

## Sbabam New Toy

### Tema: Juguete con efecto sorpresa para niños

Es importante leer todo el documento antes de iniciar con el proyecto.

#### Antecedentes:

Sbabam es una empresa de juguetes italiana que opera internacionalmente directamente o a través de empresas controladas en más de 20 países (Europa, América, Asia). Sbabam es diseñador y productor de exitosos juguetes, coleccionables y artículos novedosos para niños. La marca se lanzó en Europa en 2014 con la intención de sorprender y divertir a los niños atrayendo con juguetes innovadores y divertidos. Produce más de 60 nuevas colecciones de juguetes por año y los vende en todo el mundo en diferentes canales de venta con una mezcla de publicidad diferente (Campañas de TV Nacional, Internet, Social Media, Influencer Marketing). Con su experiencia mundial Sbabam tiene una profunda sensibilidad hacia los niños y se centra en la seguridad de sus juguetes.

Sbabam busca conceptos para un nuevo juguete, cuyo rasgo distintivo es el efecto sorpresa generados durante las fases del juego. El efecto sorpresa puede ser generado por una transformación, por características particulares del juguete o por el tipo de interacción esperada. La transformación puede ser mecánico, físico o químico y puede tener lugar una sola vez o repetirse durante las fases del juego. Los mecanismos dedicados a hacer el juego dinámico y único, así como cualquier electrónico dedicado a la interactividad, debe ser lo más simple posible, con acciones básicas a ser realizado. Para algunos ejemplos, consulte más adelante: Productos de referencia.

#### Target:

El juguete está dirigido a niños y niñas de 2 a 12 años. El juguete individual no tendrá que cubrir el toda la gama, pero se puede colocar a su elección dentro de este objetivo.

#### Objetivo:

Diseñar un nuevo juguete dirigido a generar un efecto sorpresa gracias a sus funciones de transformación u otras características especiales del producto.

#### Lineamientos:

Para la correcta realización de sus propuestas, por favor tome en consideración las siguientes pautas:

#### Tipología de producto

No hay restricciones particulares relativas al tipo de juguete solicitado. El producto puede ser un solo juguete, un sistema formado por varios elementos, un grupo de coleccionables, un material maleable, etc.

#### Productos de referencia

Transformación mecánica:

[Dino transbot](#)

## Flower princess

Transformación química

Baby jam

Efecto sorpresa en empaque

Hello Kitty Capuccino

Pasta para modelar

Silky pop

Electrónicos interactivos

Kokoro Dolci Emozioni

### **Estilo y colores**

El producto debe presentar una **excelente estética que sea adecuada para el sector del juguete**. El juguete puede asociarse con licencias de marcas de terceros. Para ver algunos ejemplos e indicaciones de color, consulte apartado de productos de referencia.

### **Dimensiones**

El juguete **se venderá en quioscos de periódicos**, lo que significa que el producto debe ser de tamaño pequeño en el momento de la compra. Para algunos ejemplos, consulte el apartado de productos de referencia.

### **Materiales**

**Se permiten los materiales tradicionales: plásticos, polímeros (slime, arena), telas (animales de peluche), papel, etc. Posiblemente nuevos materiales, o nuevas aplicaciones de materiales** utilizados en otros sectores que puedan ser coherente con los requisitos de transformabilidad, dinamismo e interacción.

**No se permiten materiales no aptos para la producción industrial y el sector del juguete.**

Se permite el uso de partes electrónicas.

### **Costo de producción**

Le invitamos a proponer juguetes con el menor costo de producción posible.

### **Contexto de uso**

El producto puede ser utilizado en interiores y exteriores.

### **Criterios de evaluación**

- Innovación
- Funcionalidad
- Estética
- Viabilidad técnica
- Sostenibilidad económica

### **Entregables**

4 Láminas descriptivas en formato PDF horizontal doble carta.

**Plantilla de lámina. Descargar y completar datos.**

<https://drive.google.com/file/d/1FGPv27GoTSPQB7yT5TQ4xyWQ9PGyoc40/view?usp=sharing>

- **Lámina 1:** Define textualmente los conceptos y los factores que influyen en la problemática. Define usuario y contexto.

- **Lámina 2:** Desarrolla gráficamente las alternativas de solución, mediante la comunicación de ideas (bocetos, explicación de forma gráfica, escrita o mixta, y tabla de selección)
- **Lámina 3:** Elabora una representación visual que muestre el uso, dimensiones del producto y escala humana. (vistas descriptivas y render).
- **Lámina 4:** Elabora una memoria textual y gráfica del proyecto: detalles descriptivos y técnicos de los elementos diseñados: componentes, materiales, etc.

**OPCIONAL** para participar en el concurso internacional hasta el 18 de octubre 2022.: [Ver página](#)

**Entregables para concurso:** Sube una descripción detallada de tu propuesta (todos los textos inscritos deberán estar redactados en inglés) así como imágenes de alta calidad para presentar tus proyectos de la mejor manera posible. Cargue descripciones detalladas y una serie de imágenes para presentar mejor sus proyectos. Las imágenes visibles en la galería (máximo 5) deben tener una relación de aspecto de 4:3; formatos de archivo aceptados: .jpg, .gif o .png; modo de color: RGB; tamaño máximo de archivo único: 1 MB. Durante la fase de carga del proyecto, está invitado a cargar un archivo .zip que contiene los archivos 3D e imágenes de alta resolución de las propuestas a través del campo dedicado. Tamaño máximo del archivo .zip: 100 MB

PÁGINA WEB: <https://www.desall.com/Contest/Sbabam-New-Toy-Design/Brief>

#### **Evaluación:**

**30 puntos: Desarrollo conceptual** de la propuesta acorde a los lineamientos solicitados por Sbabam.

**15 puntos: Lámina 1.** Explicación de la problemática y el concepto.

**15 puntos: Lámina 2.** Versatilidad mediante la comunicación de ideas.

**15 puntos: Lámina 3.** Claridad en su uso y escala del objeto / usuarios.

**15 puntos: Lámina 4.** Especificación de detalles, elementos y materiales empleados.

**10 puntos: Presentación:** Composición de láminas, comunicación de la información gráfica y calidad de imágenes. Buena redacción y ortografía.

**LÍMITE DE ENTREGA:** lunes 3 de octubre de 2022, 7:00 am. Correo: [repentina8910@gmail.com](mailto:repentina8910@gmail.com) y Teams de su clase.

#### **ATENCIÓN PROFESOR**

- **No podrá alterarse el valor de la repentina** establecido en el cronograma de la UA sobre la calificación final.
- **No podrán recibirse repentinas después de la hora y el día indicado**, ni recibirlas por otro medio que no sea al correo indicado.

#### **ATENCIÓN ESTUDIANTE**

- El desarrollo de **la repentina deberá de ser únicamente durante el(los) día(s) indicado(s) en el periodo de tiempo establecido**, no podrá efectuarse en otro día en ninguna circunstancia.
- **La forma de entrega será de manera digital a los correos asignados (profesor y coordinación).** Adicionalmente el profesor podrá solicitar una copia dentro de la plataforma TEAMS.

