



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

Nº 10. Noviembre de 2012



Áreas

Proyectos.
Investigación.
Formación.
Conocimiento.
Tienda.
Taller Leisure.

Ítems.

- Artículos.
Coleccionables.
Conocimiento de usuario.
Comunicación.
- Diseño.
Diseño para usuario.
- Diseño de concepto.
Diseño para todos.

- Dosiers de prensa.
Enlaces.
Ensayos.
- Evaluación de proyectos.
Formación.
Forum.
- Gestión del diseño.
Herencia cultural.
- Investigación.

- Juegos.
Juegos de Mesa.
Juegos para móviles.
- Juguetes.
Libros.
Merchandising.
Modelos.
- Multimedia.
Museo del Juguete.

- Normativa.
Noticias.
- Observatorio.
Outdoor.
Parques.
Parques temáticos.
Personajes.
Prototipos.
- Proyectos.

- Publicaciones.
Relatos.
Story boards
- Tendencias.
Tienda.
Urban.
Videojuegos.
- Visión.



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

Nº 10. Noviembre de 2012
Ejemplar gratuito.
Edición semestral.
www.areaplay.upv.es
ISSN: 1888-427X
D.L.V-528-2008

**Grupo de Investigación y
Gestión del Diseño**
Camino de vera, s/n.
46022 VALENCIA, ESPAÑA
Tel: 0034 963 877 464

Editor:

Gabriel Songel González, Catedrático de
Universidad. Universitat Politècnica de
Valencia.

Comité de edición:

Dra. Beatriz García Prósper, Profesora
Titular de Universidad de Diseño para
Ocio, Universitat Politècnica de València.

DEA Patricia Rodrigo Franco,
Investigadora en Diseño, Universitat
Politècnica de Valencia.

Dra. Begoña Jordá Albiñana, Profesor
Contratado Doctor de Diseño Gráfico,
Universitat Politècnica de Valencia.

Alfonso Soriano Ballester, Profesor
Asociado ETSID, Universitat Politècnica
de Valencia.

Concepto Gráfico: *Innoarea*.

Carmelo Puyo y Alfonso Soriano.

Maquetación:

Patricia Rodrigo.

**Revisión de estilo y corrección de
textos:**

Elena Ambrosio / *Innoarea*.

La fundación Cotec participa en
la difusión de Area Play.

Editorial.

El número diez, un número redondo.

Llegar al número 10 de AreaPlay ha tenido su magia particular. No en vano el número 10 tiene una significación de universalidad. El 10 es la base de la numeración mágica y, para los pitagóricos, era la suma de los conocimientos humanos al ser «la nueva unidad», significando la totalidad del cosmos, que contiene todo lo conocido, lo completo, lo realizado. Se le llamaba «número universal» por contener a todos los restantes, y por ello se consideraba como una representación de la eternidad, la totalidad. En la actualidad el 10 es la máxima calificación en la evaluación de una actividad.

Como editor de AreaPlay, este número 10 es un paso más en una constante evolución, en una permanente búsqueda de nuevos conocimientos o de nuevas fronteras, sin más pretensión que darle unidad a todo lo desarrollado hasta ahora y proyectando una expansión que le siga dando vida.

Con este reto, abordamos los contenidos de este número mágico, centrándonos en la expansión del sector del ocio hacia el usuario y hacia la tecnología. La expansión hacia el usuario vendrá reflejada en las observaciones sobre el equipamiento infantil en su conjunto, haciendo referencia a lo que vimos en Colonia, en la feria Kind+Jugend como evento representativo del sector de equipamiento infantil europeo. Algunas primeras impresiones de este evento se podrían resumir en la manifestación del poder de la ilustración en los productos infantiles y sus soportes de comunicación, la entrada de la tecnología con productos infantiles inteligentes, generando la oferta de todo un estilo de vida que rodea al niño.

Por otro lado, la permanente presencia de pequeños editores provenientes del campo del diseño industrial que comercializan sus diseños, confirma una tendencia a la pieza diferenciada de la producción masiva.

Como signo de voluntad de internacionalización de nuestras empresas, habría que destacar la buena representación española, desde diseñadores textiles a grandes fabricantes como Play, Babyhome, Micuna, Be de Cambrass, Limba a través de Monens, Tuctuc, Alondra o el propio ASEPRI que ha aumentado en 100 m2 su stand con pequeños corners de empresas asociadas.

Con respecto a la expansión hacia la tecnología, abordamos en este número un contraste de aplicaciones para móvil en el ámbito del entretenimiento como introducción al vasto campo que se abre al diseño para el ocio sumado a la disponibilidad tecnológica y las tendencias sociales. Desde los nuevos formatos de relación social, a las diferentes ofertas de entretenimiento a través de la pantalla del móvil, se presentan estas tendencias con estilo propio del medio, con la fugacidad que caracteriza a la tecnología.

En el ámbito de las tecnologías de la información, presentamos el informe del primer año de funcionamiento de Spora, el portal de tendencias del sector juguetero realizado para AEFJ Asociación Española de Fabricantes de Juguetes. La convicción de que es necesario el desarrollo de los sistemas de inteligencia competitiva en este sector, y que la herramienta desarrollada es exportable a otros países, concluimos el año con la preparación de la presentación de Spora tendencias en inglés para la próxima feria del juguete de Nuremberg 2013.

Es nuestra manera de cerrar un año 2012 que frente a la hecatombe, proyectamos un futuro ilusionante, pleno de retos y transformaciones que nos llevará a una nueva realidad. Por todo ello, la trayectoria de AreaPlay y su proyección es propia del número 10.

Gabriel Songel

Editor



Stand de TUC TUC en Kind+Jugend 2012
 Producto de Gloria Lavi en Kind+Jugend 2012
 Stand de KuKuu en Kind+Jugend 2012
 Vista general en Kind+Jugend 2012
 Stand de Asepri en Kind+Jugend 2012



Kind + Jugend 2012. Diseño, calidad y sostenibilidad crean las tendencias actuales.

Prensa Kind+Jugend.

La seguridad, funcionalidad y los aspectos ecológicos centran la atención de los desarrolladores.

Este año en la Kind + Jugend, la mayor feria del mundo dedicada al equipamiento infantil, se presentan prestigiosos expositores de todo el mundo con sus más actuales productos y colecciones. Del 13 al 16 de septiembre de 2012 se expusieron en la Koelnmesse las innovaciones en el campo de los muebles infantiles, el equipamiento textil, los cochecitos para niños, los asientos de seguridad, los artículos de higiene, los juguetes y la moda para bebés y niños pequeños.

En las habitaciones de los niños continúa poniéndose de relieve la cada vez mayor concienciación de los usuarios con los temas relacionados con la calidad y la sostenibilidad. Junto a la seguridad y la funcionalidad, se tienen también en cuenta los procesos de fabricación ecológicos que integran puntos de vista sanitarios y medioambientales. Siguen estando de moda los muebles de madera maciza, lo mismo que ocurre también las combinaciones con madera maciza así como las colecciones con MDF. Junto a la madera de haya, se utiliza cada vez más a menudo la madera de roble que se presenta esmaltada en tonalidades claras. Las superficies tienen un aspecto engrasado, lavado, esmaltado y brillante. En cuanto a colores, continúa imponiéndose el blanco, en parte en combinación con otras tonalidades cromáticas.

'La seguridad, funcionalidad y los aspectos ecológicos centran la atención de los desarrolladores'.

Está de moda el gris. Se continúa apostando por la durabilidad y por las posibilidades de un uso flexible de los muebles. En este sentido, las camas van creciendo con los niños, se pueden ir agrandando y ser transformadas en camas para jóvenes. También se pueden combinar con diferentes elementos. Un fabricante presenta un cambiador para bebés dotado de un armario que se puede convertir en un armario más grande con posibilidad de asiento y otro cambiador que se puede transformar en una cómoda o un armario. Las puertas están equipadas a menudo con sistemas de cierre suave y los tiradores son de acero, cuero o madera. En cuanto al estilo, la gama abarca desde modelos sencillos hasta modelos románticos. Junto a unos diseños lisos y sencillos se vuelve también

a formas más sofisticadas en estilo romántico. En total, la variedad de formas, colores y materiales intenta satisfacer las necesidades de un diseño individual. Los muebles para niños hacen juego con el diseño de la vivienda y pueden colocarse después en otras habitaciones.

Los accesorios aportan variación en las habitaciones de los niños

Una amplia oferta de accesorios, pinturas para la pared, papeles pintados y ropa de cama hace posible un diseño individual de las habitaciones de los niños, en los que se tiene en cuenta la seguridad y la utilización de materiales inocuos. Se ponen acentos cromáticos utilizando, por ejemplo, colores violeta, lila y petróleo pero también se consigue el estilo deseado utilizando tonalidades más apagadas como rosa y azul claro o blanco sobre blanco, es decir, un tono sobre otro. La variedad se muestra así mismo en los dibujos que abarcan desde lo básico a lo sofisticado. Lo romántico se expresa también con cintas de pasamanería. Con los accesorios se crean ambientes y hábitats temáticos que sintonizan con el estilo de vida y el gusto de cada uno, consiguiéndose una percepción uniforme del espacio. Mientras mayor sea el niño, más puede aportar sus preferencias individuales al diseño de la habitación, de forma que los muebles que van creciendo con él, van adquiriendo un nuevo aspecto.

Moda acorde con la función

En la moda infantil, las faldas y los vestidos se encargan de conseguir una puesta en escena adecuada para las niñas. La ropa para los niños se presenta informal y cómoda. Los tonos rojos, azul y verdes se muestran en un pastel delicado o con un fuerte acento cromático. También están de moda las combinaciones de colores como, por ejemplo, amarillo con rojo o amarillo con blanco. Lo esencial adquiere un significado lujoso a través del algodón fino, los tejidos bicolor o los tejidos calados. Los colores iridiscentes se utilizan para proporcionar un acento cromático o también como soluciones para detalles como, por ejemplo, en el caso de los bolsos. En los equipamientos textiles y en la moda, los fabricantes apuestan por algodón pero también se utilizan tecnologías correspondientes al mundo de la vida al aire libre. Los tejidos presentan a menudo una protección completa contra rayos ultravioleta, cualidades antibacterianas, transpirables y con capacidad de repeler la suciedad y, no obstante,



Imágenes de productos expuestos en Kind+Jugend 2012

resultan inocuos desde el punto de vista toxicológico y dermatológico. Unas inteligentes soluciones de detalle proporcionan a los padres seguridad, como es el caso de unos sacos de dormir con una regulación óptima de la temperatura. Un manejo sencillo, seguridad y una interacción entre moda y función figuran también en los más diferentes portabebés y pañuelos para llevar bebés así como en las bolsas para llevar los pañales.

Seguro y cómodo en el asiento del coche

Los criterios que influyen de forma decisiva en la compra de un asiento de niño para coche son la seguridad, la funcionalidad y el confort.

En cuanto a seguridad, los fabricantes están desarrollando siempre novedades que disminuyen el efecto de la fuerza de un choque y con ello la carga que tiene que soportar el niño que se encuentra en el asiento. En este sentido, por ejemplo, un material de amortiguación de alto rendimiento, colocado en el espacio correspondiente a la cabeza y a los hombros, contribuye a una mejora de la protección lateral en caso de colisión. También en caso de choque frontal, la composición de este material que absorbe la energía contribuye a mejorar la seguridad del niño.

Los fabricantes tienen siempre en cuenta ofrecer unas posibilidades de manejo que resulten sencillas. La correcta instalación del asiento se consigue gracias a Isofix, un sistema de fijación sujeto a normas internacionales que, mientras tanto, se ha convertido en un estándar. Algunos asientos ofrecen además Top Tether, un sistema de cinturón que queda fijado en un tercer punto de anclaje adicional en la carrocería y que está pensado para evitar que los anclajes Isofix actúen como articulación que, en caso de una colisión frontal, pueda producir un movimiento de vuelco. El resultado de todo ello es un más elevado desplazamiento hacia delante de la cabeza y un reforzado movimiento hacia atrás.

'En cuanto a seguridad, los fabricantes están desarrollando siempre novedades que disminuyen el efecto de la fuerza de un choque y con ello la carga que tiene que soportar el niño que se encuentra en el asiento'.

Algunos fabricantes ofrecen en lugar de Top Tether protecciones para los pies que actúan evitando un desplazamiento hacia delante. Además se ofrecen

asientos en los que la energía que se crea en el caso de una colisión frontal se desvía hacia debajo del asiento. Junto a la seguridad, los asientos ofrecen un alto nivel de confort que hace posible que el niño se sienta totalmente relajado en las diferentes posiciones, contribuyendo a su sano desarrollo.

Algunos asientos están también homologados para ser utilizados en el avión. Determinados tejidos funcionales se encargan de conseguir una circulación óptima del aire y, según sea necesario, refrescan, absorben el sudor o son transpirables, suaves y agradables para la piel.

En cuanto a colorido, se tienen en cuenta las tendencias cromáticas modernas en combinaciones con tonos oscuros y claros. Diseños extravagantes se presentan de forma elegante como, por ejemplo, el tema "caballo" que muestra un fabricante. Se utilizan también temas actuales sujetos a licencias.

Compañeros individuales de viaje

Los temas centrales en el mundo de los cochecitos para niños son la funcionalidad y el diseño. El cochecito para niño se hace cargo como compañero permanente de un papel clave en la vida de la familia y tiene que contribuir a la creación de momentos agradables y distendidos.

También en este sector continúa la tendencia a la individualización, de forma que el cochecito se adecúe a las más diferentes exigencias de los padres en lo relativo a color, diseño y técnica. De hecho hay empresas que fabrican los cochecitos teniendo en cuenta los deseos individuales de los clientes. La oferta abarca desde los tradicionales cochecitos combinados que ofrecen la posibilidad de diferentes usos hasta los deportivos jogger, pasando por los buggys o los sistemas de viaje.

En el desarrollo de los cochecitos para niños se presta una atención especial a su facilidad de manejo. Unos mecanismos de plegado innovadores, pocas exigencias en cuanto a espacio, unos chasis ligeros y funcionales a base, por ejemplo, de aluminio y la posibilidad de cambiar las ruedas según las necesidades y las condiciones del suelo constituyen las características de muchos cochecitos a las que habría que añadir unos materiales con protección contra los rayos ultravioleta y unos accesorios prácticos.



Junto a unos colores discretos ya acreditados y a combinaciones de colores, los cochecitos para niños se presentan también en colores de moda como, por ejemplo, violeta y rojo en combinación con negro. También los colores claros y agradables forman parte de la oferta lo mismo que motivos y dibujos de acuerdo con la moda. Los modelos clásicos de cochecitos para niños se presentan en azul puro en combinación con blanco.

Desarrollarse jugando

La evolución en el diseño de los nuevos juguetes para bebés y niños pequeños, se centra en los aspectos relacionados con la seguridad, la calidad y la durabilidad. Los juguetes ecológicos, exentos de materiales que producen alergia o de sustancias nocivas, promueven el desarrollo de los niños. En estos juguetes, determinados detalles diseñados con gran sensibilidad hacen posible al niño descubrir cosas nuevas y utilizar todos los sentidos. Sonajeros y mantas de actividades lo facilitan, por ejemplo, con la ayuda de diferentes materiales y funciones.

Por otra parte, los peluches clásicos no se presentan solo como compañeros cariñosos para ser acariciados por los niños sino que también pueden ser elementos para hacer puzzles. Un cochecito que se presenta en la feria para aprender a andar ofrece múltiples posibilidades de aplicación uniendo el aprendizaje con el juego. Una caja de juguetes didácticos con bloques de madera lo mismo resulta adecuada como coche o como transporte para muñecas, peluches y otros juguetes.

'La evolución en el diseño de los nuevos juguetes para bebés y niños pequeños, se centra en los aspectos relacionados con la seguridad, la calidad y la durabilidad'.

Los juguetes para fuera de casa son funcionales y seguros. Se presenta un nuevo cajón de arena compuesto de módulos que se puede montar y desmontar rápidamente que destaca también con detalles como formas redondeadas, grandes superficies para sentarse y jugar así como corchetes para fijar una cubierta. Los módulos en rojo, verde y crema se pueden guardar, ocupando muy poco sitio cuando ya no se necesitan.

Los juguetes electrónicos impulsan también el desarrollo de los niños. En este sentido, una funda para iPod®- e iPod touch® hace posible a los pequeños jugar con el aparato de los mayores. El dispositivo electrónico, bloqueado dentro de la funda no sufre daños incluso aún en el caso de caer al suelo. La funda dispone de asas de colores adaptadas a los niños, pequeños sonajeros y, si se desea, existen apps que se pueden bajar gratuitamente y que hacen posible a los niños investigar el mundo de los animales o aprender jugando tanto palabras como canciones en inglés. En general, se presentan en la feria una gran variedad de juguetes que estimulan los sentidos, el pensamiento lógico, el idioma y la motricidad.

Una higiene segura y sostenible

También se esperan innovaciones en el campo de la higiene. Junto al diseño y a la durabilidad, en el desarrollo de nuevos productos se da una importancia especial a la calidad, la seguridad y la sostenibilidad. En los biberones, los fabricantes apuestan por el polipropileno (PP) libre de bisfenol A que está homologado en el mundo entero y es totalmente inofensivo.

Los productos promueven el desarrollo de los niños como ocurre, por ejemplo, con un chupete de forma simétrica que favorece el desarrollo sano de los dientes y la mandíbula. Nuevo en la oferta de un fabricante es un chupete tridimensional que además sirve para entrenar la motricidad del bebé.

Unos productos cosméticos que utilizan material no solo inocuo sino también biodegradable muestran unas características especiales de sostenibilidad y de pensamiento integral, en el que más de un 95 por ciento del plástico biológico no está basado en petróleo.

Todos estos productos se ofrecen en colores discretos. En general, los productos de higiene se presentan en numerosos diseños que satisfacen las exigencias individuales de los padres y que son acordes con la moda. La gama cromática va desde lo clásico hasta los colores vivos. También están de moda el blanco, el azul, el verde, el fucsia y el violeta, en combinación con motivos como, por ejemplo, caballos, corazones, pájaros u osos.



Imágenes de productos expuestos en Kind+Jugend 2012

Kind + Jugend 2012. En las compras de confección infantil y juguetes, no se repara en gastos.

Prensa Kind+Jugend.

- Las cifras de expositores se mantienen constantes a un alto nivel: Kind + Jugend se establece como la más importante plataforma de tendencias y de comunicación del sector.
- El sector de confección para bebés y niños pequeños registra unos gastos per cápita en ligero aumento.
- Los juguetes para niños pequeños constituyen un espacio estable de ventas dentro del mercado.

Este año han participado en la Kind + Jugend 938 expositores de 46 países. Con ello, las cifras de expositores que presentan sus productos en la feria más importante del mundo dedicada al sector del equipamiento para bebés y niños pequeños se mantiene constante a un alto nivel. Esta feria monográfica ofrece a sus visitantes una panorámica única sobre el sector gracias a su amplia oferta y a una participación extranjera entre los expositores que supera el 80 por ciento. "Con 938 expositores y un alto nivel de participación extranjera, la Kind + Jugend se ha establecido como el punto de encuentro más importante para el sector del equipamiento de bebés y niños pequeños" ha manifestado Katharina C. Hamma, directora gerente de Koelnmesse GmbH, "en ningún otro sitio el público profesional puede obtener una panorámica tan compacta y completa del mercado. En su calidad de feria de recorridos cortos, la Kind + Jugend es la plataforma más importante para realizar pedidos, ofreciendo una premisas ideales para poder establecer contactos y también para poder intercambiar opiniones sobre los desafíos actuales a los que se enfrenta el sector"

En la conferencia de prensa celebrada el 6 de septiembre de 2012, las asociaciones sectoriales y Koelnmesse muestran un cauto optimismo a pesar de la tensa situación demográfica y económica que vivimos.

Según datos de la Asociación Federal del Comercio Minorista Alemán de Textiles (BTE), en 2011 los padres y los familiares dedicaron de media en sus compras de confección infantil más dinero para menos niños. Esto ha tenido como consecuencia un incremento de los gastos per cápita de hasta un cuatro por ciento (4-5 años: 342 €, 6-9 años: 316 €); debido, sin embargo, al nuevo descenso de la natalidad, las ventas totales del sector de confección infantil y equipamiento para bebés se redujo en 2011 en torno a un uno por ciento. Según una prueba realizada aleatoriamente por el BTE,

un 75 por ciento de los comerciantes se queja de una disminución en el número de clientes. La cifra de las tiendas de venta de productos textiles y de los grandes almacenes que ofrecen confección para niños y bebés se ha reducido en los últimos cinco años de unos 2.500 a cerca de 2.150 establecimientos comerciales.

Teniendo en cuenta la importancia de la Kind + Jugend para el comercio minorista textil, Jürgen Dax, secretario general de la BTE ha declarado que: "el crecimiento continuo que se ha operado en la feria en los últimos años ha tenido también resonancia en el comercio, especialmente en el comercio especializado en textiles. Si la Kind + Jugend estaba considerada por muchos comerciantes hace algunos años como un evento dedicado a artículos para niños y bebés, desde asientos para coches hasta biberones, esta imagen ha cambiado últimamente, debido especialmente a los desfiles de moda que se celebran en la feria.

Este año están de moda especialmente los juguetes con efectos electrónicos integrados y los peluches de alta calidad.

Como estaba ocurriendo hasta ahora, tampoco se ahorra a la hora de comprar juguetes para los más pequeños. El equipamiento básico de la habitación de los niños es muy variado. Según datos de la Asociación Federal del Comercio Detallistas de Juguetes (BVS), aunque la suma de todos los gastos para los niños de 0 a 3 años decayó en 2011, para el año 2012 se calcula que se producirá un incremento de un uno por ciento para llegar a una cifra total de unos 440 millones de euros. Según la BVS, los juguetes, a pesar de la crisis del euro, siguen manteniendo unas dimensiones fijas en el mercado, teniendo en cuenta además la dificultad añadida que supone la evolución demográfica.

Este año están de moda especialmente los juguetes con efectos electrónicos integrados y los peluches de alta calidad.

La Kind + Jugend está considerada por la BVS como "la feria de referencia para todos los comerciantes especializados que cuentan en su oferta con equipamiento para bebés y niños pequeños"

**Kind + Jugend 2012.
Premios Innovation Awards 2012.**

Prensa Kind+Jugend.

Un jurado de expertos premia a los mejores productos de la Kind+Jugend 2012. La capacidad innovadora del sector del equipamiento infantil se mantiene. Como ya es tradición, en el comienzo de la Kind + Jugend, la feria de referencia mundial para el equipamiento de bebés y niños pequeños, se han otorgado los premios correspondientes a los mejores productos para bebés y niños pequeños correspondientes al año 2012 en un total de ocho categorías. Los tres criterios decisivos para el jurado formado por expertos que ha decidido la selección han sido las características especiales de los materiales, una funcionalidad convincente de los productos y un magnífico diseño. Todos los productos premiados así como los nominados se pudieron ver hasta el último día de feria, el 16 de septiembre, en la Innovation Área en el pabellón 11.3.

El jurado, formado por representantes de la entidad homologadora TÜV, medios especializados y el comercio, ha estudiado este año un total de 217 productos que fueron presentados por 169 empresas de 31 países, una cifra que supera a todas las anteriores. El acceso para participar en el Innovation Award estaba reservado a nuevos desarrollos y productos perfeccionados.

'Los tres criterios decisivos para el jurado (...) han sido las características especiales de los materiales, una funcionalidad convincente de los productos y un magnífico diseño'.

El primer puesto en la categoría "*World of Moving Baby*" ha sido otorgado al cochecito para niños *Kudu* del fabricante español PLAY S.A. El jurado quedó impresionado por la facilidad de manejo del cochecito que sólo consta de dos piezas que se pueden unir de una manera sencilla y rápida. A esto hay que añadir un extraordinario diseño minimalista que enseguida llama la atención.

El *Sirona* de la empresa CYBEX obtuvo el premio en la categoría "*World of Travelling Baby*". Se trata de un asiento para niños que no sólo es bonito sino que además resulta realmente seguro. También en el asiento trasero, el niño se sienta en la dirección contraria a la del viaje. Gracias a una posibilidad de rotación de 360° del asiento, los movimientos de colocarse y bajarse de él resultan especialmente sencillos. El *Sirona* reúne en un mismo asiento muchas ideas innovadoras de carácter práctico y relacionadas con la seguridad.





En la categoría "World of Moving Baby & Travelling Baby Accessories" ha ganado el premio el AIR-TRAVELLER de la empresa holandesa Deryan B.V. El AIR TRAVELLER es una solución sencilla para los padres que viajan. Gracias a este nuevo equipamiento, el bebé puede viajar sentado o durmiendo durante el recorrido, independientemente del medio de transporte.

El BABYPING de la empresa del mismo nombre procedente de Gran Bretaña ha conseguido convencer al jurado en la categoría "World of Baby Safety at Home". La conclusión a que ha llegado es que, gracias a su fácil manejo, este monitor de video para bebés constituye un producto adecuado para la generación de los iPhone pues permite transmitir imágenes del bebé durmiendo al iPhone, iPad y también al iPod Touch.

En la categoría "World of Baby Toys", el jurado ha calificado como de la más alta calidad el WISHBONE FLIP de Wishbone Design Studio de Nueva Zelanda, el balancín que se puede convertir fácilmente en una base para trasladar al niño o que puede incluso ser empujado por un niño pequeño. Otro aspecto positivo de este producto ha sido considerado el material elegido puesto que el wishbone flip se compone prácticamente sólo de madera.

La ropa de baño HAMAC Swimsuit 2012 de la empresa francesa Génération Plume SAS ha conseguido el premio en la categoría "World of Baby Textiles". La cuidadosa elaboración del producto sin la utilización de plástico y la estupenda óptica han constituido los aspectos decisivos que han convencido al jurado.

El biberón anticólicos de la empresa Nüby New Valmar de Bélgica ha sido considerada por el jurado como la más apta para ser premiada en la categoría "World of Baby Care". Se trata de un biberón que reduce el peligro de cólicos después de beber. Gracias a una bolsa que se puede volver a llenar y que está en el interior del biberón y que se retrae al beber se consigue que el bebé no trague aire. Con ello se logra el mismo efecto que el pecho de la madre al dar de mamar.

En la categoría "World of Baby Furniture" ha sido premiada la cuna de Pink Cloud, una empresa de los Países Bajos. Entre los criterios para esta decisión figura la utilización de materiales no contaminantes y la elevada funcionalidad de la camita que se puede utilizar tanto en casa como cama para viajar.



Ocio Móvil.

El entretenimiento en las aplicaciones para móviles.

Miguel Ángel Ortells.

AppHunter.

WhatsApp VS Line... y otras

Esto es la guerra, o al menos el principio.

Hasta ahora el líder indiscutible (en España, al menos) ha sido Whatsapp, pese a que Skype existiera mucho antes o pese a que Viber añadiera al Chat la posibilidad de Voip, si, las anheladas llamadas gratuitas a través de internet.

Mensajes "GRATIS" - "FREE"... se nos abren los oídos ante estas palabras, tras haber sufrido lo que todos hemos considerado un abuso de las compañías telefónicas. De pronto aparece en nuestras vidas Whatsapp Messenger, una aplicación gratuita, excepto en iOS -0,89 €-, que permite chatear de forma instantánea con otros usuarios de la aplicación, que además es multiplataforma, no como iMensajes de iPhone o Facetime (para quien lo desconozca: mensajes o videoconferencia gratuitas entre plataformas iOS). Whatsapp subió como la espuma, yo veía incrementar mis contactos a diario y sin que pasara un día sin que se agregara alguien.

Las claves del éxito...varias, la primera por supuesto es la gratuidad de los mensajes y el nulo o bajo costo de la aplicación, las siguientes, y no por ello menos importantes, son la facilidad de uso, basta con incluir tu número de teléfono e introducir un código que te envían por msn para que la aplicación, accediendo a tus contactos te permita chatear con quienes, de tu agenda, ya tengan instalada la app. Sencillo, con una interface agradable y bien integrada en el sistema y con otra ventaja fundamental la cantidad de gente que ya "whatsapea" y que sigue creciendo sin que tu tengas que ir agregando contactos.

Line, el enemigo directo de Whatsapp, muy extendido en otros países (ronda los 80 millones de usuarios, según Europa Press) está teniendo muy buena acogida en España. Los motivos: varios y todos ellos más o menos contundentes. Parece que la primera causa de que la gente busque alternativas al whatsapp es que la gente creamos todo lo que leemos sin contrastar las noticias y se han lanzado tantos bulos ("fakes" y "hoax") contra whatsapp que nos han metido miedo. Después se ha dicho que no es segura pues no encripta los mensajes, después que la han retirado unos días de la app store por no cumplir con la seguridad y que podían acceder a nuestros teléfonos y contactos. Todo esto hace que el usuario no se sienta a gusto del todo con la aplicación; pero cuando le dicen que la

aplicación va a ser de pago anual, se echa las manos a la cabeza: "OH, Dios mío!!! un dólar anual por enviar mensajes ilimitados...he de buscar alguna alternativa, no estoy dispuesto a que tras un año de prueba gratuita me quieran cobrar"...

... Y aparece Line, que crece rápidamente y que incorpora frente a su oponente unas novedades que lo hacen más atractivo. Sus líneas de tiempo (al estilo Twitter o Facebook) y sus stickers o pegatinas (que son emoticonos grandes y muuuuy variados con aire manga) lo hacen todavía más apetecible y la posibilidad de llamadas "free" lo están convirtiendo en un "todo en uno" gran enemigo o sustituto de whatsapp. Nacido en Japón tras el terremoto de marzo del 2011 pasa de ser una herramienta de comunicación de una empresa a una app móvil que también se puede usar en Mac, Windows o Ubuntu, y poco a poco se va fortaleciendo con paquetes de aplicaciones que se le pueden añadir, como Line Camera, que permite tomar fotografías e incorporar los stickers como si fuesen bocadillos para enviarlos con mensajes; Line Card: tarjetas dedicadas para felicitar ocasiones; Line Brush para enviar dibujos a tus contactos o nuevos paquetes de stickers que se pueden adquirir a 1,79€.

Otros no han corrido la misma suerte, e incluso incorporando las llamadas gratuitas como Viber e incluyendo la videoconferencia como Tango, o el pionero Skype del que ya casi nadie habla porque tiene el gran inconveniente de que hay que hacerse una cuenta y han de conocer tu nombre de usuario para invitarte o agregarte, lo que no lo hace ágil ni cómodo; ahora veremos cuando Microsoft le una a Skype el Windows Live Messenger.

Servicios hay muchos, quizás demasiados, a los que nos gusta mucho trastear con las app, lo que nos hará usar unas u otras, serán los números: Particularmente tengo más de 500 contactos en mi agenda, (si, a algunos les parecerá una burrada y otros pensarán que no tengo amigos, pero es lo que hay):

...'Las claves del éxito...varias, la primera por supuesto es la gratuidad de los mensajes'...

'Contactos en whatsapp: 299. Contactos en Line: 54. Ojo se me añaden una media de 3 contactos diarios, otra característica de Line, te avisa de los nuevos "amigos". Contactos en Viber: 102. Contactos en Tango: 35. Contactos en Chat on: 4. Contactos en Skype: 23 en no se cuantos años; pero muchos.'



Imágenes de las aplicaciones

Por lo que hoy por hoy vivo más pendiente del whatsapp que de cualquier otra y eso que me encanta Line y Facetime.

Si os gusta rebuscar os dejo un listadito de muy buenas aplicaciones similares: LiveProfile, ChatPlus, eBuddy xms, Kik Messenger, Facebook Messenger, GroupMe, Parlingo, Yahoo Messenger...

Recientemente me he entretenido en descargar aplicaciones, algunas de ellas totalmente desconocidas que han llegado a los primeros puestos de la App Store por convertirse en gratuitas durante un tiempo limitado y me voy a atrever a recomendar algunas de ellas o compararla con similares.

Planificación, tareas, recordatorios, etc

Si para organizarte buscas algo muy sencillo, apuntarte unas tareas para que no se te olviden, organizar varias tareas en un pequeño proyecto, e incluso aunque sea grande y colaborativo, y rehuyes de muchas funciones y complicaciones, te interesa repartir las tareas y que cada usuario reciba notificación: Wunderlist. Para cosas más complejas tenemos aplicaciones como omnifocus, things o teambox etc que siguen el sistema GTD o la que he descubierto LivingOrganized, más sencilla pero que puedes adjuntar documentos o archivos varios.

Para mi esencial es Wunderlist, una app muy completa y sencilla que en la última actualización nos deleita con subtareas. Wunderlist es gratuita para iOS, Android, Windows, Mac y Web. Se sincroniza rapidísimo con tu PC y tu Smart o tu tablet, estés donde estés mientras haya internet podrás acceder a tus tareas. Puedes personalizar su interface y configurar los avisos. Puedes compartir tareas, tiene Push, Email y Notificaciones. Puedes incluso crear listas inteligentes. Es gratis, probadla, no os arrepentiréis si buscáis simplicidad. Sólo le he encontrado un inconveniente, que prometen solucionar, y es que en la última actualización no puedes imprimir. Están en ello, paciencia, si lo necesitas imprime un pantallazo. <https://www.wunderlist.com>

La otra aplicación muy sencilla y muy agradable de trabajar por su minimalista interface es Clear, pero a 0,89€ para iPhone y 8,99€ para Mac. Se sincroniza con iCloud.

Los que utilizan mucho iCal y no quieren renegar de él pero les gustaría otro aire, no duden en probar miCal, totalmente integrado con iCal nos permite frente

a éste una planificación más completa pero de una manera más simple, más rápida. Entra en configuración y descubre lo que te puede llegar a ayudar el trabajo bien hecho de unos desarrolladores. miCal es de esas aplicaciones que rebasa a las nativas. <http://mical.mobi>

Si pretendes un cambio más radical disfrutarás mucho con 3do, un gestor de tareas con efectos sencillos de 3d, es más rápida que iCal y más divertida, lo malo es que no sincroniza con otros dispositivos pero puedes enviarte las tareas por mail, los sonidos son simpáticos, al igual que la interface. Es gratis durante tiempo limitado, su precio habitual es de 2,69€ aunque se lanzó a 4€ pero según su historial (puedes consultarlo en Appshopper por ejemplo) se reduce el precio en verano y gratis en Navidad unos meses. Aprovecha la ocasión para probarla. <http://www.cleversome.com>

En cuanto a recordatorios CheckMark me ha decepcionado un poco, esperaba una revolución frente a los recordatorios del iPhone, pero con Siri Recordatorios se transforma en una herramienta fundamental en mi vida cotidiana, basta decirle "recuérdame llamar a Juan mañana a las 11:00" para que Siri cree el recordatorio y te avise posteriormente; pero -siempre hay peros- CheckMark es más completa y en ella es más fácil añadir recordatorios basados en lugares, para cuando llegues o salgas de un lugar, pues puedes marcar desde mapas, que te avise de una tarea al llegar a un sitio, como hacer la compra al llegar a el supermercado. Ahí sí, ahí le saca una gran ventaja a Recordatorios de Apple. Lo que no podéis perderos es el video friki de su página web: <http://builtbysnowman.com/>

Fotografía y video

Hay miles de aplicaciones con filtros y la mayoría no valen para NADA, has de tener cien aplicaciones para poder tener efectos originales y que además lleguen a un punto que aburren soberanamente.

Para jugar son graciosos un rato pero carecen, la mayoría, de calidad y de impacto, y los mismos filtros te los encuentras en multitud de aplicaciones.

Os aconsejo "probar y tirar" para quedarte con un par de aplicaciones que te hagan gracia sus efectos y te busques una buena de retoque fotográfico, una aplicación donde puedas revelar realmente tus fotos ajustando niveles, brillo y contraste, saturación de color etc.



Si lo que quieres es jugar, escoge aplicaciones que no sólo consistan en aplicar filtros, sino que estos los puedas manejar o manipular a tu antojo. Por poner un ejemplo, LensFlare, te permite añadir efectos de brillos y resplandores a tus fotografías. Son efectos muy conseguidos y que además puedes manipular: colocar donde quieras, intercambiar varios, reducir o ampliar el efecto del brillo o resplandor, cambiar su tinte, su textura y su ratio; y después compartirla por Twitter, mail, asignarla a un contacto, guardar en la cámara, o imprimirla. Inconveniente: no es una aplicación que puedas usar en muchas fotos porque al final carecería de sentido, es sólo una herramienta para determinado tipo de fotos donde un destello puede enriquecer una imagen. 0,89€ <http://www.brainfevermedia.com/>

iColorama tiene multitud de posibilidades y todas ellas configurables, incluso puedes regular la opacidad. Ya no es la típica aplicación en la que sólo puedes aplicar filtros predeterminados. Es bastante intuitiva aunque, como tiene tantas posibilidades, hay que ir toqueteándola para obtener buenos resultados; pero no os preocupéis, es muy intuitiva y rápida, así que ireis consiguiendo lo que queráis en muy poco tiempo.

Hay una versión lite que podéis probar, no sé la diferencia que hay frente a la de pago; pero para hacerse una idea... <http://talonsodev.com>

¿Te gustan las panorámicas? No debes dejar pasar DerManDar Panorama, no realiza meras panorámicas, es como un quicktime Vr, en versión Flash con un efecto 3d envolvente; puedes hacer panoramas de 360° y la calidad es mucho más que aceptable. Su simplicidad y facilidad de uso la convierten en una aplicación de las indispensables, tienes una galería local en el dispositivo o si te registras en la web puedes almacenarlas y compartirlas, incluso compartir un enlace a la página del visor 3D en Facebook o Twitter. También incluye algo de red social, pues creo que te permite ver panorámicas hechas cerca de tu ubicación.

La verdad es que por calidad y precio 1,79€ en iOS y gratis en Google Play vale la pena. Otro dato, está en Español.

Para compartirla has de pasar necesariamente por almacenarla en su web, no puedes almacenarla en tu dispositivo con el efecto QTVR, si una panorámica plana. He hablado con los desarrolladores y les ha parecido una buena idea e intentarán a ver si pudiera encapsularse en flash. <http://www.dermandar.com>

Entretenimiento

Durante un tiempo las aplicaciones de modulación de voz se convirtieron en unos de los mayores entretenimientos con tu smartphone, coger el iphone hablar y gastarle una broma a un amigo se convirtió en un modo de mostrar a los demás lo gracioso y potente que era tu nuevo teléfono. En los primeros puestos de la AppStore encontrabas una o dos aplicaciones que convertían tu voz en la de un marciano, un gnomo, un monstruo, un pájaro, un gato... Jejejeje, era gracioso y la verdad es que los nanos y los no tan nanos disfrutaban como locos al oír su voz transformada.

Aún hoy en día ocupan puestos importantes del ranking. La voz de Papá Noel suele ser exitosa en la época navideña. Out Fit 7 Ltd. se han hecho con el mercado y lo están explotando a base de bien, además de que modulan tu voz añaden gestos y sonidos a sus personajes generando así hasta historias de amor; el famoso Tom el gato hablador tiene a la gatita Angela, "Tom ama a Angela" tú le hablas a Tom y él se lo repite a Angela la cual contesta y

...'coger el iphone hablar y gastarle una broma a un amigo se convirtió en un modo de mostrar a los demás lo gracioso y potente que era tu nuevo teléfono'...

puedes interactuar con soplidos y alguna cosa más, lo grabas en video para enviarlo, etc...Lo malo de todas estas aplicaciones, es que son como el eco, llegas a la montaña pegas cuatro gritos, oyes tu voz cuando ya te has callado, lo repites tres veces más, gritas con todos tus pulmones un insulto (que es lo que más gracia nos ha hecho y además el eco nos devuelve el insulto) nos damos media vuelta y fin, hasta más ver. Los desarrolladores no son tontos y esto lo saben, por eso van introduciendo personajes, gestos, alimentos o ropa (que compras y gastas dinero...del de verdad) vamos que tratan de engancharte estilo "tamagochi".

Pero para divertirse con tu voz es obligatorio comprar Voicemod. Voicemod es la aplicación de modulación de voz por excelencia y lo que la hace excepcional es el hecho de hacer su trabajo en tiempo real. No es un eco, tu hablas para dejar de oírte a ti mismo para pasar a oírte como Darth Vader o como un gnomo de cuento (más de 10 voces) Añadiendo además efectos de sonido mientras hablas, lo que la hace más "jugona"



Imágenes de las aplicaciones

pudiendo modificar los efectos que se aplican a la voz en tiempo real por medio de la interface y cuidando al máximo cada detalle gráfico.

Advierten que para sacarle partido hay que usar los cascos, aunque si bien es cierto que va mejor con cascos, también puedes usarla como si hablaras por teléfono. Puedes grabar lo que hables y lo guarda en su biblioteca que puedes compartir con iTunes, Mail, Mensaje, Twitter, Facebook e incluso Whatsapp. Guarda la grabación en el carrete de la cámara y adjúntale una foto (si quieres) y ya puedes enviarla. Obtener el premio bronce de Laus y la aplicación del día en TheFWA avalan el buen trabajo de estos valencianos. Tenéis una versión free para probar determinadas voces. <http://voicemod.2taptap.com/>

Juegos

A quien le ha gustado jugar a Jack & Dexter o a Zelda no debe perderse tener en su smartphone o en su tablet (los gráficos son una gozada, si bien es cierto que en el iPad se quedan un poco justos) este título LostWinds y LostWinds2. Una historia envolvente donde conforme vas avanzando en la historia y adquiriendo poderes se va complicando, aunque la primera parte del juego es sencilla y relativamente fácil de pasar, de hecho a los muy jugones se les puede quedar corta, LostWinds2 es de las que rompe con el handicap de que segundas partes nunca fueron buenas.

No es un juego de acción, es un juego de plataformas y aventuras. Un juego creado originalmente para Wii en 2008 pero que gracias a los controles táctiles de los dispositivos de Apple tienes un maravilloso control en tu iPhone o iPad.

Puede parecer aburrido o lento al principio pero te va enganchando conforme se complican los puzzles y te vas introduciendo en una deliciosa historia y anhelando tener más poderes del viento para manejar a Toku, nuestro protagonista, el salvador del mundo encantado de Mistralis.

El juego es tranquilo y relajante tanto por sus gráficos muy cuidados y con una estética que recrea unos maravillosos paisajes y entrañables personajes, como por sus delicados efectos sonoros acompañados de una banda sonora muy new age, que te transporta a ese mundo oriental que recuerda la música de Kitaro. Lástima la falta de una mayor variedad musical. <http://lostwinds.frontier.co.uk/>

En el lado opuesto encontramos a John Gore que estas Navidades va a lanzar su versión de Minigore 2: zombies, (por favor, ¡que de moda se han puesto los zombies!). Este juego es un juego de matar y matar para sobrevivir, comienzas disparando a discreción y acabas igual o devorado, es la acción continua. Sus creadores, Mountain Sheep, vieron eclipsado su lanzamiento en el 2009 coincidiendo con Angry Birds que hizo sombra a todos los juegos de la época, como Guinda, los continuos bugs por el excesivo hardware que requería el juego; hay que tener en cuenta que hablamos de iPhone 3G.

Mountain Sheep ha dado una vuelta de tuerca y con esta segunda versión del juego han convertido a John Gore en un auténtico superviviente, de eso se trata. Han tardado dos años pero ha compensado la espera, con el hardware actual: iPhone 5 y el último iPad ya pueden aparecer 150 monstruos de golpe a los que aniquilar con cualquier arma (han introducido hasta armas blancas) que la aplicación se mantiene estable.

Cuenta con un soundtrack digna de cualquier película épica y que ayuda a sumergirse en el estresante intento de sobrevivir a cientos de enemigos que caen del cielo o brotan de la tierra.

Gráficamente es divertido y eso sí, sangriento. La facilidad de control lo hace más adictivo si cabe. No hay versión española pero no se echa de menos, la voz desgarrada de John como si fuera Tom Waits o Louis Armstrong es suficiente.

Otro punto a favor es que sólo hay una versión para iPhone-iPad no hay que comprar dos versiones y por sólo 0,89€. <http://minigore.blogspot.com.es/>



MAPA 1, MAPA 2 e imágenes de los proyectos más visitados

sPora tendencias después de un año.

Alfonso Soriano.

Pasado aproximadamente un año desde la puesta en marcha del portal de tendencias sobre ocio y juguete desde la AEFJ, estamos en posición de valorar como ha funcionado y cuales han sido los contenidos más visitados. Hemos de tener en cuenta que es un portal cuyo contenido es, en su mayoría, exclusivo para los asociados de AEFJ. Aún así quedan algunas áreas de acceso libre, como son las noticias de portada y los proyectos subidos por los propios usuarios.

En conjunto, las sporas han tenido alrededor de 13,500 visitas únicas, en cambio los proyectos 5,800 visitas únicas.

Otro dato sorprendente es el de los países que visitan la página, entre los que encontramos una cantidad importante de visitas de desde Sudamérica, más aún teniendo en cuenta que allí no tienen acceso a los contenidos internos de sPora. (MAPA1)

1. España / 8690 Visitas
2. Mexico / 1448 Visitas
3. Argentina / 794 Visitas
4. Colombia / 485 Visitas
5. Chile / 338 Visitas
6. Perú / 223 Visitas
7. EEUU / 154 Visitas
8. Venezuela / 147 Visitas

Dentro de España, las visitas se distribuyen de la siguiente manera: (MAPA2)

1. Valencia / 1845 Visitas
2. Madrid / 1630 Visitas
3. Barcelona / 823 Visitas
4. Alicante / 409 Visitas
5. Sevilla / 209 Visitas
6. Gandia / 171 Visitas

Las categorías que más interés han despertado son:

1. Manualidades
2. Aire libre y deportes
3. Construcciones
4. Juegos de mesa y sociedad
5. Juguete preescolar

Y por último, este es el TOP de los proyectos por visita:

1. El baúl de los disfraces chiflados

Érase una vez un baúl lleno de infinitos disfraces... El Baúl de los Disfraces Chiflados propone jugar a disfrazarse de una manera sorprendente y cambiante. Multitud de combinaciones permiten a los niños que en cada partida se diviertan creando un disfraz distinto. Es una manera de volver a los juegos más humanos, donde se retoma el contacto entre los niños y se despierta la imaginación de los más pequeños. La sorpresa de descubrir animales nuevos combinados entre sí genera divertidas sensaciones y risas, haciendo que el juego gane interés en cada nueva partida.

Por Carmen Martínez Ortí

2. Color Wheels

Son unos patines personalizables para niños de 4 a 7 años que ofrecen, de un modo divertido y creativo, la posibilidad de realizar una actividad física y artística, pintando y patinando de manera simultánea. Para ello, la pintura contenida en las bolsas de malla de fibra de vidrio, situadas en la parte delantera, impregna las ruedas gracias al movimiento. Se pueden emplear en la mayoría de superficies, así como en la alfombra plástica incluida, que permite mantener el dibujo o lavarla y reutilizarla. Se adaptan a distintas longitudes de pie mediante un sistema de extensión, y se personalizan mediante un set de pegatinas. La pintura es lavable, por tanto, la limpieza es fácil y rápida.

Por Silvia García de Val

3. Nido

Nido es una forma diferente de ver la naturaleza, de interactuar con ella de una manera respetuosa y de ser espectador del espectáculo que nos ofrece. Formado por una serie de piezas de madera, cuerda y una aguja, nos encontramos a tan solo unos pasos de poder construir nuestra propia casa de pájaros. Podemos pintarla o pegarle hojas y ramas antes de colgarla y, con todo esto, estaremos transmitiendo valores constructivos y medioambientales a nuestros niños de una forma entretenida y divertida.

Por häus



4. Shake

Shake no es solo un juguete, es la herramienta perfecta para ayudar a los más pequeños a desarrollar sus habilidades motrices, el ritmo y la creatividad sin darse cuenta. El mecanismo es sencillo e intuitivo: un juego de tiras de velcro que se enganchan al cuerpo sobre las que se colocan las diferentes maracas, cada una con un sonido distinto. Con este sistema el niño es libre de experimentar con los distintos sonidos de cada pieza y convertir tanto su cuerpo como el resto de objetos que le rodean en su propia orquesta.

Por María Rodilla

5. Chroma

Chroma es una pequeña mascota de silicona en forma de una pequeña ave. Personalizable mediante la aplicación de pintura de dedo es, a su vez, una lámpara de noche pensada especialmente para acompañar el sueño de los más pequeños gracias a su fuente de luz LED. El propio packaging, en forma de huevo, forma parte de la experiencia de usuario al transformarse en la base de carga para el diodo de bajo voltaje que alberga en su interior. Las mascotas Chroma tienen como fin el estímulo de las capacidades sensoriales de los niños como el tacto y la vista. Esto se consigue a través de sus materiales, texturas y la incorporación del elemento lumínico y cromático. Parte de la misión de Chroma es impulsar las habilidades artísticas y de expresión creativa mediante la incorporación de la pintura en el juego. Todo ello proporcionando a su vez un vínculo emocional entre el niño y el juguete, con el que éste pueda sentirse seguro y facilite su sueño previniendo de miedos nocturnos.

Por häus.





Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

www.AreaPlay.upv.es

ISSN: 1888-427X

D.L. V-528-2008



IGD. Grupo de
Investigación y
Gestión del Diseño

Universidad Politécnica de Valencia
Camino de vera, s/n.
46022 VALENCIA, ESPAÑA
Tel: 0034 963 877 464

Patrocinada por:



Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

Recomendada y difundida por:



Asociación Española de
Fabricantes de Juguetes



ASEPRI Asociación Española
de Fabricantes de Productos
para la Infancia



ENISA

