



Licenciatura en Ingeniería en Diseño Industrial

Proyecto Fin de Semestre:

KONTENA

Memoria Técnica

Figuroa Torres Claudia
Ramírez Monreal José Cosme Alan
Soto Atanasio Valeria

7to semestre

Querétaro, Qro. a 09 de Septiembre del 2020

Resumen

KONTENA

En la siguiente memoria técnica desglosamos los detalles de nuestro proyecto de fin de semestre, en colaboración con nuestro beneficiario MIZTO, dedicado a la venta de arena para gato, con el propósito de informar y especificar los procesos llevados a cabo, puntualizando las necesidades de nuestro beneficiario para finalmente exponer nuestra propuesta de solución como diseñadores industriales.

El objetivo del presente proyecto consiste en asistir en el diseño de empaque y embalaje para la industria animal creando un empaque que genere un beneficio al consumidor, a la mascota y al medio ambiente.

Actualmente no cuentan con un empaque apropiado para la distribución y/o venta de arena, su actual empaque dificulta la transportación de ello y no genera una identidad que le permita entrar a la industria, Si bien sabemos se han desarrollado tendencias en los consumidores e-commerce, en colaboración con nuestra beneficiaria, llegamos a la conclusión que, el brindar una experiencia, y dar un uso extra a lo que consumen genera mejor ventas en el producto.

Nuestra siguiente propuesta es la elaboración de un empaque reusable como juguete para gato, la propuesta de identidad de la marca y servicio una aplicación para llenado refill, buscamos crear una nueva experiencia en el consumidor, que genere valor agregado al producto

1. Introducción

1.1. Objetivo

Desarrollar la identidad visual de la marca de arena para gatos llamada "Mizto" y la creación de un empaque para mejorar en el transporte de este producto.

1.2. Indicadores de éxito

- Eliminar el rango de arena perdida que va desde el 1.6 a 2%
- La experiencia del usuario pasa de un 0% a 100%.
- Alcance total de 2.5 semanas referente a la durabilidad de la arena.

1.3. Alcance

- Mejorar la transportación
- Poder hacer pedido desde tu teléfono
- Poder brindar servicio a domicilio al momento de su compra
- Añadir puntos de venta
- Compensación por fidelidad de cliente

1.4. Asociación de resultados

→ Gestión de proyectos

Identificar nuestros roles dentro del proyecto

Marcar los hitos esenciales y darles continuación

Llevar una planeación mejor estructurada de este proyecto

→ Identidad visual

Poder diseñar una imagen para la marca que potencie las ventas

Diferenciar parte de logo dependiendo la preferencia del beneficiario para la parte de un evento

→ Diseño de experiencias

Empatizar con el beneficiario para entender qué es lo que desea

Conectar con los clientes

→ Diseño de envase y embalaje

La creación total del empaque

Lograr un producto que satisfaga las necesidades del cliente

Conocer los diferentes tipos y niveles de empaque que podrían funcionar para este proyecto

Encontrar un segundo uso al empaque

→ Diseño de sistemas y servicios

Poder crear un sistema para nuestro producto

Obtener alguna otra ventaja a nuestro producto

2. Propuesta de trabajo

Se propone la elaboración de empaque de cartón doble con solapas especiales, para evitar el riesgo del derrame de arena, facilitando la transportación de ella.

Diseño de la identidad de la marca.

Servicio de App para llenado refill

3. Justificación

Los empaques son poco atractivos para los compradores de arena para gato.

Para poder entrar a la industria el empaque debe tener una imagen llamativa, que pueda conectar en el lugar en donde será distribuido, tener una conexión entre el cliente y el producto, para obtener una mejor venta.

Solo existe la presentación de caja o bolsa

En México se fabrican anualmente 8,500,000 envases, donde su distribución de papel y cartón cuenta con un 26%.

De acuerdo con la Asociación Mexicana de Envase y Embalaje, existen los siguientes factores determinando la tendencia del empaque:

- Sustentabilidad
- Mercadotecnia

- Conveniencia

3.1. Restricciones

- Los costos de los materiales con los que se trabajarán.
 - El grabado en el empaque para recorte de la caja, un costo extra que se le genera al empaque.
- Derechos de identidad, No serán registrables como marcas algunos signos distintivos:
 - Artículo 90: Los nombres técnicos de un uso común de producto o servicios, que pretende distinguirse con la marca.
V- El que tenga letras, dígitos o colores, pueden causar que no sea registrable. **NOTA solo si está combinado o acompañado.**
XVI-Ser semejante en grado de confusión a una marca que el instituto estime notoriamente conocida.
XVII- signo idéntico o semejante de confusión.
- Competencia en le mercado
- Con las especificaciones para entrar al mercado o industria.
 - Buen control en el proceso de producción de los productos registrados y autorizados por la Secretaría a través del SENASICA para uso o consumo animal, así como las materias primas que los conforman es un factor importante que coadyuva a garantizar la eficacia e inocuidad de los mismos

4. Ideación y desarrollo conceptual

4.1. Usuario

Va dirigido a personas con gatos domésticos que utilizan su arenero para hacer sus necesidades.

4.2. Tipología del beneficiario

Beneficiario directo que tiene una microempresa dedicada a vender arena orgánica para gatos.

4.3. Nombre del proyecto

MIZTO

4.4. Proceso de ideación

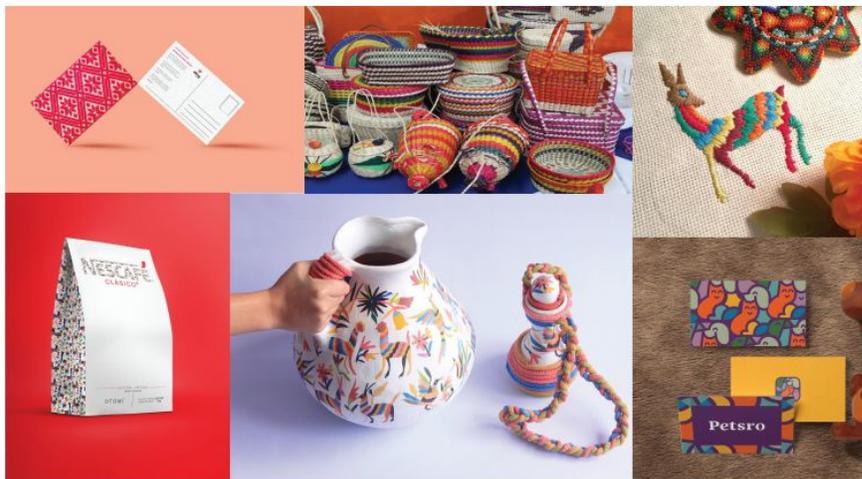
Logotipo

Logotipo con tipografía delgada y moderna, complementando al isotipo, sin restarle valor visual.



Texturas

La esencia de la marca está inspirada en la cultura Otomí. Texturas muy vivas, coloridas y llamativas con algunos relieves



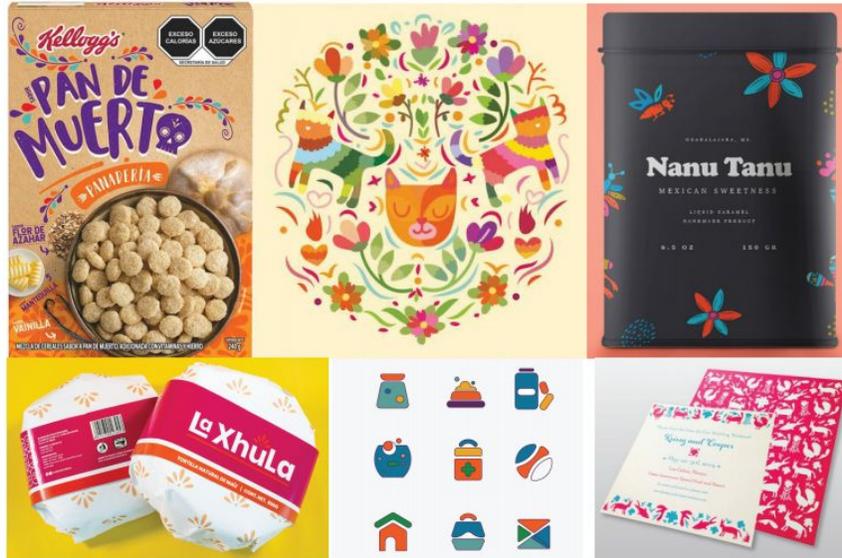
Isotipo

Siluetas de un gato minimalista con rasgos Otomíes, que juegue con una paleta de colores limitada. De fácil reproducción.



Elementos gráficos

Conjunto de elementos gráficos usado en diferentes aplicaciones que contrastan con las texturas y los colores vibrantes de MIZTO.



Colores

Los colores se eligieron como inspiración de la cultura Otomi.



Tipografía

Para el texto de relleno letra Sans Serif, para darle un toque elegante a la marca y al mismo tiempo en contraste con los colores llamativos.



Una de las técnicas que se utilizó para proceso de Ideación fue:

Diseño de experiencias

Analizar la necesidad del usuario.

Entender las expectativas, deseos y necesidades de los clientes, y así brindar una experiencia en lo diseñado.



Empaque

LA PÔMPA
JARDINES

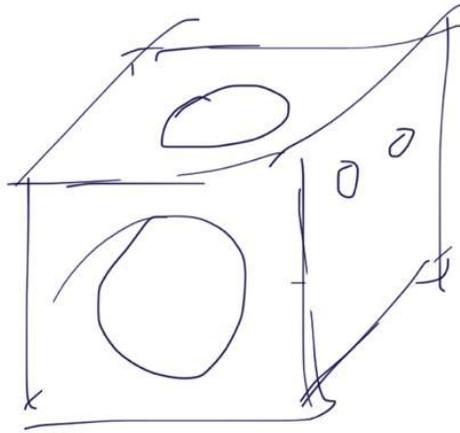
Identidad

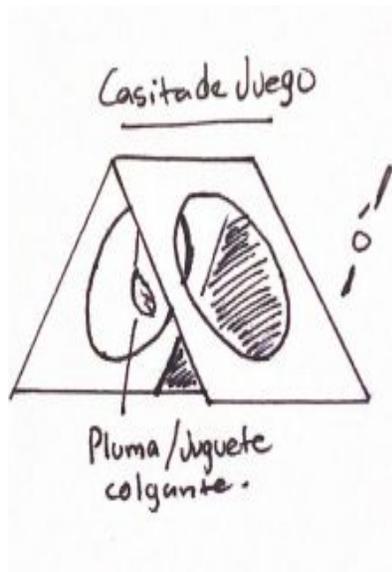


Redes sociales = UX

4.5. Proceso de generación de idea

- Planteamiento de la problemática.
- Investigación de alternativas
- Observación de productos ya existentes.
- Generación de propuestas.
- Generación de ideas para la identidad de la marca.





4.6. Lluvia de ideas

Para la lluvia de ideas se plantearon ideas de diversos tipos, pero la que nos funcionó para plantearnos lo que queríamos hacer fue acerca del significado del nombre de la marca "MIZTO"; El nombre proviene de la cultura Otomí y de ahí basamos nuestra lluvia de ideas, llegando al resultado de crear toda la identidad y la esencia relacionado a lo mexicano.

4.7. Funcionamiento de la solución

En cada uno de los procesos se crea una lluvia de ideas en las cuales definimos las que se les presentarán al usuario.

entre ellos están los siguientes pasos para lograr un propósito en el proyecto:

- Planteamiento del problema, entender la necesidad del usuario
- Lluvia de ideas
- Diseño, de acuerdo a los materiales que nos piden y la materias relacionadas.
- Procesos de ideación para llevar a cabo el proyecto, modelaciones, etc.

Desarrollando ideas e ir descartando hasta llegar al objetivo.

Con base en los conocimientos de empaque y embalaje, podemos decir que uno de los materiales que son más usados hasta un 26% en empaque es el cartón.

Teniendo en cuenta las tendencias de hoy en día como los consumidores de e-commerce.

4.8. Investigación

-Nombre de la empresa

MIZTO

-Por favor describe el proyecto con tus palabras.

Realizaremos una identidad de marca, con la que le podemos dar una ventaja competitiva a la marca MIZTO, rediseñando su empaque, así como los lineamientos para la imagen general.

-¿Qué hace?

MIZTO es una microempresa dedicada a la venta de arena para gatos de calidad Premium, sin aditivos o químicos agregados que afecte la salud de estos felinos.

-¿Cómo lo hace?

La arena se consiguió en una controladora de una planta de bentonita sódica que vendían a PEMEX para perforar pozos petroleros, la empresa quebró y el desperdicio de la molienda de la arena descubrieron que era arena para gatos orgánica, agregando solo polímeros para que fuera más eficiente.

-¿Para qué lo hace?

Para aprovechar los desperdicios de una manera lucrativa, y que pueda ayudar a la vida diaria de los dueños de gatos ofreciendo un producto de calidad y a menor costo.

-Beneficios sobre la competencia o razones para confiar en la empresa:

Arena orgánica

Menos costosa

Pensada para un uso fácil

-Contexto: Status actual de la empresa en relación con la competencia

Se encuentra en desarrollo como micro empresa, se trabaja para poder entrar a la industria.

-Competencia: Queretogatos, El Gato Coqueto

-Objetivo de comunicación: ¿Qué queremos comunicar?

Calidad del producto y servicio, teniendo conexión con el usuario y el empaque, atrevido, que se diferencie de los demás.

-¿Con qué otras marcas se podría comparar?

Marcas de arena para gatos 100% orgánicas

-Mercado meta: ¿a quién se lo queremos comunicar? Si es posible señalar los hábitos de estas personas, estilo de vida, hobbies, qué les gusta y qué no les gusta.

A toda persona que tenga gatos, promocionar en eventos, distribuirla a veterinarias y supermercados para tener un mejor acceso a ella.

-5 palabras que describan tu proyecto.

Elegante, calidad, natural, tradicional, amor

-¿Hay una historia única detrás de su empresa o nombre comercial?

MIZTO significa "Gato" en Otomí, este nombre se escogió porque es una marca

mexicana del producto queretano 100% orgánico.

El logo es un gato en círculo porque el amor de un gato es infinito.

-Comentarios adicionales.

Es un proyecto en el que también se trabajará la identidad de la marca, dando una imagen en la que pueda presentarse en la industria.

5. Memoria descriptiva

5.1. Descripción general del proyecto

Crearemos una identidad visual para MIZTO y así transmitir una esencia al mismo tiempo que haremos creativa a la marca.

También diseñaremos un empaque con rasgos y características específicas Otomies para transportar la arena, e incluiremos los materiales: vidrio y tela para las presentaciones del producto (arena).

5.2. Descripción técnica de la solución adoptada

- 5.2.■.1. Elaboración del moodboard para mostrarle a nuestro beneficiario que es lo que queremos transmitir junto con la marca.
- 5.2.■.2. Elaboración del manual de identidad donde expondremos los identificadores, sus usos correctos, las variaciones de color, los códigos de color, la tipografía, los gráficos de apoyo y las aplicaciones, estas por medio de mockups.
- 5.2.■.3. Elaboración de la presentación final de la identidad visual.
- 5.2.■.4. Exportación de archivos correctamente.

5.3. Justificación de las decisiones

Los materiales que decidimos tomar para hacer el empaque fue el cartón, ya que es un material reciclable o de doble uso, es apto para los empaques y tiene un 26% de uso dentro del consumo.

De fácil transporte.

El mimbre es una representación de la cultura otomí, el cual se utilizara para un llenado refill, plástico por dentro para evitar el derrame de la arena para gato.

El agregar un extra como bolsa de mimbre, es de gran importancia para un crecimiento en la marca y hacerla reconocer por algo para el cuidado del medio ambiente.

6. Plan de fabricación

Como plan de fabricación se hará una modelación (muck p) del empaque que se estará diseñando.

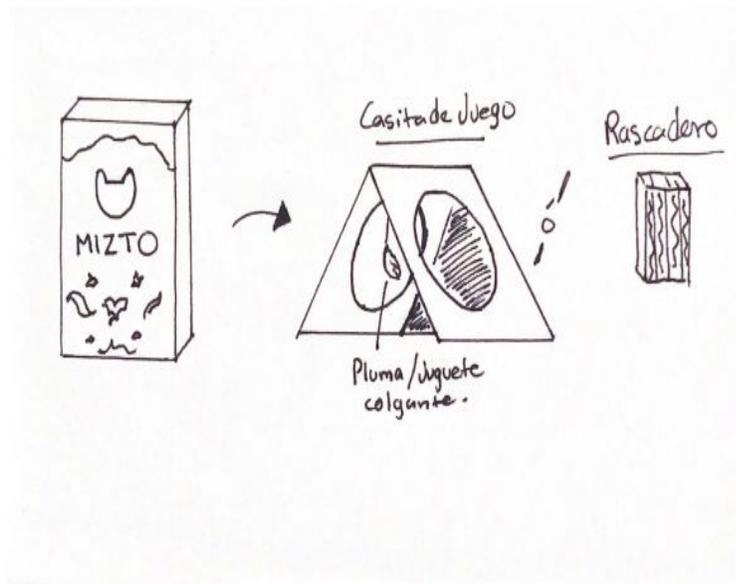
Se hará la identidad visual de la marca para un mejor entendimiento al beneficiario de la propuesta de la marca para ser lanzada a la industria, entre ellos se presenta lo siguiente:

- Moodboard
- Propuesta de identidad de la marca
- Presentación
- Manual de identidad

Una vez acabada la identidad, se le entregará al cliente el manual de identidad, que podrá ver el tipo de identificadores que se eligieron, logotipo, isotipo, tarjeta de presentación dentro de ella se indica las medidas de la tarjeta, el estilo de impresión y costos de ello.







7. Lista de piezas, materiales y herramientas

Material	Cantidad	Descripción
Cerámica	400 gr	Tazón para gatos de bebida o alimento, decorado con elementos Otomies.

Carrizo	3 kg	Cestería de carrizo como empaque secundario.
Cartón	1 pza	Empaque con doble uso para entretenimiento del gato.
Tela	Bolsa 3 oz	Bolsa de mimbre de recuerdo con catnip.

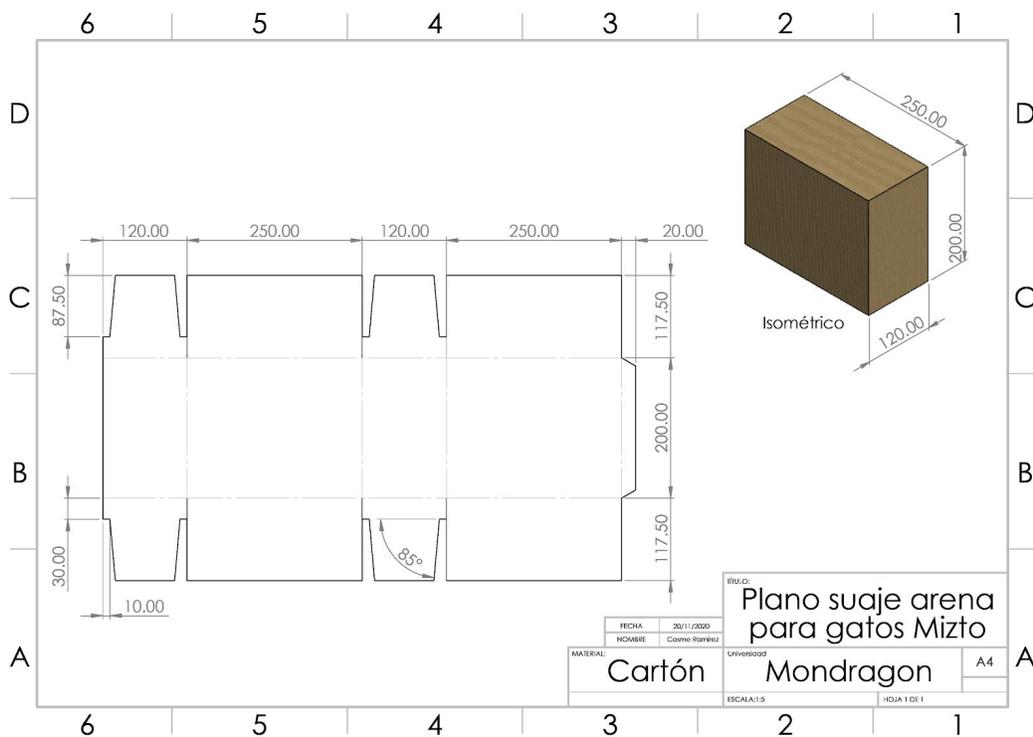
Empaque:

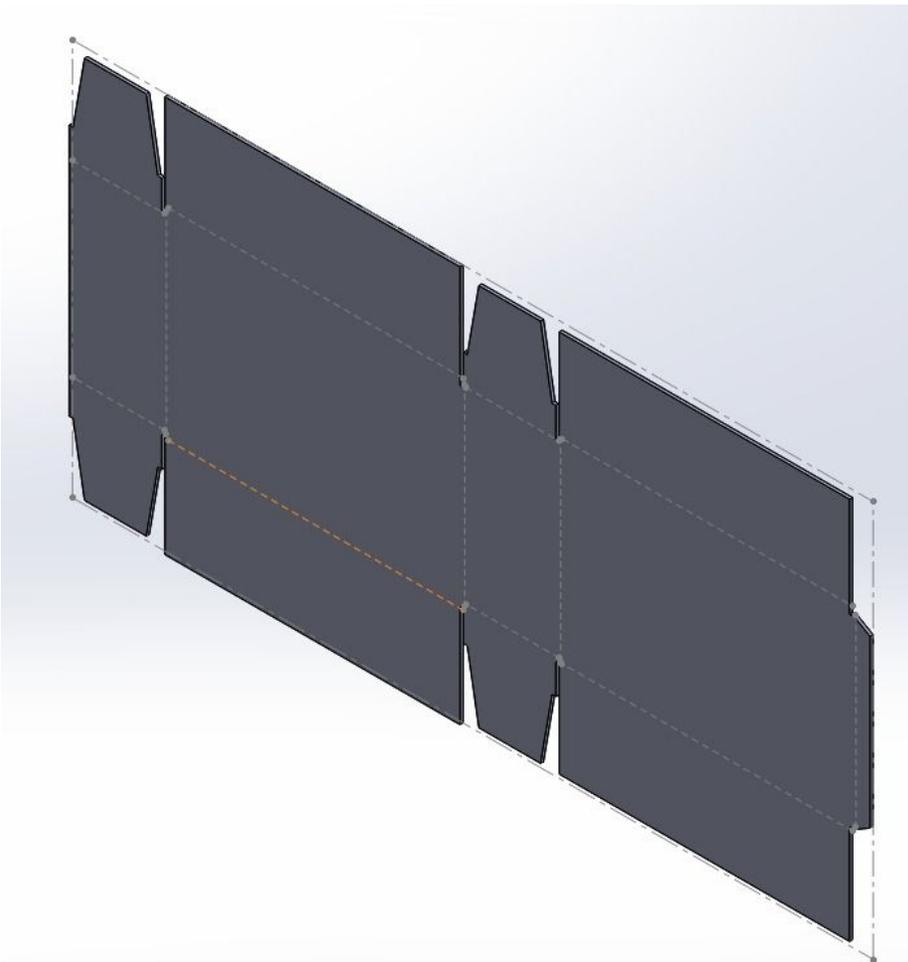
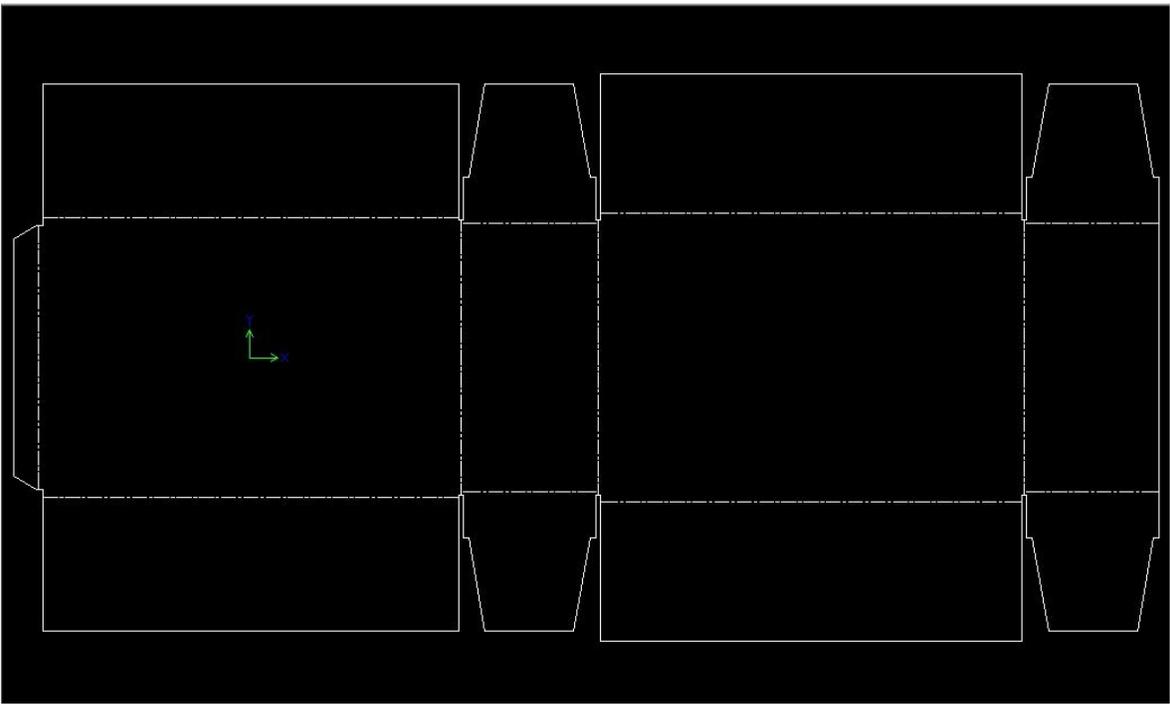
Dentro del empaque llevará línea en punteada en la que indicará por donde debe ser cortado después de haber terminado con la arena para la mascota.

Tela:

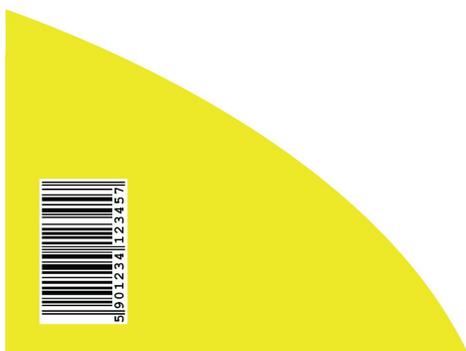
Bolsa de mimbre, por dentro cubierta de plástico para llenado refill.

8. Planos





Propuesta de imagen ilustrativa para el empaquetado:



Transforma esta caja
en un juguete para tu
gato



Aquí aprende cómo
o
visita nuestro
canal



Nuestras redes sociales



@miztogatos

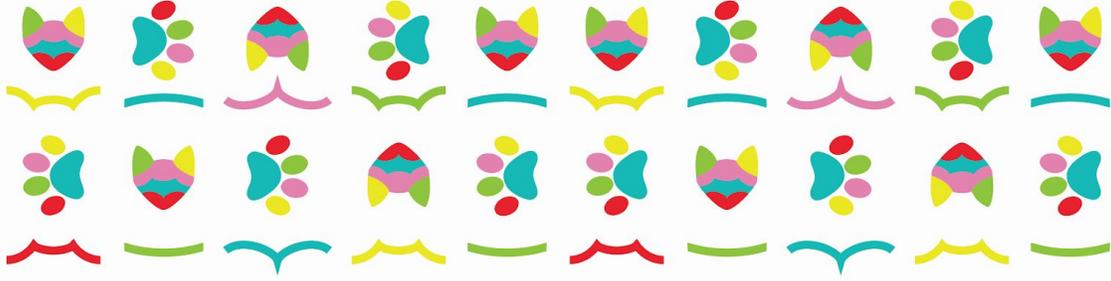


Arena Mizto

Sobre nosotros

MIZTO significa
gato en Otomí, lo es-
cogimos porque es un
marca mexicana de pro-
ducto Queratano 100%
orgánico,
queremos reflejar
nuestro amor infinito
por los gatos.





PRECAUCIÓN

Las mujeres embarazadas o las personas con deficiencias del sistema inmunológico debe evitar cualquier contacto con los desechos del gato.

RECOMENDACIONES

- Lávese las manos después de retirar los terrones.
- Desinfecte el arenero por lo menos cada dos semanas.

Instrucciones:		
<p>1 Deposite el producto en un arenero.</p>	<p>2 Retire los sólidos diariamente</p>	<p>3 Adicionar la cantidad requerida para mantener el nivel inicial</p>

Hecho en México por:
 MIZTO, S.A. de C.V.
 Clarisas #28, Misión Candiles,
 Corregidora, Querétaro
 Tels. (442 359 5233)

9. Calculos Técnicos

9.1 ESPECIFICACIÓN TÉCNICA

PROPIEDADES QUÍMICAS TÍPICAS

Sílice SiO_2

Alúmina Al_2O_3

Óxido férrico Fe_2O_3

Óxido sodio Na_2O

Oxido magnesio MgO

Óxido cálcico cao

Óxido de potasio k₂o

Oxido manganeso mno

Pérdidas de calcinación

0% 8.7

Otros

PROPIEDADES FISICAS TIPICAS

5%

Humedad: 10.0%

Peso específico

62.8

3% 3.5

0% 1.6

7% 0.3

2% 4.4

max. 2.2

gr/cc pH 8

Hinchamiento 100mml/2gr Contenido montmorillonita Granulometría (malla 200)
Viscosidad, lectura a 600 rpm Viscosidad, lectura a 300 rpm Viscosidad plástica
Rendimiento

Filtrado

21 ml, min. 74%

min. 9, 8 1

% 3 8

7

C

60 bbl/TN

p min. 18

cc

6% 14.2

3% 2.8

1% 1.4

3% 0.0

4. PROPIEDADES

Punto de Ebullición: N.A

Punto de Fusión: Aprox. 1450 °C

Solubilidad en agua: Insoluble, formas coloidales en suspensión. Presión de vapor (mmHg):

N.A.

Densidad de Vapor(Air=1): N.A.

Densidad (a 20°C): 55 Lbs/pie cc.

Gravedad Específica (H2O=1): 2.45 – 2.55

PH: 8 -10 (5% suspensión acuosa)

5. ALMACENAMIENTO

Lugares ventilados, frescos, secos y señalizados. Temperatura adecuada 15-25°C. No almacenar por debajo de 12°C. Almacenar bien cerrado ventilado; alejado de fuentes de ignición y calor. Separado de materiales incompatibles.

10. Presupuesto

Material	Cantidad	Precio	Total (\$)
Cerámica	400 gr	\$103.37	103.37
Carrizo	3 kg	\$75.00	75.00
Cartón	1 lámina (108x120cm)	\$35	35
Tela	Bolsa 3 oz (1.80-10m) rollo	\$345	345
TOTAL			558.37

Cajas con arte incluido

Cantidad	Precio por unidad
25	\$21
100	\$19
200	\$16,5
500	\$16
1000 ó más	\$14.5

11. Pruebas.

Imágenes







12. Problemas encontrados y solución adoptada.

Existen tiendas como petco, o veterinarias las cuales son un mercado muy fuerte en venta de arena para gatos, pero si bien hay marcas muy reconocidas de arena para gato por pertenecer a lo orgánico y eso es una competencia para esta marca que también es 100% orgánica. No cuentan como tal con un empaque para la conservación del producto, puesto que con el que cuentan actualmente merma el producto, por ser una bolsa de plástico.

- Arena vegetal Siria
- Biokat's arena para gatos
- Tidy Cats arena para gatos de purina
- Oko cat Arena Aglutinante

- Purrfetto Arena para Gatos Pellet

Siendo una de las marcas más consumidas por los usuarios, el ser orgánica representa lo biodegradable, más limpia, no genera olores, puede incluso desecharse en el inodoro, algo que realmente es muy competitivo.

Es importante tener conocimiento acerca del mercado al que nos enfrentamos, pues nosotros damos la propuesta a nuestros beneficiarios, del cómo hacer crecer su producto y a base de que lo van a obtener.

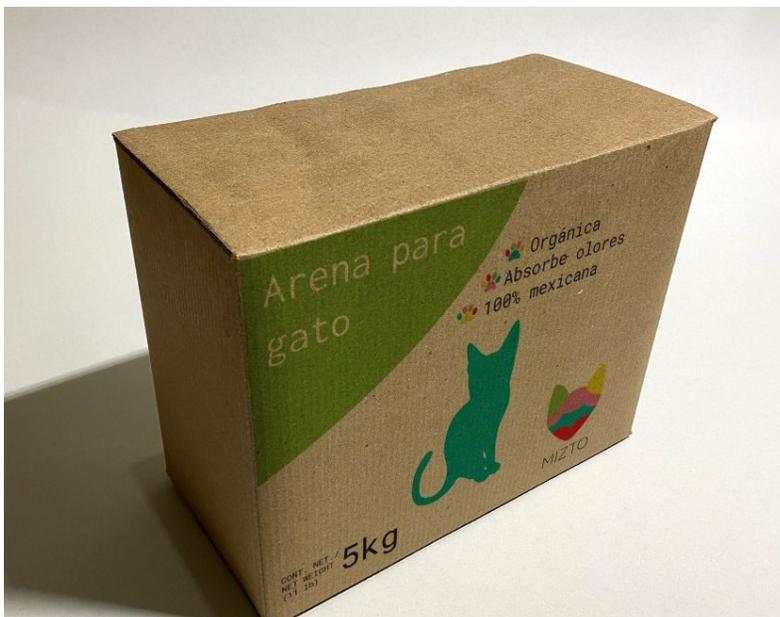
La solución que nosotros les damos, es una manera de hacer que la arena se mantenga en buen estado, al mismo tiempo una vez terminada de usarse se genera entretenimiento para la mascota.

13. Resultados y conclusiones.

Concluimos que el proyecto puede ser una buena propuesta para nuestro beneficiario, una manera en la que podemos darle algo más al cliente, brindar una experiencia en todo el producto. Sabemos que hoy en día los consumidores buscan que el producto que se está comprando pueda ser reusable, reciclable entre otras.

Lo que brindará nuestro diseño es un uso al empaque para la mascota, lo cual puede tener ventajas en el mercado.

Prototipo





14. Valoración del proyecto.

Es un proyecto que nos gusta demasiado, el poder diseñar y desarrollar tanto un empaque como una entidad para el crecimiento de una marca es muy importante, ya que como diseñadores industriales queremos proponer calidad, seguridad y certeza, brindar a los consumidores una experiencia a diferencia de cualquier empaque, alcanzar las expectativas del beneficiario.

Sabemos que en cada empaque se rige por diferentes normas y lo que no nos ha gustado de ello es que debemos ser específicos con los materiales que nos piden, limitando la propuesta de diseño.

El brindar una experiencia al beneficiario como al consumidor, llevar un producto de ser una caja simple a transformarla en un entretenimiento para la mascota.

¿Qué lo hace diferente a otros productos?

Tener un servicio genera una mayor compra de los productos, se creará el servicio de una aplicación para llenado refill generando ventaja a la marca, ya que hoy en día se busca gastar menos y consumir con responsabilidad.

¿Cuál es el valor agregado del producto frente a otros similares?

Llenado de refill en bolsas de mimbre con descuento.

18

15. Anexos.

Arena Ecológica y Biodegradable para Gatos, PetsBioforestal (2020) El mejor lecho natural ecológico de Pellets [online] Available at:

<<https://www.para-gatos.net/arena/aglomerante/>>

¿Cuál es la mejor arena para gatos?, Guia (2020) | Mascota pro [online] Available at: <<https://mascotapro.com/arena-para-gatos/>>

Arena Ecológica y Biodegradable para Gatos | PetsBioforestal. (2020). [online] Available at: <<https://petsbioforestal.es/arena-ecologica-biodegradable-gatos/>>

Tendencias en empaque y embalaje. (2020). [online] Available at: <<https://expansion.mx/manufactura/tendencias-en-empaque-y-embalaje-1>>

(2020). 2020 [online] Available at: <http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LFPPI_010720.pdf>

Ley Federal de Protección a la Propiedad Industrial Federal Artículo 173. [online] Available at: <https://leyes-mx.com/ley_federal_de_proteccion_a_la_propiedad_industrial/173.htm>

Cronograma

			[-] Proyecto PFS KONTENA	752.8 horas	72.85 días?	lun 17/08/20	mié 25/11/20
			[-] Fase organización	314 horas	48 días?	lun 17/08/20	mié 21/10/20
			[+] Definir nombre del equipo	48 horas	2 días	lun 17/08/20	jue 20/08/20
			[+] Definir beneficiario	24 horas	1 día	jue 20/08/20	vie 21/08/20
			[+] Definir problemática	24 horas	1 día	vie 21/08/20	mié 26/08/20
			[+] Definir roles del equipo	24 horas	1 día	vie 21/08/20	mié 26/08/20
			[+] Definir proyecto	168 horas	1.4 sem.	mié 26/08/20	mié 09/09/20
			Platicar sobre la identidad visual	1 hora	1 día?	mié 21/10/20	mié 21/10/20
			Platicar con beneficiario	1 hora	1 día?	lun 17/08/20	lun 17/08/20
			[+] Definir propuesta	24 horas	0.2 sem.	mié 09/09/20	jue 10/09/20
			Fin de la fase	0 horas	0 días	jue 10/09/20	jue 10/09/20
			[-] Fase práctica	238.8 horas	52.17 días?	mié 09/09/20	vie 20/11/20
			[+] Ejecución de planeación del proyecto	240 horas	2 sem.	jue 10/09/20	vie 02/10/20
			[+] Cronograma	5.5 horas	0.23 días	lun 05/10/20	mar 06/10/20
			[+] Comprender la problemática	48 horas	2 días	mié 09/09/20	vie 11/09/20

		+ Analizar las necesidades del cliente	240 horas	2 sem.	mié 09/09/20	jue 01/10/20	
		+ Generación de ideas	72 horas	3 días	jue 01/10/20	jue 08/10/20	
		+ Generar propuestas	360 horas	3 sem.	jue 08/10/20	mié 11/11/20	
		+ Generar bocetos	120 horas	5 días	jue 08/10/20	mié 21/10/20	
			+ Seleccionar propuesta ideal	26 horas	0.22 sem.	mié 11/11/20	jue 12/11/20
		+ Elaboración de presentación	120 horas	1 sem	jue 12/11/20	vie 20/11/20	
		Moodboard	2 horas	1 día	mié 04/11/20	mié 04/11/20	
		Escoger colores	0.3 horas	1 día?	mié 04/11/20	mié 04/11/20	
		Elaborar imagotipo	1 hora	1 día?	mié 04/11/20	mié 04/11/20	
		Brief	2 horas	1 día?	mié 21/10/20	mié 21/10/20	
		Manual de identidad	1 hora	5 días	mar 03/11/20	lun 09/11/20	
		Elaborar logotipo	1 hora	1 día?	mié 04/11/20	mié 04/11/20	
		Fin de la fase	0 horas	0 días	vie 20/11/20	vie 20/11/20	
		- Fase de diseño	2,056 horas	71.88 días	lun 17/08/20	mié 25/11/20	
		+ Memoria técnica	656 horas	5.47 sem.	vie 25/09/20	vie 20/11/20	
		+ Revisar puntos	0 horas	0 sem.	vie 20/11/20	mié 09/09/20	
		+ Dividir la memoria	32 horas	4 días	mié 02/09/20	mié 09/09/20	

Coevaluación

Consideramos que el equipo se integró y trabajó responsablemente durante todo el parcial. Cada uno cumplía con sus tareas de PFS y se dividieron bien las partes de acuerdo a cada cualidad de cada integrante.

- Claudia: 9.5
- Cosme: 9.5
- Valeria: 9.5

Promedio de trabajo en equipo: **9.5**

