A group of children are running happily in a grassy field. The children are in the foreground and middle ground, with some blurred in the background. They are wearing casual clothing like t-shirts and sweaters. The overall atmosphere is joyful and active.

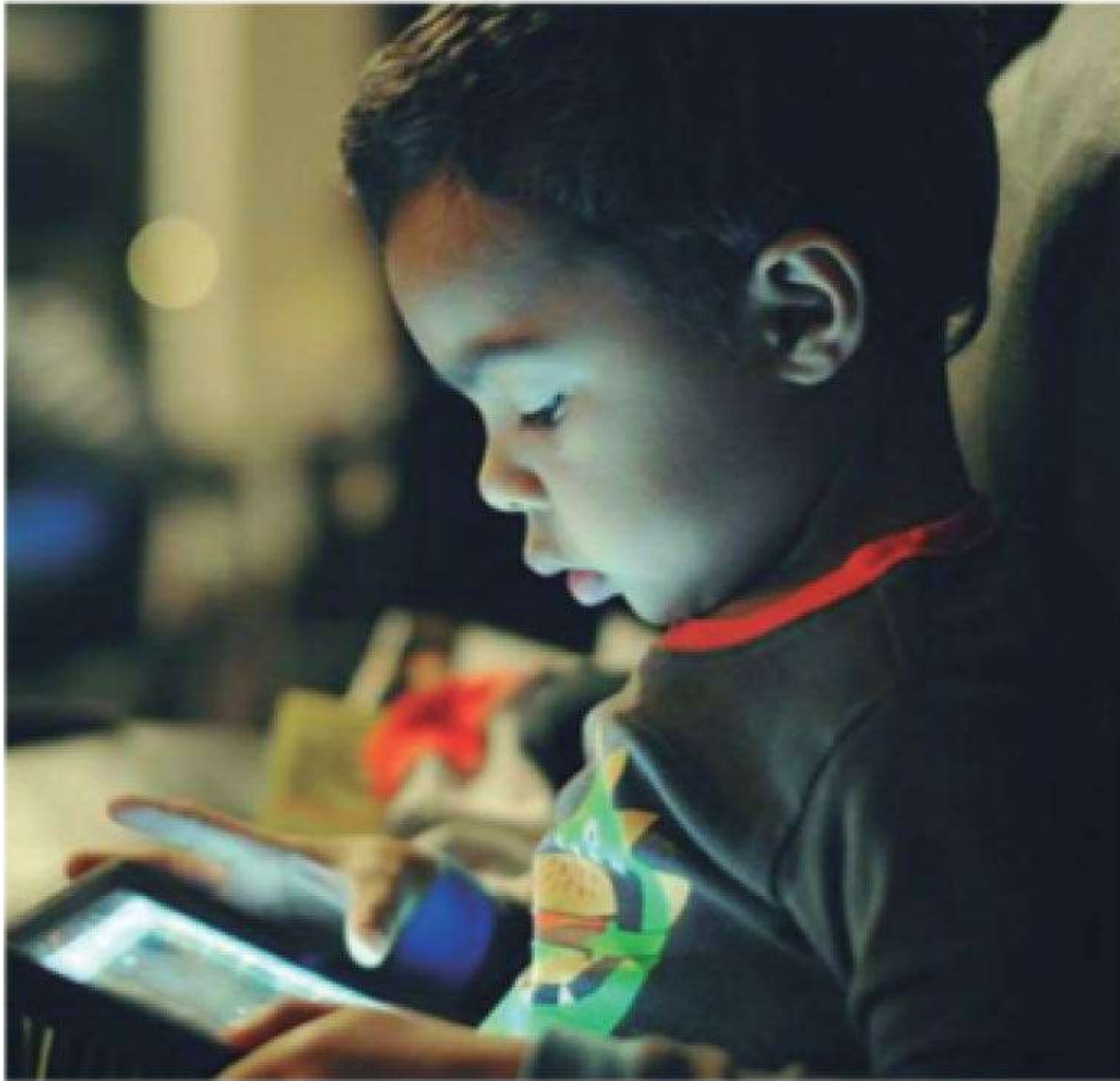
Nacidos desde 2010 en adelante, la Generación Alpha no tienen aún un historial de crédito, pero están impactando en los comportamientos de gasto de sus padres millennials. Los niños alfa nacieron con un celular, una tablet o una computadora en la mano, que además de todo tiene internet; por lo que están acostumbrados al bombardeo de información y contenidos. Son “adultos en chiquito”, su juguete es la tecnología.

PRIMERA INFANCIA

La primera infancia o infancia temprana es una etapa crucial para el desarrollo de los niños y niñas. Por ello es fundamental asegurarles, desde el inicio de sus vidas, adecuadas condiciones de bienestar social, una apropiada nutrición, acceso a servicios de salud oportunos y una educación inicial de calidad, así como fomentar el buen trato y el cuidado de sus familias y de la comunidad donde habitan.

La infancia temprana es una etapa en la que los niños y niñas experimentan rápidos y profundos cambios, pues pasan de estar dotados de las capacidades elementales para la sobrevivencia y de una amplia gama de potencialidades, a dominar complejas habilidades físicas, emocionales, psíquicas, cognitivas y sociales.





Aspectos Esenciales del comportamiento

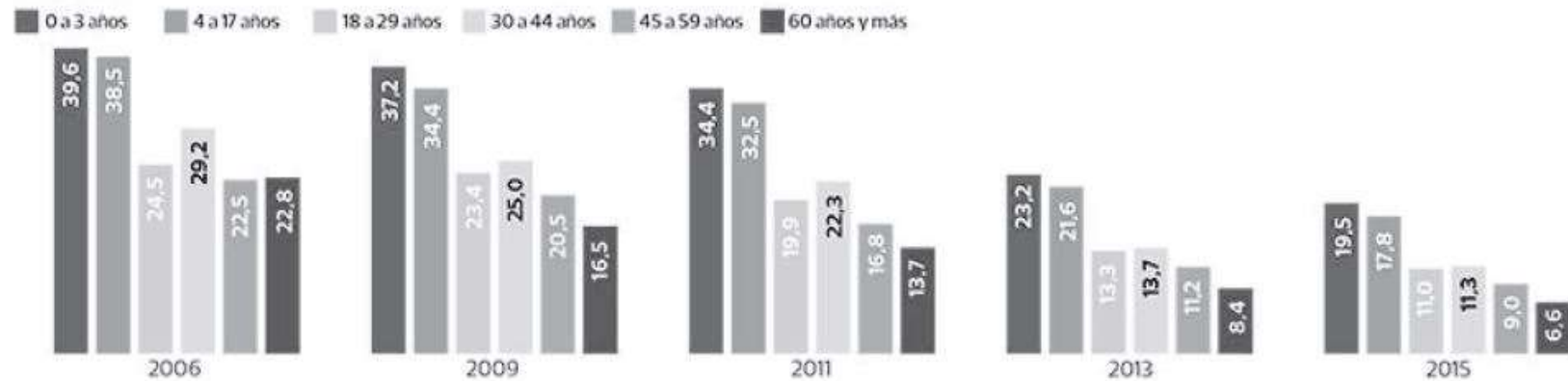
En esta etapa, aumenta la necesidad de manifestarse como persona “diferente” del adulto, es lo que llamamos la afirmación del “yo”. Consigue mayor autonomía en determinados hábitos.

Conductas que aparecer a menudo:

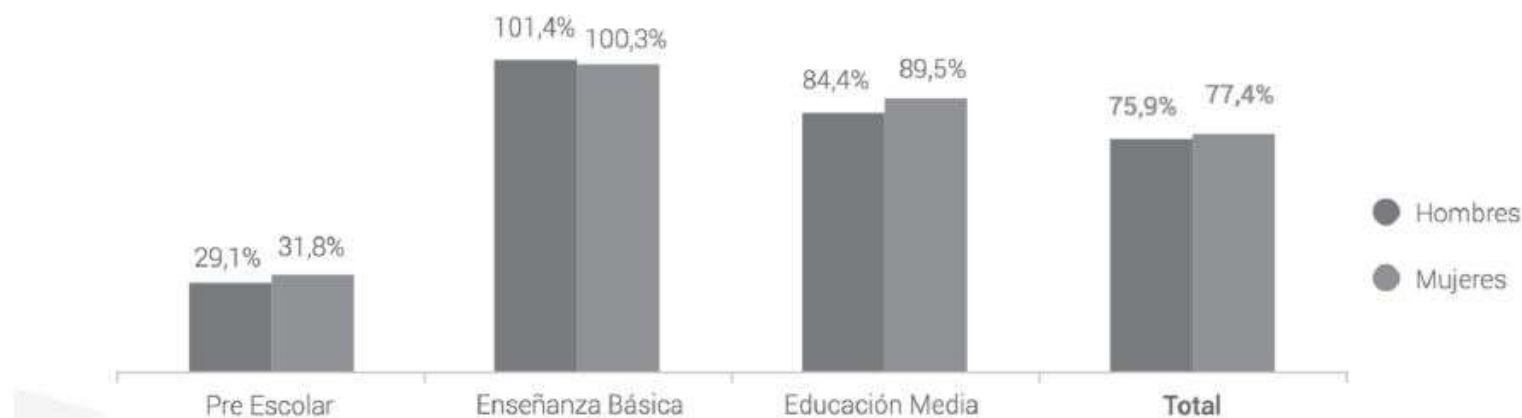
Conflictos de autoridad: Surge el enfrentamiento entre sus deseos y lo que le piden sus padres.

Comportamientos inadaptados: el niño de esta edad es exclusivista, tiene un gran sentimiento de la propiedad y quiere todo para él, lo que a menudo desemboca en querer acaparar a sus padres continuamente.

TAZA BRUTA DE MATRICULAS SEGÚN SEXO Y NIVEL



EVOLUCIÓN DE LA SITUACIÓN DE POBREZA POR INGRESO SEGUN TRAMO DE EDAD



6 DIMENSIONES DE MEDICIÓN DE LA POLI VICTIMIZACIÓN EN CHILE



Mediciones Gobierno de Chile en la polivictimización de la Infancia y adolescencia



EL 65%

ha estado expuesto a violencia en su comunidad



34%

ha sido víctima del maltrato por parte de sus padres o cuidadores



LAS MUJERES 16% MAS DE PROBABILIDADES DE SUFRIR MALTRATO POR SUS CUIDADORES



46%

ha sido víctima de un delito común con ataque fiso



Acoso en redes sociales

14% 27%

HOMBRES MUJERES

Este estudio permitió medir por primera vez a nivel nacional y regional, en cerca de 20 mil estudiantes de 800 establecimientos educacionales, el alcance y la naturaleza de los distintos tipos de violencia directa e indirecta que sufren los niños y niñas entre 12 y 17 años, es decir de séptimo básico a tercero medio. La polivictimización se entiende como la exposición de niños, niñas y adolescentes a distintos tipos de violencias en su entorno familiar, escolar y en su comunidad de residencia.

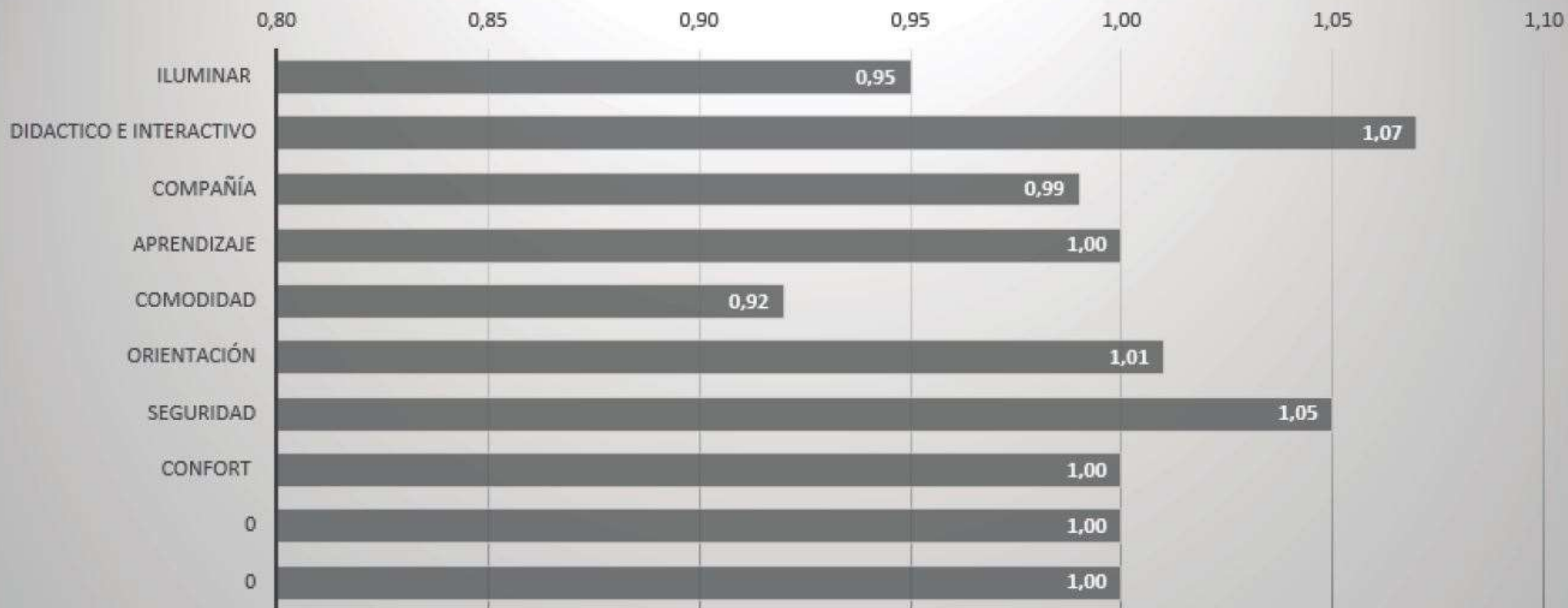
INDICADORES DE DESARROLLO 2 A 3 AÑOS (18-24 MESES)

Desarrollo Psicomotor y Autonomía personal	Desarrollo de su relación con el entorno social y físico	Desarrollo de la Comunicación y del lenguaje	Desarrollo psicomotor y autonomía personal	Desarrollo de la relación con el entorno social y físico	Desarrollo de la comunicación y del lenguaje
<ol style="list-style-type: none"> Salta con ambos pies. Lanza la pelota con las manos y los pies. Se quita los zapatos y pantalones desabrochados. Utiliza cuchara y tenedor y bebe en taza sin derramar. Completa un tablero de tres formas geométricas (redonda, cuadrada y triangular) en tablero inverso. Conoce el orinal y el wc. y los utiliza por indicación del adulto. 	<ol style="list-style-type: none"> Se mueve con soltura por los espacios habituales (casa, centro infantil, etc.). Identifica algunos cambios en la naturaleza correspondientes a las diferentes estaciones del año. Reconoce en fotografías a las personas más cercanas. Juega junto a dos o tres niños de su edad. Diferencia en imágenes algunos de estos términos: persona, animal y planta. Saluda a niños y mayores conocidos, si se le indica 	<ol style="list-style-type: none"> Hace frases del tipo sustantivo + verbo ("papa ven"). Emplea el "no" de forma oral y no sólo con el gesto. Responde a preguntas del tipo: ¿qué estás haciendo?, ¿dónde? Conoce los conceptos "grande" - "pequeño". Presta atención durante algún tiempo a música o cuentos cortos. Entona algunas canciones aprendidas y se mueve a su ritmo. 	<ol style="list-style-type: none"> Realiza actividades de enroscar, encajar y enhebrar. Es capaz de correr y salta con cierto control. Pide ir al baño cuando lo necesita. Copia el círculo, la línea vertical y la línea horizontal. Come de forma autónoma todo tipo de alimentos. Identifica algunos conceptos espaciales (aquí-dentro-encima-debajo lejos...) y temporales (de día-de noche). 	<ol style="list-style-type: none"> Comienza a mostrar preferencias personales entre iguales. Muestra afecto hacia niños más pequeños y animales domésticos. 3. Va conociendo normas y hábitos de comportamiento social de los grupos de los que forma parte. 4. Contribuye al orden de sus cosas en casa o centro infantil cuando se le indica. 5. Comienza a identificar y distinguir diferentes sabores y olores (dulce salado, buen-mal olor, etc.). 6. Identifica lugares de visita frecuente dentro de su entorno: casa de un familiar, parque, panadería, etc. 	<ol style="list-style-type: none"> Dice su sexo cuando se le pregunta. Emplea el gerundio, los plurales y los artículos. Articula correctamente los sonidos: b, j, k, l, m, n, ñ, p, t. Es capaz de comunicarse a través de los gestos y la mímica, además del lenguaje oral. 5. Habla de sí mismo en primera persona utilizando "yo", "mi" y "me" en lugar de su nombre. Utiliza el lenguaje oral para contar lo que hace, lo que quiere, lo que le pasa, etc.

TABLA RESUMEN IMPORTANCIA DE LOS REQUERIMIENTOS		PROMEDIO	RANGO
REQUERIMIENTOS - CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO			
A	Iluminar	0,95	7
B	Didactico e interactivo	1,07	10
C	Compañía	0,99	7
D	Aprendizaje	1,00	6
E	Comodidad	0,92	9
F	Orientación	1,01	3
G	Seguridad	1,05	2
H	Confort	1,00	4

Análisis comparativo pareado de requerimientos y características del producto

Requerimiento/ Atributo



Necesidades:

- **Compañía.**
- **Ambiente cálido y armónico.**
- **Miedo a la oscuridad y a lo desconocido.**
- **Orientación en el lugar.**
- **Relaciones afectivas estables.**
- **Protección física y seguridad.**
- **Experiencias acordes al nivel de desarrollo.**
- **Establecer límites y estructuras sociales básicas.**
- **Continuidad Cultural.**
- **Integración del entorno en la enseñanza (familia-profesores-autoridades).**
- **Instancias para explorar.**

Funciones:

- **Fomentar el juego en grupo (equipo).**
- **Fomentar un juego sano y positivo.**
- **Generar ambientación estable.**
- **Configurar una estructura sólida, amigable y manejable que responda a normas.**
- **Incorporar diferentes niveles de complejidad.**
- **Fomentar el respeto entre los usuarios.**

Atributos:

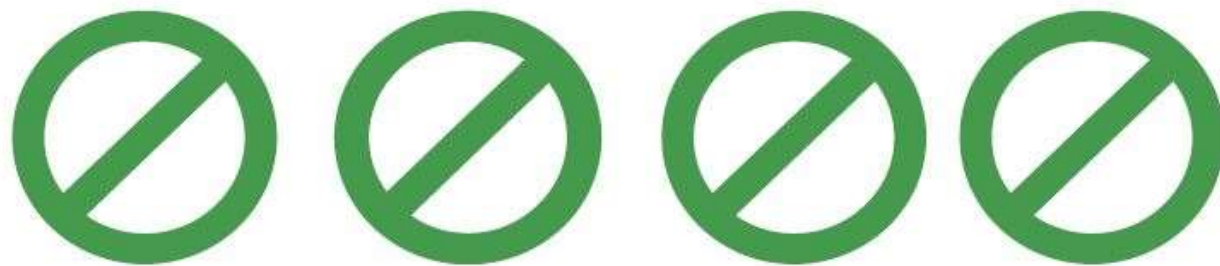
- **Tamaño pequeño de acorde a la edad.**
- **Peso ligero.**
- **Materiales resistentes.**
- **Acabado del material: Colores llamativos.**
- **Amigable y de buena interfaz análoga.**
- **Altura acorde al grupo etario (2-4 años) 86 cm a 1 metro.**
- **Iluminación: luces cálidas (LED) 100W.**
- **Geometría de dimensiones manejable y explorable.**
- **El juego estará como máximo a 40 cm dentro del campo de visión del usuario.**
- **Material Terciado Mueblista o Rosado de 3 mm.**
- **Redondeo y achaflanado de 1 mm**
- **El juego incorpora instancias en las que un adulto puede interactuar.**
- **El modo de juego es más interesante conforme se realiza en equipo.**
- **La madera será retro iluminada a través de Luz led.**
- **La transparencia de las estructuras de madera se generará mediante patrones de corte.**
- **Se compone de una geometría de semi-hexágonos.**
- **La conexión del sistema de luces LED será a base de un sistema de carga por inducción, compuesto por un embobinado o lamina de cobre, Batería de Lithium de 1000 mAh y electro-imanés.**
- **Su fuente de energía eléctrica será alimentada a través de un Cargador para Baterías lipo Micro-USB.**

Restricciones:

- **Piezas mayores a 5 mm, para evitar ser ingerido.**
- **Superficies suavizadas.**
- **Esquinas o puntas redondeadas.**
- **Materiales carentes de toxicidad.**
- **Alejado de la humedad.**
- **No debe herir al usuario, como tampoco debe constituir un objeto que amenace la integridad de otro.**
- **No debe representar un peso que obstruya o complique el desplazamiento o manejo.**
- **No debe poseer peso mayor a 80 gr (problemas con la columna y desgarros)**
- **No debe contar con cremalleras u otros elementos en los cuales dedos u otras extremidades puedan quedar atrapadas o ser presionadas.**
- **El objeto no debe desprender ninguna sustancia o tener ningún componente que pueda ser ingerido por el usuario.**

RESTRICCIONES PRELIMINARES

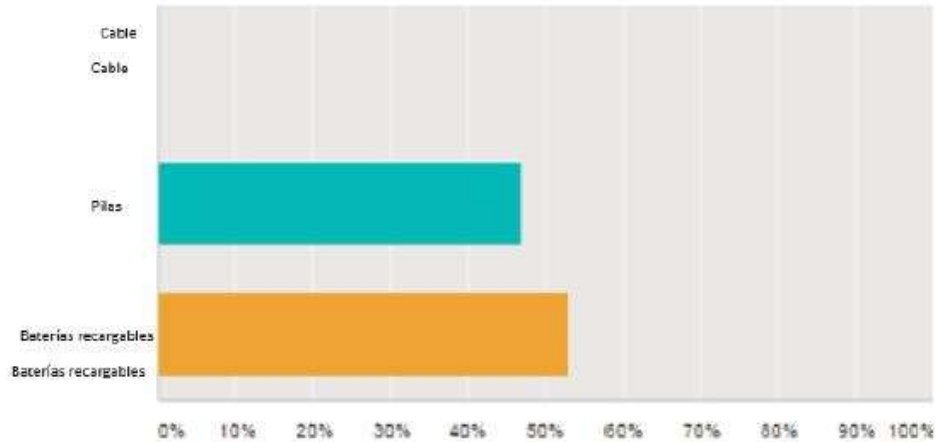
Todo depende de la etapa de evolución del desarrollo de los niños y niñas. Para elaborar cualquier tipo de juguete, lámpara cuyo fin sea didáctico se deben considerar los siguientes aspectos, (basándose en opiniones de profesionales del área de la psicología y psicopedagogía) y en la etapa escolar de los niños/as la cual se consideró para este proyecto:



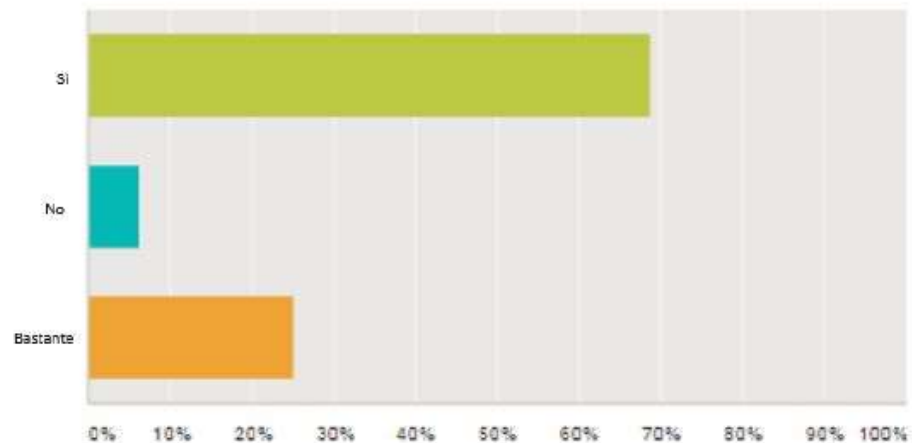
- Deben ser colores llamativos con formas fáciles de distinguir dependiendo de lo que queramos conseguir sobre todo si es estimulación temprana.
- En cuanto a la forma para niños y niñas en edad escolar las figuras geométricas son consideradas un apoyo para su aprendizaje.
- En este sentido considerar el color es primordial dependiendo de lo que provocamos conductualmente en los niños y niñas porque si queremos conseguir relajación y tranquilidad el azul logra el objetivo sobre todo para controlar en cierta medida la agresividad y la impulsividad.
- Las tonalidades amarillas en cambio logran provocar mayor concentración en los niños y niñas en edad escolar.
- Lo que se debe considerar cuando un producto es un revestimiento que deben tener colores relajantes no estimulantes y que no den sombra debido a la imaginación de los niños y niñas, esto con el fin de no generar miedos.
- Es importante también mencionar que se espera proyección de la luz para que el niño se sienta en un espacio protegido.
Cabe mencionar, que es de vital importancia que puedan interactuar con el objeto, donde pueda tocarla y aprender de su forma, con un sistema capaz de proteger al niño o niña cuando este toque el producto de manera segura.

ENCUESTA

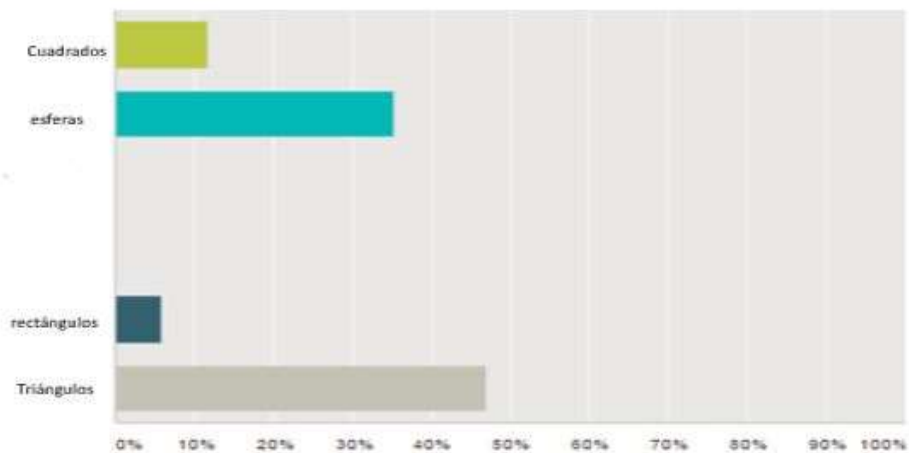
En cuanto a la electricidad, ¿Qué tipo de batería utilizaría?



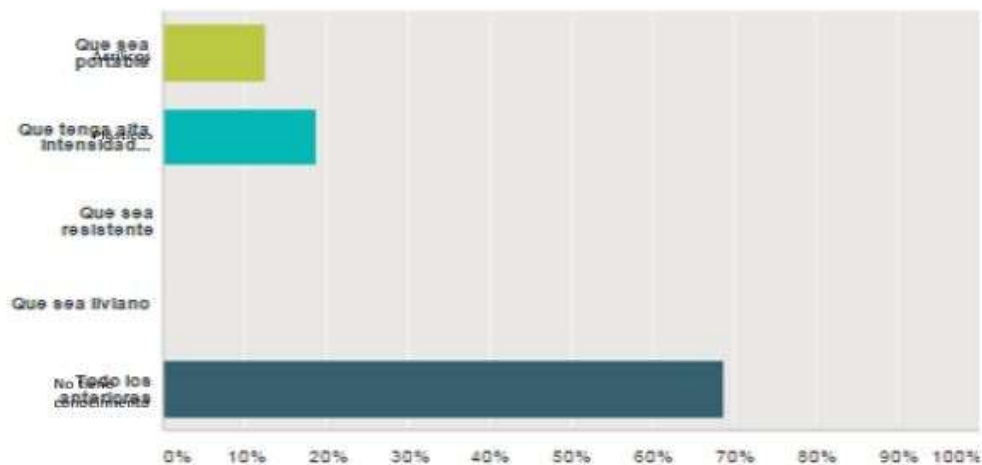
¿El uso de colores cree que serviría de apoyo?



¿Cuál de estas figuras geométricas prefiere?

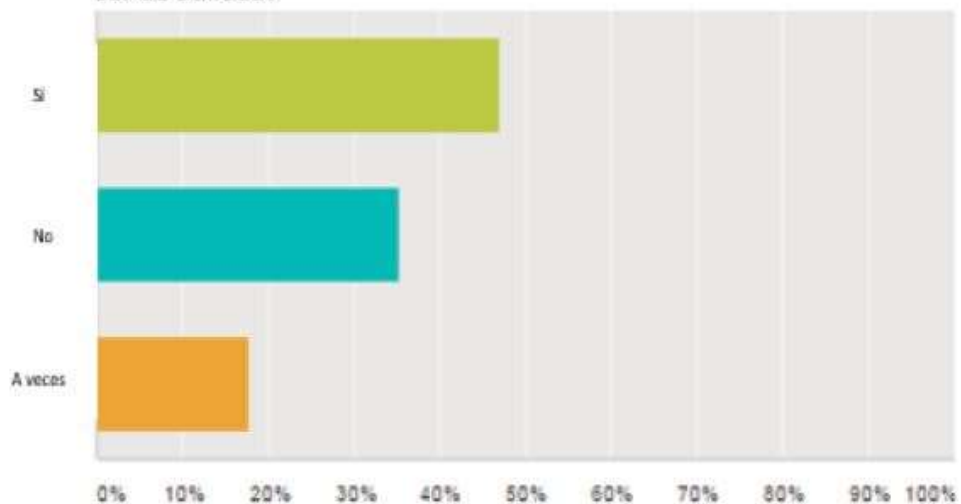


En cuanto a materiales, ¿Cuál de estos utilizaría?

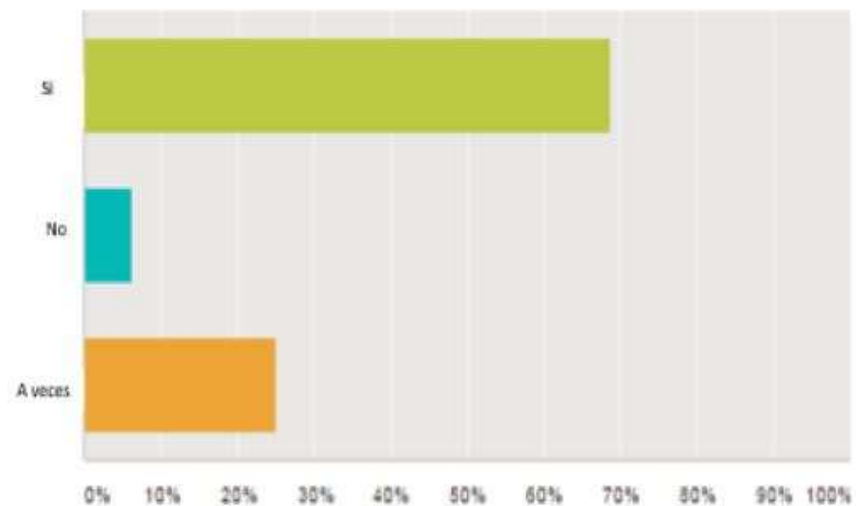


ENCUESTA

En relación a la Nictofobia o miedo a la oscuridad, ¿Usted cree que pueda ser de utilidad?



¿El uso de piezas didácticas aportaría a un objeto luminoso?



Batería de Lithium Ion - 1000mAh



Estas son baterías muy delgadas y ligeras basadas en el nuevo polímero Lithium Ion. Cada celda tiene una salida nominal de 1000 mAh a 3,7 V. Viene terminado con un conector PH macho de JST de 2 pines (2 mm de distancia entre pines).

Características:

- Niveles de auto descarga excelente en el largo plazo (<8% por mes)
- Fuente de poder potente bajo condiciones extremas (-25 to 60°C)
- Dimensiones: 50,8 mm x 33,5 mm x 5,9 mm

Peso: 22g

Cargador Básico para baterías LiPo - Micro-USB



El Cargador Básico para baterías LiPo se dedica sólo a cargar baterías 3.7V LiPo a una velocidad de 500mA por hora. La placa viene con un circuito de carga, estado LED, conector para batería, y un conector micro USB

Luces led:



ventajas sobre las tueras de luz incandescente y fluorescente, tales como: el bajo consumo de energía, un mayor tiempo de vida, tamaño reducido, resistencia a las vibraciones, reducida emisión de calor, contando con un alto nivel de fiabilidad y duración.

TERCIADO



15mm 1.20x2.40 m

Tablero fabricado con láminas continuas de madera de pino radiata dispuestas con sus fibras en ángulo recto, adhesivo fenólico resistente a la humedad, de gran solidez estructural, alta aislación térmica, resistente al fuego.

Características Terciado estructural: Fácil instalación, madera de pino 15 mm de espesor, material liviano, de elevada resistencia mecánica y versatilidad. Ideal para pintar, barnizar o como soporte de otras terminaciones.

REFERENTES

Diseño de aulas de la Escuela Maple Street, en Brooklyn, Nueva York. Por BFDO y MATIV (estudios de arquitectura)

La escuela de Maple street junto a los estudios de arquitectura buscaban diseñar espacios en donde se pudiese implementar el juego y fomentar la curiosidad en la enseñanza de los niños en etapa preescolar.

Esta escuela cuenta con cuatro espacios interconectados; una sala de usos múltiples y otras tres aulas.

El lugar se caracteriza por tener una paleta de colores cálidos, madera de arce y paredes en color blanco. La simplicidad en las paredes actúa como un gran telón de fondo para todas aquellas obras de arte que realizan los niños. En la parte de la azotea se encuentra un área de recreación diseñado con azulejos de goma de colores con un gráfico pixelado de las islas.



REFERENTES

Lite brite, 1967 Hasbro, EEUU

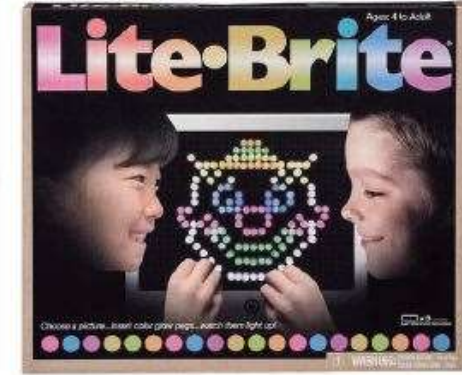
Lorem ipsum

Lite brite es juguete que permite la formación de dibujos por medio de estaquillas de colores en un tablero negro iluminado.

El tablero es iluminado por una bombilla, que permite que la luz producida ilumine las estaquillas de colores que se pueden colocar según la forma que desee el usuario

Las estanquillas al ser iluminadas producen luz similar a un diodo emisor de luz, es decir, las luces conocidas popularmente como LED. El juguete Lite-Brite viene acompañado por patrones o diseños para reproducir. Los dibujos creados en Lite-Brite son disfrutados en su totalidad en la oscuridad y con el paso del tiempo a ido evolucionando hasta ser un cubo.

Además cuenta con su versión en grande "Giant lite brite" que por lo general se utiliza en eventos masivos. Es un juego para toda la familia.



REFERENTES

Everybright, Hero Design

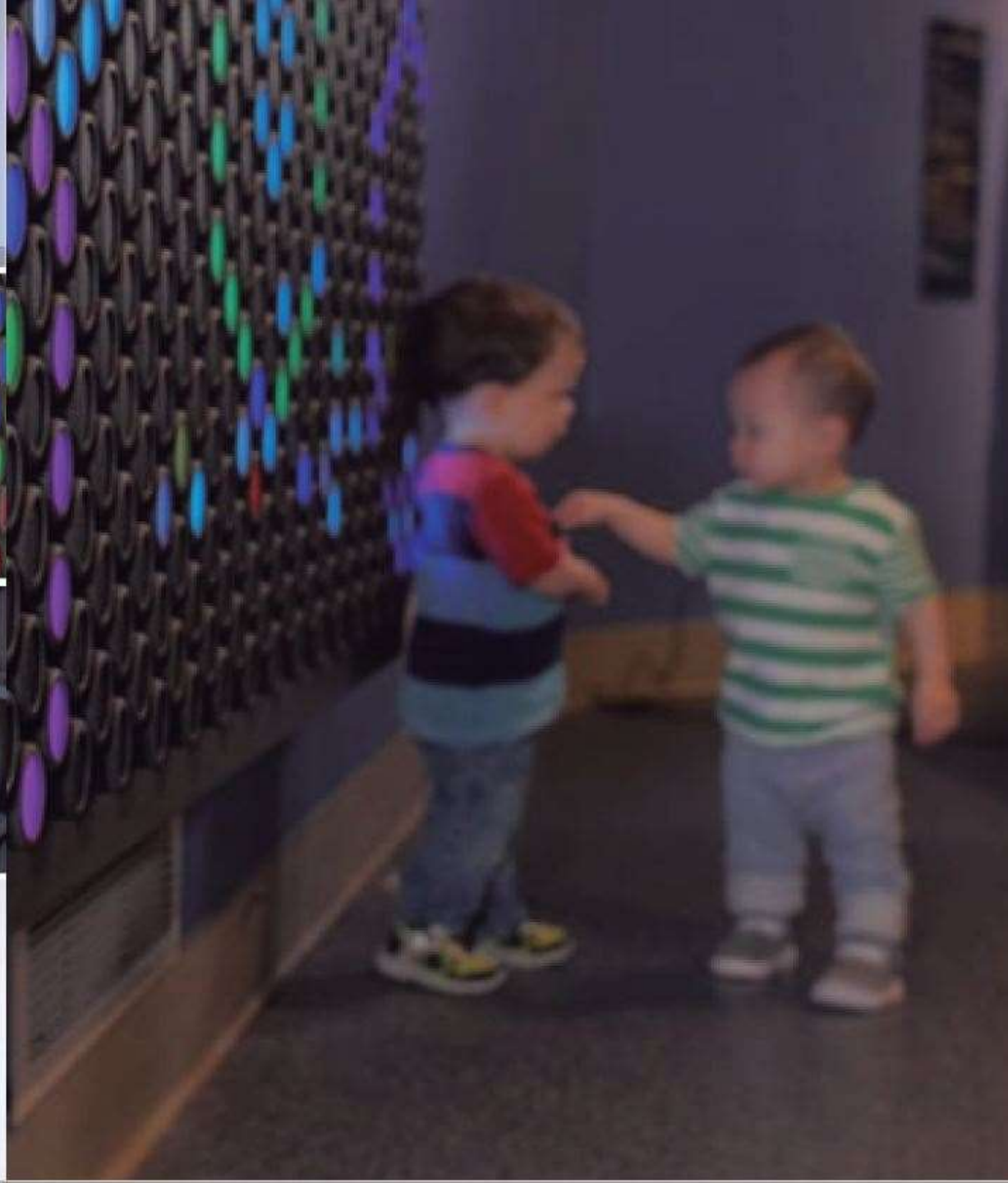
Everbright es una instalación para todas las edades que consiste en una rejilla con 464 nodos LED ajustables que giran en cualquier dirección cambiando el color y pasando por todos los matices del arcoíris.

Está inspirado en el juego infantil Light-Brite, y al igual que este puede ser utilizado por un grupo de personas como individualmente.

Esta aplicación interior de nodos de colores interminables puede encontrarse en bibliotecas, centros de ciencia, museos de niños, hoteles de lujo, oficinas y residencias privadas. Es decir, en cualquier espacio que tenga una pared.

Hero Design (San Francisco) suele trabajar con museos, compañías de tecnología y espacios infantiles para quienes diseña y construye exhibiciones interactivas y productos personalizados.

Este laboratorio se atreve a cambiar los espacios de trabajos tradicionales y construye espacios diferentes que giren entorno a la entretención.



REFERENTES

Pin pres shelf, "OOO My Design"

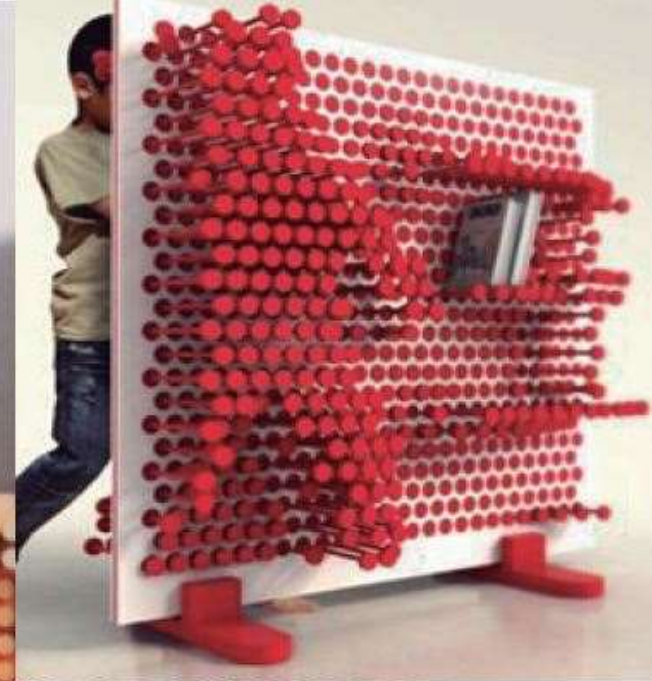
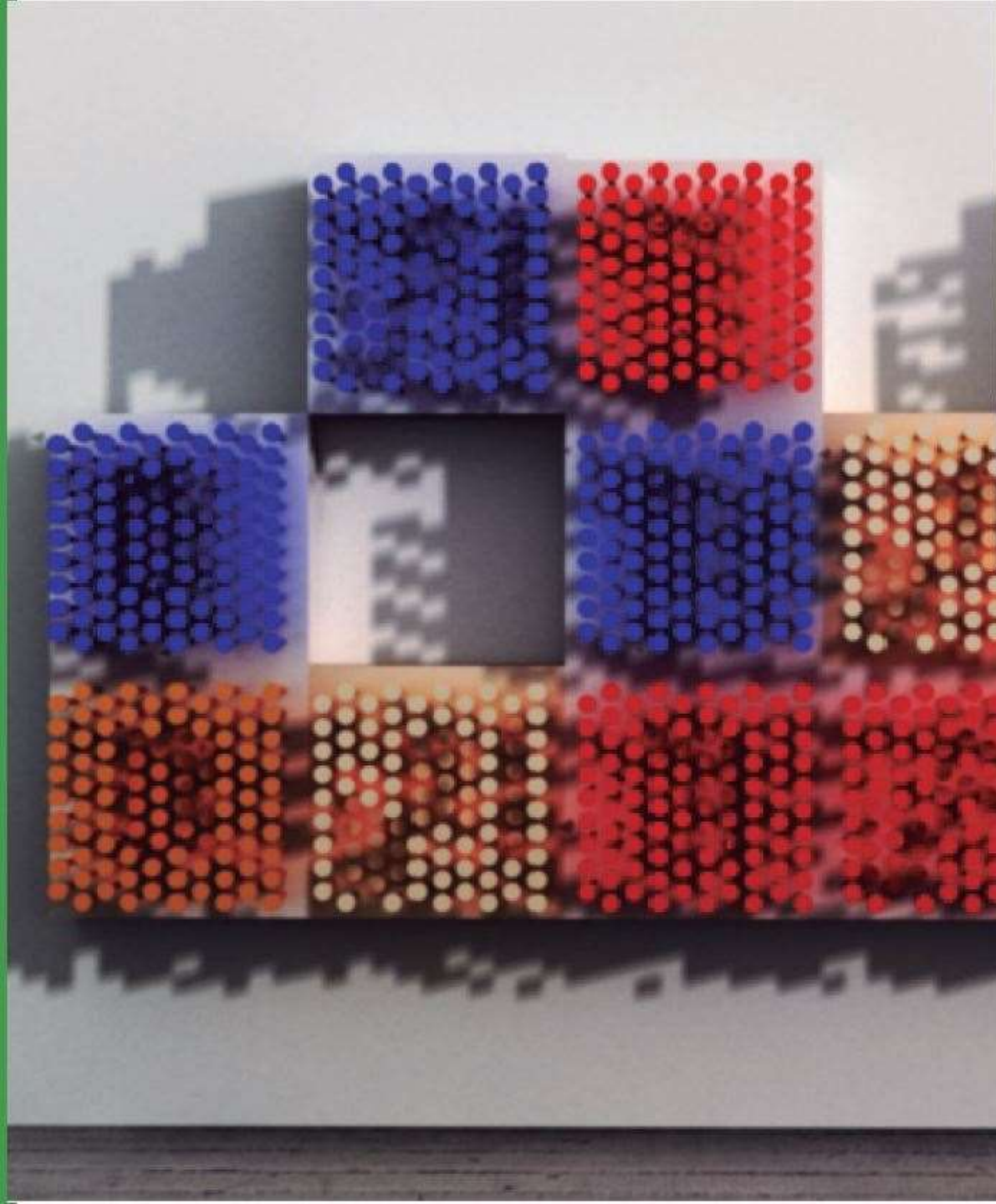
Esta estantería es una adaptación en versión grande de las conocidas pantallas de aguja.

Esta pizarra gigante cuenta con un conjunto de varillas, que se pueden moldear según la necesidad del usuario.

Esta pantalla de varillas, es un dispositivo que permite formar imágenes en relieve mediante el desplazamiento de varillas cilíndricas muy delgadas, guiadas por una malla adecuada y sostenidas en un marco.

La pantalla Pin Art fue patentada por Ward Fleming y se considera un "juguete para ejecutivos".

En su versión de estantería cuenta con diversos diseños desde una sola pizarra hasta pequeños módulos que pueden ser acomodados según se desee.



REFERENTES

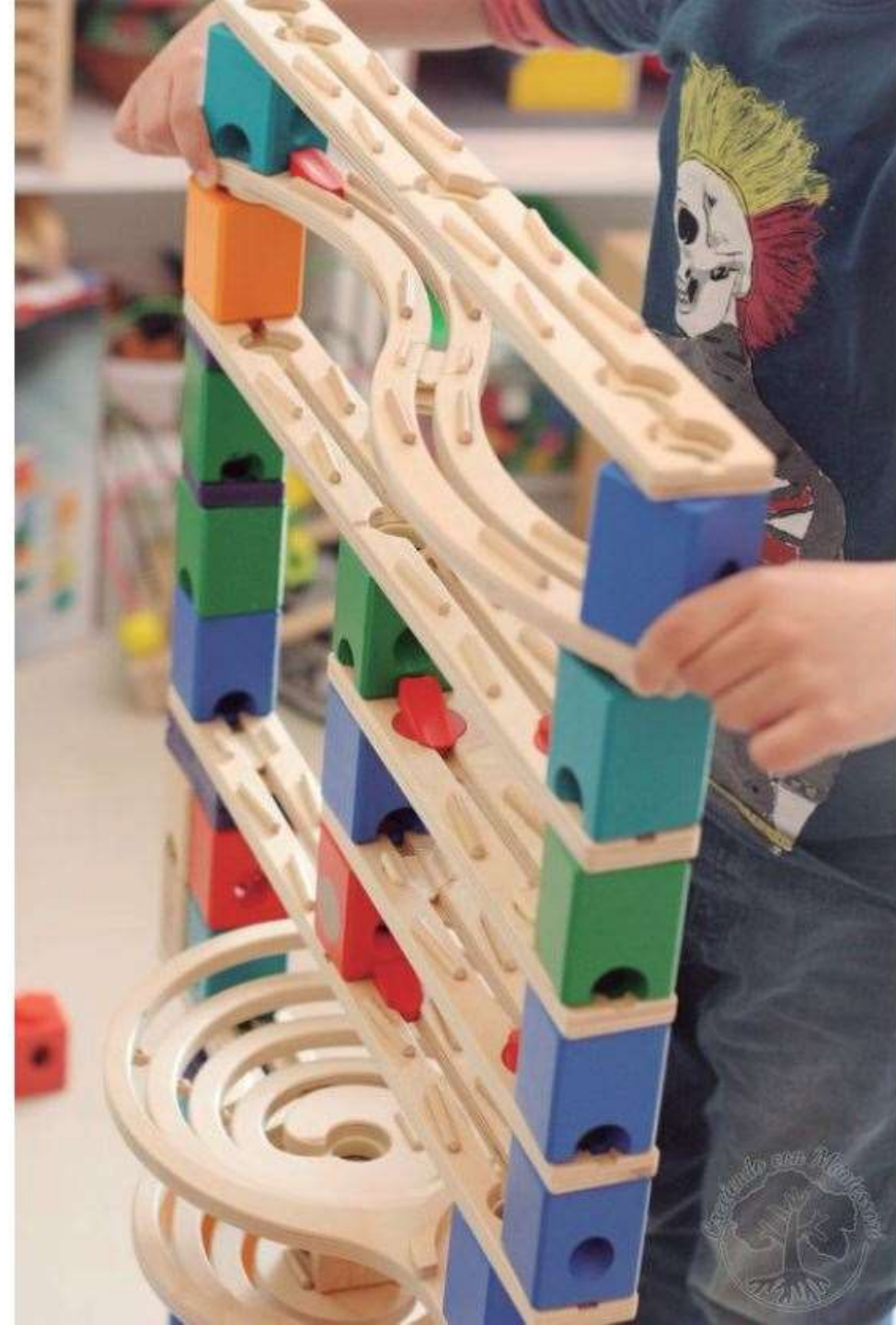
Circuito de canicas, The learning journey

Este juego proporciona la plataforma perfecta para que los niños desarrollen su imaginación a través de la construcción.

Las piezas grandes son fáciles de conectar entre ellas y tienen el tamaño adecuado para ser manipuladas por manos pequeñas.

Los diferentes elementos que incluye favorecen la curiosidad y la imaginación de los niños, creando diversos circuitos de canicas. Contienen torres en 3D, pistas entrelazadas, pistas de intersección, canicas que se iluminan intermitentemente y una guía de construcción.

Contiene 50 piezas y puede ser utilizado por niños a partir de los cuatro años.



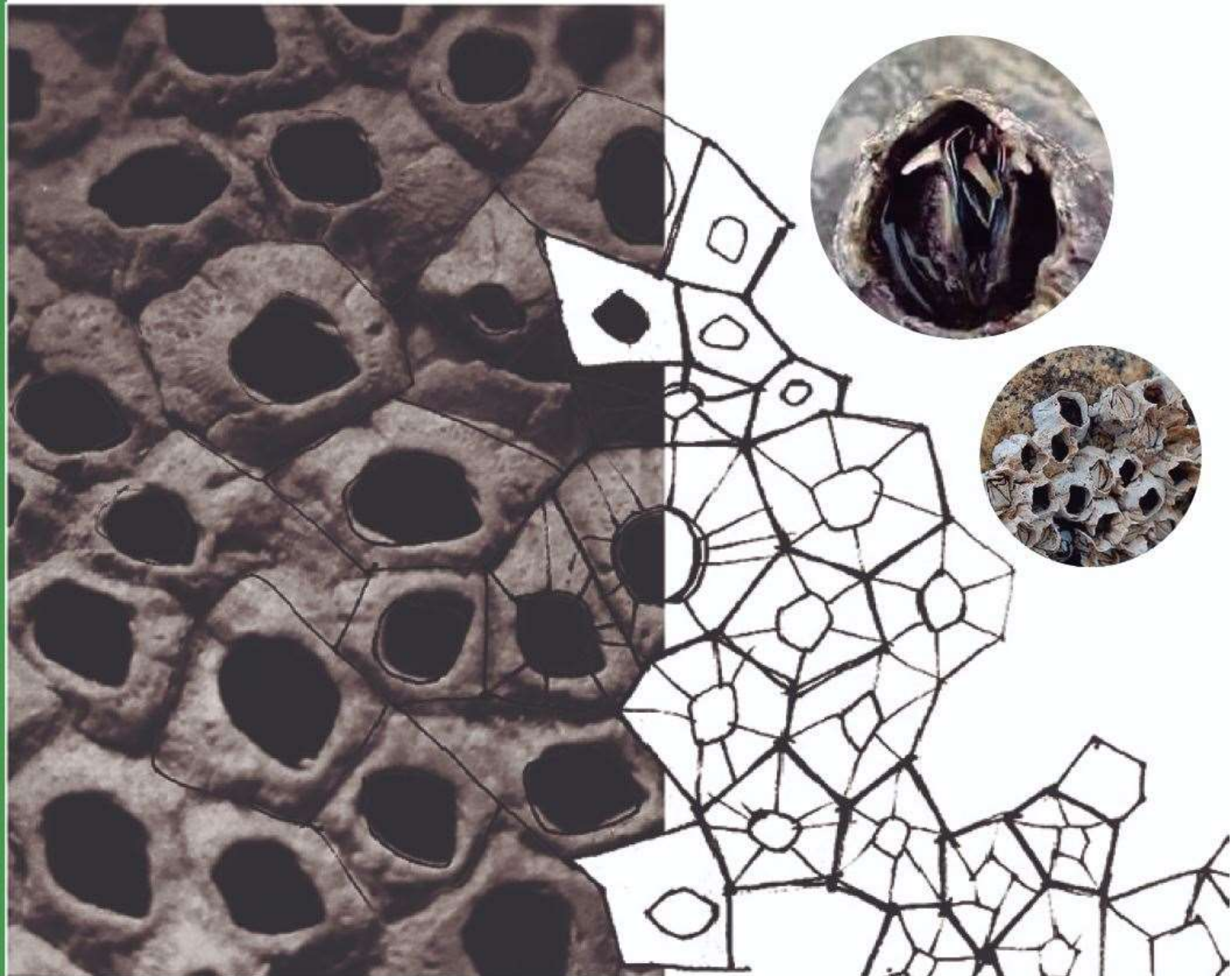
REFERENTES BIO-MIMÉTICOS

Picoroco (Austromegabalanus psittacus)

Crustáceo, marino y comestible, que habita las costas del Sur de Argentina, Chile y el sur de Perú. En su vida larval, pasa un tiempo en la columna de agua, se asienta, sufre metamorfosis y, posteriormente en su vida adulta, vive fijo a un sustrato. Son animales filtradores omnívoros y no requieren de alimentación complementaria.

A pesar de ser semejante a un molusco, por poseer y estar protegido por una estructura similar a una especie de concha; es en realidad un crustáceo de la clase de los Cirripedia.

Como todos los cirrípedos, el picoroco es morfológicamente muy distinto al resto de los crustáceos, es un organismo que vive en colonias. Posee una envoltura robusta y firme compuesta por placas murales en forma cilíndrica. En la parte anterior posee una abertura rostral, por donde asoman las valvas operculares. Es de color blanco con incorporaciones de color violeta y pardo.



REFERENTES BIO-MIMÉTICOS

Procesos florales

Algunas flores se cierran por el día o noche ya que son sensibles a las condiciones que se generan en el ambiente y que pueden afectar sus estructuras sexuales.

Generalmente estas acciones son causadas por la temperatura ambiental o la intensidad de la luz.

A la temperatura ambiental la conocemos como *termonastia*; respuesta a las variaciones de la temperatura, como el cierre de la flor.

A la intensidad de la luz se le conoce como *fotonastia*; respuesta a la luz como la apertura de ciertas flores al amanecer o al atardecer



Gazanias



Galan de noche
(*cestrum nocturnum*)



ANÁLISIS DE COMPETENCIAS INDIRECTAS

Panel sensorial Montessori

Los paneles sensoriales Montessori están considerados dentro de nuestros competidores indirectos ya que a pesar de que la mayoría son hechos a mano y tienen un aspecto casero, justamente es este último lo que vendría siendo su ventaja. Estos se pueden construir a partir de materiales y objetos cotidianos, simplificando su fabricación y disminuyendo su precio. Si bien es cierto este tipo de panel interactivo invita a los más pequeños a curiosear y estimular mientras se va descubriendo, una vez detectada cada función, este se puede volver menos interesante y quedar obsoleto rápidamente.



ANÁLISIS DE COMPETENCIAS DIRECTAS

Pizarras interactivas digitales

Se consideran las pizarras interactivas digitales dentro de la competencia directa, ya que estas se diseñan para responder a estímulos originadas por el usuario e incluso para reaccionar al movimiento de estas.

El valor agregado de estas, es que funcionan a partir de una tecnología digital avanzada la cual no poseemos, lo que genera estímulos y entretenimiento al instante al ser utilizado. Algunas plasman escenas dentro de lugares, otras en exteriores; se pueden encontrar en diversos formatos.

No obstante una de las falencias es que dependen de proyectores y sensores detectores de movimientos constantemente, lo que la vuelve dependiente y eleva su precio considerablemente.



ANÁLISIS DE COMPETENCIAS INDIRECTAS

Revestimiento de cobre de pared

Otro de los competidores indirectos de nuestro proyecto es LUM de Q-Studio. Este consiste en un revestimiento de muros en cobre que contempla módulos luminarios, los cuales, combinados con los módulos básicos del revestimiento, generan diferentes composiciones, según las necesidades estéticas y de iluminación de cada espacio. Sin embargo y como se puede apreciar estos cumplen solamente con la finalidad estética -decorativa en el ambiente y no de carácter interactivo. Por lo mismo es considerada una competencia indirecta, ya que si bien es un revestimiento de pared, este utiliza cobre en vez de madera.



ANÁLISIS DE COMPETENCIAS DIRECTAS

Revestimiento de pared de madera

Otra competencia directa analizada son los revestimientos de pared de madera.

Este tipo de revestimientos presenta diversas posibilidades de colores, texturas, profundidades e incluso simular movimiento.

No obstante la mayoría cumplen con una función netamente decorativa, a excepción de algunos que están diseñados para interactuar con el usuario. Sin embargo todo el conjunto se encuentra anclado a la pared donde solamente los módulos se mueven. Esto último deja sin libertad al usuario para poder modificar según este deseo.



BRIEF

El proyecto busca generar una conexión entre el usuario y el objeto a partir de sus piezas intercambiables y respondiendo a los movimientos realizados a través de la luz que emiten, estableciendo una especie de comunicación entre objeto-usuario.

Este revestimiento de pared busca además entretener y estimular la creatividad de los niños a partir de los recursos existentes como lo es la tecnología láser sobre la madera y las luces led utilizadas de distintos colores. De esta manera ellos pueden jugar de forma independiente o grupal, fomentando la tolerancia y trabajo en equipo. Este además es personalizable ya que solo su soporte posterior es fijo, mientras que el resto de las piezas se pueden intercambiar y construir infinitas posibilidades.

En cuanto a lo durable, este producto está hecho a partir de terciado mueblista que cuenta con un revestimiento de aceite de linaza y cera de abeja, no sólo para su protección si no también para la seguridad de los pequeños usuarios, ya que no es tóxico.

Además su seguridad se ve reflejada a través del tamaño de las piezas, que son adecuadas para un niño entre tres a seis años. Cada pieza de tablero se encuentra apropiadamente sellada, volviendo difícil remover cualquier parte de esta para poder desarmarla.



<p>SOCIOS CLAVE</p> <p>SOCOMADE MATERIALES DE COSNTRUCCIÓN: SE REQUIERE FORMAR UN CONVENIO CON LA EMPRESA PARA TENER EXCLUSIVIDAD CON RESPECTO A SU GAMA DE TERCADOS Y RETAZOS DE MADERAS NOBLES.</p> <p>MACHINALAB: ESTA EMPRESA PERMITIRA EXTERNALIZAR LOS PROCESOS DE CORTE LASER Y CNC ROUTER.</p>	<p>ACTIVIDADES CLAVE</p> <p>SINTETISACIÓN DEL SISTEMA DE ELECTRICO INDUCTOR. CAPACIDAD DE TRANSFORMACIÓN DE 220v</p>	<p>PROPUESTA DE VALOR</p> <p>CAPACIDAD DE CONEXIONES ELECTRICAS INALÁMBRICAS A TRAVÉS DE MADERA, QUE PROPONE UNA INTERACCIÓN ENTRE LA TECNOLOGÍA Y EL MATERIAL, PARA GENERACIONES ALPHA.</p> <p>EL JUEGO QUESE PROPONE ES LA INTERACCIÓN CON LA ILUMINACIÓN DEL OBJETO, PUDIENDO ESTE SER CONFIGURADO ANALOGAMENTE MEDIANTE UN SISTEMA Y LENGUAJE SIMPLE.</p>	<p>RELACIÓN CON LOS CLIENTES</p> <p>LA RELACIÓN DE NUESTRA EMPRESA ES CERCANA A LOS CLIENTES, PUESTO QUE EL USUARIO REAL DEL PRPRODUCTO SON MENORES DE EDAD Y POR LO TANTO DENTRO DE LAS RESTRICCIONES SE REQUIERE CONSTANTE CONTACTO CON SUS PADRES Y AUTORIDADES.</p>	<p>SEGMENTO DE CLIENTES</p> <p>CENTROS EDUCACIONALES MUNICIPALES, DIFERENCIALES Y DE CARACTER SOCIAL, VINCULADOS A LA INTEGRACIÓN A COMUNIDADES. (EJ: JUNJI)</p> <p>CLIENTE POTENCIAL: INSTITUCIONES PRIVADAS Y PERSONAS QUE DESEAN CONFIGURAR UN AMBIENTE DE APRENDISAJE INTERACTIVO PARA NIÑOS.</p>
<p>ESTRUCTURA DE COSTES</p> <p>VARIABLES: EL NIVEL DE MATERIALES UTILIZADOS VARIARIA CON RESPECTO A VERSIONES DEL PRODUCTO, LAS CUALES IRÁN OPTIMIZANDO SUS FUNCIONES Y POR LO TANTO VARIANDO EL COSTO.</p>		<p>FLUJO DE RECURSOS</p> <p>MINISTERIO DE EDUCACIÓN CORFO PROTOTIVO DE INOVACIÓN CORFO CAPITAL SEMILLA LEY I+D</p>		
	<p>RECURSOS CLAVE</p> <p>BATERÍAS DE LITIO 3.7 V900 TRANSISTOR NNN2N 100 METROS DE CABLE DE COBRE DE 8mm</p>		<p>CANALES</p> <p>FERIAS DE EMPRENDIMIENTO, MUSEPOS INTERACTIVOS, EXPOSICIONES, PAGINA WEB, RETAIL ONLINE, RETAIL FÍSICO,</p>	

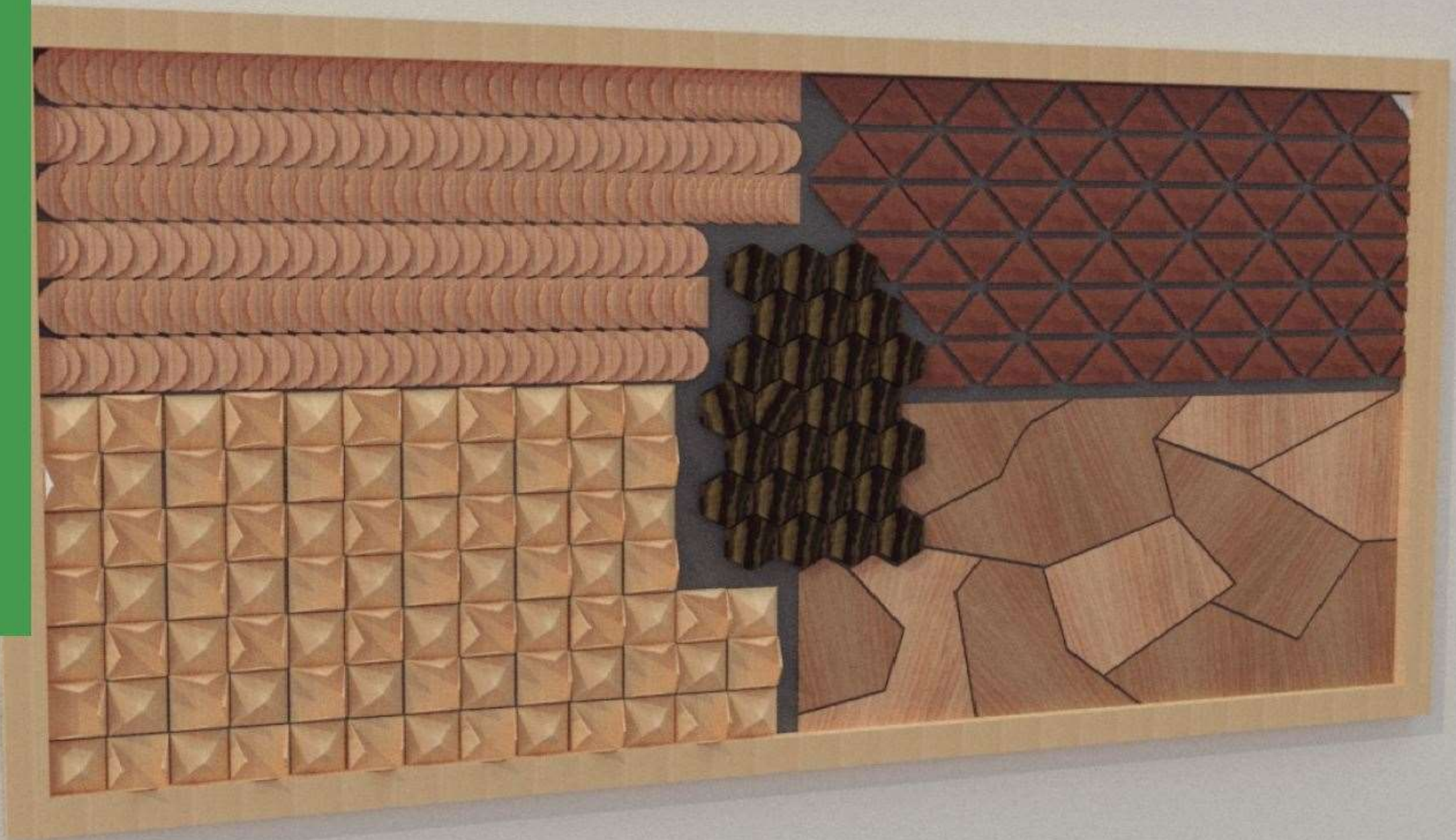


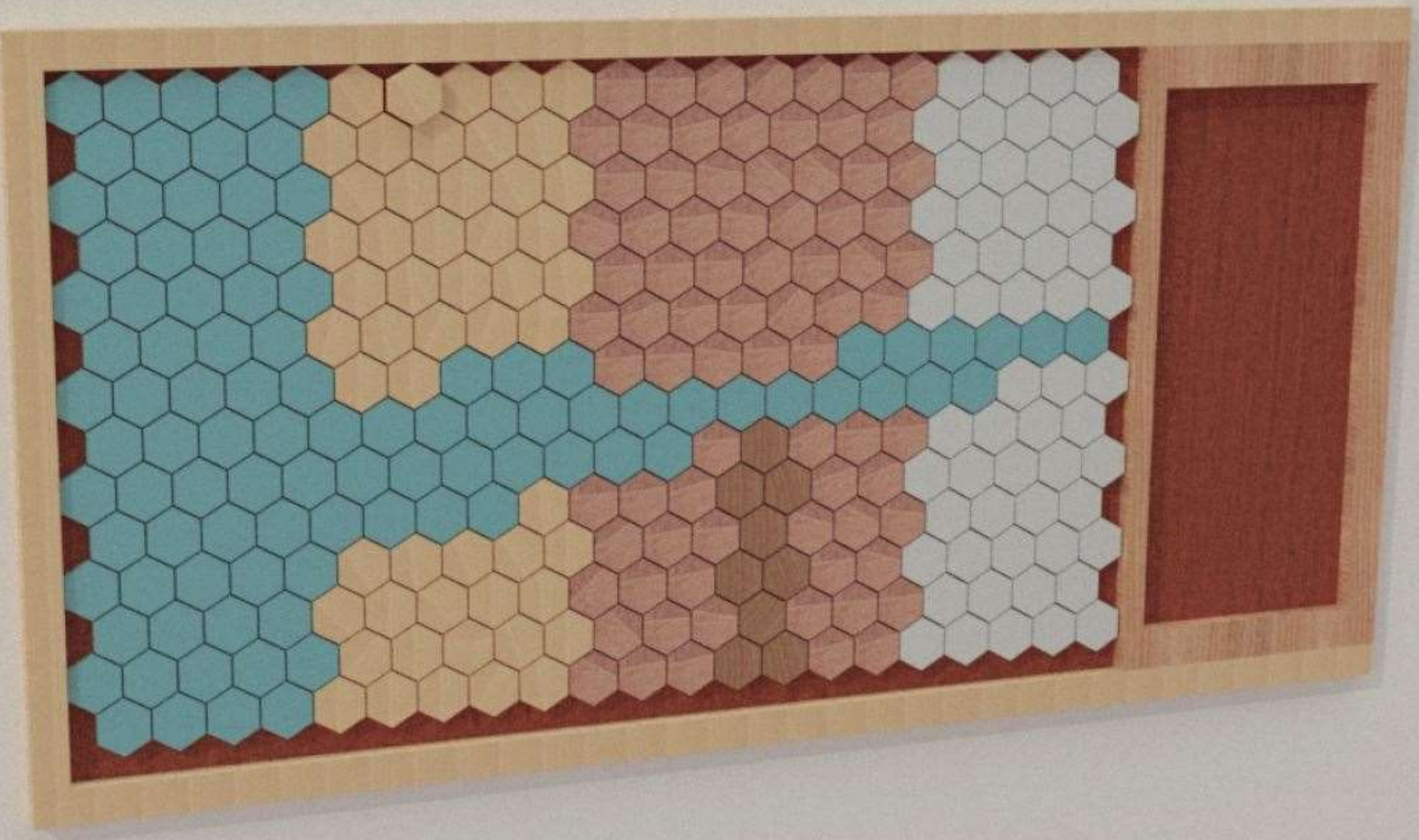
PROPUESTAS

PROPUESTAS

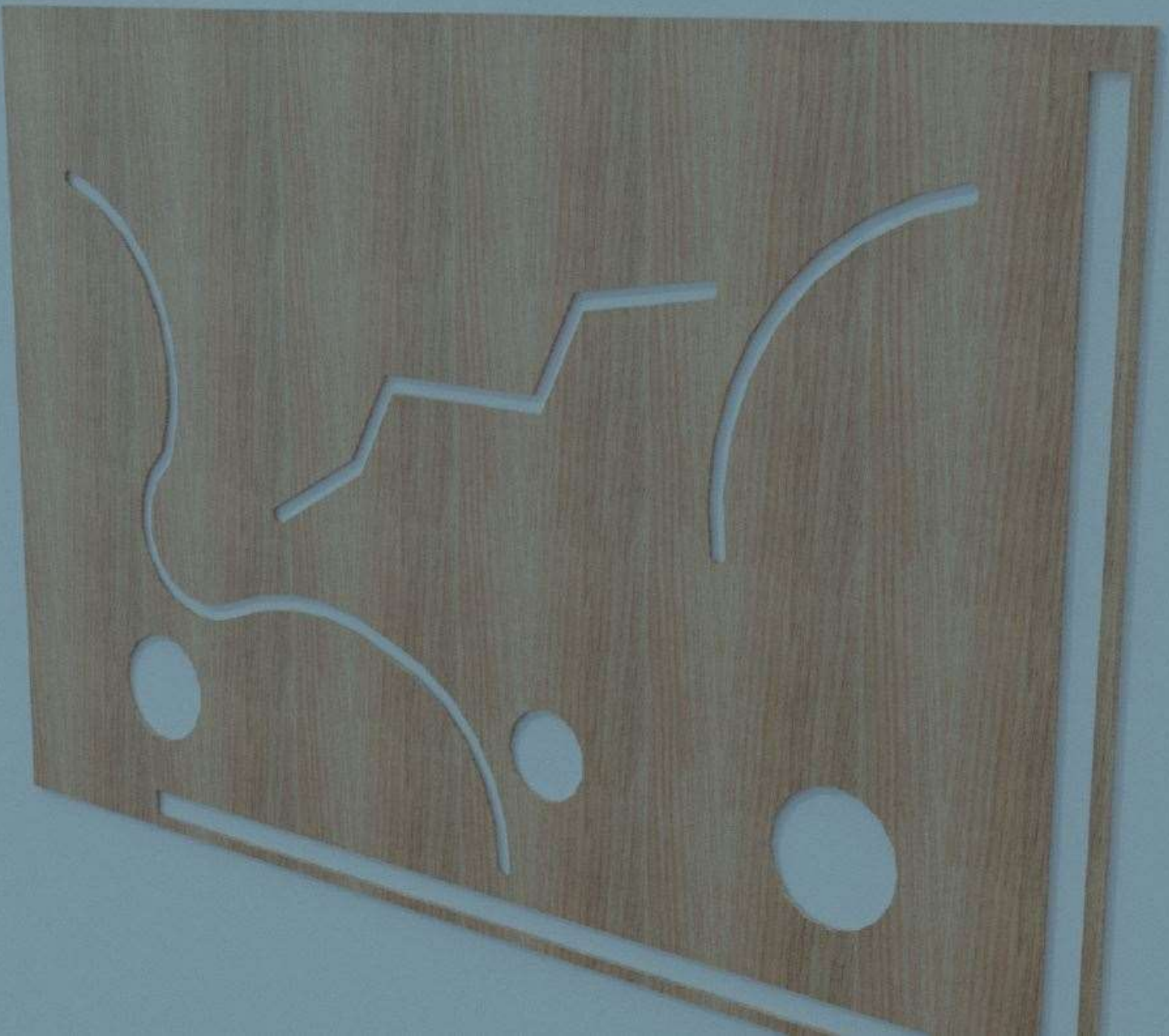


PROPUESTAS



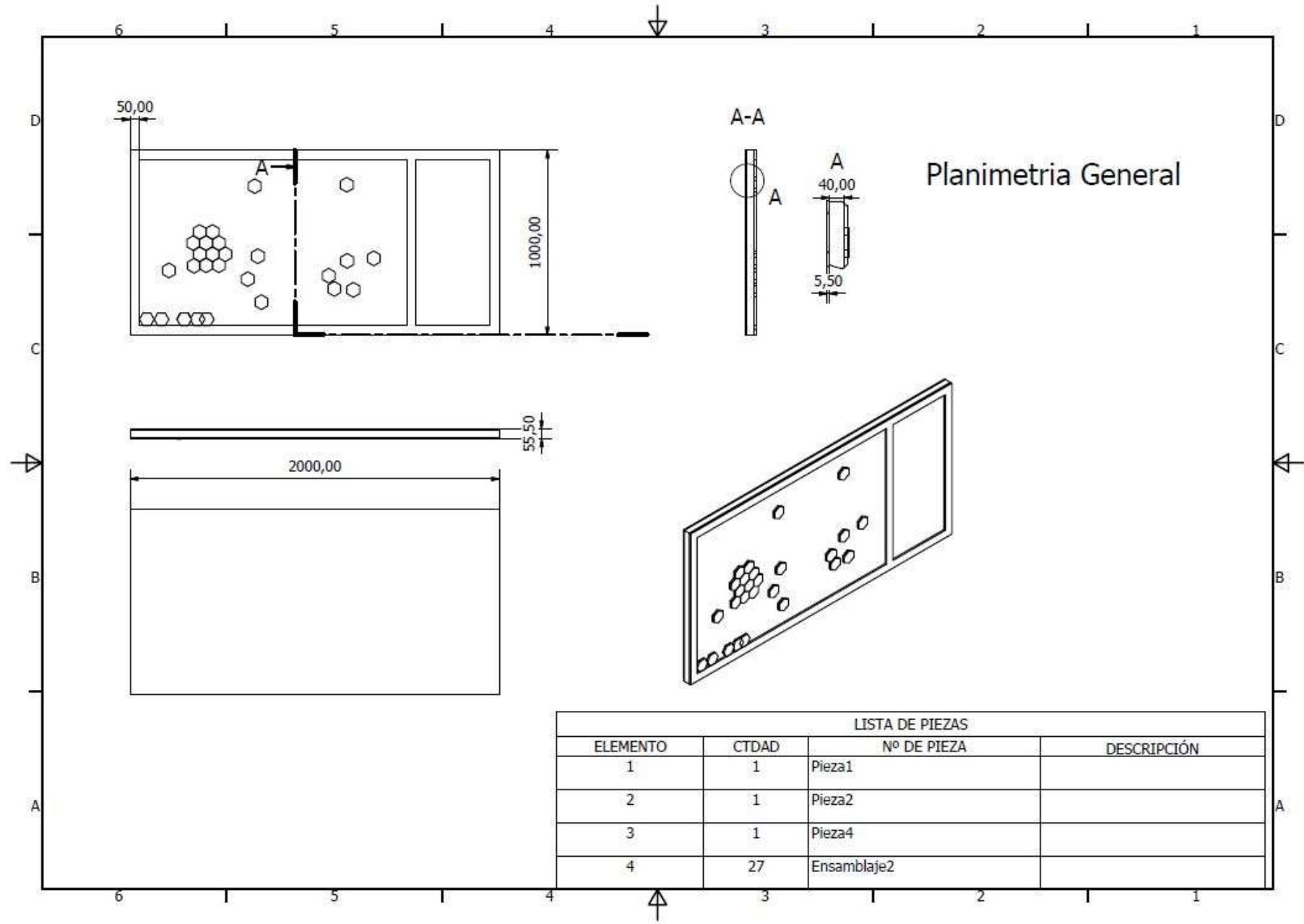


PROPUESTAS

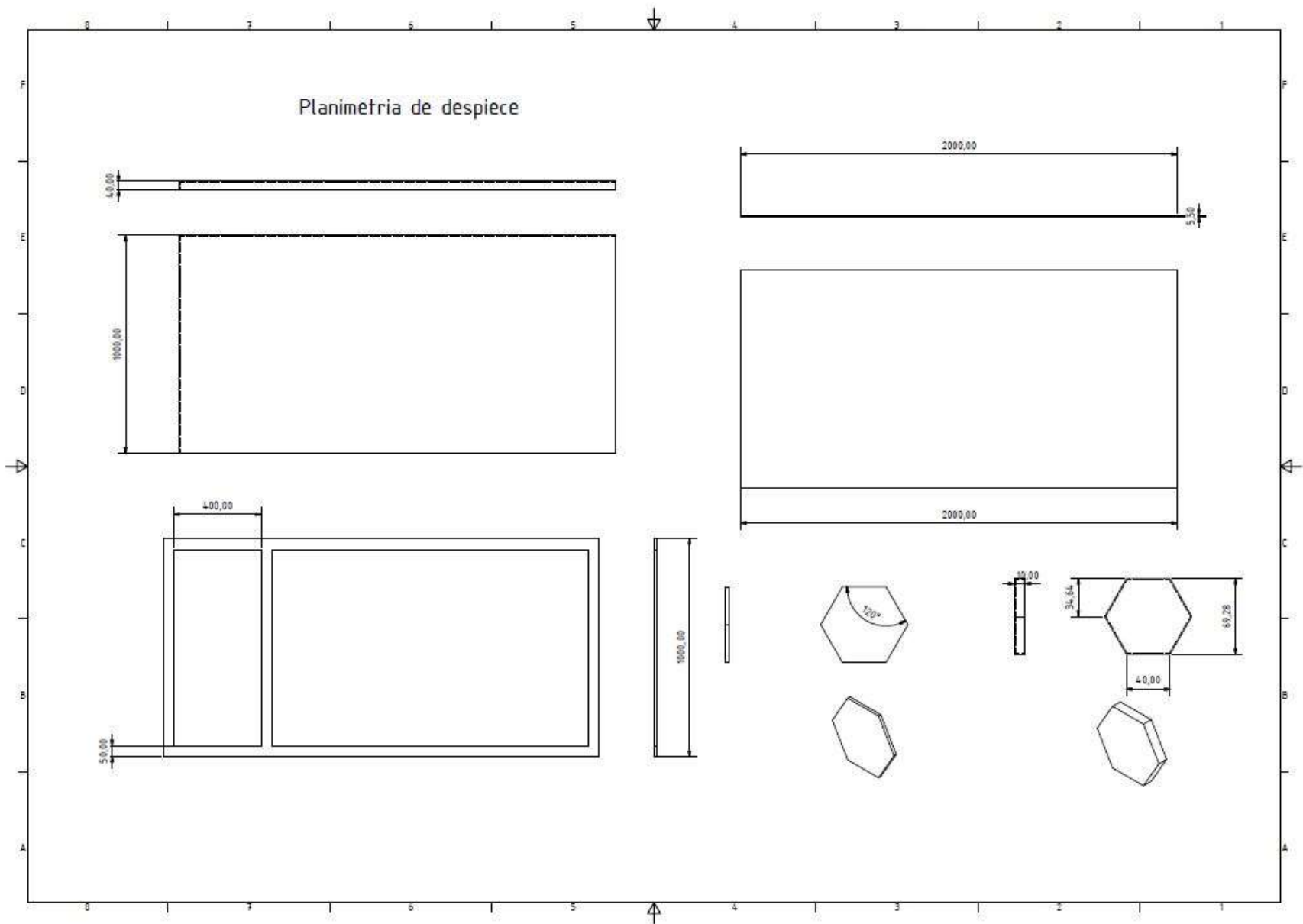


PROPUESTAS

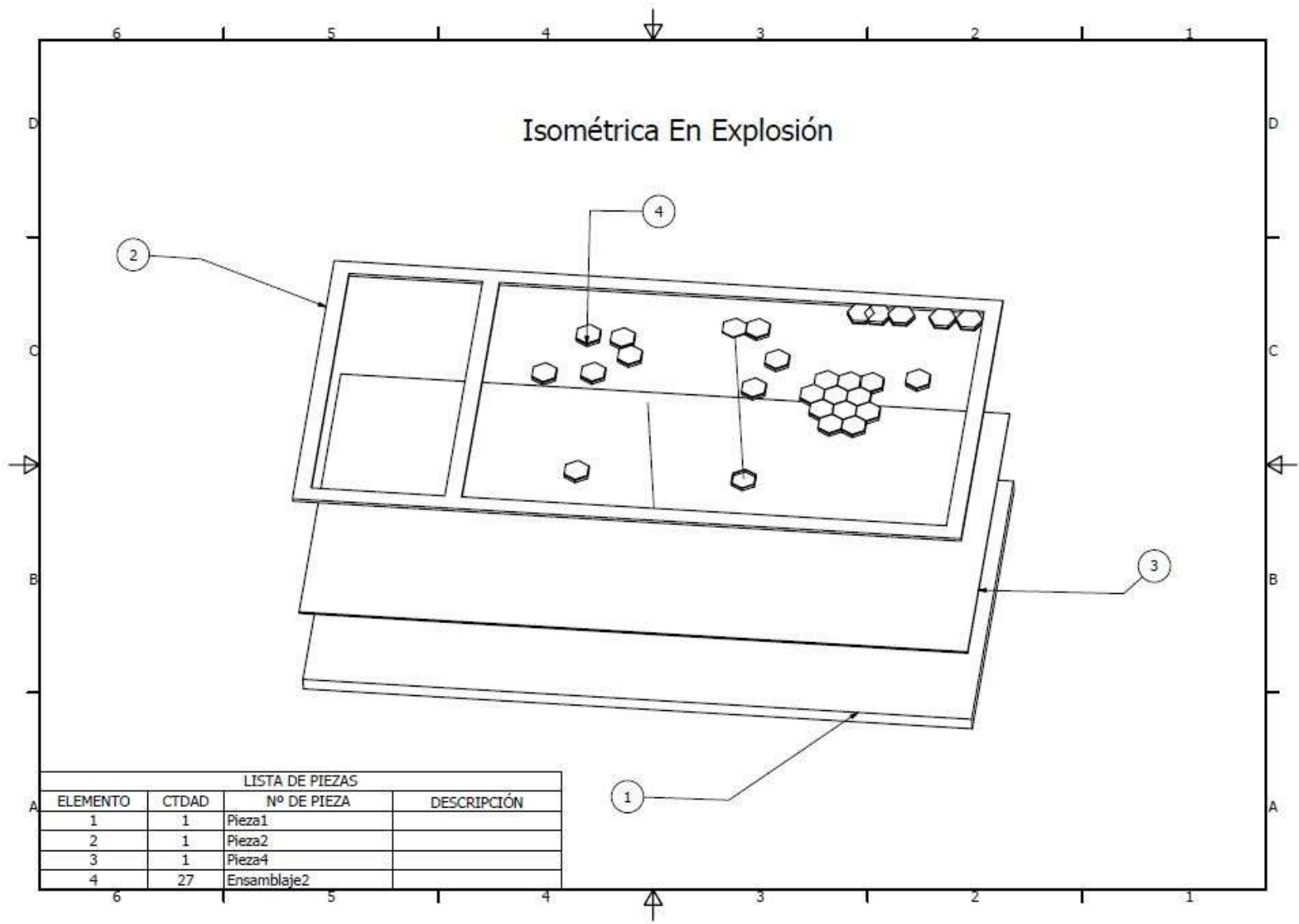
PLANIMETRÍAS



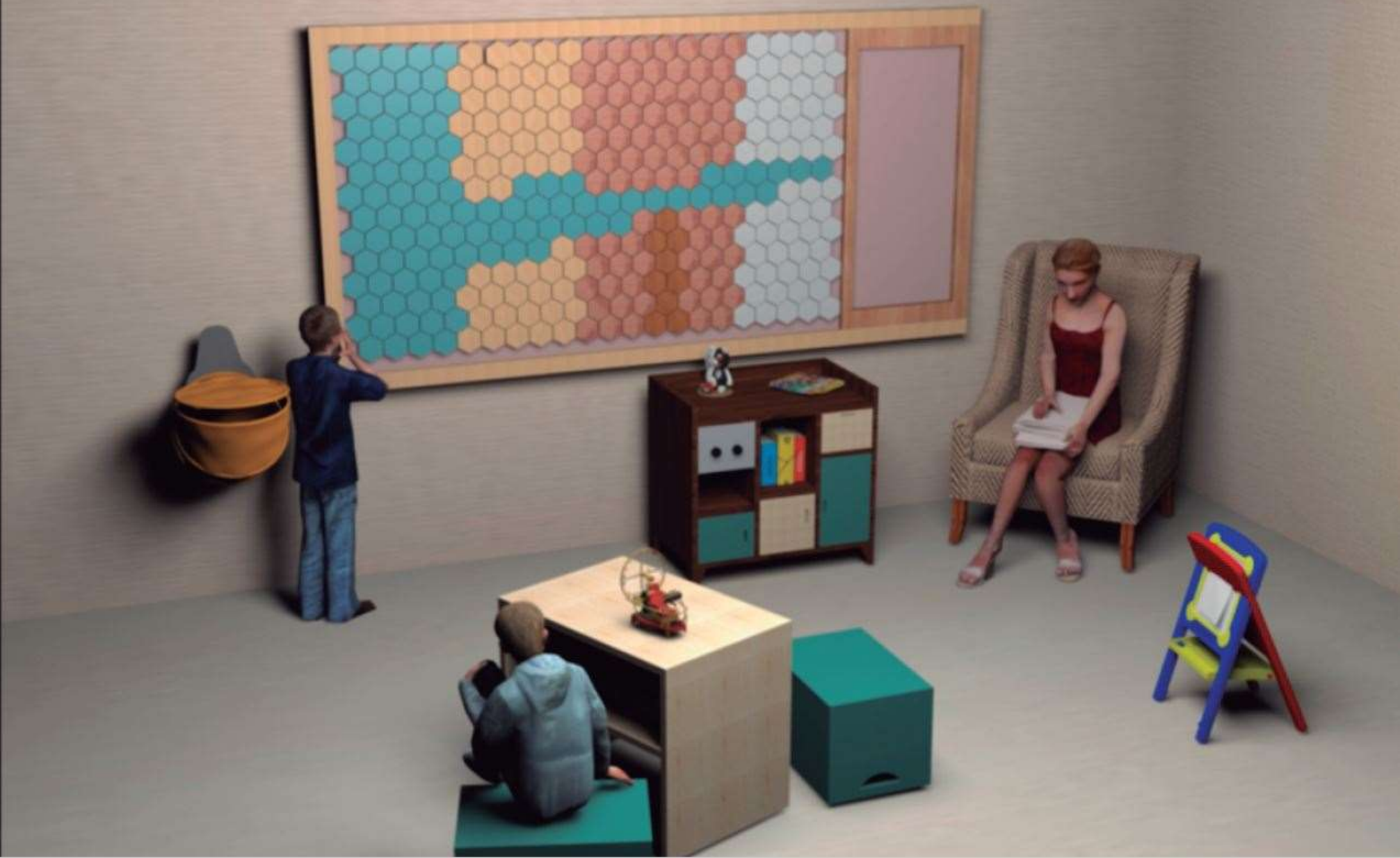
PLANIMETRIAS



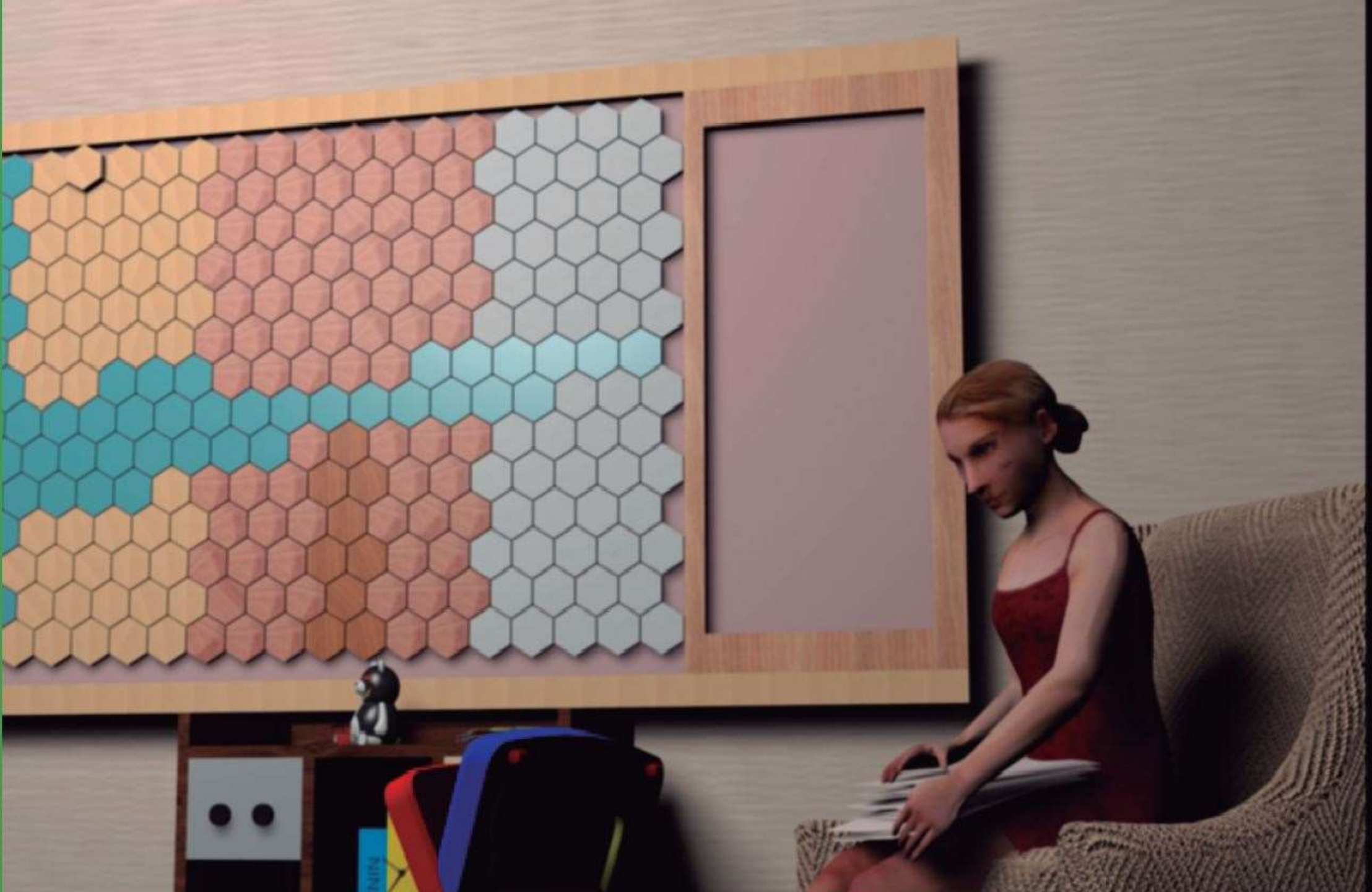
PLANIMETRÍAS



PROPUESTAS FINAL



PROPUESTAS FINAL



PROPUESTAS FINAL

