

CONTENIDO PATROCINADO

En su objetivo de mantenerse siempre innovando, Artel lanzó una colección de productos con realidad aumentada que permite que los niños conjuguen la interacción entre el mundo físico y digital, aprendiendo lúdicamente sobre el cuidado de perros y gatos.

Tras el éxito de su campaña de artículos escolares vinculados a una aplicación de realidad aumentada, inédita en Chile y Latinoamérica, Artel se propuso seguir innovando en el uso de esta tecnología al desarrollar una nueva línea de productos para niños, que se orienta a involucrarlos en la tenencia responsable de las mascotas.

"Queremos seguir avanzando en el camino digital, modernizarnos permanentemente como marca y ser pioneros en entregar valor agregado a nuestros productos de la mano de la tecnología. Para ello, el mejor camino es crear un ambiente de coexistencia entre lo digital y lo físico, que genere experiencias novedosas e interactivas para los niños", señala Jaime Saglie, gerente comercial de Artel, empresa con 83 años de vida en el mercado.

Siguiendo este objetivo, la compañía acaba de lanzar seis nuevos productos orientados a la entretenimiento, que les permitirán a los niños jugar con figuras de perros y gatos, y luego apreciarlos en formato 3D al entrar a la *app* vinculada a dichos productos. A través de esta, además, aprenderán sobre la importancia del cuidado de las mascotas, hábitos para alimentarlas y horarios de sueño, entre otros.

Efecto multiplicador

"La tenencia responsable de las mascotas es un tema fundamental en nuestra sociedad actual, y hay coincidencia en la importancia de

enseñar a los niños y niñas desde la primera infancia sobre los animales y sus necesidades, lo que al mismo tiempo va creando personas más sensibles y conectadas con el medio ambiente en general", explica Saglie.

Desde Artel están convencidos de que incorporar este tipo de contenidos en las actividades cotidianas de los menores tendrá un efecto

multiplicador, con la ventaja adicional de que estos productos les permiten entretenerse tanto solos como en grupo. "De hecho, son excelentes alternativas de regalo para cumpleaños, por ejemplo, ya que además sus valores son altamente competitivos", añade el ejecutivo de la empresa.

La nueva colección se dirige a

niños y niñas de entre 4 y 8 años, e incluye bastidores (tela prediseñada con marco) de perros y gatos; un "divertiblock" con láminas para colorear, actividades y *stickers*; diversas colecciones de *stickers* de mascotas; y un set para colorear de 65 piezas, que incluye lápices de colores, marcadores, *glitter glue*, sacapuntas, 30 *stickers* y 5

Son seis nuevos productos que les permitirán a los niños jugar con figuras de perros y gatos, y luego apreciarlos en 3D por medio de una *app*.

hojas con diseños de perros y gatos para colorear. Estos productos se suman a la campaña "La creatividad ahora es aumentada", que se presentó con motivo de la vuelta a clases, con productos como lápices de colores, témperas, *blocks*, marcadores y plastilina, que ofrecen diversas actividades a través de la aplicación móvil y que enseñan contenidos como el uso de figuras geométricas o de los colores.

Para ambas series de productos, el desarrollo de las aplicaciones estuvo a cargo de PleIQ, emprendimiento chileno nacido en Start-Up Chile, pionero en el uso de la realidad aumentada en educación y que el año pasado fue reconocido por la Unicef por su aporte a la educación infantil y premiado como la mejor solución educativa del mundo durante la pandemia por los GES Awards.

Para Artel, este nuevo paso en la creación de productos con realidad aumentada es una reafirmación del compromiso de la empresa con la innovación permanente. "Nuestro objetivo es ofrecer productos que vayan más allá de lo escolar, que sirvan para diversas ocasiones o usos y para todas las edades, en hobbies o para desestresarse durante el fin de semana", resalta Jaime Saglie.



Artel presenta línea de entretenimiento que usa la realidad aumentada para incentivar la tenencia responsable de mascotas