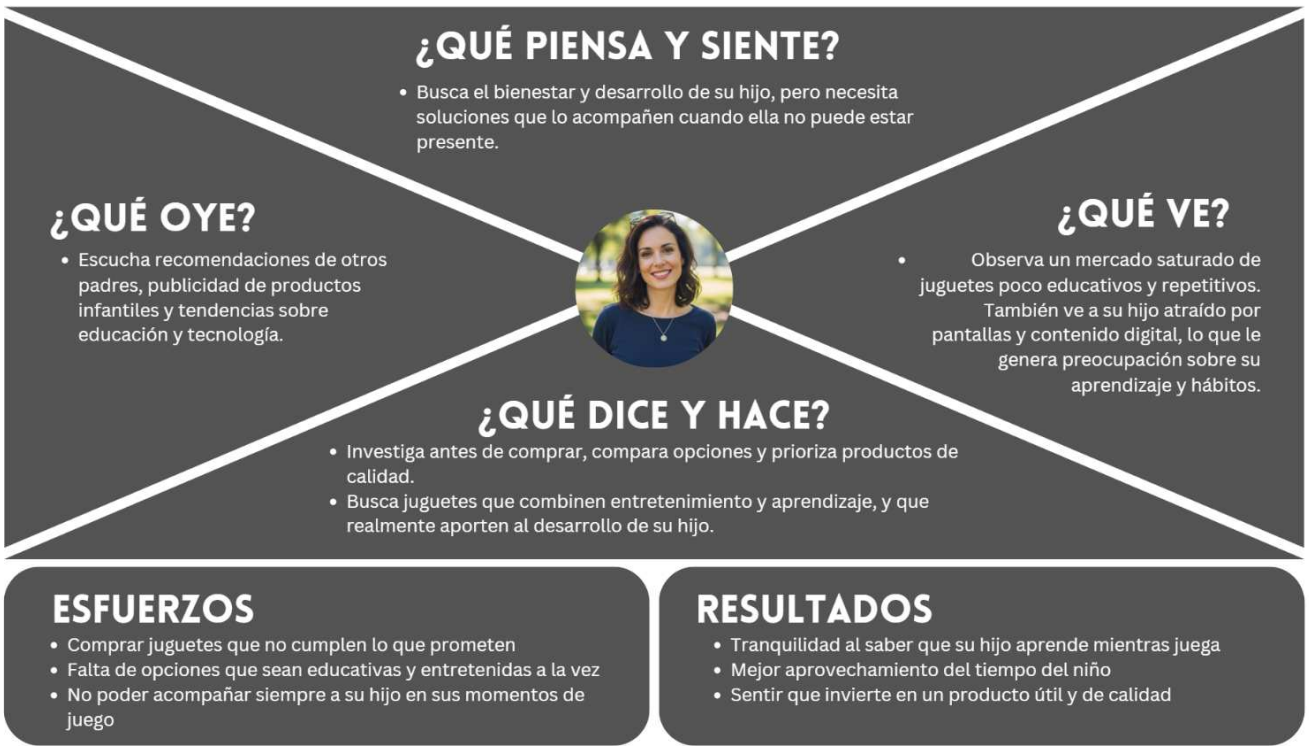
Nota: Elaboración propia.

Figura 6 Mapa de empatía 1



Nota: Elaboración propia.

Figura 7 Mapa de empatía 2



Nota: Elaboración propia.

2.5.2 Información sobre el Mercado

1. Oportunidad de Mercado ***(¿Por qué este proyecto es necesario HOY?)***

Qué Hacer: Actualmente, existe un crecimiento en el interés por productos tecnológicos educativos, especialmente aquellos que integran inteligencia artificial y experiencias personalizadas para niños. Asimismo, los padres muestran una mayor preocupación por el uso excesivo de pantallas y buscan alternativas que combinen entretenimiento, aprendizaje y desarrollo emocional.

Además, el proyecto se relaciona con problemáticas macro vinculadas a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), principalmente:

- **ODS 4: Educación de Calidad**, al fomentar el aprendizaje interactivo y creativo en niños mediante tecnología.
- **ODS 12: Producción y Consumo Responsables**, debido a la necesidad de desarrollar juguetes más duraderos y con enfoque sostenible.
- **ODS 9: Industria, Innovación e Infraestructura**, por la integración de inteligencia artificial e innovación tecnológica en productos infantiles.

2. Competencia ***(¿Quiénes ya están resolviendo el problema?)***

Competencia Directa

La competencia directa de Ganekos está conformada por productos tecnológicos e interactivos orientados al público infantil, especialmente juguetes con inteligencia artificial, reconocimiento de voz o funciones educativas.

Competidores directos:

- Furby
- Miko Robot
- Cozmo Robot

Estos productos ya ofrecen interacción mediante voz, respuestas automáticas y experiencias personalizadas para niños.

Competencia Indirecta

La competencia indirecta está formada por soluciones que actualmente utilizan los niños y padres para entretenerse, aprender o sentirse acompañados, aunque no sean juguetes con inteligencia artificial.

Competidores indirectos:

- Tablets y celulares
- YouTube Kids
- Videojuegos infantiles
- Juguetes tradicionales
- Asistentes virtuales como Alexa

Estas opciones resuelven parcialmente la necesidad de entretenimiento, aprendizaje o interacción que busca cubrir Ganekos.

Figura 8 Cuadro comparativo

COMPETIDOR	¿QUÉ OFRECE?	DEBILIDAD
Furby	Juguete interactivo que responde a la voz y movimientos	Se enfoca más en entretenimiento que en aprendizaje
Miko Robot	Robot educativo con IA y conversación interactiva	Precio elevado y apariencia menos emocional para niños pequeños
Alexa (uso infantil)	Responde preguntas y reproduce contenido educativo	No genera apego emocional ni experiencia física como un juguete

Nota: Elaboración propia.

Conclusión
A diferencia de otros productos, Ganekos busca combinar interacción emocional, aprendizaje y compañía en un formato más cercano y amigable para niños pequeños, utilizando la apariencia tierna de un gato animado y una experiencia más afectiva.

3. Barreras de Entrada (¿Qué nos frena o dificulta el ingreso?)

Para el desarrollo e implementación de Ganekos, se identificaron diferentes barreras que podrían dificultar el ingreso exitoso del proyecto al mercado. Estas barreras fueron clasificadas en tecnológicas, económicas y legales.

Barreras Tecnológicas

- Desarrollo de inteligencia artificial capaz de responder correctamente a los niños.
- Integración de reconocimiento de voz en un juguete físico.
- Necesidad de actualizaciones y mantenimiento tecnológico.
- Garantizar una interacción segura y fluida para el usuario infantil.

Barreras Económicas

- Alto costo de producción de componentes tecnológicos y sensores.
- Inversión necesaria para investigación, desarrollo y prototipado.
- Competencia con marcas ya posicionadas en el mercado infantil.
- Posible precio elevado para algunos consumidores.

Barreras Legales

- Cumplimiento de normas de seguridad para juguetes infantiles.
- Protección de datos y privacidad relacionados al uso de voz.
- Regulaciones sobre productos tecnológicos dirigidos a menores de edad.
- Certificaciones necesarias para comercializar el producto.

Conclusión

Estas barreras representan desafíos importantes para Ganekos; sin embargo, también permiten identificar oportunidades de mejora e innovación. Superarlas ayudaría a posicionar el proyecto como una propuesta tecnológica, educativa y segura dentro del mercado infantil.

4. Alcance y Demanda Potencial ***(¿A cuántos podemos llegar?)***

Mercado Objetivo

Para cuantificar el mercado de Ganekos, se tomó como referencia a niños de 4 a 8 años pertenecientes a familias de nivel socioeconómico A y B en Lima Metropolitana, especialmente hogares con acceso a tecnología y consumo de productos educativos e interactivos.

Además, se consideraron datos relacionados con:

- población infantil urbana,
- acceso a internet y dispositivos tecnológicos en hogares,
- crecimiento del interés por juguetes inteligentes y tecnología infantil,
- y padres interesados en productos educativos e innovadores.

De esta manera, el proyecto delimita un segmento específico de consumidores potenciales alineados con la propuesta de valor de Ganekos, enfocada en interacción, aprendizaje y acompañamiento emocional mediante inteligencia artificial.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

- **Concepto**

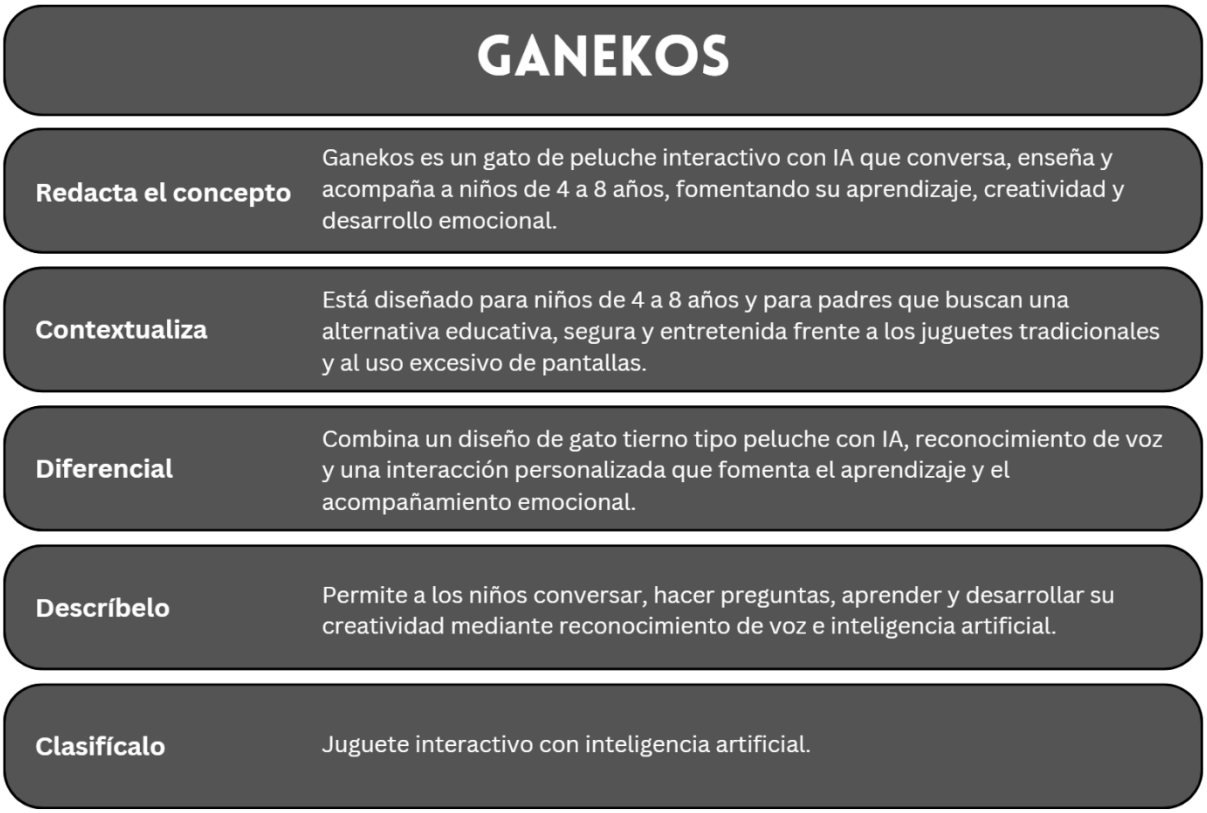
  Ganekos es un muñeco interactivo con inteligencia artificial inspirado en un gato animado, diseñado para acompañar, entretener y estimular el aprendizaje de niños mediante interacción por voz y respuestas personalizadas.

- **Propuesta de Valor**

  Ganekos ofrece a los niños una experiencia de juego interactiva y emocional mediante un personaje tierno, divertido y fácilmente distinguible de otros juguetes tradicionales. Gracias a su inteligencia artificial y reconocimiento de voz, permite conversar, responder preguntas y acompañar al niño durante el juego.

  Además, representa una propuesta innovadora y única que combina entretenimiento, aprendizaje y desarrollo emocional en un solo producto, brindando a los padres una alternativa educativa y tecnológica para sus hijos.

Figura 9 Ruta de conceptualización



Nota: Elaboración propia.

Figura 10 Propuesta de valor (para el usuario)



Nota: Elaboración propia.

Figura 11 Propuesta de valor (usuario)



Nota: Elaboración propia.

2.5.4 Diseño de producto

Descripción del producto

Ganekos es un muñeco interactivo para niños inspirado en la apariencia de un gato animado. El producto tendría una altura aproximada de 30 cm y estaría diseñado con una estética tierna, simple y amigable para generar cercanía emocional con el público infantil. Visualmente, el personaje tendría ojos grandes, expresiones alegres y formas redondeadas para transmitir diversión y ternura. Su diseño estaría basado en un estilo caricaturesco y fácilmente reconocible, diferenciándose de otros juguetes tradicionales mediante una apariencia única y llamativa.

El muñeco contaría con partes suaves tipo peluche en el exterior, brindando una sensación cómoda y segura para los niños al momento de abrazarlo o interactuar físicamente con él. Internamente, incorporaría componentes tecnológicos como sensores de voz, sistema de reconocimiento de audio y funciones de inteligencia artificial que permitirían mantener conversaciones simples e interactivas.

Características físicas

- Altura aproximada de 30 cm.
- Plástico de alta resistencia
- Material suave y acolchonado tipo peluche.
- Diseño inspirado en un gato animado.
- Apariencia tierna y amigable.
- Formas redondeadas para mayor seguridad infantil.
- Componentes electrónicos protegidos en el interior.

Características digitales

- Reconocimiento de voz.
- Respuestas automáticas mediante inteligencia artificial.
- Interacción personalizada con el niño.
- Capacidad para responder preguntas simples.
- Funciones educativas y de entretenimiento.
- Sistema de audio integrado.

Mecánica del servicio

Ganekos funcionaría mediante interacción por voz. El niño podría hablarle al muñeco para hacer preguntas, conversar o escuchar historias y respuestas interactivas. Gracias al reconocimiento de voz y la inteligencia artificial, el juguete sería capaz de responder de manera amigable y educativa, fomentando la creatividad, el aprendizaje y la compañía emocional.

El producto estaría diseñado para brindar una experiencia más dinámica que un juguete tradicional, promoviendo la interacción constante entre el niño y el personaje.

Figura 12 Triple balance



Nota: Elaboración propia

2.5.5 Modelo de Negocio

Figura 13 Modelo canvas



Nota: Elaboración propia.

2.5.6 Resultados esperados

Se espera que, al entrar en contacto con el mercado, Ganekos logre posicionarse como una alternativa innovadora dentro del sector de juguetes infantiles, destacándose por combinar tecnología, entretenimiento y aprendizaje en una experiencia interactiva. En los niños, se espera generar mayor interés por el juego creativo, fortalecer su imaginación y brindar una sensación de compañía mediante la interacción con el personaje. Gracias a la inteligencia artificial y reconocimiento de voz, Ganekos busca crear un vínculo más cercano y personalizado con cada usuario.

En los padres, se espera generar confianza al ofrecer un producto que no solo entretiene, sino que también aporta al desarrollo emocional y educativo de sus hijos, funcionando como una alternativa frente al uso excesivo de pantallas.Finalmente, se espera que Ganekos pueda diferenciarse dentro del mercado mediante un personaje único, tierno y reconocible, creando una conexión emocional con los usuarios y aumentando su valor como marca.

2.5.7 Prototipos desarrollados

El prototipo de baja fidelidad de Ganekos consistió en los primeros bocetos conceptuales del personaje, donde se definieron su apariencia, expresiones, proporciones y características principales. Esta etapa permitió establecer las bases de la identidad visual del muñeco antes de desarrollar una representación más detallada.

Posteriormente, se elaboró un prototipo de alta fidelidad que consolidó la identidad visual de Ganekos a través de un brandboard completo, integrando el logotipo, la paleta de colores, la tipografía y los elementos gráficos característicos de la marca (patrón, isotipo y mockup de empaque). A partir de esta identidad, se desarrollaron además aplicaciones de marca como el diseño de una página web y piezas publicitarias, con el objetivo de representar a Ganekos de la forma más cercana a su implementación real. La propuesta busca combinar entretenimiento, aprendizaje y acompañamiento emocional en un personaje único e innovador, transmitido de forma coherente en todos sus puntos de contacto visuales.

Figura 14 Prototipo de baja fidelidad



Nota: Elaboración propia.

Figura 15 Prototipo de alta fidelidad



Nota: Elaboración propia, recreada con IA.

Identidad Visual

Figura 16 Identidad visual



Nota: Elaboración propia, usando la herramienta del programa Adobe Ilustrator.

Figura 17 Diseño página web



Nota: Elaboración propia, recreada con IA.

Figura 18 Pieza publicitaria 1



Nota: Elaboración propia, recreada con IA.

Figura 19 Pieza publicitaria 2



Nota: Elaboración propia, recreada con IA.

2.5.8 Experimentos

Para la fase de experimentación se hizo uso de un Tablero UX con el objetivo de proyectar la experiencia del usuario durante la interacción con Ganekos. A través de esta herramienta se identificó que los niños buscan juguetes más interactivos, capaces de entretenerlos y acompañarlos, mientras que los padres prefieren productos que también contribuyan al aprendizaje y desarrollo emocional de sus hijos.

Con la propuesta de Ganekos se busca responder a estas necesidades mediante un muñeco con inteligencia artificial que interactúa por reconocimiento de voz, promoviendo el aprendizaje, la creatividad y la compañía en una experiencia de juego innovadora y educativa.

Figura 20 Tablero UX



Nota: Elaboración propia.

Figura 21 Prototipos



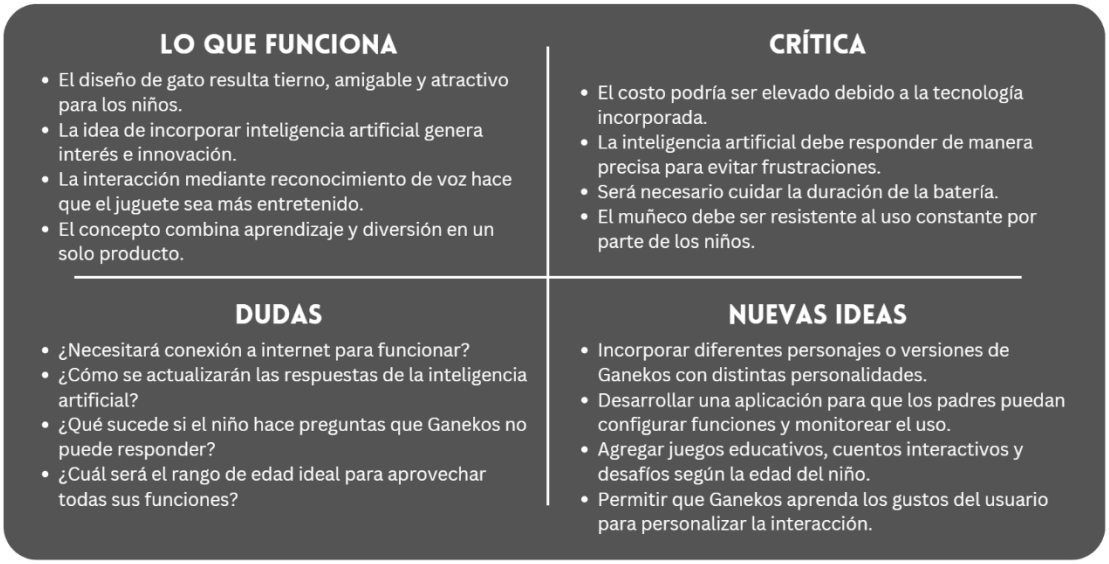
Nota: Elaboración propia.

Figura 22 Checklist de prototipado



Nota: Elaboración propia.

Figura 23 Tabla receptora



Nota: Elaboración propia.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

El desarrollo de la etapa inicial de Ganekos requiere una inversión enfocada en la investigación y diseño de la identidad de marca, el diseño del producto (concept art y identidad gráfica) y el prototipado de baja y alta fidelidad, así como en las pruebas de validación con usuarios. El presupuesto estimado es de **S/ 1,250.00 (USD 338.00)**, destinado principalmente al proceso de diseño gráfico, dirección de arte y validación conceptual del producto.

Tabla 1 presupuesto

ETAPA	COSTO SOLES (PEN)	COSTO DÓLARES (USD)
Investigación y Diseño de Identidad de marca	S/ 900.00	$24.300
Diseño del Producto (Concept Art, bocetos)	S/ 900.00	$24.300
Prototipado (baja y alta fidelidad)	S/ 550.00	$14.900
Pre prueba	S/ 150.00	$4.100
Costo Total	**S/ 2,500.00**	**$67.600**

Nota: Elaboración propia.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

Revisar

Se concluye que, con la información revisada de Ganekos y la infografía del estudio de mercado, fue posible complementar y afinar el entendimiento del público objetivo, así como el enfoque estratégico que se plasmó en el desarrollo de esta identidad de marca. Este análisis permitió confirmar que los elementos visuales y gráficos propuestos, color, tipografía, mascota y estilo general, responden adecuadamente a las expectativas y preferencias del segmento infantil de 4 a 8 años, así como a los criterios de confianza que buscan los padres de familia, reforzando así la coherencia entre la propuesta de valor de Ganekos y su representación visual.

Diseño

Se concluye que el diseño de la identidad de marca transmite, desde la creatividad y el bienestar social, una propuesta visual cálida y lúdica que conecta emocionalmente con los niños y transmite confianza a los padres, reflejando de forma coherente los valores educativos y tecnológicos de Ganekos.

Validar

Se validó, en base a encuestas a los usuarios, que los mockups y muestras del producto transmiten cercanía y conexión emocional con el público objetivo, confirmando que la identidad visual de Ganekos logra generar confianza y aceptación tanto en los niños como en los padres de familia.

4.2 Recomendaciones

Se recomienda iniciar la difusión de Ganekos mediante spots publicitarios en redes sociales para aumentar su visibilidad y dar a conocer sus características.

Se recomienda desarrollar y fortalecer un personaje amigable y reconocible que represente la personalidad de Ganekos y permita generar una conexión emocional con los niños. Este personaje puede utilizarse en publicaciones, videos, piezas gráficas y otros recursos de comunicación para mantener una identidad visual coherente y facilitar el reconocimiento de la marca.

Finalmente, mantener una presencia constante en redes mediante contenido atractivo y coherente que permita fortalecer el reconocimiento de Ganekos entre su público objetivo.

V. Referencias Bibliográficas

(*Perspectivas del mercado de juguetes para niños 2026-2035*.s. f.). https://www.businessresearchinsights.com/es/market-reports/children-toys-market-121908?

(colaboradores de Wikipedia. 2026b), enero 29. *Mattel*. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Mattel?

(Shaw, S. 2026), 4 marzo. Los 8 mejores fabricantes de juguetes con inteligencia artificial del mundo. *LeelineSourcing*.

https://leelinesourcing.com/es/best-ai-toys-manufacturers-in-the-world/

(Meneses, C. s. f.). El papel de la distribución juguetera en un mercado en transformación. *Interempresas*.

https://www.interempresas.net/Juguetes/578245-El-papel-de-la-distribucion-juguetera-en-un-mercado-en-transformacion.html

INEI – Uso de internet y tecnología en niños

https://www.gob.pe/institucion/inei/noticias/1305619-4-de-cada-5-ninos-y-adolescentes-hicieron-uso-de-internet-en-el-tercer-trimestre-de-2025

Google Trends – Juguetes Inteligentes

https://trends.google.com/trends/explore?q=juguetes%20inteligentes

studio sobre tiempo en pantallas y preocupación de padres
https://nypost.com/2025/05/15/lifestyle/most-parents-fear-theyre-losing-precious-time-while-fighting-with-kids-about-digital-addiction-new-study/

Canal Trece – Tendencias tecnológicas infantiles
https://canaltrece.com.co/noticias/tendencias-en-juguetes-y-tecnologia-para-ninos-y-adolescentes-en-2025/

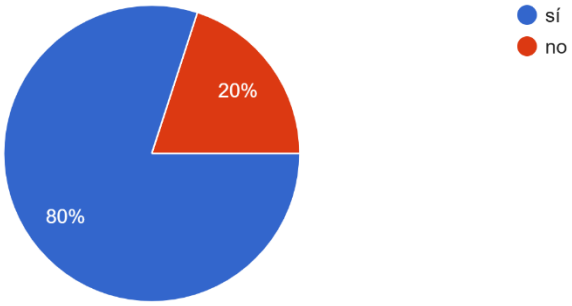
Google Trends – Smart Toys
https://trends.google.com/trends/explore

VI. Anexos

6.1 Anexo 1 - Encuestas

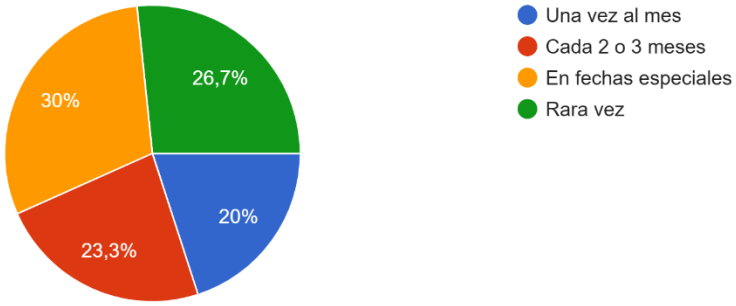
1¿Tiene hijos entre 4 y 8 años?

30 respuestas



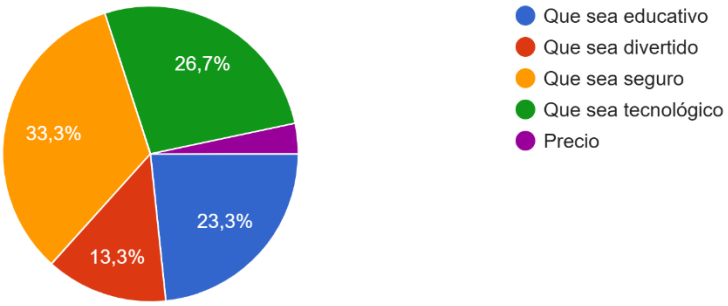
2¿Con qué frecuencia compra juguetes para su hijo(a)?

30 respuestas



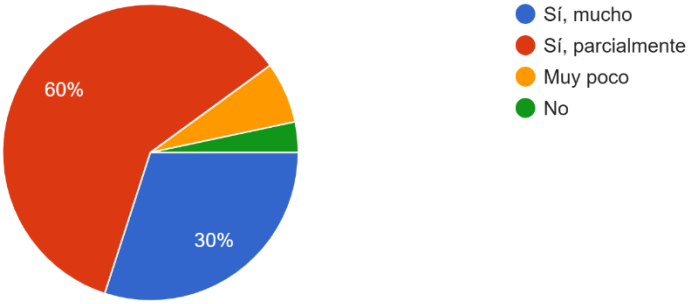
3¿Qué aspecto considera más importante al comprar un juguete?

30 respuestas



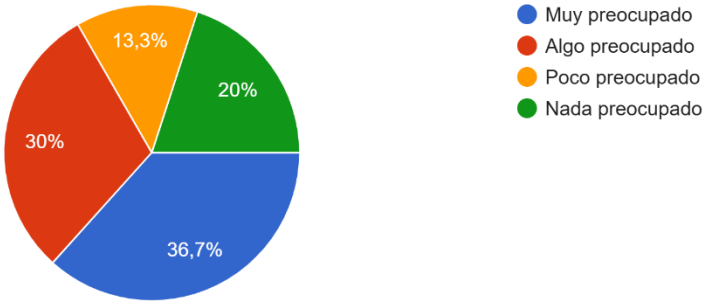
4¿Cree que los juguetes actuales ayudan al desarrollo del aprendizaje de su hijo(a)?

30 respuestas



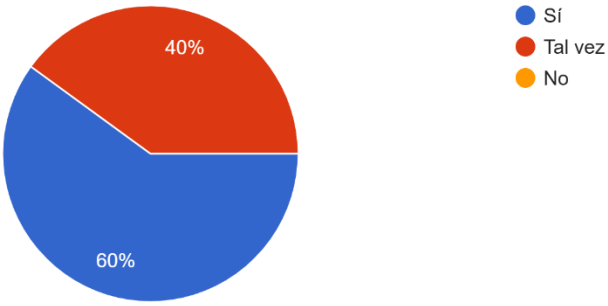
5¿Qué tan preocupado está por el tiempo que su hijo pasa frente a celulares, tablets o videojuegos?

30 respuestas



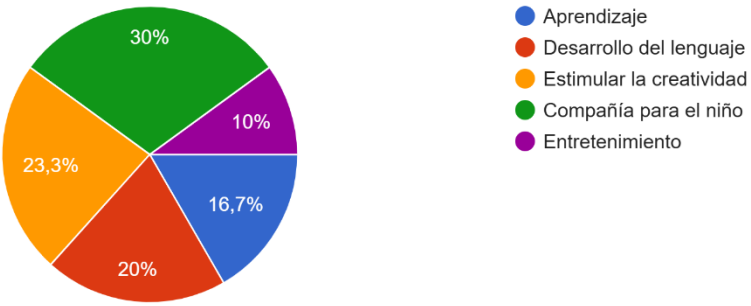
6¿Le interesaría un juguete que pueda conversar con su hijo mediante inteligencia artificial y reconocimiento de voz?

30 respuestas



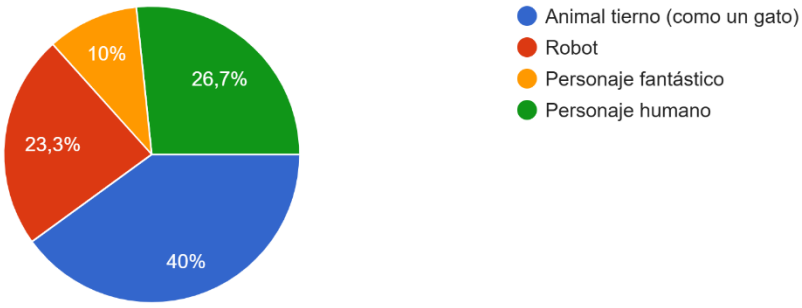
7¿Qué beneficios esperaría de un juguete con inteligencia artificial?

30 respuestas



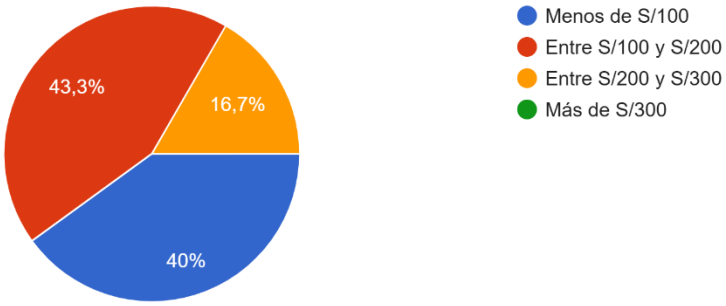
8¿Qué diseño le resultaría más atractivo para un juguete infantil?

30 respuestas



9¿Cuánto estaría dispuesto(a) a invertir en un juguete inteligente y educativo?

30 respuestas



10 Si existiera un muñeco de peluche con inteligencia artificial capaz de conversar, responder preguntas y acompañar a su hijo, ¿qué tan probable sería que lo comprara?

30 respuestas

