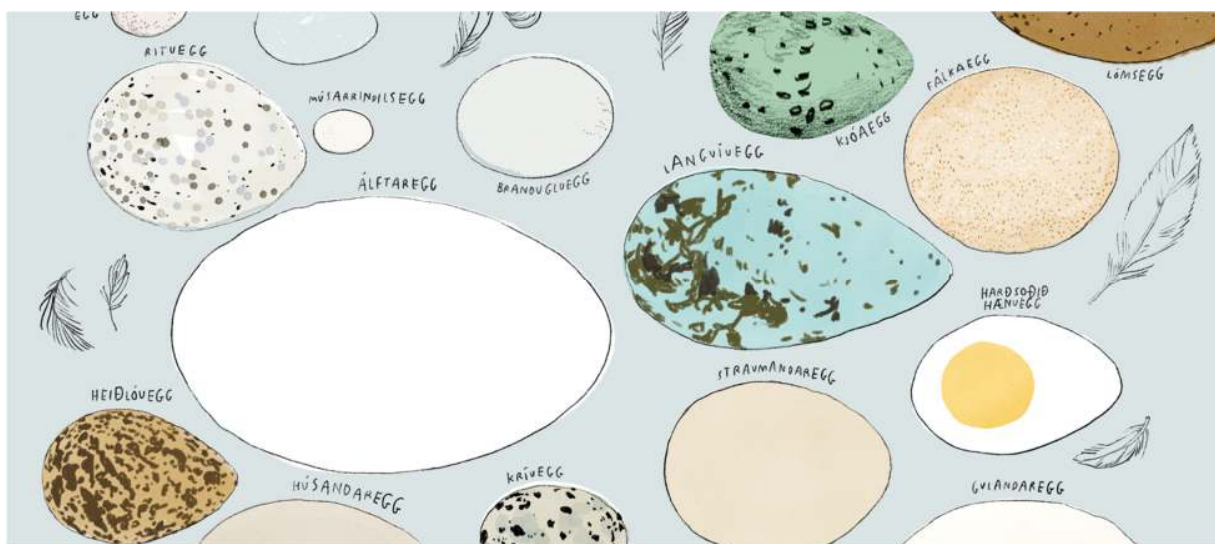


# El origen de todo

Las raíces culturales de un producto comercial



**Pie de foto:** imagen de “Eggshibition” («Ovoxposición»), una exposición colectiva de arte y comida en torno a los huevos realizada en marzo de 2019 por [DesignMarch](#).

# Índice

<b>Resumen general</b>	<b>2</b>
<b>El modelo de negocio de los huevos de chocolate</b>	<b>3</b>
Resumen de la actividad	3
Hoja de descripción de la actividad	4
Paso 1	4
Paso 2	5
Paso 3	7
<b>Los huevos en el arte</b>	<b>8</b>
Resumen de la actividad	8
<b>Recursos</b>	<b>9</b>
El modelo de negocio de los huevos de chocolate	9

## Resumen general

La idea para diseñar este ejercicio nació tras visitar la exposición de la artista islandesa Rán Flygenring "Eggshibition" («Ovoxposición») y tras escuchar las palabras con las que la creadora presentó su trabajo.

«Puede parecer algo muy extraño en lo que pensar, algo en lo que no te fijas en el supermercado, pero como decimos en islandés “todos los pájaros vienen de los huevos”. Son el origen de todo, son el símbolo del nacimiento, la vida y la resurrección. Representan la comida y el hogar, pero los huevos también aparecen en el arte y la cultura pop con más frecuencia de lo que se piensa. Por ejemplo, los huevos de Fabergé, los huevos Kinder, los huevos de Pascua o la gallina de los huevos de oro».

Recogiendo el espíritu de las palabras de la joven ilustradora islandesa, el ejercicio explorará temas como los mitos, la economía y el arte, y analizará las influencias mutuas que subrayan la complejidad del tema y revelan su interés cultural. El ejercicio puede realizarse en clases de economía y de la rama de turismo.

El ejercicio presenta una actividad en detalle y describe una segunda actividad en líneas más generales que los profesores y formadores pueden finalizar mediante el modelo propuesto.

## El modelo de negocio de los huevos de chocolate

### Resumen de la actividad

En la actividad se pide a los alumnos que reflexionen acerca del significado simbólico del huevo y realicen un resumen del papel de este elemento primordial de la historia, así como de su función en distintas culturas. Igualmente, deben explorar los significados ocultos de este producto de gran éxito comercial. El resultado final de la actividad es un trabajo acerca del huevo Kinder Sorpresa utilizando el lienzo de modelo de negocio (Canvas business model).

La actividad está diseñada para alumnos de la rama de turismo.

### Resultado final

- Informe analítico utilizando el lienzo de modelo de negocio.

### Conocimientos específicos

- Relación entre el simbolismo y el marketing.
- Lienzo de modelo de negocio.

### **Nivel de dificultad**

Globalmente, este ejercicio tiene un nivel de dificultad medio-alto puesto que presupone un nivel de partida intermedio de las destrezas y conocimientos con los que se trabaja:

- Competencia multilingüe.
- Lectoescritura.
- Concienciación cultural y expresión.
- Competencia emprendedora.

## **Hoja de descripción de la actividad**

### **Paso 1**

#### **Descripción**

Esta fase está pensada para toda la clase.

Mediante un debate en grupo, puedes ayudar a los alumnos a comentar los vídeos de Rán Flygenring que encontrarás más abajo. Como ejemplo, para profundizar en el tema, te animamos a presentar los siguientes recursos a tus alumnos. Pídeles que busquen recursos para entablar un debate en clase: [Los huevos como símbolo de vida](#); [Los huevos como símbolo de duelo](#); [Los huevos en el hinduismo](#).

Los recursos propuestos están en inglés, pero existen muchos recursos sobre este tema en muchos otros idiomas.

#### **Objetivos**

- Aumentar la capacidad de los alumnos para comprender mensajes orales en inglés (Competencia multilingüe).
- Aumentar la capacidad de los alumnos para distinguir y utilizar distintos tipos de fuentes, buscar, recopilar y procesar información, utilizar herramientas de ayuda, formular y expresar argumentos orales de forma convincente y adecuada al contexto (Lectoescritura).
- Aumentar los conocimientos de los alumnos sobre culturas y expresiones locales, nacionales, regionales, europeas y mundiales, incluyendo sus idiomas, patrimonio, tradiciones y elementos culturales; comprender cómo estas expresiones culturales pueden influirse entre sí e influir en las ideas del individuo (Concienciación cultural y expresión).

### **Competencias clave**

- Competencia multilingüe.
- Lectoescritura.
- Concienciación cultural y expresión.

### **Recursos**

- Persona de contacto del profesor para la actividad.
- Proponemos un grupo de profesores compuesto por profesores de la rama lingüística.
- Copias impresas de los recursos mencionados.

### **Duración**

- 60 minutos - análisis de los recursos propuestos.
- 30 minutos – debate.

## **Paso 2**

### **Descripción**

Esta fase está pensada para dos grupos.

Pide a los alumnos que investiguen acerca de un producto de Ferrero: el Kinder Sorpresa. Deben intentar entender cómo se explota el significado simbólico del huevo, cuáles son las características del producto, cuáles son los canales de venta y cuáles son los grupos objetivo.

Durante sus búsquedas, los alumnos deben encontrar la información necesaria para responder a las siguientes preguntas:

- ¿A qué segmentos de clientes se dirige el producto? ¿Quiénes son los clientes?
- ¿Cuál es la propuesta de valor del producto? ¿Por qué compran el producto los clientes?
- ¿Qué tipo de promoción y canales de venta tiene el producto? ¿Cómo se anuncia y vende el producto?
- ¿Cómo es la relación con el cliente? ¿Cómo interactúa la empresa con el cliente?
- ¿Cuál es el flujo de efectivo?
- ¿Cuáles son las actividades clave? ¿Qué actividades estratégicas lleva a cabo la empresa para vender el producto?
- ¿Cuáles son los recursos clave? ¿Qué activos estratégicos necesita la empresa para ser competitiva?

A modo de ejemplo, te proponemos una vía de investigación hipotética para responder a la primera pregunta de la lista:

Para empezar, te recomendamos ver el vídeo promocional del Kinder Sorpresa [vídeo promocional](#).

Gracias al vídeo puedes recopilar información básica. Por ejemplo, que el producto se dirige a niños mayores de tres años, mientras que los compradores son principalmente padres que buscan algo especial para sus hijos. Continuando con la búsqueda en internet, puede que averigües que hay una colección de aplicaciones de Ferrero en [Google Play](#), disponible para niños de entre 6 y 12 años y que los [juguetes sorpresa Kinder](#) también gustan a los adultos. Hay incluso un circuito de coleccionistas.

### **Objetivos**

- Aumentar la capacidad de los alumnos para comprender mensajes orales, leer y entender textos en inglés (Competencia multilingüe).
- Aumentar la capacidad de los alumnos para distinguir y utilizar distintos tipos de fuentes, buscar, recopilar y procesar información, utilizar herramientas de ayuda, formular y expresar argumentos orales y escritos de forma convincente y adecuada al contexto (Lectoescritura).
- Aumentar el conocimiento de los alumnos acerca de los distintos contextos y oportunidades en los que poner en práctica sus ideas en el plano personal, social y profesional. Aumentar, asimismo, su entendimiento acerca de cómo surgen estas oportunidades (Competencia emprendedora).
- Aumentar el conocimiento y comprensión de los alumnos acerca de los distintos enfoques de planificación y gestión de proyectos, lo cual incluye tanto procesos como recursos (Competencia emprendedora).

### **Competencias clave**

- Competencia multilingüe.
- Lectoescritura.
- Competencia emprendedora.

### **Recursos**

- Persona de contacto del profesor para la actividad.
- Proponemos un grupo de profesores compuesto por profesores de la rama lingüística y un experto en marketing.
- Conexión a internet, ordenador.

### **Duración**

- 60 minutos - búsquedas en internet.
- 60 minutos - preparación de respuestas.

## **Notas**

Hemos seleccionado una marca específica, pero en función de la experiencia del formador y del contexto del país en concreto, es posible seleccionar marcas distintas. Los recursos propuestos están en inglés, pero se pueden encontrar recursos en otros idiomas también.

## **Paso 3**

### **Descripción**

Sugerimos introducir esta fase de la actividad presentando a la clase el lienzo de modelo de negocio con su estructura global y componentes individuales. A continuación, se puede dividir a los alumnos en dos grupos y pedirles que organicen la información recogida en la fase previa utilizando el modelo y creando un breve informe final.

El documento tiene que estar disponible digitalmente (mediante, por ejemplo, las herramientas de Google Drive).

### **Objetivos**

- Mejorar el pensamiento crítico de los alumnos y la capacidad de evaluar y manejar información (Lectoescritura).
- Aumentar la capacidad de los alumnos para distinguir y utilizar distintos tipos de fuentes, buscar, recopilar y procesar información, utilizar herramientas de ayuda, formular y expresar argumentos orales y escritos de forma convincente y adecuada al contexto (Lectoescritura).

### **Competencias clave**

- Lectoescritura.

### **Recursos**

- Persona de contacto del profesor para la actividad.
- Proponemos un grupo de profesores compuesto por profesores de la rama lingüística y un experto en marketing.
- Equipo: conexión a internet, ordenador, pizarra, lápiz y papel, copias impresas del modelo de lienzo.

### **Duración**

- 60 minutos - presentación del lienzo de modelo de negocio.

- 60 minutos - informe final.

## Los huevos en el arte

### Resumen de la actividad

Empezando con una búsqueda documental sobre los huevos como elemento ampliamente representado en el arte, la actividad invita a los alumnos a visitar de forma virtual algunas galerías de arte y museos famosos de toda Europa. El objetivo es encontrar obras de arte del pasado y el presente en las que los huevos aparezcan representados con todos sus distintos significados. La actividad es una especie de búsqueda del tesoro en la que los alumnos descubrirán obras y museos de arte famosos.

Los pasos propuestos para esta actividad son:

1. Divide a los alumnos en grupos y pídeles que exploren museos y galerías de arte europeas en busca de ejemplos de obras de arte en las que haya uno o más huevos.

A modo de ejemplo, sugerimos lo siguiente:

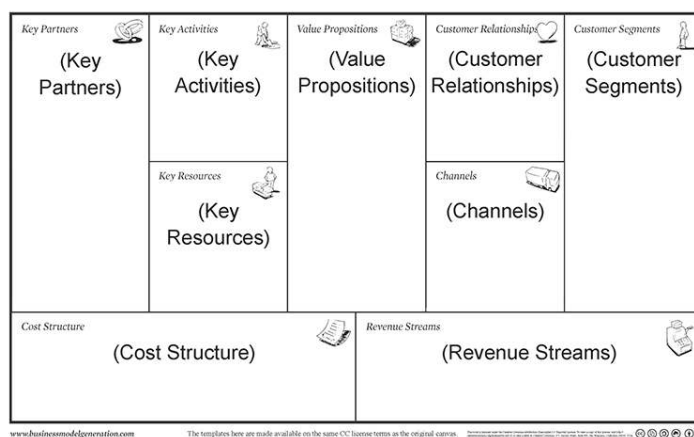
- Pinacoteca de Brera (Milán), donde los alumnos pueden observar una famosa madona de [Piero della Francesca](#).
  - [Museo Fabergé](#) (San Petersburgo), donde los alumnos pueden observar los huevos de Pascua de Fabergé.
  - Las Galerías Nacionales de Escocia (Edimburgo), donde los alumnos pueden observar el cuadro "[Vieja friendo huevos](#)" de Diego Velázquez.
  - [Art-Eggcident de Henk Hofstra](#) - pintura de aerosol y materiales sintéticos - Plaza Wilhelmina, Leeuwarden, Países Bajos, 2008. En internet pueden encontrarse muchas fotos de este proyecto de arte medioambiental. Nosotros sugerimos el siguiente hipervínculo [My Modern Met](#)
2. Los alumnos disponen de 30 minutos para buscar el máximo número de obras de arte; pueden preparar una pequeña tarjeta de identificación que detalle el significado de los huevos en cada obra. A modo de ejemplo, puedes mencionar a los siguientes artistas: Hieronymus Bosch «el Bosco», Paul Cézanne, Man Ray, René Magritte, Salvador Dalí, Lucio Fontana.
  3. Cada grupo de alumnos tiene que presentar su trabajo.
  4. Crea un formulario de Google para que los alumnos puedan votar al mejor trabajo.



# Recursos

## El modelo de negocio de los huevos de chocolate

1. Este hipervínculo lleva a la web de DesignMarch ([DesignMarch](#) es el festival anual de diseño de Islandia), donde encontrarás la presentación de la exposición.
2. Los recursos que se ofrecen más abajo proceden de [Alimentarium Foundation](#)
  - Los huevos como [símbolo de vida](#)
  - Los huevos como [símbolo de duelo](#)
  - [Los huevos en el hinduismo](#)
3. Este hipervínculo lleva a la [página web oficial del Kinder Sorpresa de Ferrero](#), dedicada específicamente a este producto.
4. Este hipervínculo lleva a un [vídeo](#) de Alexander Osterwalder en el que explica los conceptos básicos del lienzo de modelo de negocio.
5. La plantilla del lienzo de modelo de negocio en versión imprimible:



6. El [vídeo promocional](#) del Kinder Sorpresa.
7. Este hipervínculo lleva a la colección de aplicaciones de Ferrero en [Google Play](#), disponible para niños de 6 a 12 años.
8. En este hipervínculo puedes comprobar que los [juguetes del Kinder Sorpresa](#) no solo gustan a los niños.