



CARRERA DISEÑO GRÁFICO - INDUSTRIAL

TEMA:

PLAN DE NEGOCIOS PARA EL DISEÑO DE AUTOMÓVILES DE LA MARCA ECUATORIANA DE AUTOS ANDINO EN JUGUETES DE COLECCIÓN.

Plan de negocios de grado previo a la obtención del título de
Tecnóloga en Diseño Gráfico – Industrial.

Autor: Tania Simbaña G.

D. M. Quito, Diciembre de 2017

DEDICATORIA

Como muestra y agradecimiento y eterno cariño deseo dedicar este proyecto de titulación primera mente a Dios y la Virgen del Quinche, por ser fuente de infinitas bendiciones durante mi vida y ser una guía importante.

A mis padres María Piedad Gualotuña y Oswaldo Simbaña Flores, por su gran dedicación, paciencia, apoyo y sobre todo amor, por ser la base fundamental tantos como en mis estudios como en vida personal, así como también ser ejemplo de persistencia.

A mi hermano Luis Oswaldo Simbaña Gualotuña, quien con sus consejos supo guiarme en esta etapa de mi vida, así como a todas las personas que estuvieron a mi lado durante el desarrollo del mismo. Ya que siempre han estado apoyándome con sus buenos deseos en todo momento.

A mi sobrino Dereck Emiliano Simbaña Tituaña, ya que con su dulzura y su ternura fue el motor principal para lograr sobresalir y poder culminar mi etapa en el Instituto.

AGRADECIMIENTO

Con todo mi admiración y cariño deseo agradecer a mis padres Piedad Gualotuña y Oswaldo Simbaña, quienes con su perseverancia incondicional hicieron posible que avance un escalón más en mi vida, a mi Hermano Luis Simbaña, quien por su apoyo absoluto, supo enseñarme el verdadero significado de esfuerzo y de lucha constante en esta etapa de mi vida, de igual manera a mi cuñada Diana Tituaña así como a los maestros que durante mi carrera, supieron guiarme con su conociendo durante toda mi vida estudiantil.

Así como también a mis compañeros los cuales formaron parte de esta etapa y se convirtieron en mi segunda familia. Gracias a cada uno de ellos.

De manera muy especial al Ingeniero Santiago Vallejo y también a la Licenciada Gabriela Brazales, quienes con su conocimiento lograron guiarme durante mi carrera, así como también en mi proceso de titulación.

A la Msc. (e). Ing. Marilyn Raza y a la Ing. Jacqueline Montesdeoca, que estuvieron guiándome con mucha paciencia y supieron buscar los mejores métodos de enseñanza durante mi proceso de titulación.

AUTORIA

Yo, Tania Paola Simbaña Gualotuña, autor del presente informe, me responsabilizo por los conceptos, opiniones y propuestas contenidos en el mismo.

Atentamente

Tania Paola Simbaña Gualotuña

Quito, Diciembre del 2017

DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA

Haber revisado el presente informe de investigación, que se ajusta a las normas institucionales y académicas establecidas por el Instituto Tecnológico Superior Internacional ITI, de Quito, por tanto se autoriza su presentación final para los fines legales pertinentes.

Msc. (e). Ing. Marilyn Raza

Quito, Diciembre del 2017

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DE TRABAJO FIN DE CARRERA

Conste por el presente documento la cesión de los derechos en trabajo fin de carrera, de conformidad con las siguientes cláusulas:

PRIMERA: La Msc. (e). Ing. Marilyn Raza y por sus propios derechos en calidad de Director del trabajo fin de carrera; y el Sr. /Srta. Tania Paola Simbaña Gualotuña por sus propios derechos, en calidad de autor del trabajo fin de carrera.

SEGUNDA:

UNO.- El Sr. /Srta. Tania Paola Simbaña Gualotuña realizó el trabajo fin de carrera titulado: **DISEÑO DE AUTOMÓVILES DE LA MARCA ECUATORIANA DE AUTOS ANDINO EN JUGUETES DE COLECCIÓN**, para optar por el título de, Tecnóloga en Diseño Gráfico-Industrial en el Instituto Tecnológico Superior Internacional ITI, bajo la dirección de la Msc. (e). Ing. Marilyn Raza.

DOS.- Es política del Instituto Tecnológico Superior Internacional ITI, que los trabajos fin de carrera se aplique, se materialicen y difundan en beneficio de la comunidad.

TERCERA: Los comparecientes, Msc. (e). Ing. Marilyn Raza, en calidad de director del trabajo fin de carrera y la Sr. /Srta. Tania Paola Simbaña Gualotuña, como autora del mismo, por medio del presente instrumento, tienen a bien ceder en forma gratuita sus derechos en el trabajo fin de Carrera titulado: **DISEÑO DE AUTOMÓVILES DE LA MARCA ECUATORIANA DE AUTOS ANDINO EN JUGUETES DE COLECCIÓN**, y conceden autorización para que el ITI pueda utilizar este trabajo en su beneficio y/o de la comunidad, sin reserva alguna.

CUARTA: Aceptación: Las partes declaradas que aceptan expresamente todo lo estipulado en la presente cesión de derecho.

Msc. (e). Ing. Marilyn Raza

Tania Simbaña G.

Quito, Diciembre del 2017

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
AUTORIA.....	iv
DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN	v
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DE TRABAJO FIN DE CARRERA.....	vi
INTRODUCCIÓN – PLAN	13
Nombre del proyecto	13
Marco contextual – Antecedentes	13
Problema de investigación.....	14
Idea a defender	14
Identificación de las variables	14
Objeto de estudio.....	14
Campo de acción	15
Justificación.....	15
Objetivos.....	15
Objetivo General.	15
Objetivos Específicos.	16
CAPÍTULO I: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	17
Marco Teórico	17
1. Marca Andino.....	17
1.1. Historia	18
1.2. Modelos de automóviles	18
1.3. Modelo 1.....	19
1.4. Modelo 2.....	20
2. Juguetes de colección.....	20
2.1. Historia	21
2.2. Tipos de juguetes.....	22
2.3. Materiales de que estén hechos	23
3. Packaging de juguetes.....	24
4. Diseño para juguetes.....	25
4.1. Materiales de juguetes	26
4.2. Etiquetado.....	26
4.3. Normas	27
4.4. Dimensiones	28
Universo y muestra.....	28

Metodología.....	28
Resultados obtenidos	29
Síntesis de la introducción.....	29
¿Qué es el IEPI?	30
4.5 Síntesis del capítulo.....	31
CAPÍTULO II: DIAGNÓSTICO	32
2.1. Antecedentes diagnósticos.....	32
2.2. Variables diagnósticas	32
2.3. Indicadores	34
2.4. Matriz de relación.....	34
2.5. Información primaria.....	35
2.5.2. Análisis e interpretación de resultados.	44
2.6. Síntesis del capítulo	45
CAPÍTULO III: PROPUESTA	46
3.1. Título de la propuesta – Descripción.....	46
3.2. Macro y micro localización	46
3.3. Esquema de la propuesta	47
3.4 Presupuesto.....	48
3.5 Desarrollo de la propuesta	53
Planos automóviles.....	53
Bocetos de los automóviles	55
Manual de Marca.....	57
3.6 Síntesis del capítulo.....	76
CONCLUSIONES.....	77
RECOMENDACIONES	78
REFERENCIAS	79
ANEXOS.....	80

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 MUESTRA	34
TABLA 2 ¿SABIA UD. QUE EL AUTOMÓVIL ANDINO FUE EL PRIMER AUTO ENSAMBLADO EN EL ECUADOR?	38
TABLA 3¿CONOCE LA MARCA DE AUTOMÓVILES ANDINO ENSAMBLADA EN ECUADOR?	38
TABLA 4 ¿CONOCE UD. DE LOS JUGUETES DE COLECCIÓN?	39
TABLA 5 ¿A UD. LE INTERESARÍA UNA COLECCIÓN DE JUGUETES DE LA MARCA DE AUTOMÓVILES DE LA MARCA ANDINO DEL ECUADOR?	39
TABLA 6 ¿DE QUÉ MATERIAL LE GUSTARÍA QUE FUERAN HECHOS LA COLECCIÓN?	40
TABLA 7 ¿LE GUSTARÍA CONTAR CON TODOS LOS MODELOS DE LOS AUTOMÓVILES ANDINO DEL ECUADOR?	40
TABLA 8 ¿LE GUSTARÍA QUE LOS JUGUETES DE COLECCIÓN TENGA UNA IMAGEN EMPRESARIAL QUE SE LA PUEDA IDENTIFICAR?	41
TABLA 9 ¿CUÁL SERIAL EL RANGO DE VALOR QUE ESTUVIERA DISPUESTO A PAGAR POR LA COLECCIÓN?	41
TABLA 10 ¿QUÉ NIVEL DE EDAD CREE UD. QUE SE INTERESA EN LOS JUGUETES DE COLECCIÓN?	42
TABLA 11 ¿CUENTA UD. CON ALGÚN JUGUETE DE COLECCIÓN?	42
TABLA 12 ¿CUENTA UD. CON ALGÚN JUGUETE DE COLECCIÓN?	43
TABLA 13 INSUMOS.....	48
TABLA 14 PRESUPUESTO DE AUTO ANDINO CLÁSICO.....	49
TABLA 15PRESUPUESTO AUTO ANDINO CAMIONETA	50
TABLA 16 PRESUPUESTO AUTO ANDINO MUIRA.....	51
TABLA 17 PRESUPUESTO AUTO ANDINO CAMIONETA MUIRA	52

Índice de Ilustraciones

ILUSTRACIÓN 1 MARCA ANDINO.....	17
ILUSTRACIÓN 2 HISTORIA	18
ILUSTRACIÓN 3 MODELO 1.....	19
ILUSTRACIÓN 4 JUGUETES DE COLECCIÓN.....	20
ILUSTRACIÓN 5 HISTORIA JUGUETES DE COLECCIÓN	21
ILUSTRACIÓN 6 TIPOS DE JUGUETES.....	22
ILUSTRACIÓN 7 MATERIALES DE QUE ESTÁN HECHOS LOS JUGUETES.....	23
ILUSTRACIÓN 8 PACKAGING DE JUGUETES	24
ILUSTRACIÓN 9 DISEÑO PARA JUGUETES	25
ILUSTRACIÓN 10 MATERIALES DE JUGUETES	26
ILUSTRACIÓN 11 ETIQUETADO	26
ILUSTRACIÓN 12 NORMAS.....	27
ILUSTRACIÓN 13 DIMENSIONES.....	28
ILUSTRACIÓN 14 ANTECEDENTES DIAGNÓSTICO	32
ILUSTRACIÓN 15 VARIABLES DIAGNÓSTICOS.....	32
ILUSTRACIÓN 16 RANGO DE EDADES	33
ILUSTRACIÓN 17 OCUPACIÓN.....	33
ILUSTRACIÓN 18 LOCALIZACIÓN.....	46
ILUSTRACIÓN 19 ESQUEMA DE LA PROPUESTA	47
ILUSTRACIÓN 20 ANDINO CLÁSICO.....	53
ILUSTRACIÓN 21 ANDINO MUIRA.....	53
ILUSTRACIÓN 22 CAMIONETA MUIRA	54
ILUSTRACIÓN 23 CAMIONETA ANDINO	54
ILUSTRACIÓN 24 BOCETO ANDINO CAMIONETA MUIRA.....	55
ILUSTRACIÓN 25 BOCETO ANDINO MUIRA.....	55
ILUSTRACIÓN 26 BOCETO ANDINO CAMIONETA	56
ILUSTRACIÓN 27 BOCETO ANDINO CLÁSICO.....	56
ILUSTRACIÓN 28 PORTADA	57
ILUSTRACIÓN 29 ÍNDICE.....	57
ILUSTRACIÓN 30 PRESENTACIÓN.....	58
ILUSTRACIÓN 31 INTRODUCCIÓN	58
ILUSTRACIÓN 32 MISIÓN Y VISIÓN.....	59
ILUSTRACIÓN 33 OBJETIVOS	59
ILUSTRACIÓN 34 IDENTIDAD CORPORATIVA DE LA MARCA	60
ILUSTRACIÓN 35 DISTINTIVO VISUAL	60

ILUSTRACIÓN 36 DISTINTIVO VISUAL	61
ILUSTRACIÓN 37 DISTINTIVO VISUAL	61
ILUSTRACIÓN 38 TIPOGRAFÍA CORPORATIVA.....	62
ILUSTRACIÓN 39 USOS ADECUADOS DEL DISTINTIVO VISUAL.....	62
ILUSTRACIÓN 40 USOS INADECUADOS DEL DISTINTIVO VISUAL	63
ILUSTRACIÓN 41 INADECUADOS DEL DISTINTIVO VISUAL	63
ILUSTRACIÓN 42 INADECUADOS DEL DISTINTIVO VISUAL	64
ILUSTRACIÓN 43 COLOR CORPORATIVO	64
ILUSTRACIÓN 44 SISTEMAS VISUALES DEL DISTINTIVO VISUAL.....	65
ILUSTRACIÓN 45 SISTEMAS VISUALES DEL DISTINTIVO VISUAL.....	65
ILUSTRACIÓN 46 SISTEMAS VISUALES DEL DISTINTIVO VISUAL.....	66
ILUSTRACIÓN 47 SISTEMAS VISUALES DEL DISTINTIVO VISUAL.....	66
ILUSTRACIÓN 48 SISTEMAS VISUALES DEL DISTINTIVO VISUAL.....	67
ILUSTRACIÓN 49 PLANIMETRÍA	67
ILUSTRACIÓN 50 PLANIMETRÍA	68
ILUSTRACIÓN 51 PLANIMETRÍA	68
ILUSTRACIÓN 52 APLICACIÓN CORPORATIVAS DE LA MARCA	69
ILUSTRACIÓN 53 MEMBRETE	69
ILUSTRACIÓN 54 TARJETA PERSONAL	70
ILUSTRACIÓN 55 SOBRE CARTA.....	70
ILUSTRACIÓN 56 CARPETA	71
ILUSTRACIÓN 57 CORREO DIRECTO	71
ILUSTRACIÓN 58 CD	72
ILUSTRACIÓN 59 UNIFORMES	72
ILUSTRACIÓN 60 UNIFORMES	73
ILUSTRACIÓN 61 GORRAS	73
ILUSTRACIÓN 62 MOQUILLAS	74
ILUSTRACIÓN 63 PARQUES AUTOS	74
ILUSTRACIÓN 64 EMPAQUES	75
ILUSTRACIÓN 65 PÁGINA FACEBOOK	75
ILUSTRACIÓN 66 MAQUETACIÓN ANDINO CLÁSICO.....	83
ILUSTRACIÓN 67 MAQUETACIÓN ANDINO CAMIONETA	83
ILUSTRACIÓN 68 MAQUETACIÓN ANDINO CAMIONETA MUIRA	84
ILUSTRACIÓN 69 MAQUETACIÓN ANDINO MUIRA	84
ILUSTRACIÓN 70 CORTE CAMIONETA ANDINO.....	85
ILUSTRACIÓN 71 CORTE CAMIONETA MUIRA	85
ILUSTRACIÓN 72 CORTE ANDINO MUIRA.....	86
ILUSTRACIÓN 73 AUTOS ANDINOS	86
ILUSTRACIÓN 74 PINTURA ANDINO CAMIONETA	87

ILUSTRACIÓN 75 PINTURA ANDINO CLÁSICO.....	87
ILUSTRACIÓN 76 PINTURA ANDINO MUIRA.....	88
ILUSTRACIÓN 77 PINTURA ANDINO CAMIONETA MUIRA	88
ILUSTRACIÓN 78 COLECCIÓN ANDINO AUTOS	89
ILUSTRACIÓN 79 FOTOGRAFÍAS	89
ILUSTRACIÓN 80 FOTOGRAFÍAS	90
ILUSTRACIÓN 81 FOTOGRAFÍAS	90
ILUSTRACIÓN 82 FOTOGRAFÍAS	91
ILUSTRACIÓN 83 FOTOGRAFÍAS	91
ILUSTRACIÓN 84 COLECCIÓN AUTOS POPULACHOS	92
ILUSTRACIÓN 85 EMPAQUETADO	92

INTRODUCCIÓN – PLAN

Nombre del proyecto

DISEÑO DE AUTOMÓVILES DE LA MARCA ECUATORIANA DE AUTOS
ANDINO EN JUGUETES DE COLECCIÓN.

Marco contextual – Antecedentes

La planta AYMESA/Automóviles del Ecuador S.A. es un ensamblador de automotores de Ecuador, con domicilio en la ciudad de Quito, que desde 1970 se dedica al montaje, ensamblaje y construcción de automotores, siendo pionero en el mercado ecuatoriano. Cuando la fabricación de automóviles en el Ecuador tiene sus orígenes a finales de los años sesenta y principios de los setenta, época en la cual se pusieron las bases de la industria automotriz ecuatoriana, la planta de AYMESA produce uno de los primeros vehículos de diseño local el Andino, exportando 1000 unidades y haciendo historia dentro de la incipiente industria ecuatoriana.

A principios de esa década, la planta AYMESA iniciaba sus operaciones como dealer de las marcas Vauxhall y Bedford. Su hito histórico llegó tres años más tarde cuando estableció el proyecto BTV (Basic Transportation Vehicle), del cual nació el mítico “Andino”.

El proyecto fue concebido por el constructor estadounidense General Motors como un medio de transporte básico para motorizar a los países en vías de desarrollo.

Un juguete de acción es un muñeco de un personaje, hecha de plástico o algún otro material. A menudo está basada en el personaje de alguna película, historieta, videojuego, anime o serie de televisión. También ocurre a la inversa: se crean este tipo de obras con el fin de vender figuras de acción. Estos juguetes de acción se suelen vender como juguetes para niños o como artículos de colección de adultos. A veces los juguetes de acción a las que se les puede cambiar la ropa son denominadas muñecos de acción a diferencia de aquellas que poseen toda o la mayoría de su ropa pintada sobre el material que forma la figura.

Los juguetes de acción son especialmente apreciadas por los niños varones, ya que representan características tradicionalmente masculinas. Mientras que la mayoría son

comercializados como juguetes para niños, la figura de acción ha ido ganando aceptación como un elemento de colección para adultos y han sido producidas específicamente con este propósito.

Problema de investigación

Teniendo en cuenta que los países matrices en la fabricación de los juguetes de colección son provenientes de Estados Unidos o Europa, ya que en esos estados existe una grande demanda en la fabricación de dichos juguetes contando con grandes industrias para fabricarlos como también una gran cantidad de información para poder crearlos ya que existen variedad de películas, series, marcas de autos importantes que les ayudara para sacar replicas idénticas o sustitos de los protagonistas.

Mientras tanto que en nuestro país no existen fábricas o materiales que se puedan acomodar para la elaboración de dichas colecciones, porque no hay referencias propias de nuestro ni creaciones de películas o algo referente que pueda llamar la atención del consumidor. Así que los comerciantes prefieren exportar los juguetes de otros países para distribuir aquí, dando un costo elevado al producto como también de materia prima dañinos para el medio ambiente.

Idea a defender

El tema de investigación se tratará sobre la creación de juguetes de colección de la marca Andino en automóviles, ya que no hay juguetes en Ecuador que tengan esta línea.

Identificación de las variables

Objeto de estudio

Para la ejecución del presente trabajo se realizara juguetes de colección ya que se comercializa a nivel mundial, tomando como referencia alguna tendencia popular que se presente en ese momento o algo representativo del país que son creados, con esto se dará un plus propio tomando la marca Andino ya que fue los primeros automóviles ensamblados en el Ecuador. Y así serán juguetes de colección con identificación y creación de Ecuador.

Campo de acción

Se va a ejecutar en el Ecuador ya que hay poca demanda de juguetes de colección por esto se crea este proyecto.

Justificación

Con la escasez de automóviles en juguetes de colección en Ecuador, tomando en cuenta que la matriz de la investigación se realizara en la ciudad de Quito ya que podemos encontrar mayor producción en cuanto a la materia prima que se utilizara en la fabricación de los juguetes, contando con las grandes industrias. Con esto tenemos la necesidad de diseñar y crear a base de la marca Andino una colección en juguetes ya que en la actualidad no contamos con dichos proyectos y los obtenidos fueron traídos de otros países que son pionero en este tipo de creaciones.

En todos los diferentes juguetones podemos apreciar los tipos de juguetes que cuentan con alguna característica de dicha colección, y todos son de autos de marcas reconocidas, de otros lugares y no tanto de este país, ya que no existen tanta diversidad de vehículos que sean nativos.

Por lo cual se planea dar a conocer los primeros automóviles que fueron creados por la empresa Aymesa, que fueron los ensambladores de los vehículos de la marca Andino, cabe recalcar que solo fueron creados dos tipos de variantes de automóviles y los demás fueron replicas con modificaciones.

Con el presente trabajo se busca conocer los medios de transporte que se utilizaba en el Quito antiguo, así con una madera divertida y entretenida poder dar un plus y preferencia al consumidor.

Objetivos

Objetivo General.

Diseñar juguetes de colección la marca de automóviles Andino, para innovar en la conservación y promoción de los primeros automóviles del Ecuador, mediante el diseño gráfico y prototipo.

Objetivos Específicos.

- Fundamentar teóricamente fuentes primarias y secundarias para el sustento del diagnóstico y la propuesta.
- Diagnosticar los gustos y preferencias del consumidor por medio de encuestas con su análisis respectivo que determinen la oferta, la aceptación y demanda potencial que indiquen los canales de comercialización del producto. Respecto a la implementación de juguetes de colección de la marca Andino dentro del Distrito Metropolitano de Quito.
- Proponer a base de la creación de automóviles en juguetes de colección, dándole un plus de nacionalidad propia con la marca andino que fueron los primeros autos ensamblados en Ecuador.

CAPÍTULO I: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Marco Teórico

1. Marca Andino



Ilustración 1 Marca Andino

Fuente: <https://patiodeautos.com/revista/generales/historia-auto-hecho-ecuador>

Autor: Anónimo

Mediante la Ley de Fomento al Sector Automotor, durante el mandato del presidente José María Velasco Ibarra, marcó el nacimiento de la industria automovilística ecuatoriana. Para lo cual se utilizó para la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (Cepal) para que los países de la región iniciaran procesos de desarrollo por sustitución de importaciones, con el fin de promover el crecimiento de sus economías. De esta manera en el año de 1970 se fundó la empresa Autos y Máquinas del Ecuador (Aymesa), que inició sus procedimientos de ensamblaje de vehículos en 1973 con el Andino. El proyecto fue creado por el constructor estadounidense General Motors como un medio de transporte básico para motorizar a los países en vías de desarrollo. (Comercio, 2011)

1.1. Historia



Ilustración 2 Historia

Fuente: <https://patiodeautos.com/revista/generales/historia-auto-hecho-ecuador>

Autor: Anónimo.

Su nombre original era BTV (Basic Transport Vehicle) y popular conocido como Andino para los quiteños, Ecuador vio aparecer en 1972 el primer auto diseñado y ensamblado en su área, dándole una importancia a la industrialización de automóviles en nuestro país.

El Andino surgió como un proyecto de Aymesa, bajo el diseño de Carlos Almeida, quien entonces trabajaba como asistente de ingeniería de dicha compañía.

La creación del primer automóvil Andino fue inspirada por el gobierno militar de Guillermo Rodríguez Lara, durante la época del boom petrolero (década del 70). El objetivo fue crear un vehículo que favorezca al sector agrícola en las zonas rurales. Así Aymesa logró establecer 1.000 unidades, que fueron comercializadas en Ecuador y, una proporción pequeña, exportadas a Colombia. (autos, 2017)

1.2. Modelos de automóviles

El automóvil que necesitaba el país a inicios de los setenta estaba alejado de ideales de comodidad. La respuesta es sencilla, no era viable tener un carro tan lujoso en medio de volcanes activos, carreteras hostiles y ciudades desordenadas, tan solo las personas necesitaba una forma de transportarse y poder transportar sus pertenencias de un lugar a otro sin mayor esfuerzo.

Al Ecuador le hacía falta un vehículo práctico, económico y que ayude a campesinos o pequeños empresarios a desarrollar sus negocios. AYMESA dio en el clavo y construyó un carro práctico, útil y accesible.

Para 1973, autos deportivos de lujo como el Delorean salían de su fábrica en Escocia. Pero en el país, la unidad No. 001 del Andino salió de su fábrica conducido por el mismísimo Guillermo “Bombita” Lara, presidente que gobernaba el país en aquella época. La simbología fue clara: el Andino sería el carro del pueblo, el transporte que acompañaría al auge económico más importante en la historia del país. (Echeverría, 2015)

1.3. Modelo 1



Ilustración 3 Modelo 1

Fuente: <https://patiodeautos.com/revista/generales/historia-auto-hecho-ecuador>

Autor: Anónimo.

Delimitada al sur de Quito, la planta de Aymesa introdujo dos diseños de Andino en el mercado. El primero era uno tipo jeep, con motor 1.2 litros y opciones de puertas de vinilo y puertas de metal con ventanas corredizas. De este modelo obtuvieron algunas modificaciones como: la carrocería tiene líneas de acabado muy básicas, con dobleces de 90°. De este modelo hubo dos variantes, diferenciables por el detalle de las puertas adaptadas a su cabinaje: Una con puertas de lona, y otra dotada de puertas de chapa de acero con dos láminas de vidrio templado en la ventanilla, de apertura corrediza. (autos, 2017)

1.4. Modelo 2

Mientras que el segundo modelo era el conocido 1.4 litros con mejores acabados y opción pick up, cabina simple, cuya carrocería omitía los guardafangos delanteros y los estribos laterales, de pronto sus acabados un tanto más aerodinámicos para su época por el doblez con curvatura simple. Este modelo tuvo variantes tipo monovolumen gracias al chasis más elevado y sus dimensiones ensanchadas en todos los aspectos. También cabe resaltar que para los dos modelos se podía realizar modificaciones propias de sus propietarios. (autos, 2017)

2. Juguetes de colección



Ilustración 4 Juguetes de colección

Fuente: http://www.teinteresa.es/ocio/Coches-camiones-aviones-juguete-subasta_5_1317518240.html

Autor: Betty

La historia de los juguetes vistos como verdaderas obras artísticas se iniciaron a los mediados de la década de los años 90 en Hong Kong, cuando los artistas Michael Lau y Eric So, emplearon el soft vinyl (vinilo suave) para crear versiones limitadas de juguetes coleccionables dirigidos a un público adulto. Con esto poder dar a conocer de los diferentes personajes que marcan una sensación en ese momento ya sea por películas, marcas importantes entre otros. (Coleccionistas.com, 2010)

2.1. Historia



Ilustración 5 historia Juguetes de colección

Fuentes: <http://www.mundodiversal.es/la-coleccion-de-coches-de-juguete-mas-grande-del-mundo/>

Autor: Anónimo.

Con este movimiento urbano recibiendo el nombre de art toy o vinyl toy y consistió, en un principio, en crear muñecos de cinco a 20 centímetros sobre una base blanca o negra. Algunos de los artistas y diseñadores retomaban las figuras de personajes animados famosos como el icónico Mickey Mouse.

Conforme se fue haciendo popular, grandes pintores, grafiteros, dibujantes de cómic e ilustradores empezaron a personalizarlos no sólo en países orientales, pronto invadieron el mercado anglosajón y europeo. Así también empezaron a expórtalos a casi todo el mundo, ya que era existe una gran demanda de estos artículos y en algunos países no los pueden crear por si solos.

En la actualidad, existen empresas que se dedican a la venta de estos juguetes, a los cuales se les han llegado a agregar accesorios tecnológicos como altavoces, luces de colores, rayos láser, memorias USB y discos duros. Para que con esto pueden ser llamativos y con un plus innovador para los consumidores de los juguetes de colección.

A pesar de todo esto, la corriente artística del art toy todavía se mantiene entre la élite, debido a que las piezas suelen ser costosas. (Coleccionistas.com, 2010)

2.2. Tipos de juguetes



Ilustración 6 Tipos de Juguetes

Fuentes: <https://wow-rider.com/tipos-de-juguetes/>

Autor: Anónimo.

- 1 Play Doh - Dentista Bromista
- My Little pony – Castillo del Imperio de Cristal
Play Doh – Castillo de Helados
- Furreal Friends – Drago mi Dragón Mágico
Nerf – Modulus Tri Strike
- Disney Descendants – Villanas Clásicas
Nerf – Rival Zeuz MXV 1200
- Play Doh (Doh Vinci) – Kit de Diseño de Lujo
Avengers – Figura de 12cm Eléctrico
- Sr. y Sra. Cara de Papa Clásicos
Star Wars – R2 –D2
- Juegos de mesa - Monopoly México
Yokai Watch - Yokai Watch Reloj
- Juegos de mesa -¿Que dijo?
Nerf – Hyperfire
- Juegos de mesa –Pastelazo
Troll – Troll Clásico
- Equestria Girls – Mini Equestria Girls Básica
Furreal Friends - Botitas
- Baby Alive – Sara Comiditas Divertidas
- Taximania® colección de carritos a escala 1:64, que simulan taxis, camione

- Adventure Wheels® carritos a escala 1:64 de colección, tuneados y futuristas.
- Adventure Force® figuras de acción 3 ¾.
- Brittany® muñecas de plástico (tipo Barbie).
- Baby Boutique® muñecas bebés y accesorios. Exclusiva de Walmart.
- Kidz Time® línea de Preescolar para niños de entre 3 meses y 3 años de edad
- Friends Boutique® productos misceláneos para hacer bisutería para niñas.
- Delicious Factory® juegos de té y accesorios.
- Wonder Ponyland® variedad de ponys y accesorios.
- Next® bicicletas, patines y patinetas. (Sola, 2016)

2.3. Materiales de que estén hechos



Ilustración 7 Materiales de que están hechos los juguetes

Fuente: <http://ecodiseno.tumblr.com/post/27852092004/tsuchinoco-muebles-y-juguetes-para-niños>

Autor: Anónimo.

El objetivo es crear figuras con diferentes materiales como el vinil, ABS, madera resina o el papel. (Carias, 2014)

3. Packaging de juguetes



Ilustración 8 Packaging de juguetes

Fuente: <https://www.frogx3.com/2015/10/21/19-curiosos-disenos-de-empaques-de-juguetes/>

Autor: Anónimo.

El objetivo es que el packaging proteja al producto en cuestión durante su traslado a los centros de venta, su permanencia en un depósito o en un local y su manipulación. Con esto se ofrecerá un producto de buena calidad para los consumidores de dichos juguetes.

Otra característica importante del packaging es que permite transmitir información al consumidor. En el packaging suelen detallarse datos del fabricante y del producto, fecha de vencimiento, componentes, así como también los cuidados que necesitan los juguetes para su mantenimientos, las indicaciones de cómo deben ser armados entre otros.

Las empresas suelen prestar mucha atención al packaging ya que se trata de una carta de presentación ante el potencial comprador. Por eso el empaque debe llamar la atención y resultar vistoso: esto permite que el producto se destaque frente a otros. Con esto poder llegar al consumidor para que lo adquiera sin ninguna novedad. (Gardey, 2014)

4. Diseño para juguetes



Ilustración 9 Diseño para Juguetes

Fuente: <https://arqdisa.blogspot.com/2012/11/juguetes-de-diseno-de-carton.html>

Autor: Anónimo.

Los juguetes han sido, desde tiempos inmemorables, objetos destinados a los niños, ya que más que se utilizaba para jugar podía utilizar como método de aprendizaje ya que fueron creados por un por un acción propia de su país de origen, desde los primeros juguetes de madera, hasta los diseñados y fabricados con los materiales más modernos.

En general, un juguete tiene como objetivo ser un instrumento de juego y al mismo tiempo ser un medio de nociones, con el objetivo de que el niño desarrolle su creatividad e intelecto.

Para diseñar correctamente un juguete hay que tener en cuenta muchos aspectos (edad, finalidad, requisitos, lugar de juego...etc), pero uno de los mayores inconvenientes que se dan hoy día en la fabricación de juguetes es que no se tiene en cuenta la importancia del juguete como medio de desarrollo personal, es más, a menudo solo se contempla como un objeto con el que tener entretenido al niño. Por eso, es importante tener en cuenta los pilares básicos en el diseño de juguetes, desde el punto de vista psicológico hasta la ergonomía y estética del mismo, para de este modo llegar a diseñar juguetes útiles en la formación de los niños. También con esto poder crear juguetes de colección destinado a los adultos ya que ellos son fanáticos de las películas o con marcas de automóviles que son reconocidos mundial mente. Además que hay una gran demanda dentro de ese determinado grupo de consumidores. (Juguetes.es, 2013)

4.1. Materiales de juguetes

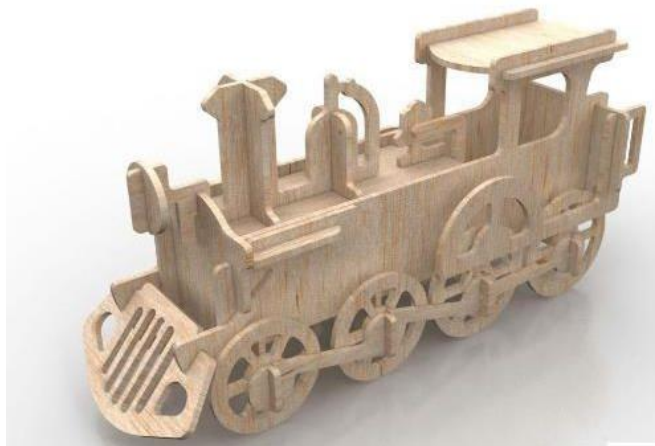


Ilustración 10 Materiales de juguetes

Fuente: <https://www.clasf.com.ar/vendemos-figuras-en-mdf-de-todo-consulte-por-variedad-en-argentina-5167747/>

Autor: Anónimo.

Estos juguetes pueden ser de diferentes materiales, como el plástico el vinil, la madera, el metal, el papel, entre otros. El objetivo es crear figuras con diferentes materiales como el vinil (vinyl toys), ABS madera (wooden toys), resina (resin toy) o el papel (paper toys). Con esto podemos utilizar dichos materiales para cada diferente juguete ya que se cuenta con material desde su componentes suaves, hasta para los juguetes que necesita dudar para su manipulación. (Carias, 2014)

4.2. Etiquetado



Ilustración 11 Etiquetado

Fuente: https://www.tikkurila.com/industrial_coatings/products/ce_products

Autor: Anónimo.

Para poder comercializar juguetes en el marco de la Unión Europea éstos deben disponer del marcado "CE" que nos indica que el juguete es conforme a las disposiciones de la Directiva y que, salvo prueba que demuestre lo contrario, garantiza que cumple los requisitos legales sobre seguridad de sus usuarios. CE significa ‘Conformité Européene’, es decir, ‘Conformidad Europea’ y el marcado con estas siglas nos indica que el artículo

así identificado cumple todos los requisitos y evaluaciones de conformidad europeos. Este marcado debe aparecer visible (legible e indeleble) en el juguete o en el embalaje.

Con esto nos ayuda a verificar la buena calidad que es fabricado el juguete y que no va a ser riesgoso la manipulación como para los niños y adultos que compren la dicha colección.(seguro.com, s.f.)

4.3. Normas



Ilustración 12 Normas

Fuente: <https://www.seguridadinfantil.org/seguridad-de-los-juguetes>

Autor: Ángeles Miranda.

- **Propiedades físicas y mecánicas:** Deben evitar que el juguete pueda provocar lesiones corporales por los elementos que lo componen o por la inestabilidad del mismo. Con esto poder proteger al cliente de alguna incomodidad.
- **Propiedades químicas:** Todos los materiales de fabricación que lo componen no deben producir efectos tóxicos, irritantes o quemaduras al entrar el niño en contacto con el juguete.
- **Propiedades eléctricas:** No pueden superar los 24 V y todos los elementos relacionados con fuentes de energía no pueden ser accesibles a la manipulación infantil.
- **Propiedades higiénicas:** Su fabricación ha de garantizar las condiciones de higiene necesarias para evitar riesgos de infección o enfermedad.
- **Inflamabilidad:** están prohibidos todos los juguetes con riesgo de inflamabilidad por contacto con llama o cualquier otra fuente de fuego, para ello se trata todos los componentes en el proceso de fabricación. (Mundo, 2017)

Siguiendo todas las normas establecidas podemos diseñar la colección de juguetería de la mejor forma, sin poner en riesgo la salud física y mental de los clientes, para poder garantizar un servicio de calidad y garantía.

4.4. Dimensiones

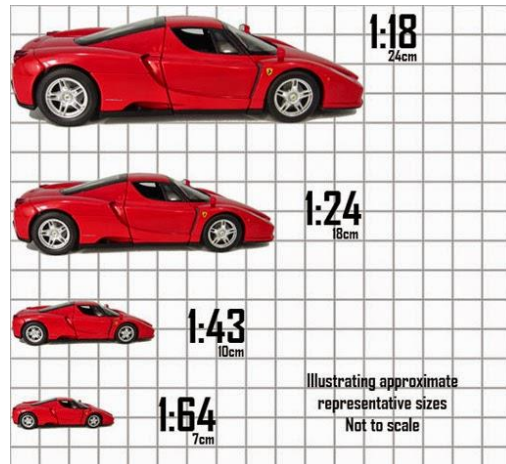


Ilustración 13 Dimensiones

Fuentes: <http://juguetesdecoleccion.com/las-escalas-de-autitos/116/>

Autor: Anónimo.

El tamaño suele variar desde 2.5 pulgadas hasta 16.5 pulgadas, aunque se pueden crear figuras a gran escala para exposiciones o coleccionistas, las cuales en su mayoría están hechas de fibra de vidrio. (Carias, 2014)

Universo y muestra

Geográficamente se plantea la distribución de estudio en el Distrito Metropolitano de Quito ubicado en el centro norte de la República del Ecuador, Provincia de Pichincha con una población económicamente activa de la zona administrativa municipal “Eugenio Espejo”, en el sector Iñaquito.

Metodología

Se estudiará mediante técnicas de recolección de datos el nivel cognoscitivo que poseen individuos acerca de juguetes de colección y el impacto que recibe por su parte, mediante técnicas de investigación de campo, siendo una investigación descriptiva ya que se obtendrá conocimientos directamente de quienes son los consumidores del producto, al igual que los conocimientos serán llevados a la práctica para plasmarlos en dicha colección de juguetes.

Resultados obtenidos

Con este proyecto vamos a lograr que el mercado del Ecuador se inclemente, en cuanto a calidad o producción de juguetes de colección.

Síntesis de la introducción

Desarrollando una investigación clara y profunda sobre el rediseño y creación de automóviles en juguetes de colección, damos a conocer los escasos de dichos juguetes ya que solo en nuestro país producen juguetes normales, lo cual quiere decir que no son iguales a las marcas extranjeras como ejemplo Fisher-Price, Lego, son marcas que tienen renombre al momento de hacer detalles, estructuras con materiales más desarrollados o más aplicados a diferencia que en Ecuador tiene el uso de un material específico en este caso bien sea madera o plástico.

Los automóviles de colección de otros países como Estados Unidos, vemos que tiene una fuerte demanda a diferencia que en nuestro país no la hay, por esto vamos a desarrollar este proyecto. Es fundamental para el aprendizaje de sus habitantes como para los extranjeros, ya sean por sus formas, colores, tamaños, por referencia a películas famosas o por ser de marcas reconocidas, le damos a conocer el refuerzo que ellos dan a conocer este tipo de cosas a través de los juguetes porque hacen comercialización ejecutando prototipos en juguetes o también sacan sustitutos. Pero en nuestro país solo adopto dichos juguetes, ya que aquí no existen empresas enfocadas a diseñar y reproducir automóviles en juguetes de colección de los primeros que llegaron a Ecuador.

Teniendo en cuenta esta información y sabiendo la importancia que existe este tipo de juguetes en la sociedad ya que hay en la actualidad muchas demandas en fanáticos de automóviles de colección, para esto podemos contar con la propia marca llamada Andino, de vehículos que fueron ensamblados en Quito, con esto poder ofrecer otras nuevas y actualizadas conveniencias de juguetes de colección de automóviles, dándole un plus de renovación divertida y creativa al tener contacto con dichos juguetes y así poder conseguir la preferencia de los clientes.

Por lo tanto Podríamos dar a conocer los primeros automóviles de dicha época, contando sus dos diseños de Andino en el mercado. El primero era uno tipo jeep, con motor 1.2 litros y opciones de puertas de vinilo y puertas de metal con ventanas corredizas.

Mientras que el segundo modelo era el conocido 1.4 litros con mejores acabados y opción pick up, junto a una carrocería duradera pero muy básica, era una camioneta simple, con plataforma Bedford, muy modificable por aquellos quienes realizaban sus propias transformaciones, tanto como sus colores de cada automóvil, así poder demostrar al usuario como se originó la marca Andino en Ecuador y así mostrar a los consumidores de donde surgió el avance en el transporte en la ciudad.

¿Qué es el IEPI?

El Instituto Ecuatoriano de la Propiedad Intelectual (IEPI) es el ente estatal que regula y controla la aplicación de las leyes de la propiedad intelectual, es decir, las creaciones.

El IEPI es una Institución revolucionaria que promueve a la propiedad intelectual en el Ecuador, como una herramienta para alcanzar el “sumak kawsay o buen vivir”, a través de la democratización del conocimiento y de la puesta al servicio de la sociedad de los avances tecnológicos y científicos de la humanidad, precautelando la soberanía nacional y los derechos de los ciudadanos y ciudadanas.

El IEPI es el Organismo Administrativo Competente para propiciar, promover, fomentar, prevenir, proteger y defender a nombre del Estado Ecuatoriano, los derechos de propiedad intelectual reconocidos en la Ley y en los tratados y convenios internacionales, sin perjuicio de las acciones civiles y penales que sobre esta materia deberán conocerse por la Función Judicial.

El IEPI es una institución comprometida con la promoción de la creación intelectual y su protección. Promueve una gestión de calidad, talento humano competitivo y servicios técnicos que satisfagan las necesidades de los usuarios de acuerdo a la Ley nacional, los tratados y convenios internacionales vigentes. (Intelectual, s.f.)

4.5 Síntesis del capítulo

Con la recopilación de estos datos, damos a detallar de manera general el desarrollo del proyecto ya que definimos desde la marca inicial del juego de colección, hasta sus medidas, dándoles a conocer todo lo que va a ir incluido dentro de dicha colección.

Además se pudo observar que la juguetería contara con todos los normas y reglas establecidas para la creación y diseño de cada una de ellas, con esto se podrá dar una mejor comercialización sin riesgos y que el cliente este satisfecho por el producto final.

CAPÍTULO II: DIAGNÓSTICO

2.1. Antecedentes diagnósticos

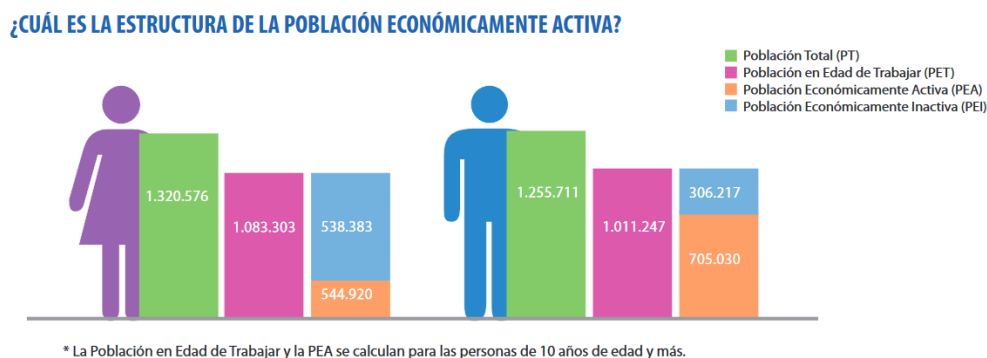


Ilustración 14 Antecedentes Diagnóstico

Fuente: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manu-lateral/Resultados-provinciales/pichincha.pdf>

Autor: Ecuador en cifras.

Se plantea la distribución de estudio en la República del Ecuador, con una población económicamente activa, el total de individuos es de 2.576,287 habitantes.

2.2. Variables diagnósticas

Resultados Censo de Población

Provincias ☐ Cantones: ☒

2010

PICHINCHA

QUITO

Consultar

Total	2.239.191
Mujeres	1.150.380
Hombres	1.088.811

Ilustración 15 Variables Diagnósticas

Fuente: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manu-lateral/Resultados-provinciales/pichincha.pdf>

Autor: Ecuador en cifras.

Rango de edad	2001	%	2010	%
De 95 y más años	3.829	0,2%	1.619	0,1%
De 90 a 94 años	6.294	0,3%	4.639	0,2%
De 85 a 89 años	11.092	0,5%	10.760	0,4%
De 80 a 84 años	17.445	0,7%	20.187	0,8%
De 75 a 79 años	25.513	1,1%	27.990	1,1%
De 70 a 74 años	35.569	1,5%	40.040	1,6%
De 65 a 69 años	43.818	1,8%	57.014	2,2%
De 60 a 64 años	54.407	2,3%	72.702	2,8%
De 55 a 59 años	66.296	2,8%	94.397	3,7%
De 50 a 54 años	92.256	3,9%	114.630	4,4%
De 45 a 49 años	247.627	10,4%	142.926	5,5%
De 40 a 44 años	110.756	4,6%	154.206	6,0%
De 35 a 39 años	141.919	5,9%	180.504	7,0%
De 30 a 34 años	163.413	6,8%	208.179	8,1%
De 25 a 29 años	182.114	7,6%	238.668	9,3%
De 20 a 24 años	204.363	8,6%	246.050	9,6%
De 15 a 19 años	249.075	10,4%	238.705	9,3%
De 10 a 14 años	246.651	10,3%	241.334	9,4%
De 5 a 9 años	243.651	10,2%	244.844	9,5%
De 0 a 4 años	242.729	10,2%	236.893	9,2%
Total	2.388.817	100,0%	2.576.287	100,0%

Ilustración 16 Rango de Edades

Fuente: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manu-lateral/Resultados-provinciales/pichincha.pdf>

Autor: Ecuador en cifras.

Ocupación*	Hombre	Mujer
Empleado/a u obrero/a privado	346.606	226.700
Jornalero/a o peón	50.642	9.902
Patrono/a	29.150	21.571
Empleado u obrero del Estado, Municipio o Consejo Provincial	86.744	61.650
Socio/a	11.641	6.663
Cuenta propia	123.777	104.859
Trabajador/a no remunerado	7.843	7.678
Empleado/a doméstico/a	2.451	56.590
No declarado	17.291	18.874
Total	676.145	514.487

*Personas ocupadas de 10 años y más.

Ilustración 17 Ocupación

Fuente: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manu-lateral/Resultados-provinciales/pichincha.pdf>

Autor: Ecuador en cifras.

2.3. Indicadores

- Con esto realizará la encuesta a un rango de 20 a 35 años de edad de los habitantes.
- Una encuesta realizada por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) en Quito, Guayaquil, Cuenca, Ambato y Machala reveló que el 83% de 9.744 hogares analizados pertenecen a la clase media. De este porcentaje el 11,2% representa al estrato medio alto; el 22,8% al medio típico; y el 49,3% al medio bajo. En tanto, el 1,9% de los hogares estudiados pertenece a la clase alta; y el 14,9% a la baja. (El Telégrafo, 2011)

2.4. Matriz de relación

Para calcular la muestra sobre los consumidores óptimos de los juguetes de colección y que demande posiblemente el producto en estudio es de 125 personas que transitan el sector, según el INEC, Instituto Nacional de Estadísticas y Censos al año 2010.

El tamaño de la muestra y su cálculo es un factor importante para concretar la fase que determine el nivel de confianza en los resultados alcanzados, la fórmula de cálculo será la siguiente:

N: tamaño de la población	N: 125
pq: posibles diferencias obtenidas en las respuestas de los instrumentos que se aplican, es una constante: 0,25.	pq: 0,25.
e: margen de error, la aceptación porcentual de equivocación en los resultados.	e: 0,05
z: nivel de confianza de la información.	z: 2,57

Tabla 1 Muestra

Autor: Tania Simbaña G.

$$\Delta = \frac{N}{1 + \frac{e^2 \times (N - 1)}{z^2 \times pq}}$$

$$\Delta = \frac{125}{1 + \frac{0,05^2 \times (125 - 1)}{2,57^2 \times 0,25}}$$

$$\Delta = \frac{125}{1 + \frac{0,0025 \times (124)}{6,6049 \times 0,25}}$$

$$\Delta = \frac{125}{1 + \frac{0,31}{1,651225}}$$

$$\Delta = \frac{125}{1 + 0,1877}$$

$$\Delta = \frac{125}{1,1877} = 105,2454$$

$$\Delta = 105$$

105 es el número de encuestas que se realizarán para conocer gustos, preferencias y demandas acerca del producto.

2.5. Información primaria

La encuesta va dirigida para las personas económicamente activas en un rango de 17 a 35 años de edad de los habitantes con lo cual se considerado como el público que más conoce de los vehículos de la marca Andino del Ecuador.



En la siguiente encuesta necesitamos su opinión sobre el tema de juguetes de colección de automóviles de la marca Andino del Ecuador.

Instrucciones:

- Marque con una “X” en la que más se adapte en su opinión.
- Si en la primera pregunta su respuesta es “No” por favor continúe la encuesta.

1. ¿Sabia Ud. que el automóvil Andino fue el primer auto ensamblado en el Ecuador?

a. Si

b. No

2. ¿Conoce la marca de automóviles Andino ensamblada en Ecuador?

a. Sí

b. No

3. ¿Conoce Ud. De los juguetes de colección?

- a. Sí
 - b. No
4. ¿A Ud. le interesaría una colección de juguetes de automóviles de la marca de Andino del Ecuador?
- a. Sí
 - b. No
5. ¿De qué material le gustaría que fueran hechos la colección?
- a. Madera MDF
 - b. Cartón
 - c. Metal
 - d. plástico
6. ¿Le gustaría contar con todos los modelos de los automóviles Andino del Ecuador?
- a. Sí
 - b. No
7. ¿Le gustaría que los juguetes de colección tenga una imagen empresarial que se la pueda identificar?
- a. Sí
 - b. No
8. ¿Cuál sería el rango de valor que estuviera dispuesto a pagar por la colección?
- a. 5-10
 - b. 10-15
 - c. 15-20
9. ¿Qué nivel de edad cree Ud. que se interesa en los juguetes de colección?
- a. 10-20 años
 - b. 21-30 años
 - c. 31-40 años
 - d. Otros

10. ¿Cuenta Ud. con algún juguete de colección?

- a. Si b. No

11. ¿Qué tipo de juguetes de colecciones tiene Ud.?

- Carros
- Legos
- Juguetes de acción
- Otros

La entrevista se ha tomado los conocimientos de ciertos profesionales en el área de Diseño Gráfico que nos van a pautar, si nuestra propuesta es favorable o no es favorable.



Le presentan una serie de situaciones sobre el tema Juguetes de colección de la marca de automóviles Andino del Ecuador. Los cuales debería responder en lo que más se adapte en su opinión.

- 1.- ¿Ud. cree que es importante crear un juguete de colección con referencia a los automóviles andino del Ecuador?
- 2.- La propuesta de realizar los juguetes de colección va ser a base de madera MDF, ¿Cree Ud. Que es factible que la colección sea trabajado en este material o cual material nos recomendaría hacer la dicha colección?
- 3.- ¿Considera Ud. que la propuesta de los juguetes de colección de la marca de automóviles Andino, va a tener una demanda sí, no o porque y cuál sería los aspectos para poder manejar mejor la imagen de esta propuesta de juguetes?
- 4.- ¿De qué tamaño considera Ud. que deberían ser los juguetes de la colección?
- 5.- ¿Consideraría Ud. Que la colección deba contar con un packing?

2.5.1. Presentación gráfica de resultados

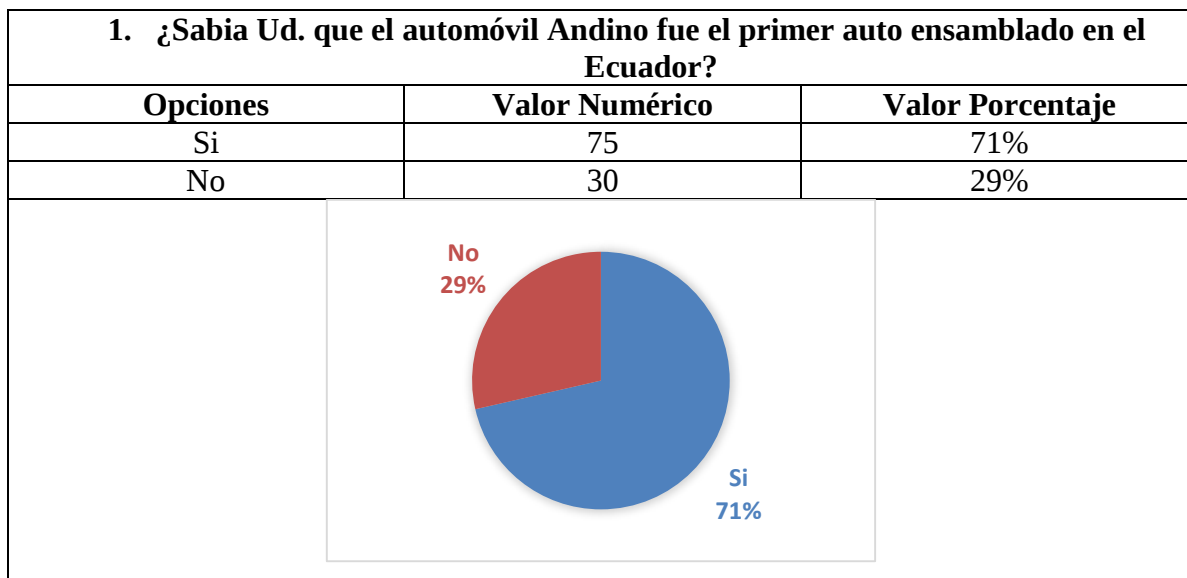


Tabla 2 ¿Sabía Ud. que el automóvil Andino fue el primer auto ensamblado en el Ecuador?

Autor: Tania Simbaña G.

Interpretación:

El 71% de la población encuestada tiene en conocimiento que el primer automóvil ensamblado en el Ecuador. Ya que aún existen automóviles de esta marca Andino circulando por la ciudad. Mientras que el 29% no sabe de su existencia.

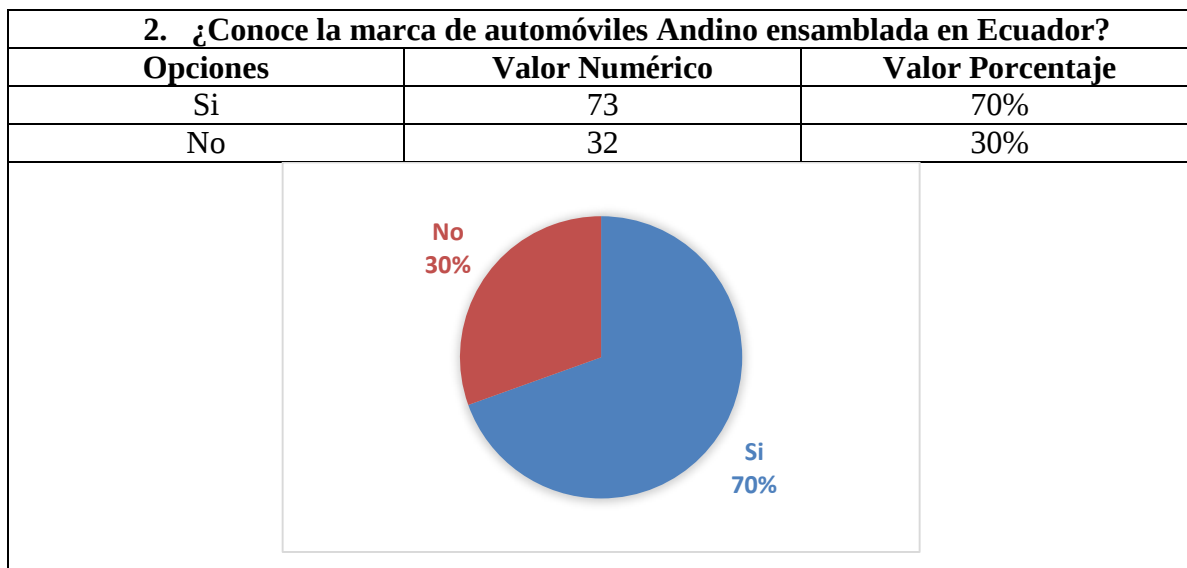


Tabla 3 ¿Conoce la marca de automóviles Andino ensamblada en Ecuador?

Autor: Tania Simbaña G.

Interpretación:

En la población encuestada el 70% conoce de los automóviles Andino, ya que es un icono importante para el Ecuador, así como también el 30% de la población no lo conoce ya que dice no conocer de marcas de automóviles.

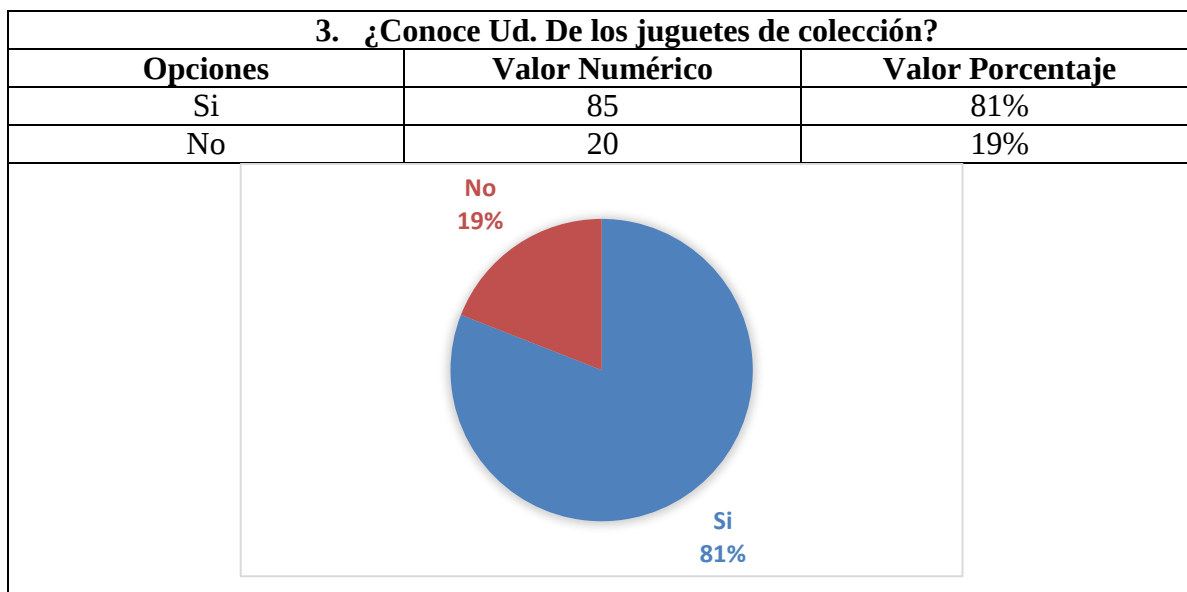


Tabla 4 ¿Conoce Ud. De los juguetes de colección?

Autor: Tania Simbaña G.

Interpretación:

El 81% de los encuestados dicen saber sobre los juguetes de colección ya que en por lo menos poseen 3 juguetes, o coleccionan algún artículo de su artista, película o serie favorita. Pero el 19% de la población dice lo interesarle.

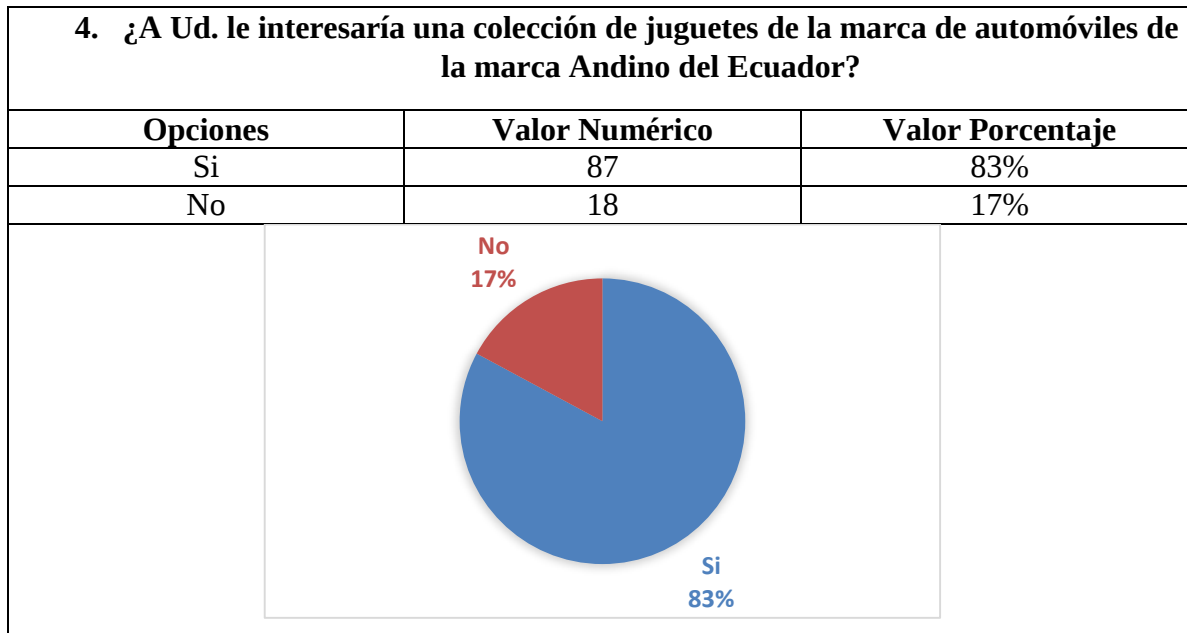


Tabla 5 ¿A Ud. le interesaría una colección de juguetes de la marca de automóviles de la marca Andino del Ecuador?

Autor: Tania Simbaña G.

Interpretación:

La mayoría de encuestados, respondió de la manera positiva a gusto de poder obtener una colección de los primeros automóviles ensamblado de la marca Andino en el Ecuador, así como sus varias versión y solo el 17% de la población respondió negativamente.

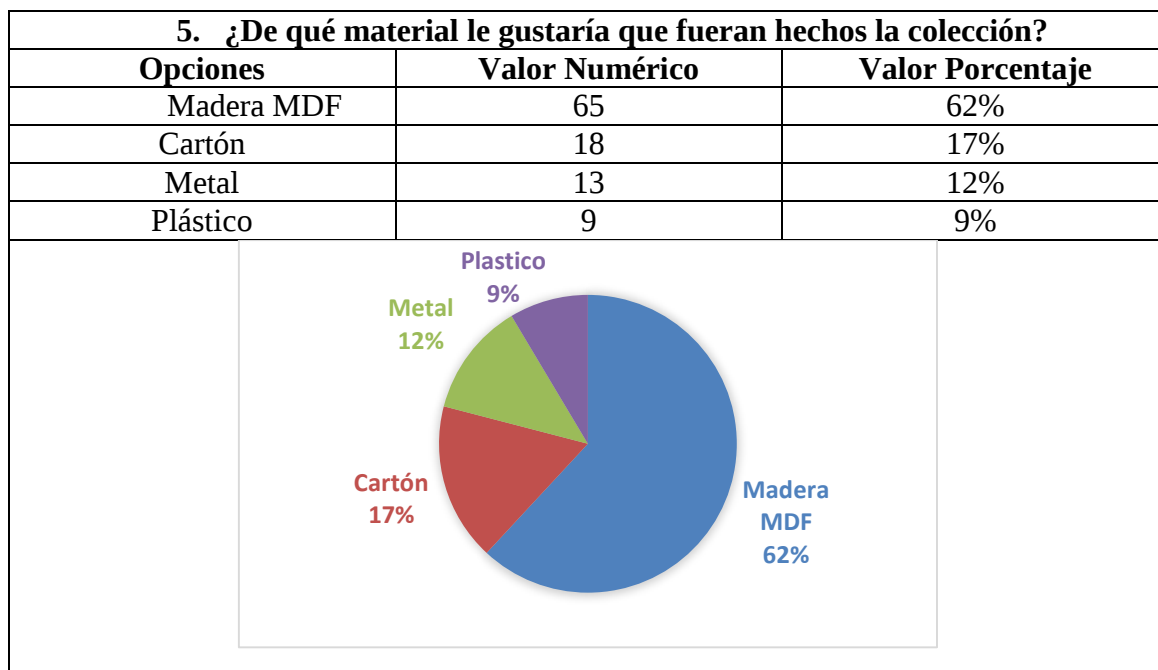


Tabla 6 ¿De qué material le gustaría que fueran hechos la colección?

Autor: Tania Simbaña G.

Interpretación:

Los encuestados que son parte del 62% esta le gustaría que la colección dicha sea de madera MDF, ya que es un material elegante y con mejor manejo. En cambio el 38% prefiere que la colección sea realizada en materiales como cartón, metal y plástico.

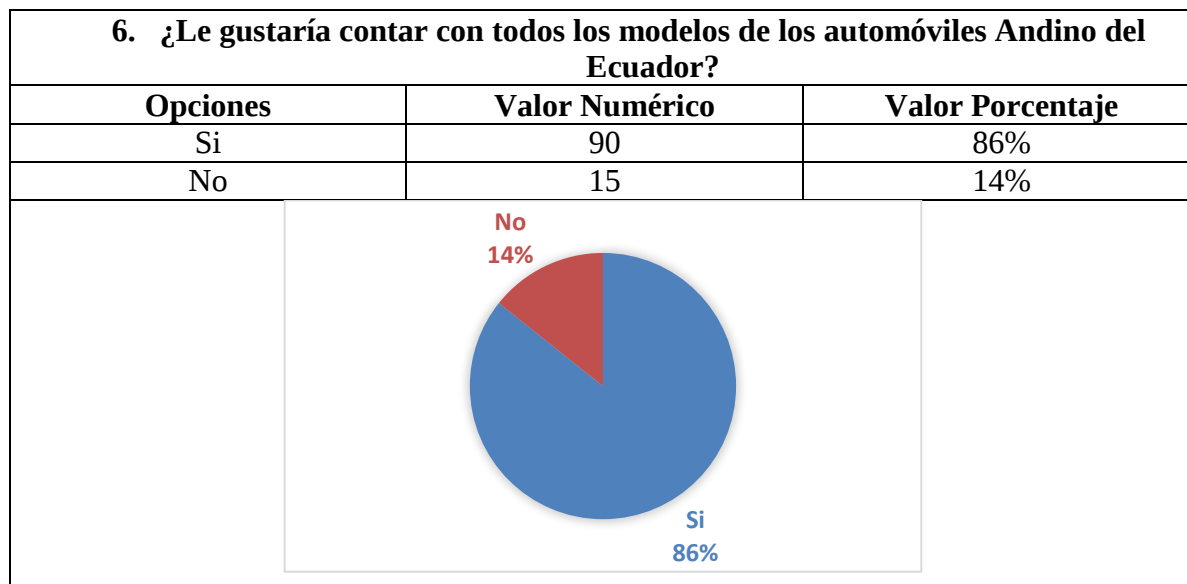


Tabla 7 ¿Le gustaría contar con todos los modelos de los automóviles Andino del Ecuador?

Autor: Tania Simbaña G.

Interpretación:

Contando con 86% la población está interesada en ver todos los modelos de dicha colección ya que la mayoría los recuerda con alegría y orgullos mientras tanto el 14% para los adolescentes quieren conocer más de los automóviles de la marca Andino.

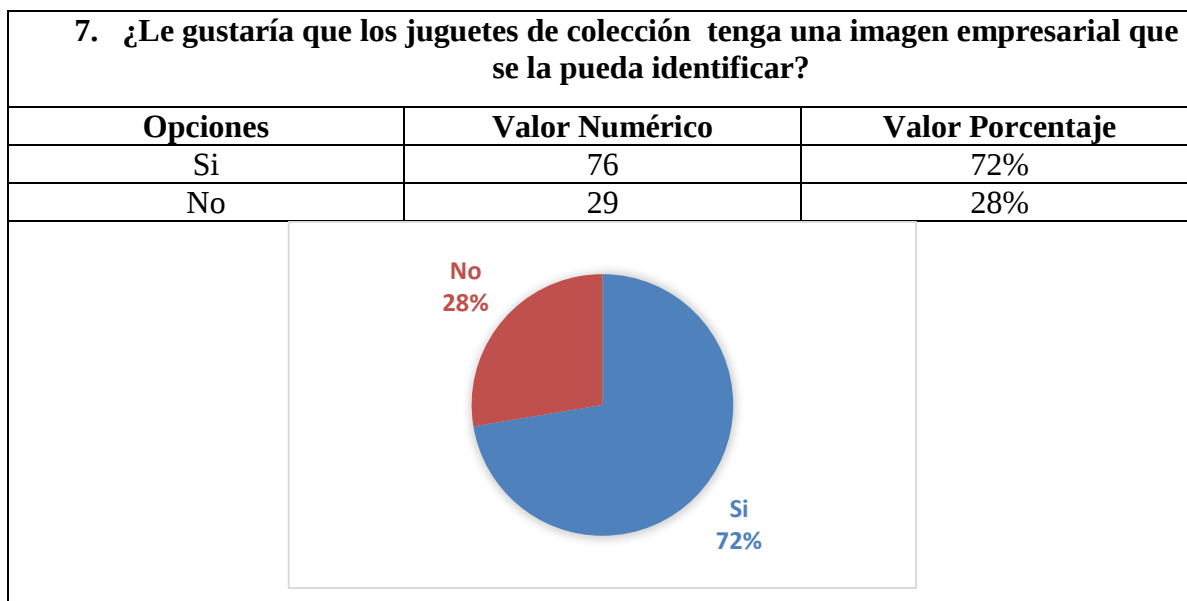


Tabla 8 ¿Le gustaría que los juguetes de colección tenga una imagen empresarial que se la pueda identificar?

Autor: Tania Simbaña G.

Interpretación:

La población del 72% encuesta pide que se realice una imagen empresarial para la identificación de la colección, por el 28% de la población prefiere que se mantenga la imagen empresarial que poseía los automóviles de la Marca Andino del Ecuador.

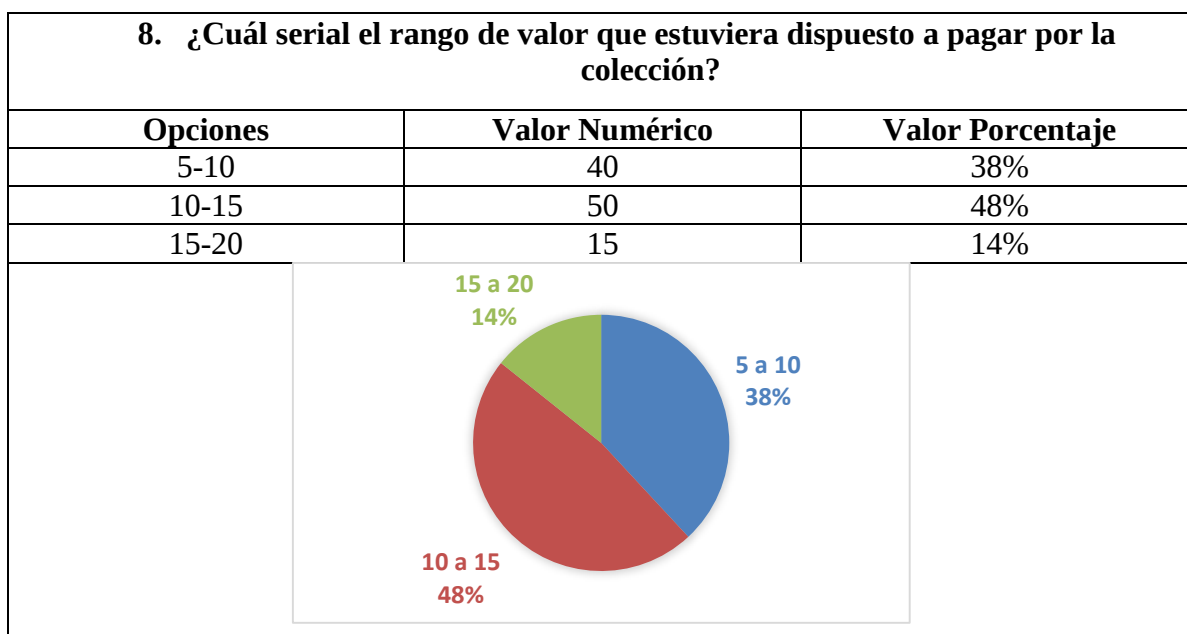


Tabla 9 ¿Cuál sería el rango de valor que estuviera dispuesto a pagar por la colección?

Autor: Tania Simbaña G.

Interpretación:

Para las personas el valor dispuesto a cancelar es de 10 a 15 dólares ya que cuentan que la colección se realiza con materiales de calidad, así como también los diseños tendrán un buen acabado, contando que el 52% prefieren pagar de 5 a 10 y de 15 a 20 dólares.

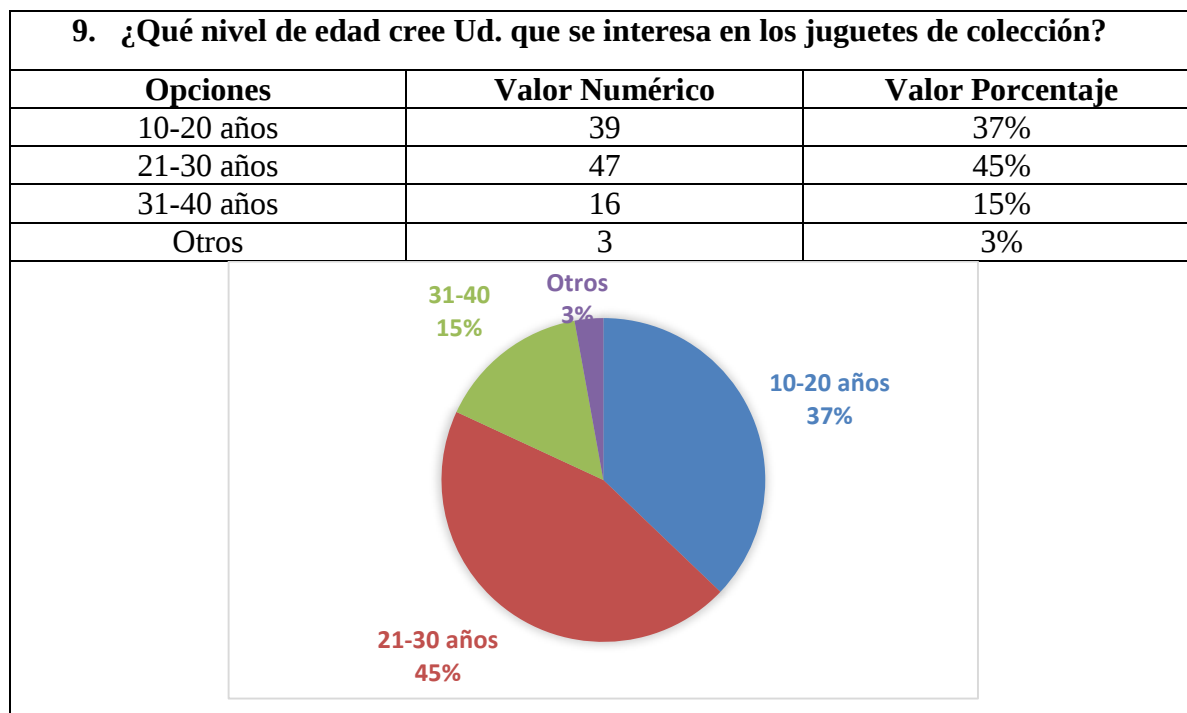


Tabla 10 ¿Qué nivel de edad cree Ud. que se interesa en los juguetes de colección?

Autor: Tania Simbaña G.

Interpretación:

El 45% de la población opina que en la edad más común de coleccionar los juguetes es entre 21 a 30 años ya que tienen más enfocados sus gustos y preferencias, 37% opina que es entre los 10 a 20 años y también que es entre los 31 a 40 años.

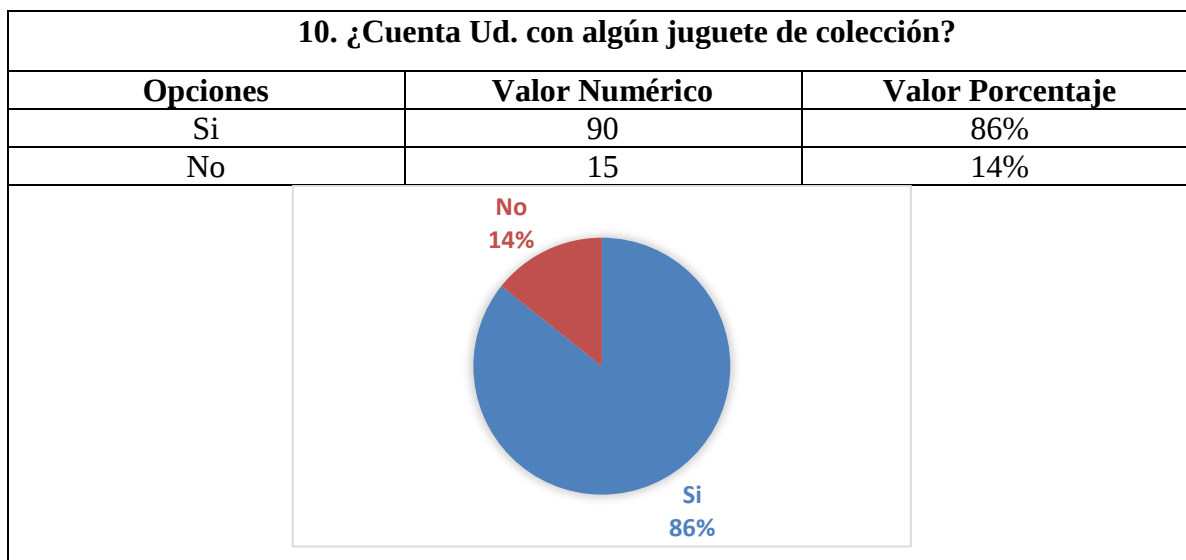


Tabla 11 ¿Cuenta Ud. con algún juguete de colección?

Autor: Tania Simbaña G.

Interpretación:

El 86% población cuenta con juguetes de colección ya que hace referencia algún interés de moda, en cambio el 14% no tiene interés de coleccionar los juguetes.

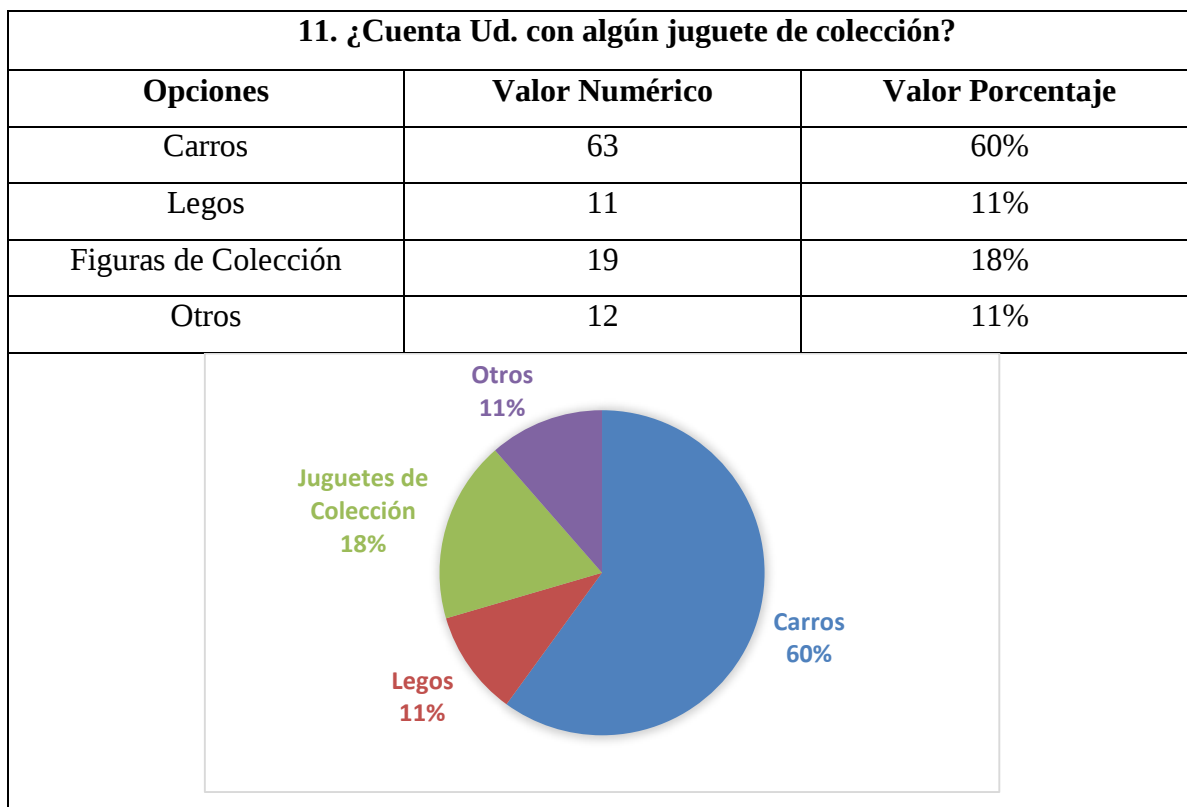


Tabla 12 ¿Cuenta Ud. con algún juguete de colección?

Autor: Tania Simbaña G.

Interpretación:

Los carros de colección llaman más la atención ya que en la población el 60% afirma con contar con dicho juguete, el 40% dice llamarles más la atención los legos, otros optan por figuras de Colección, como también prefiere otro tipo de cosas.

2.5.2. Análisis e interpretación de resultados.

Con el resultado de las encuestas realizadas a la población económicamente activa del estudio que fue realizado en el Distrito Metropolitano de Quito ubicado en el centro norte de la República del Ecuador, Provincia de Pichincha de la zona administrativa municipal “Eugenio Espejo”, en el sector Iñaquito.

La mayoría de las personas encuestadas conocen de la creación de automóviles de la marca Andino que fue ensamblada en Ecuador, además les llaman la idea de poseer una colección de juguetes ligados a la Marca, ya que el país no cuenta con propuestas referentes al tema.

Con esto podemos respaldar que a los habitantes les atraen los juguetes y la mayoría cuenta con alguno, ya sea de automóviles, legos, figuras de acción, etc. Teniendo en cuenta están dispuestos a cancelar un valor óptimo para la fabricación contando con la madera MDF para su fabricación.

Contando también con una entrevista a diseñadores gráficos profesionales, llegue a la formulación que la propuesta de diseñar los automóviles de la marca ecuatoriana de autos andinos en juguetes de colección que va ser conveniente la realización ya que dicen no conocen mucho de dichos automóviles y esto ayudara a que los consumidores tenga interés de adquirir el producto.

Con la ayuda de un buen manejo de la imagen para la comercialización de estos autos, serán de una demanda elevada ya que los productos de esta clase no son realizados aquí sino los referentes son traídos del exterior y los precios no son económicos. Teniendo un producto elaborado en el país y teniendo en cuenta que son los primeros vehículos del país.

A demás para una buena presentación de la colección de los automóviles Andinos, se contara con un packing para que con esto se pueda guardar y tener mejor presentación de cada uno de los automóviles.

2.6. Síntesis del capítulo

El siguiente proyecto que va enfoca al tema de diseño de automóviles de la marca ecuatoriana de autos andino en juguetes de colección, esto se realiza en República del Ecuador, con una población económicamente activa, el total de individuos es de 2.576,287 habitantes.

Tomando como la ciudad de Quito como punto referencia ya que los automóviles de la marca Andino, fueron ensamblados en la dicha ciudad. Con esto tomamos en cuenta a todas las personas que tiene un interés sobre los juguetes de colección según realizado por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC).

Las encuestas fueron realizadas a individuos de a 20 a 35 años de edad, que circulaban por el bulevar de las Naciones Unidad de la Ciudad de Quito, con esta ayuda podemos observar si tendrá aceptación la colección de los juguetes de los automóviles de la marca Andino del Ecuador.

Dando como resultado una respuesta positiva de este proyecto ya que es una demanda elevada para la aceptación del producto. Así como también del material que va a ser realizado, como los precios y modelos.

Con la ayuda de profesionales de Diseño Gráfico que nos ayudaron a solucionar algunas dudas como son sobre la forma de manejar la imagen hasta de qué tamaño deben ser los automóviles de colección, para que este proyecto sea procesado con los mejores acabados.

Teniendo en cuenta que el material que será utilizado es el adecuado para ese tipo de trabajos.

CAPÍTULO III: PROPUESTA

3.1. Título de la propuesta – Descripción

DISEÑO DE AUTOMÓVILES DE LA MARCA ECUATORIANA DE AUTOS ANDINO EN JUGUETES DE COLECCIÓN.

3.2. Macro y micro localización

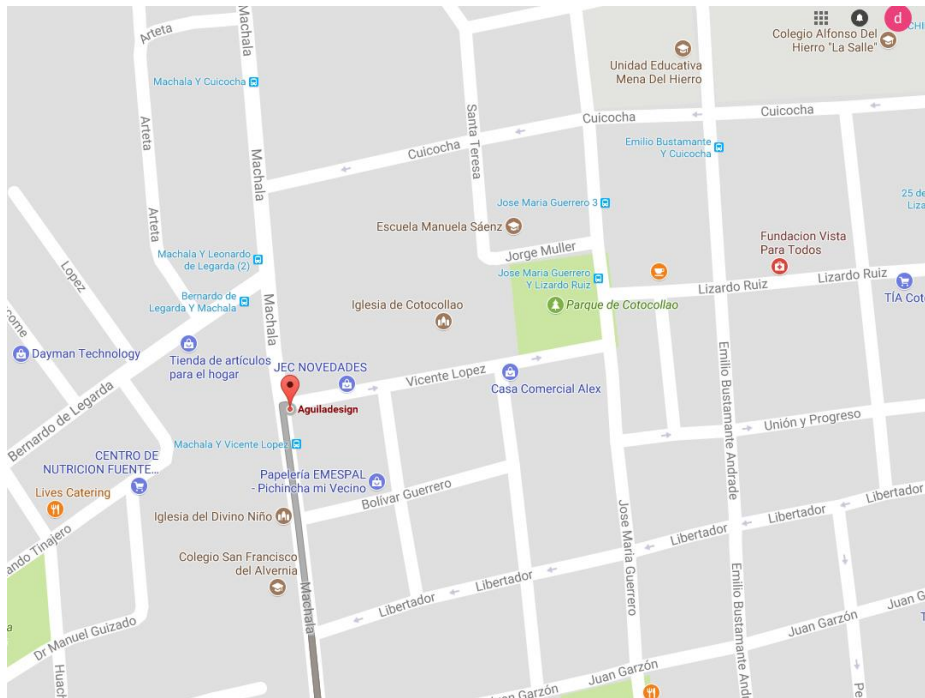


Ilustración 18 Localización

Fuente: Google Map

Para la realización de la empresa donde se va a realizar los automóviles de la marca Ecuatoriana de autos Andinos en juguetes de colección se realizara en Águila design, ubicado en el Norte de Quito Sector Cotocollao en la calles Machala y Vicente López.

3.3. Esquema de la propuesta

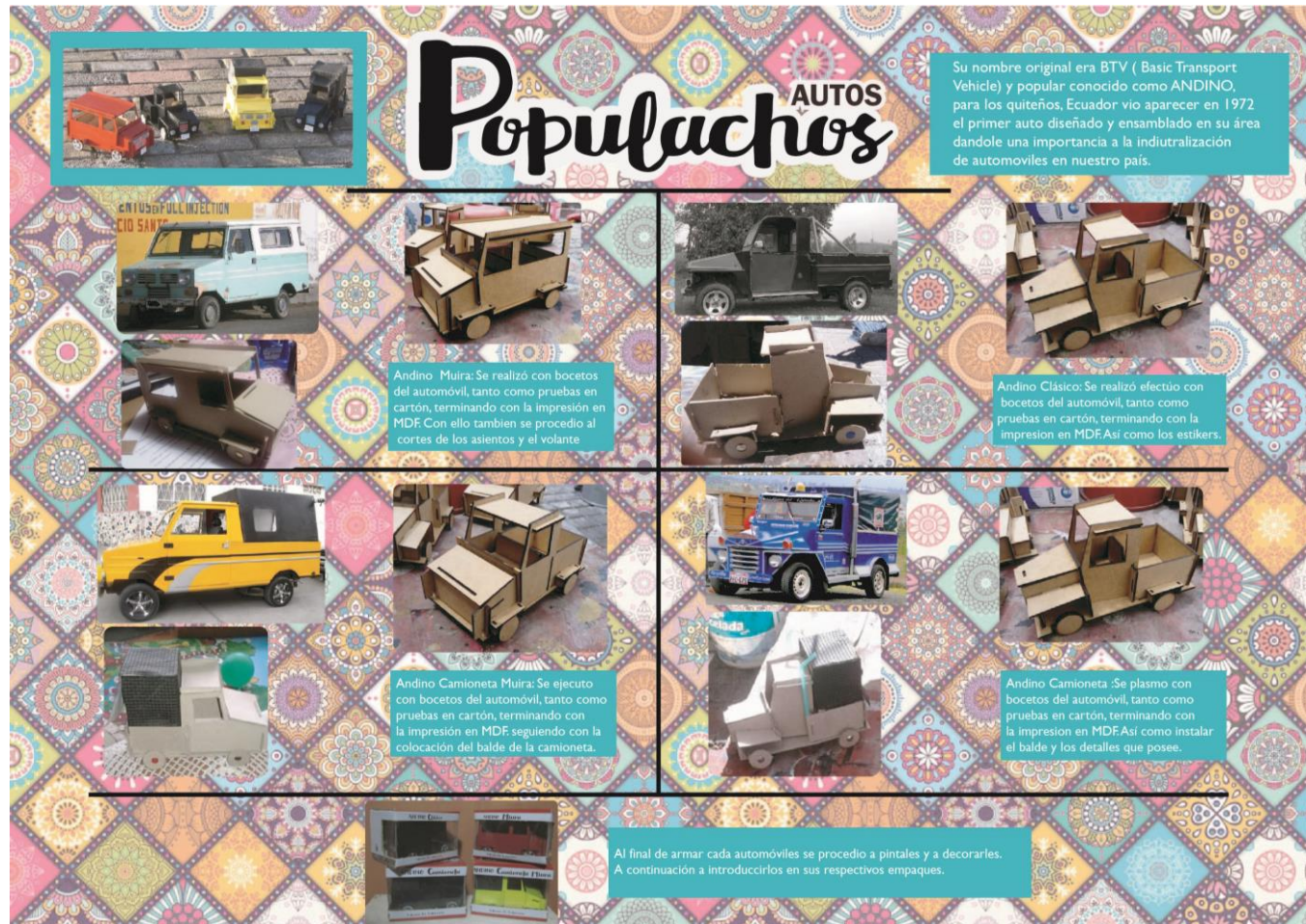


Ilustración 19 Esquema de la propuesta
Autor: Tania Simbaña G.

3.4 Presupuesto

Materiales / Insumos / Servicio	Proveedor / Servicio
Computadoras	Computrón
Mesas	Tv Ventas
Impresión láser	Águila Desing
Sillas	Tv Ventas
Madera MDF	Águila Desing
Focos	Ferrisariato
Local	Sector Cotocollao
Impresoras	Tv Ventas
Televisiones	Tv Ventas
Plotter	
Camioneta	Automotores Continental
Agua	EPMAPS
Luz	E.E.Q.
Teléfono e internet	CNT

Tabla 13 Insumos

Autor: Tania Simbaña G.

Auto Clásico Andino				
	Unitario	Producción en masa de 1000		
Plancha Madera MDF	200 x 180	32 planchas		
Minutos de corte	00:29:36	00:29:36 por auto		
Plancha Moldes autos	32 autos por plancha	1024 autos		
Valor corte	0.25 ctv. Por min.	0,25 ctv.		
Valor stikers A3	1 dólar.	0,25 ctv.		
Acetatos	1.25 dólares	1.00 dólar.		
Pintura	0.80 ctv. Octavos.	80 dólares.		
Plancha de cartón	110 x 220	200 planchas.		
Plancha de vinil	5 dólares	45 dólares por plancha.		
Plancha de Cartón	8 dólares	16,000 dólares.		
Plancha de moldes	5 empaques	1000 empaques.		
Mano de obra	2.35 dólares			
Costo Final				
Autos	Empaque	Subtotal	Costo Ganancia	Total costo a vender
15 Dólares	5 Dólares	20 dólares	4.55 dólares	24.50 dólares.
Venta Terciarizado				
Autos	Empaque	Total	Costo Ganancia	Total costo a vender
13 Dólares	5 Dólares	18 dólares	2.55 dólares	20.55 dólares.

Tabla 14 Presupuesto de Auto Andino Clásico
Autor: Tania Simbaña G.

Auto Andino Camioneta				
	Unitario	Producción en masa de 1000		
Plancha Madera MDF	200 x 180	32 planchas		
Minutos de corte	00:29:36	00:29:36 por auto		
Plancha Moldes autos	32 autos por plancha	1024 autos		
Valor corte	0.25 ctv. Por min.	0,25 ctv.		
Valor stikers A3	1 dólar.	0,25 ctv.		
Acetatos	1.25 dólares	1.00 dólar.		
Pintura	0.80 ctv. Octavos.	80 dólares.		
Plancha de cartón	110 x 220	200 planchas.		
Plancha de vinil	5 dólares	45 dólares por plancha.		
Plancha de Cartón	8 dólares	16,000 dólares.		
Plancha de moldes	5 empaques	1000 empaques.		
Mano de obra	2.35 dólares			
Costo Final				
Autos	Empaque	Subtotal	Costo Ganancia	Total costo a vender
15 Dólares	5 Dólares	20 dólares	4.55 dólares	24.50 dólares.
Venta Terciarizado				
Autos	Empaque	Total	Costo Ganancia	Total costo a vender
13 Dólares	5 Dólares	18 dólares	2.55 dólares	20.55 dólares.

*Tabla 15*Presupuesto Auto Andino Camioneta
Autor: Tania Simbaña G.

Auto Andino Muira				
	Unitario	Producción en masa de 1000		
Plancha Madera MDF	200 x 180	32 planchas		
Minutos de corte	00:15:32	00:15:32 por auto		
Plancha Moldes autos	32 autos por plancha	1024 autos		
Valor corte	0.25 ctv. Por min.	0,25 ctv.		
Valor stikers A3	1 dólar.	0,25 ctv.		
Acetatos	1.25 dólares	1.00 dólar.		
Pintura	0.80 ctv. Octavos.	80 dólares.		
Plancha de cartón	110 x 220	200 planchas.		
Plancha de vinil	5 dólares	45 dólares por plancha.		
Plancha de Cartón	8 dólares	16,000 dólares.		
Plancha de moldes	5 empaques	1000 empaques.		
Mano de obra	2.35 dólares			
Costo Final				
Autos	Empaque	Subtotal	Costo Ganancia	Total costo a vender
15 Dólares	5 Dólares	20 dólares	4.55 dólares	24.50 dólares.
Venta Terciarizado				
Autos	Empaque	Total	Costo Ganancia	Total costo a vender
13 Dólares	5 Dólares	18 dólares	2.55 dólares	20.55 dólares.

Tabla 16 Presupuesto Auto Andino Muira

Autor: Tania Simbaña G.

Auto Andino Camioneta Muira				
	Unitario	Producción en masa de 1000		
Plancha Madera MDF	200 x 180	32 planchas		
Minutos de corte	00:15:56	00:15:56 por auto		
Plancha Moldes autos	32 autos por plancha	1024 autos		
Valor corte	0.25 ctv. Por min.	0,25 ctv.		
Valor stikers A3	1 dólar.	0,25 ctv.		
Acetatos	1.25 dólares	1.00 dólar.		
Pintura	0.80 ctv. Octavos.	80 dólares.		
Plancha de cartón	110 x 220	200 planchas.		
Plancha de vinil	5 dólares	45 dólares por plancha.		
Plancha de Cartón	8 dólares	16,000 dólares.		
Plancha de moldes	5 empaques	1000 empaques.		
Mano de obra	2.35 dólares			
Costo Final				
Autos	Empaque	Subtotal	Costo Ganancia	Total costo a vender
15 Dólares	5 Dólares	20 dólares	4.55 dólares	24.50 dólares.
Venta Terciarizado				
Autos	Empaque	Total	Costo Ganancia	Total costo a vender
13 Dólares	5 Dólares	18 dólares	2.55 dólares	20.55 dólares.

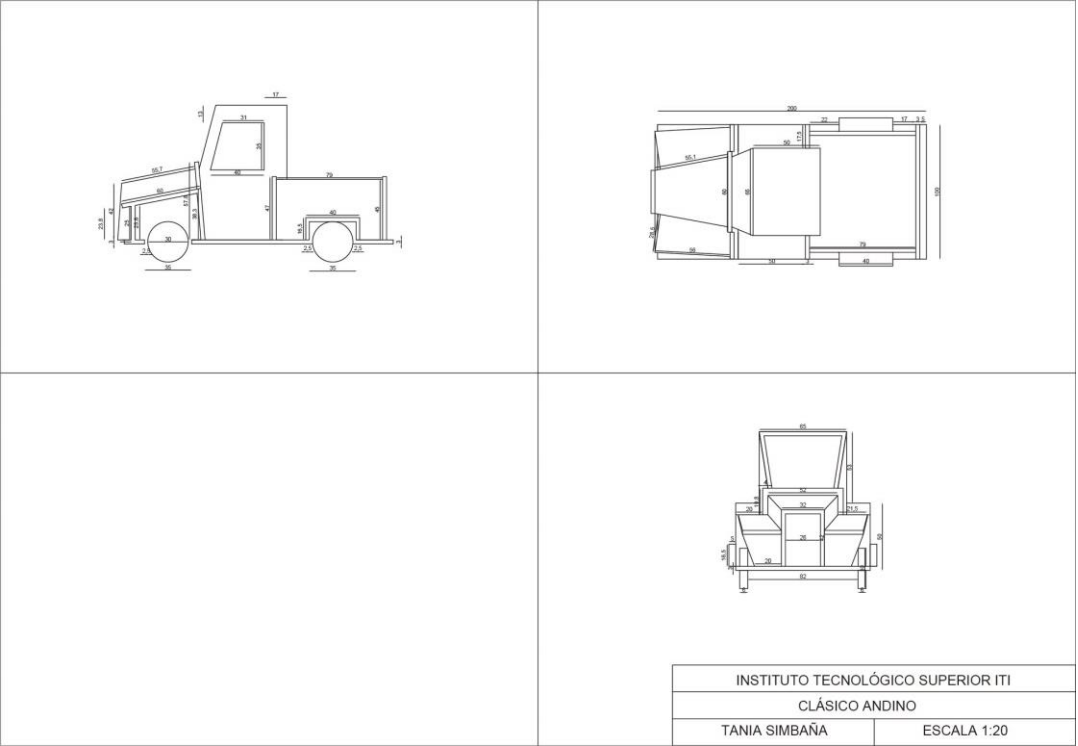
Tabla 17 Presupuesto Auto Andino Camioneta Muira

Autor: Tania Simbaña G

Los posibles compradores en masa de los juguetes de colección de automóvil del Ecuador de marca de autos Andino serían Jugueton, Supermaxi, Mi juguetería. Ya que es un juguete nuevo en el mercado como innovador que muestra a sus consumidores como era los primeros autos de la marca Andino teniendo en cuenta que el diseño y la creación son idénticos y los autos originales.

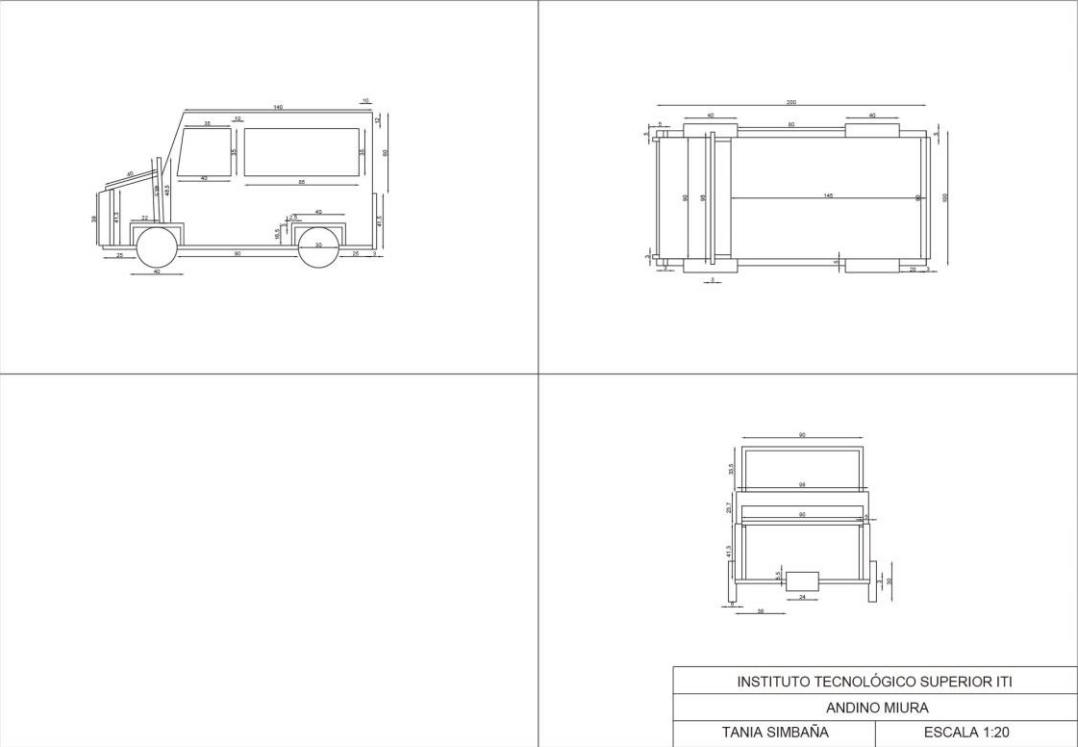
3.5 Desarrollo de la propuesta

Planos autom3viles



Ilustraci3n 20 Andino Clásico

Autor: Tania Simbaña G.



Ilustraci3n 21 Andino Muira

Autor: Tania Simbaña G.

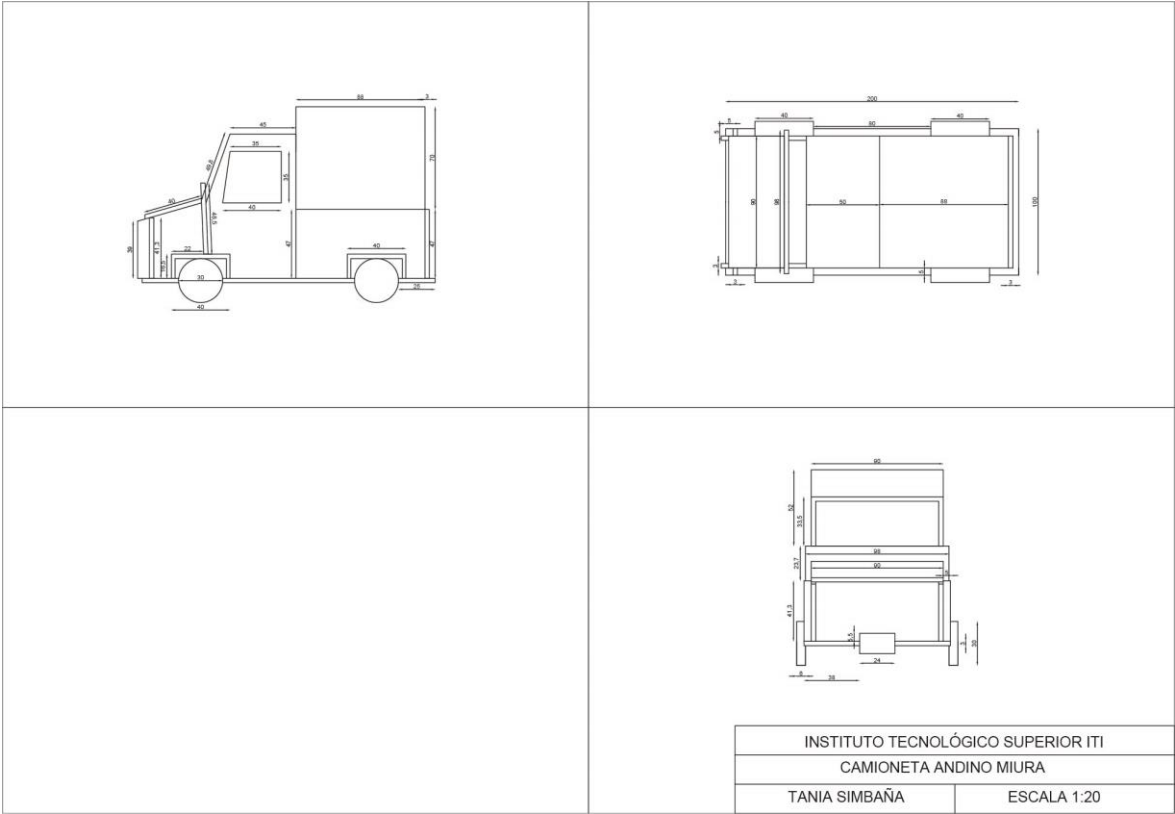


Ilustración 22 Camioneta Muira
Autor: Tania Simbaña G.

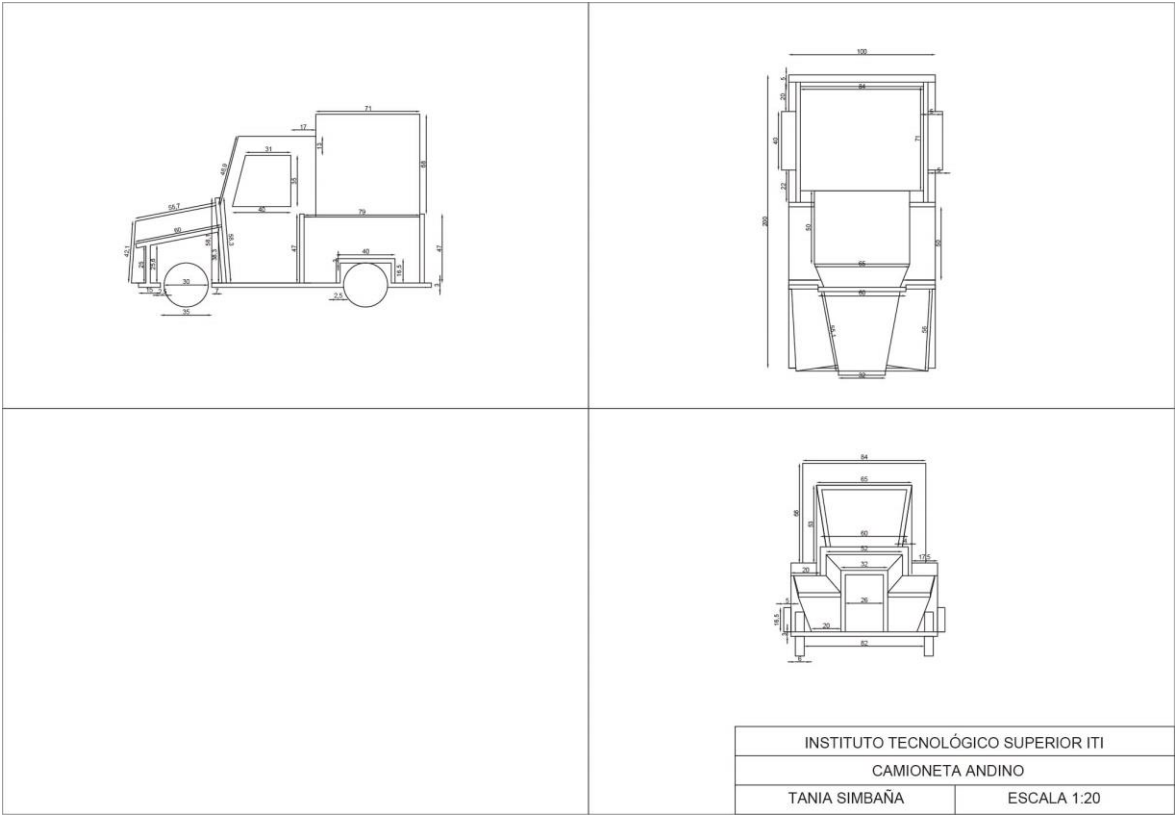


Ilustración 23 Camioneta Andino
Autor: Tania Simbaña G.

Bocetos de los automóviles

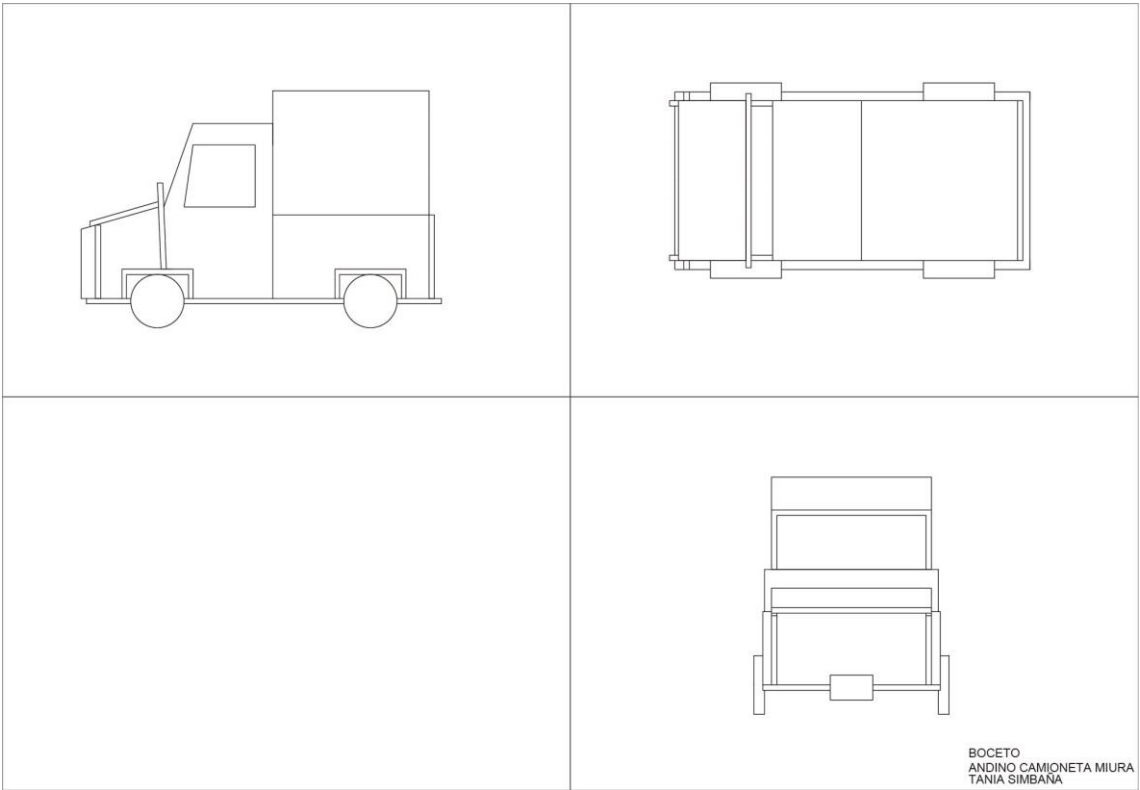


Ilustración 24 Boceto Andino camioneta Muira

Autor: Tania Simbaña G.

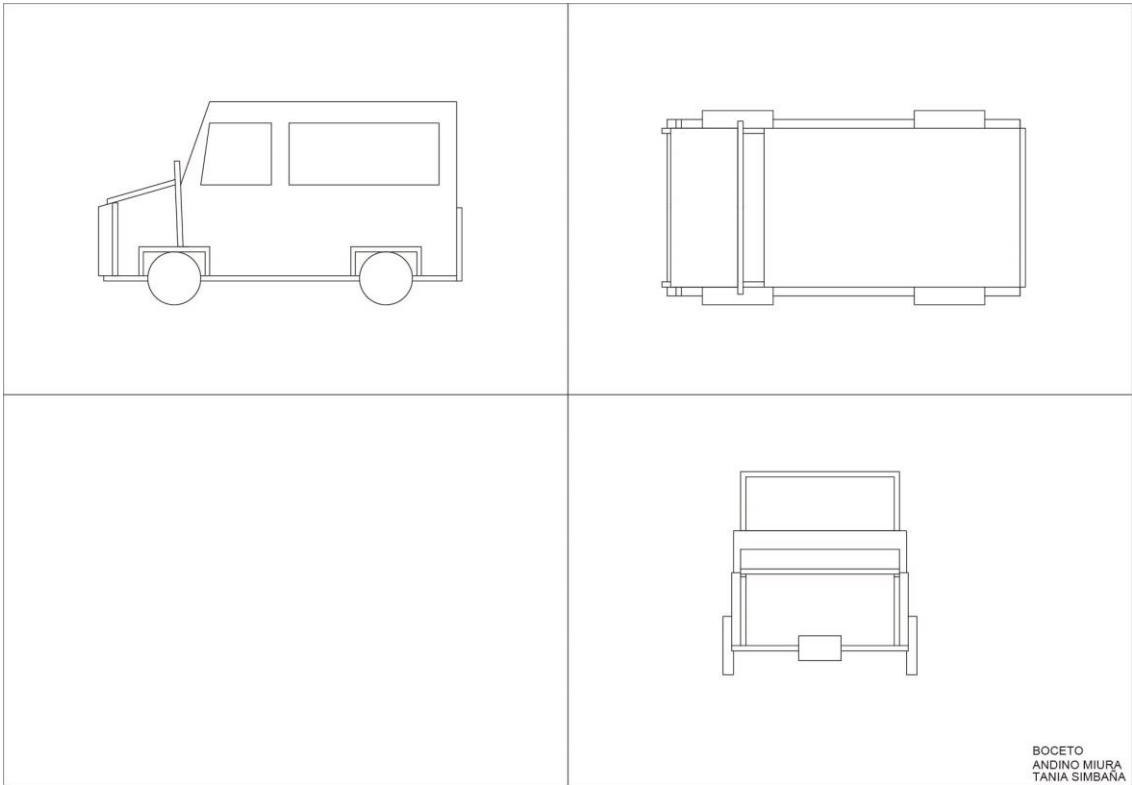


Ilustración 25 Boceto Andino Muira

Autor: Tania Simbaña G.

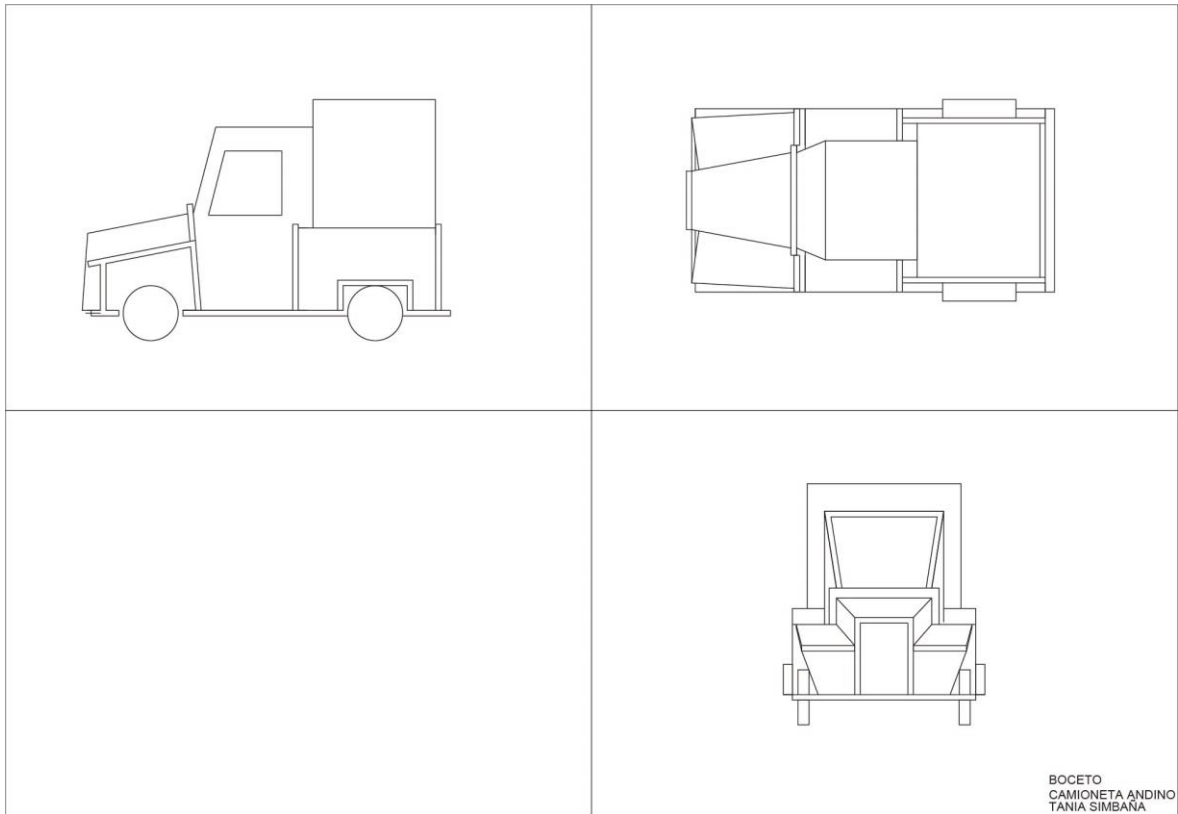


Ilustración 26 Boceto Andino Camioneta

Autor: Tania Simbaña G.

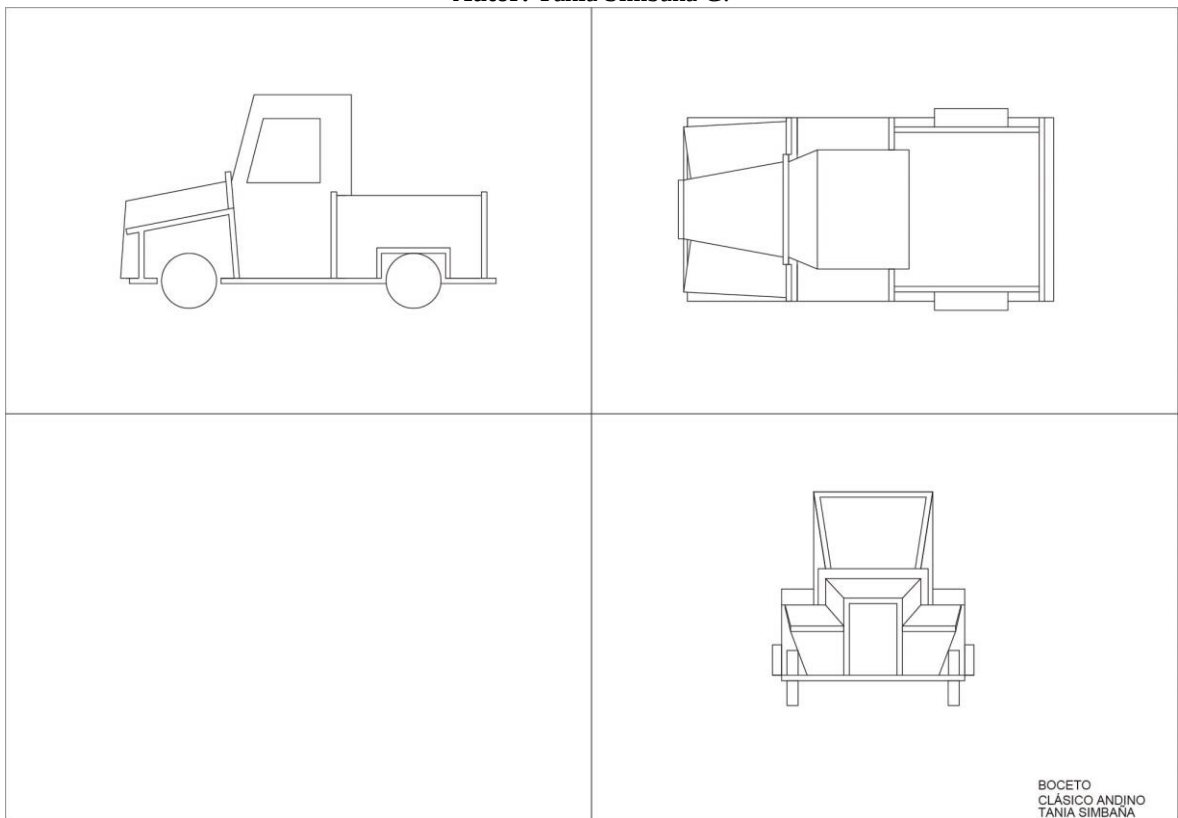


Ilustración 27 Boceto Andino Clásico

Autor: Tania Simbaña G.

Manual de Marca



Ilustración 28 Portada
Autor: Tania Simbaña G.

		Tabla De Contenido
PRESENTACIÓN	4	
INTRODUCCIÓN	5	
VISIÓN	6	
MISIÓN	6	
OBJETIVOS	7	
MANUAL DE IDENTIDAD CORPORATIVA DE MARCA		APLICACIONES CORPORATIVOS DE LA MARCA
DISTINTIVO VISUAL	9-11	MEMBRETE 27
TIPOGRAFÍA	12	TARJETA PERSONAL 28
USO ADECUADO DEL DISTINTIVO VISUAL	13	SOBRE CARTA 29
USO INADECUADO DEL DISTINTIVO VISUAL	14-16	CARPETA 30
COLOR CORPORATIVO	17	CORREO DIRECTO 31-32
SISTEMA VISUALES DEL DISTINTIVO VISUAL	18-22	UNIFORMES 33-35
PLANIMETRÍA	23-25	MOCHILAS 36
		PARCHES AUTOS 37
		EMPAQUE 38
		PÁGINA FACEBOOK 39

3

Ilustración 29 Índice
Autor: Tania Simbaña G.

ANDINO

Su nombre original era BTV (Basic Transport Vehicle) y popular conocido como **ANDINO**, para los quiteños, Ecuador vio aparecer en 1972 el primer auto diseñado y ensamblado en su área dándole una importancia a la industrialización de automóviles en nuestro país.

El **ANDINO** surgió como un proyecto de AYMESA, bajo el diseño de Carlos Almeida, quien entonces trabajaba como asistente de ingeniería de dicha compañía.

La creación del primer automóvil de **ANDINO** fue inspirada por el gobierno militar de Guillermo Rodríguez Lara, durante la época del bom petrolero (década del 70).

4



Ilustración 30 Presentación

Autor: Tania Simbaña G.

El siguiente manual reúne las herramientas básicas para el uso correcto y aplicación gráfica de la marca “**AUTOS POPULACHOS**” en todas sus posibles expresiones. Ha sido pensando en las necesidades de todas aquellas personas responsables de interpretar, articular, comunicar y aplicar la marca en sus diferentes ámbitos.

El correcto y consistente uso de marca “**AUTOS POPULACHOS**” contribuirá a que consigamos los objetivos de indentificación y refuerzo de la misma.

5



Ilustración 31 Introducción

Autor: Tania Simbaña G.

VISIÓN

En el año 2020 esperamos alcanzar a ser una empresa sólida y reconocida como prionera de fabricación de automóviles de la marca de autos Andino del Ecuador.

Ser un referente de estilo y calidad en cuestión de fabricación y diseño .

MISIÓN

Somos una empresa comprometida por brindarle a nuestros clientes diseños referente al primer automóvil ensamblado en Ecuador.

Nuestra consigna es ofrecerle juguetes de colección de automóviles de la marca Andino, con los mejores acabados y al mejor precio.

6



Ilustración 32 Misión y Visión

Autor: Tania Simbaña G.

OBJETIVO GENERAL:

Crear y definir la identidad corporativo de los “**AUTOS POPULACHOS**” para proyectar un buen diseño y fabricación de los primeros automóviles de la marca Andino del Ecuador.

OBJECTIVO ESPECÍFICOS:

Proyectar un buen diseño de los referentes elementos corporativos de la empresa.

Crear un sentido de pertenencia e identificación en cada uno de los diseños así tambien con nuestros colaboradores y empleados de nuestra empresa.

7



Ilustración 33 Objetivos

Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 34 Identidad corporativa de la marca

Autor: Tania Simbaña G.



ISOTIPO

LOGOTIPO



Ilustración 35 Distintivo Visual

Autor: Tania Simbaña G.

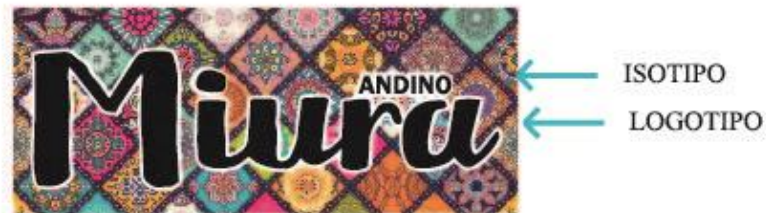


10



Ilustración 36 Distintivo Visual

Autor: Tania Simbaña G.



11



Ilustración 37 Distintivo Visual

Autor: Tania Simbaña G.

La tipografía es de la familia Meltow. Esta se utilizará en la tipografía matriz, en cambio de la familia tipografica Franklin Gothic Demi. Esta será utilizada por los estudios de mercado y agencias de diseño. Para la elaboración de todos los productos que estén acorden a este proyecto.

MELTOW

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
0123456789

FRANKLIN GOTHIC DEMI

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
0123456789

12

Ilustración 38 Tipografía Corporativa

Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 39 Usos adecuados del distintivo visual

Autor: Tania Simbaña G.

El logotipo ya consiste con medias y proporciones exactas relativas determinadas por los criterios de composición, jerarquía, y funcionalidad. Para una mejor funcionalidad del logotipo no se recomienda realizar ninguna modificación de estos tanto como tamaños y proporciones.



No cambiar la alineación del logotipo.

14



Ilustración 40 Usos Inadecuados del distintivo visual

Autor: Tania Simbaña G.



No cambiar el tamaño de los elementos del logotipo.

Mantener las proporciones del logotipo.



No ocultar los elementos del logotipo.

15



Ilustración 41 Inadecuados del distintivo visual

Autor: Tania Simbaña G.



No cambiar tipografía del logotipo.



No quitar los elementos del logotipo.

16



Ilustración 42 Inadecuados del distintivo visual

Autor: Tania Simbaña G.



Las referencias cromáticas de la marca “Autos Populacho” son los siguientes pantones especificados. Si las condiciones de las impresiones no permite el uso de este el logotipo podra imprimirse en negativo.



NEGRO

C= 0% R= 29%
M=0% G=29%
Y= 0% B=27%
K= 100%



BLANCO

C= 0% R= 255%
M=0% G=255%
Y= 0% B=255%
K= 0%

17



Ilustración 43 Color corporativo

Autor: Tania Simbaña G.

APLICACIÓN POSITIVO Y NEGATIVO



La marca se puede utilizar en diferentes pantones como Black o tonos muy oscuros así como también en panton White o tonos blancos.

APLICACIÓN CON FONDO TEXTURA Y COLOR



La marca al usarse en colores claros o texturas mantendrán su forma base y si los tonos son los usados en el logotipo se usará en su forma positiva.

18



Ilustración 44 Sistemas visuales del distintivo visual

Autor: Tania Simbaña G.

APLICACIÓN POSITIVO Y NEGATIVO



APLICACIÓN CON FONDO TEXTURA Y COLOR



19



Ilustración 45 Sistemas visuales del distintivo visual

Autor: Tania Simbaña G.

APLICACIÓN POSITIVO Y NEGATIVO

Camioneta ANDINO

Camioneta ANDINO

APLICACIÓN CON FONDO TEXTURA Y COLOR



20



Ilustración 46 Sistemas visuales del distintivo visual

Autor: Tania Simbaña G.

APLICACIÓN POSITIVO Y NEGATIVO

Camioneta ANDINO
MIURA

Camioneta ANDINO
MIURA

APLICACIÓN CON FONDO TEXTURA Y COLOR



21



Ilustración 47 Sistemas visuales del distintivo visual

Autor: Tania Simbaña G.

APLICACIÓN POSITIVO Y NEGATIVO



APLICACIÓN CON FONDO TEXTURA Y COLOR



22

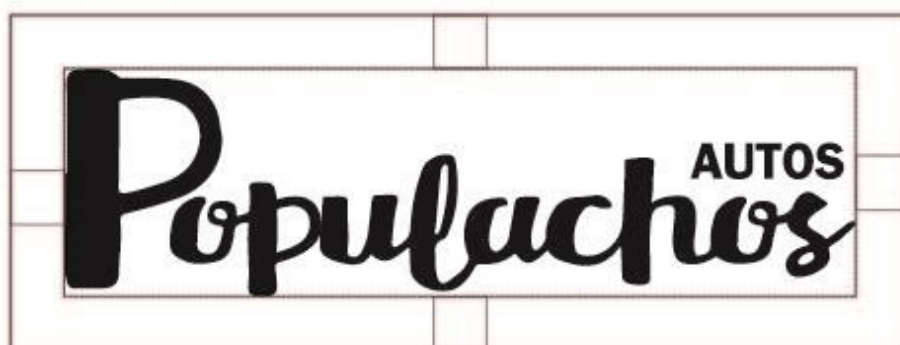


Ilustración 48 Sistemas visuales del distintivo visual

Autor: Tania Simbaña G.



Para asegurar la mejor visualización de los logotipos en los soportes y formatos que se va a utilizar se a determinado una área de seguridad que establece la distancia mínima de un objeto al otro.



23



Ilustración 49 Planimetría

Autor: Tania Simbaña G.



24



Ilustración 50 Planimetría

Autor: Tania Simbaña G.



25



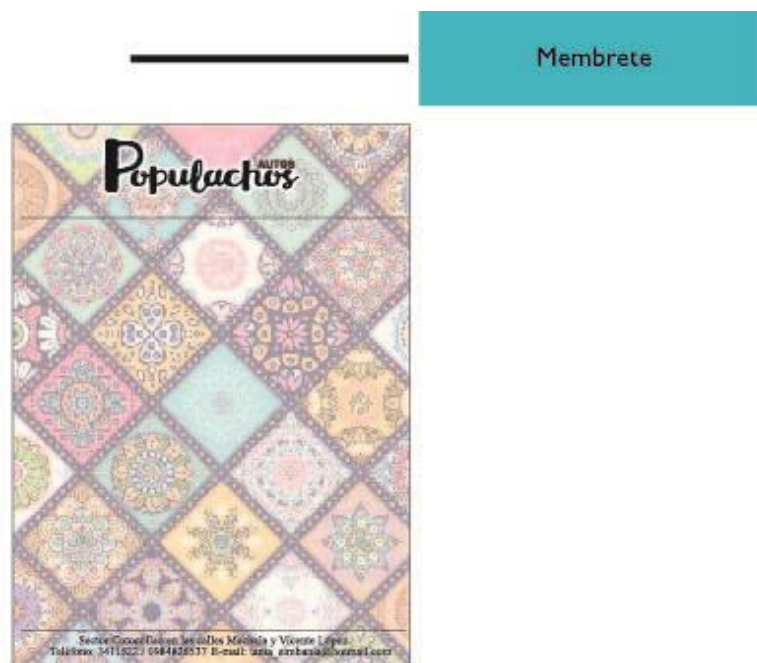
Ilustración 51 Planimetría

Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 52 Aplicación corporativas de la marca

Autor: Tania Simbaña G.



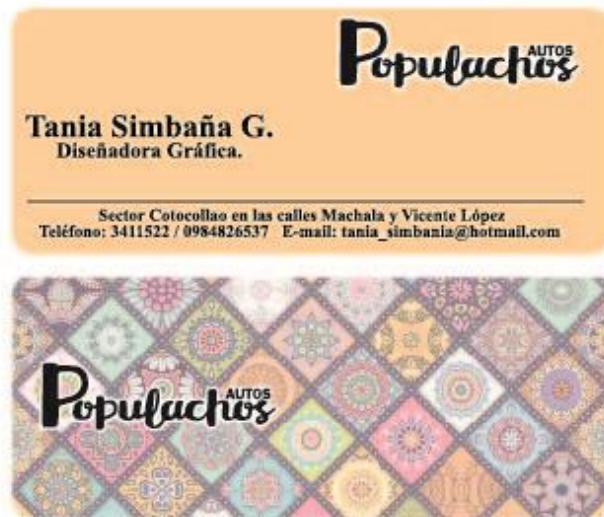
Membrete



Ilustración 53 Membrete

Autor: Tania Simbaña G.

Tarjeta Personal

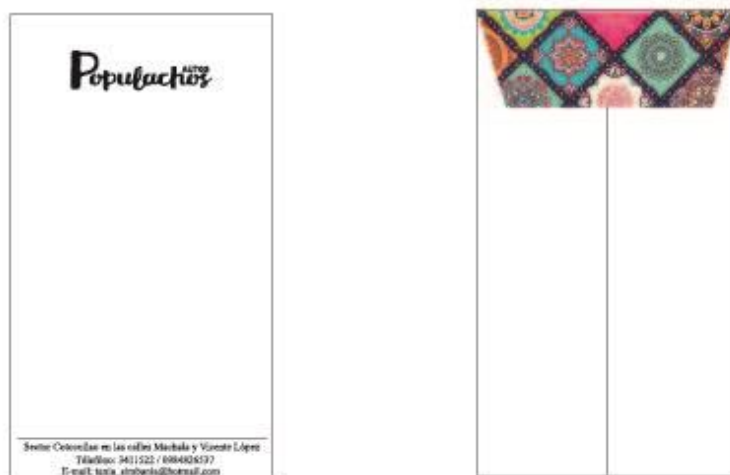


28

Ilustración 54 Tarjeta personal

Autor: Tania Simbaña G.

Sobre Carta

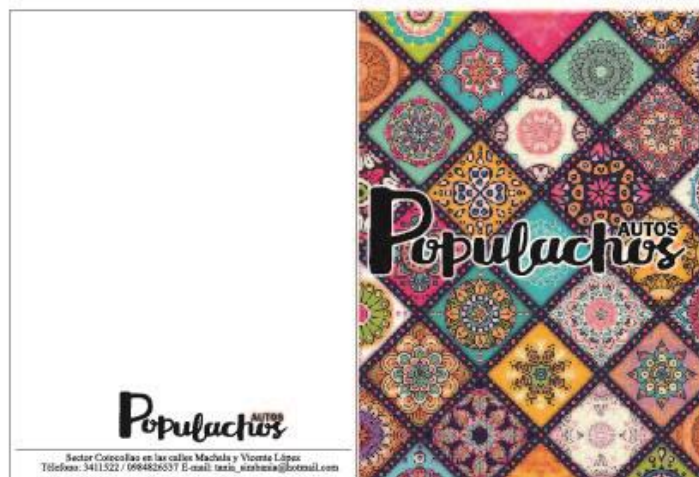


29

Ilustración 55 Sobre carta

Autor: Tania Simbaña G.

Carpeta

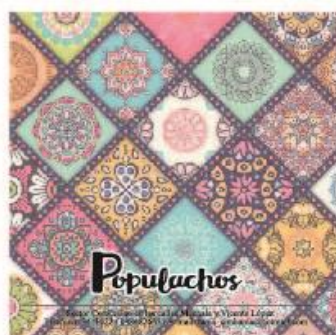
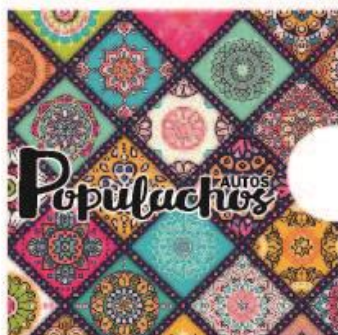


30

Ilustración 56 carpeta
Autor: Tania Simbaña G.

Correo Directo

EMPAQUE



31

Ilustración 57 Correo directo
Autor: Tania Simbaña G.

LABEL



32



Ilustración 58 CD

Autor: Tania Simbaña G.



33



Ilustración 59 Uniformes

Autor: Tania Simbaña G.



34



Ilustración 60 Uniformes
Autor: Tania Simbaña G.



35



Ilustración 61 Gorras
Autor: Tania Simbaña G.

Mochilas



36



Ilustración 62 Moquillas

Autor: Tania Simbaña G.

Parches
Autos



37



Ilustración 63 Parches Autos

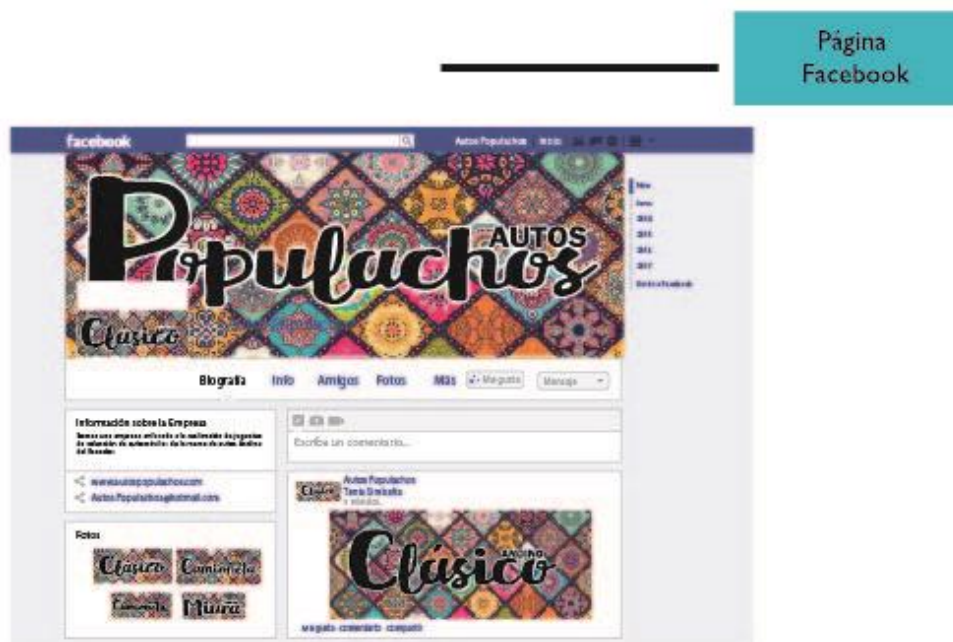
Autor: Tania Simbaña G.



38

Ilustración 64 Empaques

Autor: Tania Simbaña G.



39

Ilustración 65 Página Facebook

Autor: Tania Simbaña G.

3.6 Síntesis del capítulo

En la síntesis de este capítulo vamos a tocar como puntos la preproducción: entramos al proceso de bocetaje ahí vimos los primeros prototipos de los juguetes así como también en el manual de marca que será utilizado para un buen manejo de la marca empresarial.

La postproducción ya podemos sacar los costos a base de los mecanismos de producción que vamos a necesitar como impresión en vinilo, corte en laser en Madera de MDF, lo cual nos va a permitir tener los juguetes de la colección de la marca de automóviles Andino del Ecuador.

CONCLUSIONES

Tras culminar el estudio del presente proyecto se puede concluir que:

- Gracias a la recopilación de datos históricos de la marca de automóviles Andino, podemos referenciar que la marca tuvo un fuerte impacto social, lo cual nos va a ayudar que dicho juguete alcance un gran sitio en el mercado.
- El estudio de mercado ayudó a confirmar la insatisfacción de los consumidores de juguetes de colección, por la falta de existencia de los automóviles de la marca Andino del Ecuador dándose que el producto es potencialmente interesante y novedoso tanto para personas extranjeras como para nacionales.
- Su construcción se realizó basándose en fotografías referenciales, y dando un plus de modernidad, tratando de conservar sus líneas originales de fabricación, y una presentación llamativa para el consumidor final.

RECOMENDACIONES

- Realizar estudios más profundizados de marketing, esto con el fin de que sea un éxito en lo referente a la comercialización del producto.
- Promocionar la marca de Automóviles a personas y entidades relacionadas a la creación, diseño y producción de juguetes de colección en el área de automóviles ya que estos pueden promocionar a nivel nacional con mayor facilidad.
- Para su construcción se utilizó el material Mdf, por lo tanto, requiere cuidado en la manipulación y conservación del vehículo de marca Andino.

REFERENCIAS

- Autos, P. d. (2017). *La historia del auto hecho en Ecuador*. Obtenido de <http://patiodeautos.com/revista/generales/historia-auto-hecho-ecuador>
- Carias, M. (Octubre de 2014). *Game Design*. Obtenido de <https://mishell418cari.wordpress.com/2014/10/>
- Coleccionistas.com, C. d. (08 de Noviembre de 2010). *Art toys, juguetes de colección*. Obtenido de http://www.clubdecoleccionistas.com/noticia/art_toys_juguetes_de_coleccion/
- Comercio, E. (12 de Noviembre de 2011). *El Comercio* . Obtenido de <http://www.elcomercio.com/deportes/carburando/industria-nacional-ultimas-cuatro-decadas.html>
- Echeverria, M. (26 de Noviembre de 2015). *Mb Motor Bit*. Obtenido de Andino, el carro divino: <https://outlook.live.com/owa/?path=/mail/inbox/rp&realm=hotmail.com>
- El Telégrafo*. (22 de Diciembre de 2011). Obtenido de El Telégrafo: <http://www.itelegrafo.com.ec/noticias/informacion-general/1/en-cinco-ciudades-la-clase-media-se-ubica-en-el-83>
- Gardey, J. P. (2014). *Definición de packaging*. Obtenido de (<https://definicion.de/packaging/>)
- Intelectual, I. E. (s.f.). *Instituto Ecuatoriano de la Propiedad Intelectual*. Obtenido de <https://www.propiedadintelectual.gob.ec/la-institucion/>
- Juguetes.es. (2013). *El diseño de los juguetes*. Obtenido de <http://www.juguetes.es/disenio-juguetes/#more-2577>
- Mundo, E. (05 de 01 de 2017). *SEGURIDAD INFANTIL*. Obtenido de <http://www.elmundo.es/sapos-y-princesas/2017/01/04/586cc6ff46163ff24d8b4593.html>
- seguro.com, N. (s.f.). Obtenido de <http://www.niñoseguro.es/etiquetado.php#>
- Sola, B. (14 de Diciembre de 2016). *Cronica.com.mx*. Obtenido de www.cronica.com.mx/notas/2016/1000604.html

ANEXOS



En la siguiente encuesta necesitamos su opinión sobre el tema de juguetes de colección de automóviles de la marca Andino del Ecuador.

Instrucciones:

- Marque con una “X” en la que más se adapte en su opinión.
- Si en la primera pregunta su respuesta es “No” por favor continúe la encuesta.

12. ¿Sabía Ud. que el automóvil Andino fue el primer auto ensamblado en el Ecuador?

b. Sí

b. No

13. ¿Conoce la marca de automóviles Andino ensamblada en Ecuador?

b. Sí

b. No

14. ¿Conoce Ud. De los juguetes de colección?

b. Sí

b. No

15. ¿A Ud. le interesaría una colección de juguetes de automóviles de la marca de Andino del Ecuador?

b. Sí

b. No

16. ¿De qué material le gustaría que fueran hechos la colección?

- e. Madera MDF
- f. Cartón
- g. Metal
- h. plástico

17. ¿Le gustaría contar con todos los modelos de los automóviles Andino del Ecuador?

b. Sí

b. No

18. ¿Le gustaría que los juguetes de colección tenga una imagen empresarial que se la pueda identificar?

b. Sí

b. No

19. ¿Cuál sería el rango de valor que estuviera dispuesto a pagar por la colección?

d. 5-10

e. 10-15

f. 15-20

20. ¿Qué nivel de edad cree Ud. que se interesa en los juguetes de colección?

e. 10-20 años

f. 21-30 años

g. 31-40 años

h. Otros

21. ¿Cuenta Ud. con algún juguete de colección?

b. Si

b. No

22. ¿Qué tipo de juguetes de colecciones tiene Ud.?

e. Carros

f. Legos

g. Juguetes de acción

h. Otros

Le presentan una serie de situaciones sobre el tema Juguetes de colección de la marca de automóviles Andino del Ecuador. Los cuales debería responder en lo que más se adapte en su opinión.

- 1.- ¿Ud. cree que es importante crear un juguete de colección con referencia a los automóviles andino del Ecuador?**
- 2.- La propuesta de realizar los juguetes de colección va ser a base de madera MDF, ¿Cree Ud. Que es factible que la colección sea trabajado en este material o cual material nos recomendaría hacer la dicha colección?**
- 3.- ¿Considera Ud. que la propuesta de los juguetes de colección de la marca de automóviles Andino, va a tener una demanda sí, no o porque y cuál sería los aspectos para poder manejar mejor la imagen de esta propuesta de juguetes?**
- 4.- ¿De qué tamaño considera Ud. que deberían ser los juguetes de la colección?**
- 5.- ¿Consideraría Ud. Que la colección deba contar con un packing?**



Ilustración 66 Maquetación Andino Clásico
Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 67 Maquetación Andino Camioneta
Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 68 Maquetación Andino Camioneta Muira
Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 69 Maquetación Andino Muira
Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 70 Corte Camioneta Andino
Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 71 Corte Camioneta Muira
Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 72 Corte Andino Muira
Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 73 Autos Andinos
Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 74 Pintura Andino Camioneta
Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 75 Pintura Andino Clásico
Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 76 Pintura Andino Muira
Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 77 Pintura Andino Camioneta Muira
Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 78 Colección Andino Autos
Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 79 Fotografías
Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 80 Fotografías
Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 81 Fotografías
Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 82 Fotografías
Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 83 Fotografías
Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 84 Colección Autos Populachos

Autor: Tania Simbaña G.



Ilustración 85 Empaquetado

Autor: Tania Simbaña G.