

Research 🔍 For ▾  
**In-Sight.**  
Innovation >

**Ejemplo Informe Final**

## NOTAS PREVIAS DE ESTE INFORME EJEMPLO

1. Este informe se presenta para una empresa ficticia ‘123 Juguetes’ de manera ilustrativa. **Ni la empresa, ni el proyecto, son reales.** La información encontrada y presentada, sí lo es.
2. Un informe de In-Sight se construye a partir de 10 preguntas estratégicas. Cada pregunta se responde con data y fuentes relevantes. En este ejemplo, **mostramos la respuesta a sólo una de las diez preguntas.**
3. Un informe de In-Sight incluye un **mapeo de competidores y referentes** que son **clasificados y priorizados posteriormente a 10 fichas con parámetros definidos según el brief**, en este caso por ‘123 Juguetes’. En este ejemplo, **presentamos sólo una ficha a manera ilustrativa.**

## BRIEF:

“**123 Juguetes**” una **empresa mexicana de juguetes** con 30 años de trayectoria **busca analizar el mercado latinoamericano** para **identificar competidores** que ofrezcan **soluciones innovadoras**, evaluar cómo integran tecnologías emergentes, comprender las nuevas **necesidades de usuarios** y **detectar tendencias** globales en el sector.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

### 1 MAPEO COMPETITIVO

Identificar y analizar competidores en México y Latinoamérica, evaluando sus estrategias, penetración del mercado y otros datos claves según informes, noticias y fuentes públicas.

### 2 INNOVACIÓN TECNOLÓGICA Y TENDENCIAS

Estudiar cómo integran tecnologías emergentes (ej. realidad aumentada) y detectar tendencias clave (ej. sostenibilidad) que puedan ser aplicables a *123 Juguetes*.

### 3 RECOMENDACIONES ESTRATÉGICAS

Proponer líneas de acción (“How might we” o “¿Cómo podríamos?”) para desarrollar portafolios innovadores, diferenciados y alineados con demandas del mercado, potenciando ventajas competitivas.

Informe Ejemplo

---

# Preguntas de Investigación

## MERCADO Y COMPETENCIA

1. ¿Cómo se **posicionan las empresas líderes de juguetes** en México y Latinoamérica, y qué estrategias usan para capturar la atención de **padres (clientes)** y **niños (usuarios)** ?
2. ¿Cómo alinean las empresas exitosas sus **mensajes para conectar tanto con las preocupaciones de los padres** (seguridad, educación) **como con los deseos de los niños** (diversión, tecnología)?

## USUARIO vs. CLIENTE: Necesidades en Tensión

3. ¿Cómo **equilibrar las necesidades** del cliente (padres: desarrollo educativo, seguridad) con las del usuario (niños: entretenimiento, innovación), **en un mismo producto**?
4. ¿Qué **atributos prioritarios** buscan los padres por región, edad o género de sus hijos, y **cómo esto influye en las tendencias de compra**?

## TENDENCIAS E INNOVACIÓN

5. ¿Cómo pueden las **tendencias globales y las preferencias locales inspirar la innovación** en “123 Juguetes” ?
6. ¿Qué **tecnologías emergentes podrían integrarse en juguetes** para satisfacer a niños y tranquilizar a padres?
7. ¿Qué **nuevos portafolios y líneas de productos** pueden desarrollar '123 Juguetes' para cumplir con las nuevas necesidades y tendencias del mercado?

## DE LA IDEA A LA ACCIÓN: Superando Obstáculos

8. ¿Qué **desafíos críticos enfrenta “123 Juguetes”** para convertirse en un referente en juguetes que unan innovación, educación y diversión?
9. ¿Cómo **competir con marcas establecidas** sin sacrificar precios accesibles?

## PREGUNTAS ADICIONALES

10. ¿Qué tipo de juguetes ayudan más al **desarrollo de los niños**?

Estas preguntas son un **punto de partida** generado para el proceso de investigación a partir del Brief, en este caso por “123 Juguetes”. Sin embargo, **su formulación es flexible: pueden ajustarse** en **alcance, profundidad o enfoque**. Una vez validadas y aprobadas por el cliente, los investigadores las utilizarán para las iteraciones de búsqueda con fuentes verificadas para generar respuestas con bases sólidas en el informe.

Informe Ejemplo

---

# Ubicaciones de Búsqueda

## Ubicaciones estratégicas alineadas con el brief de "123 Juguetes" en MÉXICO:

### Tier 1 (Mercados estratégicos):

Por densidad poblacional y poder adquisitivo:

- CDMX
- Guadalajara
- Monterrey

### Tier 2 (Mercados emergentes):

Ciudades medianas con crecimiento en clase media:

- Querétaro
- Puebla
- León

## LATINOAMÉRICA:

### Tier 3 - Países clave (Ciudades):

- Brasil (São Paulo, Río de Janeiro, Curitiba)
- Colombia (Bogotá, Medellín, Cali)
- Argentina (Buenos Aires, Córdoba)
- Chile (Santiago, Valparaíso)
- Ecuador (Quito)
- Uruguay (Montevideo)
- Perú (Lima)



Informe Ejemplo

---

# Respuestas a las Preguntas de Investigación

## MERCADO Y COMPETENCIA

5. ¿Cómo pueden las **tendencias globales y las preferencias locales** inspirar la innovación “123 Juguetes”?

# TENDENCIAS GLOBALES DESCRITAS EN ARTÍCULOS CIENTÍFICOS RELEVANTES

## Heritage- Inspired Toys

Juguetes inspirados en la herencia cultural o histórica, como una manera de conectar con los consumidores que buscan experiencias más profundas.

**L Chang. (2025).**  
*Blending Tradition with Trend: Heritage-Inspired Elements in Today's Popular Toys.*  
*Cultura: International Journal of Philosophy of Culture.*

**G Ng, M Chow, & AL Salgado. (2015).**  
*Toys and mobile applications: current trends and related privacy issues.* Springer.

## Toys and Mobile Applications

Aplicaciones móviles interactivas que se integren con juguetes para ofrecer experiencias de aprendizaje y entretenimiento más amplias.

**A Turanova & T Yessimgaliyeva. (2024).**  
*The influence of modern toys on the child's psyche.* *Journal of E-education.*

## Digital Toys and Edutainment

juguetes que combinen elementos educativos con entretenimiento, como aplicaciones móviles o juguetes con funciones de educación interactiva.

## Personalized Toys:

Juguetes personalizados, utilizando tecnologías como la impresión 3D o la personalización de nombres y apellidos.

**Snjezana Dubovicki, Š. (2021).**  
*Trends, facts and figures of the global toys and games market and industry.* *ResearchGate.*

## Eco-Conscious Toys

Juguetes que utilizan materiales reciclados y reducen el impacto ambiental.

Principales **preferencias y tendencias** de juguetes que **impactan en el mercado** en LATAM:



### Juguetes sostenibles

La demanda de juguetes sostenibles y ecológicos está en constante crecimiento. Según una investigación de [Maximize Market Research](#), el mercado de juguetes sostenibles en Europa aumentó de USD 34.5 mil millones en 2019 a USD 40.4 mil millones en 2022, con una tasa de crecimiento del 12.7%.

¿Cómo podría “123 Juguetes” usar materiales locales (ej: fibras, tejidos o caña reciclada) para crear una línea de juguetes sostenible con identidad mexicana?



### Juguetes Educativos

La **creciente conciencia sobre la importancia de la educación y el desarrollo cognitivo de los niños** puede generar una demanda de juguetes educativos. Según [Arizton](#), el mercado global de juguetes educativos crecerá con una tasa de crecimiento del 8.11% anual hasta 2026.

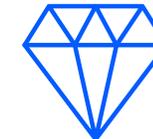
¿Cómo podríamos desarrollar juguetes STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, arte, matemáticas) que integren temas culturales latinoamericanos?



### E-commerce

La creciente adopción de la e-commerce en América Latina puede generar oportunidades para el mercado de juguetes. De acuerdo con [Nocnocstore](#), **la mayor parte de las ventas de juguetes en América Latina ocurren a través de comercio electrónico.**

¿Cómo podríamos optimizar nuestra presencia en e-commerce para competir con plataformas globales (ej: Amazon) y destacar juguetes con identidad local?



### Juguetes de lujo y exclusivos

La **creciente demanda de juguetes de lujo y exclusivos** puede generar oportunidades para '123 Juguetes' en el mercado de juguetes premium. Según una investigación de [Toys And Games In Mexico](#), los juguetes de lujo y exclusivos son cada vez más populares.

¿Cómo podríamos crear una línea de juguetes premium inspirados en tradiciones latinoamericanas para atraer a consumidores de alto poder adquisitivo?

## FACTORES DE APALANCAMIENTO QUE USAN OTROS COMPETIDORES

### Licencias Deportivas

Juguetes con licencias de la NBA, la NFL, la UEFA, entre otras. Se proyecta que crecerá a una CAGR del 4,9 % para 2030.



Funko POP! Con licencia de la NBA

### Juguetes de peluche

Resurgimiento de los peluches, especialmente aquellos enfocados en personajes populares de cine y TV.



Peluche de Grogu – The Mandalorian (Disney).  
Walmart México

### Ánime y Manga

Juguetes y muñecos con personajes de anime y manga.



Figura de acción de Anime Demon Slayer.  
Walmart México

### Juguetes con Inteligencia Artificial

Desarrollar juguetes que incluyan IA y aprendizaje automático, como robots o monstruos que se adapten a los niños.



Robot interactivo AIRO con inteligencia artificial.  
Clementoni

## OTRAS PREFERENCIAS & TENDENCIAS:

### 'Kidults' (adultos infantiles)

La tendencia de los 'kidults', que se refiere a **adultos que siguen jugando con juguetes y otros productos infantiles**, es una oportunidad para '123 Juguetes' de expandir su nicho de mercado hacia adultos que buscan juguetes retro o tecnológicamente avanzados. Esta tendencia se refleja en artículos como ["Toy Trends from Spielwarenmesse 2025"](#) de License Global, que menciona que el mercado de juguetes para adultos constituye un 30% del mercado en Europa.

**¿Cómo podríamos diseñar juguetes "retro-modernos" que atraigan tanto a adultos nostálgicos (kidults) como a sus hijos, combinando tecnología localmente relevante (ej: apps en español) con diseños icónicos de los 90s/2000s en Latinoamérica?**



Ilustración de Esther Park / Getty y Shutterstock / The Current

Artículo: Why Hasbro and other toy companies are embracing 'kidults'

Autor: Travis Clark

Fecha. 17 de Julio de 2023

Informe Ejemplo

---

# Resumen desde el Social Listening

El análisis desde In-Sight revela que **varias RRSS son relevantes para el sector de juguetes, aunque no todas se utilizan con la misma intensidad**. Las plataformas más mencionadas y con mayor actividad son:

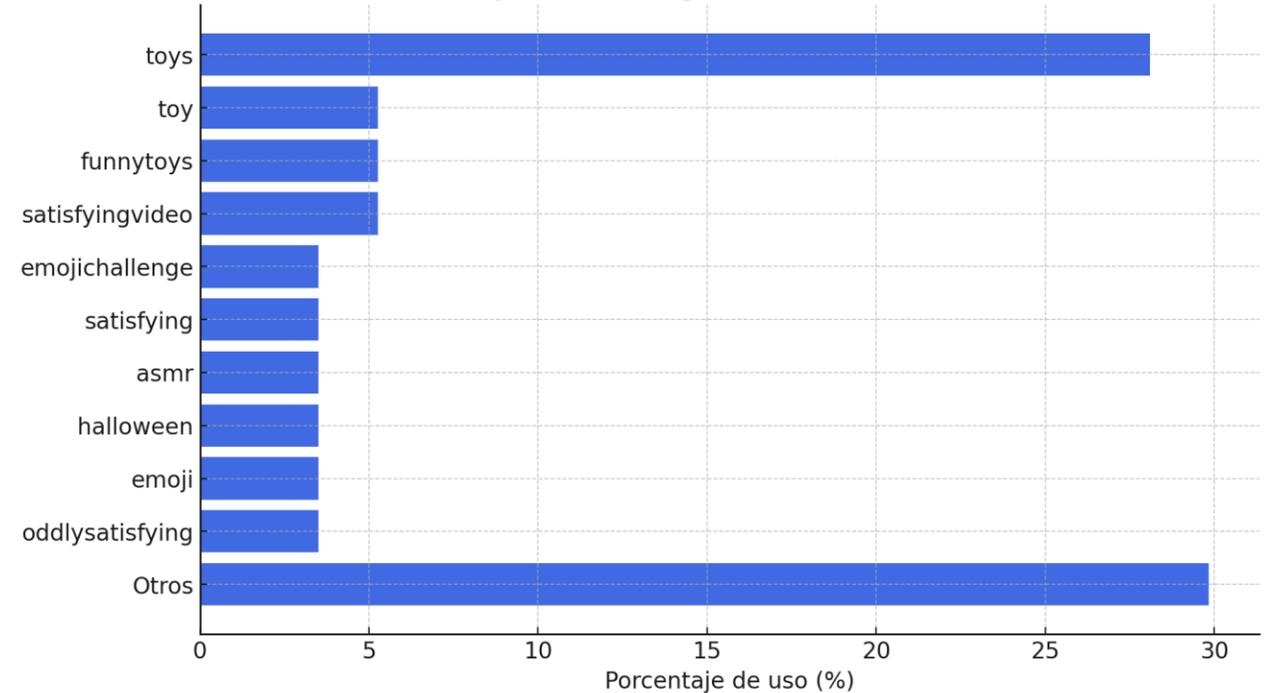
- **YouTube:** Se utiliza para compartir videos informativos sobre innovaciones en la industria de juguetes. También se comparten videos oficiales de empresas presentando sus innovaciones. Finalmente, hay muchos **videos sobre unboxing o la apertura inicial del empaque de un juguete**.
- **Instagram, Facebook y TikTok:** Al igual que youtube, se encuentran posts sobre nuevos productos, comentarios sobre estos, unboxing, y posts de empresas **promocionando nuevos productos**.

Los temas más relevantes reflejan las tendencias clave del sector, como la **diversión, satisfacción, asmr (sensación táctil) y las emociones generadas**.

Algunos hashtags más recurrentes en el contexto de juguetes son:

[#ToyFun](#) [#Toy](#) [#Toys](#) [#asmr](#) [#funnytoys](#) [#cooltoys](#) [#toysforkids](#)

Top 10 Hashtags en Redes Sociales



Informe Ejemplo

---

# Empresas analizadas



10

México

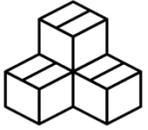
Empresas clave sugeridas (ejemplo)



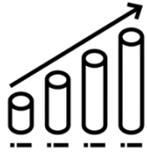
boxies



Factores que se analizaron:



**Portafolio**



**Datos financieros**



**Sector de operación**



**Historia**



**Alcance geográfico**



**Productos relevantes**

Sectores filtrados:

- Juguetes
- Juguetes educativos
- Juguetes para niños
- Juguetes latinoamericanos



Historia

1980

Hace +20 años

2016

Empresa familiar mexicana con +50 años

1945

2001



Portafolio

Muñecas de trapo, juguetes de madera

Juguetes para niños y bebés, deportivos, educativos, decorativos, entre otros

Productos didácticos que ayudan a mejorar el aprendizaje y desarrollo de niños

Juguetes de desarrollo motor

Juguetes de todo tipo, franquicias globales

enfocada en juguetes novedosos y temporada (ej: Navidad)



Alcance geográfico

México

México

México y Estados Unidos

México y Estados Unidos

Global (+200 países)

México y Guatemala



Sector de operación

B2B (mayoristas) y ferias artesanales

Proveedor de juguetes a mayoristas, minoristas

B2C

B2B (escuelas y guarderías)

B2B y B2C

B2C (tiendas departamentales)



Productos relevantes

Muñecas de trapo

Pelotas inflables

BoxArt

Rompecabezas

Barbie, Hot Wheels, Fisher-Price.

Juguetes temáticos (ej: películas)



Datos financieros

Sin información

Sin información

Valoración: USD 50 K

Sin información

Ingresos 2023: USD 5.4B.

Sin información

Informe Ejemplo

---

# Empresa filtrada

# boxies



## Información básica:

### Presencia en:

México  
Estados Unidos

### Descripción:

Desde 2016

Boxies Toys Inc. se enfoca en materiales didácticos innovadores adaptados para niños de 0 a 10 años. Su público objetivo son entidades educativas, escuelas, universidades, padres y educadores.

### Portafolio:

Juguetes didácticos

- Ofrece una variedad de juguetes didácticos para niños de diferentes edades, con opción de uso individual o en grupo.
- Sus productos incluyen juguetes educativos, kits para docentes y aplicación móvil con Realidad Virtual.

## Datos de la compañía:

**boxies** ORGANIZATION  
**Boxies**

Summary Financials People Technology

**About**  
Learning toys with Augmented Reality ages 1 to 5  
Mexico, Maine, United States  
1-10  
Seed  
Private  
www.boxiestoys.com/   
157,634

**Highlights**

Total Funding Amount <b>\$50K</b>	Employee Profiles <b>2</b>
Investors <b>2</b>	Similar Companies <b>5</b>

Con Boxies los niños desarrollan habilidades cognitivas y motrices mientras juegan.

Aprendizaje basado en realidad aumentada para la nueva generación  
La realidad aumentada es una nueva tecnología fantástica que permite que el contenido virtual y la realidad interactúen de una manera divertida y segura.



▶ VER VIDEO



- Vende a través de su plataforma web, WhatsApp y en tiendas físicas llegando al mercado Mexicano y Estadounidense.

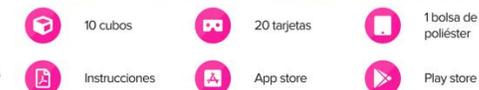
## Otros :



### Box Art, ¡nuestro primer juguete!

Maravillosamente ilustrado por el artesano Mexicano Tiburcio Soteno, contiene 10 cubos apilables y 20 tarjetas de diferentes tamaños para ayudar a los niños a desarrollar motricidad gruesa y fina y al interactuar con Nuestra apps los pequeños desarrollan habilidades cognitivas.

¡Aprendiendo a través del arte, el juego y Realidad Aumentada!



Comprar

- **BoxArt:** Este es el **producto insignia** de la empresa. Se trata de un juguete STEAM que interactúa con aplicaciones que despliegan juegos en Realidad Aumentada, recreando animaciones en 3D diseñadas por artesanos mexicanos.

BoxArt ayuda a los niños a desarrollar **habilidades motrices finas y gruesas, así como habilidades cognitivas.**

### Links de interés:

- <https://juguetesinteractivos.com.mx/es/>
- <https://www.crunchbase.com/organization/boxies>

Informe ejemplo

---

# Visualizaciones / Conceptos

## Eco-Conscious Toys

Concepto creado por Blaster Design mediante el uso de una herramienta de Inteligencia Artificial para “123 Juguetes”



## Heritage-Inspired Toys

Concepto creado por Blaster Design mediante el uso de una herramienta de Inteligencia Artificial para “123 Juguetes”



## Toys and Mobile Applications

Concepto creado por Blaster Design mediante el uso de una herramienta de Inteligencia Artificial para “123 Juguetes”



## Personalized Toys:

Concepto creado por Blaster Design mediante el uso de una herramienta de Inteligencia Artificial para “123 Juguetes”



Research 🔍

For ▾

# In-Sight.

Innovation >

Una iniciativa de **d\_ey**<sup>®</sup> y **BLASTER**