



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

Nº 5. Mayo de 2010

- | | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|
| 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 5. Mayo de 2010
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. Universidad Politécnica de
Valencia.

Comité de edición:

Dra. Beatriz García Prósper, Profesora
Titular de Universidad de Diseño para
Ocio, Universidad Politécnica de Valencia.

Dra. Begoña Jordá Albiñana, Profesor
Contratado Doctor de Diseño Gráfico,
Universidad Politécnica de Valencia.

Dra. Olga Ampuero Canellas,
Investigadora Técnico Superior,
Universidad Politécnica de Valencia.

Concepto Gráfico: Innoarea.

Carmelo Puyo y Alfonso Soriano.

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

Elena Ambrosio / Innoarea.

Colaboradores:

Rocio Songel Mateos.

Emilia Fúnez Cerros.

Francisco Javier del Castillo Cortázar.

**La fundación Cotec participa en
la difusión de Area Play.**

Proyecto (superviviente) entre tendencias.

Uno de los objetivos de AreaPlay es vincular los proyectos de diseño de nuevos productos infantiles con las tendencias del mercado. Es misión de este proyecto editorial aportar valor al trabajo resultante de la investigación, la información, la reflexión y la creatividad. Entendemos que este ejercicio de innovación abierta como es la difusión del conocimiento y la experiencia, es especialmente necesario en tiempos de incertidumbre.

La continuidad en el tercer año de existencia de AreaPlay en medio de la crisis es un demostrativo de la oportunidad del momento para apostar por las cosas que realmente valen la pena.

También es el momento idóneo de adaptarse a nuevas realidades, a nuevos medios que permiten acercarse a las necesidades de los lectores y poder dimensionar el verdadero impacto de este medio.

Un reflejo de esta valoración positiva es el mantenimiento de la recomendación de AreaPlay por diferentes instituciones y asociaciones empresariales como la Fundación Cotec, la asociación de fabricantes de juguetes AEFJ, la asociación de fabricantes de productos de para la infancia ASEPRI, el ddi Sociedad Estatal para el Desarrollo del Diseño y la innovación, y el portal Impiva disseny.

Este quinto número está dedicado íntegramente a proyectos de juguetes de primera infancia dirigidos por la profesora Beatriz García Prósper, encargada del grupo Diseño para ocio de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño, en la Universidad Politécnica de Valencia.

Una vez más, la cuidada atención al proyecto del conjunto del grupo, hace que los resultados individuales sean de calidad en su conceptualización, ejecución y representación.

Entendemos que es la mejor manera de hacer escuela, de generar tendencias propias y por eso consideramos oportuno su publicación. Son proyectos entre tendencias.

Gabriel Songel
Editor



Imágenes de la feria del mueble de Milán 2010

Creatividad con información.

Beatriz García Prósper.

Profesora responsable de Diseño para el Ocio. ETSID.

Miembro del IGD-Grupo de Investigación y Gestión del Diseño.

Universitat Politècnica de Valencia.

Bruno Munari decía que la fantasía se construye haciendo relaciones entre lo que uno ya conoce, la definía como pensar en algo que no existía previamente y sin ningún límite. El producto de la fantasía, por tanto, no es necesario que funcione o que sea realizable.

Si tuviéramos que definir cuál es la actividad principal del grupo de trabajo que ha elaborado los proyectos que aquí presentamos, sería la creatividad en acción a partir de la información. Parece lógico que en una escuela de diseño como la nuestra esta actividad sea una constante, sin embargo, nuestros alumnos llegan a los últimos cursos de su periodo formativo con mucha información y con escasa experiencia para procesarla. A pesar de esta situación, cada vez somos más conscientes de la importancia de la educación en valores personales, en desarrollar capacidades individuales y grupales para facilitar los recursos con los que resolver problemas y tener ideas.

De forma práctica, esta asignatura ofrece a los alumnos y a las alumnas la experiencia de diseñar productos para el ocio, especialmente juguetes, partiendo de la investigación y hasta el desarrollo final: creación del concepto, bocetos y maquetas, construcción del prototipo y presentación. Se centra también en el estudio de materiales, técnicas de fabricación, el envase y requisitos de la industria. Son importantes el dibujo y la presentación como parte integral del proceso de desarrollo de producto, subrayando la importancia de la relación entre forma y función. Se valora especialmente la importancia del valor de juego o de entretenimiento, la relación con los usuarios, el nivel de innovación y la apariencia de los productos.

La información para la innovación

La actividad que abordamos en el taller enfatiza el trabajo directo con los alumnos y sus capacidades, pero también se trata de transferir información y conocimiento. En los últimos años, el diseño ha experimentado una evolución con respecto a sus competencias. De hecho, el diseño ha adoptado nuevos enfoques que amplían sus primeras competencias basadas en la elaboración de dibujos, planos y prototipos.

En la actualidad, el diseño es visto, cada vez con mayor asiduidad, como parte integradora de la cultura y la estrategia empresarial, y no sólo de forma aislada. Las nuevas especialidades que le competen junto con

la creatividad configuran la nueva concepción del diseño dirigido hacia la innovación, donde los usuarios deciden e incluso interactúan cada vez más en el diseño de los nuevos productos.

Por tanto, la información sobre el usuario y sus circunstancias son núcleos interesantes a explorar e investigar. Concretamente, el caso del sector de juguete es todavía más interesante puesto que los usuarios y los consumidores no siempre coinciden. El conocimiento sobre la evolución sociológica de las familias y sus formas de disfrutar de sus momentos de ocio, y de consumir, nos capacita para innovar en el tipo de productos a diseñar.

La distinción a través de la innovación pasa por el conocimiento del usuario, su entorno, su estilo de vida e, incluso, la participación del consumidor como co-diseñador o co-creador en el proceso de diseño.

El aula de Diseño para el Ocio

La experiencia en el aula de *Diseño para el Ocio* va más allá de las formas tradicionales de diseñar un producto. Intentamos trabajar con la creatividad y sus métodos apoyándonos en la información y en la investigación en tendencias. De hecho, la experiencia de los profesores en la investigación en tendencias es determinante en la generación de ideas consecuentes con el mercado y con los usuarios y, por tanto, en el diseño de nuevos productos.

En el aula se han desarrollado métodos de plantear y ver el proyecto desde otros ángulos con la finalidad de aportar innovación, explorando nuevas formas de enfrentarse a los problemas y acometer soluciones. También de aprender a liberarnos de los bloqueos típicos de los procesos creativos explorando la capacidad creativa de cada diseñador.

La labor de dirección del proyecto no es tan importante como la de orientar las propias capacidades de los alumnos y descubrir sus intereses y puntos fuertes que les encaminen, con entusiasmo, en su futura vida profesional. De este modo, estamos colaborando a formar personas con capacidad para desarrollar su imaginación y para intensificar su creatividad.

Desde la oportunidad que nos ofrece *Area Play*, me gustaría dar las gracias a todos los participantes de los proyectos que se presentan y esperamos que disfrutéis descubriéndolos.



Bipûon.

M^a Teresa Arroyo Casades.



Bipûon es un detector que funciona como un sistema de búsqueda de objetos. Su innovación es plantear de forma diferente los juegos basados en el escondite. Nuestro proyecto comenzó siendo un método basado en tarjetas o dados, pero posteriormente se optó por el camino electrónico.

Es un juguete fabricado en plástico ABS con botones de goma. Sus dimensiones son reducidas, de unos 50x70 mm. Tanto los emisores como el receptor poseen este tamaño, de modo que cabe en la palma de la mano, siendo fácil de asir. A este sistema principal se le añade una riñonera de lona, apta para transportar las piezas en aquellos juegos que lo soliciten.

La idea de las búsquedas proviene de los clásicos juegos de campamento, escondites y ginkanas. Los niños de alrededor de 7 ó 9 años se divierten en grupo con estas actividades, lo que fomenta el compañerismo, el trabajo conjunto y el deporte. Es por eso que hemos pensado en esta franja de edad para llevar a cabo nuestro proyecto. Es una edad en la que los niños tienen ganas de vivir aventuras, de ser independientes y de descubrir su entorno con sus amigos. Y precisamente por eso éste es el juguete ideal para ellos.



Con nuestro producto incluimos unas instrucciones para plantear diferentes juegos. Con ello les introduciremos algunas pautas para sugerirles las múltiples posibilidades que el juguete posee. De este modo, descubrirán que se puede jugar en parejas, en grupos, de noche, y de muchas otras formas distintas. Siguiendo con la filosofía aventurera del proyecto, los diferentes juegos se ambientan mediante personajes del comic, a modo de pequeña historieta. Dado que se plantean varias temáticas, también se ofrecen diversas versiones del juguete.

Nuestro trabajo termina aquí. Ahora es a los niños a quienes les corresponde explorar y divertirse con lo que nosotros les ofrecemos.



Los puffis.

Claudia Pérez López.

Los puffis es una alfombra formada por módulos que tienen dos partes, por un lado son animales de peluche y por el otro son texturas.

La forma de estos peluches ha surgido gracias a un profundo estudio de geometrización y modularización generando formas elementales que hacen alusión a animales de la selva y que a su vez pueden formar diferentes composiciones gracias al encaje geométrico.

Este encaje se hace posible no sólo por su forma sino también gracias al velcro que los envuelve, formando composiciones lineales, de conjunto y en pareja.

El velcro los encaja y los une permitiendo desplazar varias figuras a la vez e incluso toda la alfombra bajo la supervisión de un adulto.

Los puffis son por una cara animales de la selva entre los cuales se encuentran, los hipopótamos, los rinocerontes, los elefantes, los cocodrilos, los leones y las serpientes, todos ellos de tela de paño de diferentes colores y caracterizados mediante elementos de fieltro. Por la otra cara son texturas que están pensadas para que a la vez que se juega, se desarrolla el carácter sensorial de los niños de primera edad. Estas texturas están relacionadas con los hábitats de los animales, agua, hierba, tierra, arena, lo que permite al pequeño inventarse sus propios escenarios. El material de las texturas se compone por tela de peluche, y telas de rizo.

El *packaging* del producto es un cubo cilíndrico con tapa. En él se introducen todos los puffis dejando la habitación recogida y pudiéndose utilizar a éste como mesita. A su vez este *packaging* tiene tiras de velcro colocadas alrededor para poder pegar algunos peluches, lo que aumentará el nivel de juego.

Finalmente con *Los puffis* el niño podrá saltar, dormir, arrastrarse, taparse y desarrollar toda su imaginación dentro del juego.





Mucca.

Grecia Salazar Vázquez.

Adriana Navarro Sainz.

Mucca es un juguete de mesa didáctico que consta de planos ensamblables y montables, que al unirse forman escenografías de diferentes ambientes con temáticas de ecosistemas naturales. Cada ambiente consta de planos y bases con ranuras que encajan unas con otras, de esta manera el usuario puede insertarlas y ya que son transversales, estas se sostienen sin caerse. También hay planos secundarios con forma de animales o decoraciones de ambientes, los cuales igualmente son insertados en los planos bases y así comienza la recreación de ambiente natural del que se trate. Los planos tienen diferentes superficies, ya sea de velcro, pizarra para rotulador o tiza y en algunos casos agujeros. De esta forma el usuario puede utilizar cualquier material que se encuentre en su casa, tales como pedazos de tela, estambres, tizas, rotuladores o corchos para decorar y completar el ambiente que ha construido.

Además de esto, el usuario puede inventar nuevas formas de construir apilando los ensamblados de las piezas para hacer torres o lo que su imaginación le sugiera a realizar.

Mucca propone un nuevo concepto de juego, relacionando el reciclado, el reuso y la ecología con la diversión, a través de la construcción de espacios y ambientes con materiales reciclados y de reuso que se tienen en casa, con el fin de cultivar en el niño desde muy temprana edad la conciencia ambiental y la preocupación por el medio ambiente. De esta forma el niño podrá reusar materiales de casa, dejando de verlos como basura y considerándolos piezas importantes de su juego y para el desarrollo del mismo.

La innovación de Mucca radica en varios aspectos, uno de ellos es los materiales que se utilizan, ya que los planos del juguete están elaborados en cartón y cada plano tiene superficies que le permiten al usuario realizar diferentes actividades didácticas.

Otra innovación es el modo de construcción ya que los planos tienen ranuras que se insertan unas con otras de forma perpendicular.

Por último tenemos los gráficos, que son inusualmente abstractos para representar animales y objetos específicos de los ambientes, se entiende que animal u objeto es, pero rompe con lo cotidiano.

Mucca es un juguete pensado en niños de 4 años en adelante, ya que a partir de esta etapa es cuando el niño desarrolla mucho más sus habilidades manuales,

así como la motricidad fina. Mucca está diseñado para el desarrollo de la inventiva y de la imaginación puesto que gracias a sus formas abstractas, el usuario tiene la libertad de crear tanto a los personajes como los escenarios no predeterminados, lo cual se relaciona con esta fase de la infancia y es parte esencial del desarrollo humano.

Detalles de mucca

El uso de este producto está pensado para desarrollarse sobre una mesa o un escritorio principalmente, por lo que las medidas tienen que ser correspondientes a su espacio de juego.

Las medidas generales aproximadas del producto montado, en cualquiera de las variaciones de diseños de Mucca es de:

Largo: 40cm Máximo

Ancho: 40cm máximo

Alto: 30cm máximo

Mucca en el Mercado

Dado que Mucca es un juguete más que un juego de mesa, este se vendería en cualquier juguetería generalizada, sin embargo y ya que no se trata de cualquier juguete con personajes específicos y prácticas aburridas, también puede venderse en tiendas de juguetes alternativos y creativos, jugueterías especializadas en el desarrollo del niño y en tiendas exclusivas en el desarrollo de motricidad y de la creatividad.

Obviamente el niño no es quien compra este producto, sino los padres. Estos padres tienen un compromiso con la sociedad y medio ambiente, son padres preocupados por el sano crecimiento de sus hijos, su desarrollo óptimo a través de formas nuevas de diversión, evitando las corrientes dañinas de la sociedad. Sin embargo en la actualidad pocos son los padres que son conscientes de estas cosas, así que se propone iniciar su difusión en las escuelas, donde se comienzan las enseñanzas de una conciencia ambiental y donde el niño recibe una fuerte influencia educativa.

De esta forma la escuela fomentará el uso de este juguete y podrá recomendarlo a los padres, consiguiendo que estos adquieran el producto e incluso comiencen una educación en casa de estos nuevos conceptos de ecología, reuso, reciclaje y medio ambiente sano.

PlayKe Away.

Amparo Rico Correcher.
María Sáez Ruiz.

Nuestro producto es una manta de desarrollo, perfecta para jugar tanto en interior como en exterior. Práctica y cómoda por su fácil transporte, el juguete presenta un cierre de fácil y rápida ejecución. Además de permitir recoger instantáneamente, su novedoso sistema de transporte permite llevarlo a cualquier parte cómodamente.

Diseñado para niños de edades comprendidas entre los 0 y los 24 meses, desarrolla el sistema motriz gracias a las diferentes actividades de su interior. También favorece el crecimiento de los clientes, puesto que el árbol-sonajero se utiliza como mordedor. El juguete perfecto para los niños y el complemento más cómodo y seguro para los padres.

A través de la observación con el usuario descubrimos que también proporciona al niño una sensación de protección y escondite gracias al elemento de las paredes. También da a los padres la tranquilidad de ver el área de juego de su hijo delimitada.





Open It.

Marc García Ávila.

Open it es una alfombra compuesta por una parte central y seis pétalos abatibles, que le permiten tener una gran versatilidad en el juego.

La temática se centra en la naturaleza, por lo que el juguete tiene un decorado de árboles frutales y otros elementos rurales en los que se pueden adherir diversas frutas y animales que el niño deberá extraer de un saco.

El origen de la idea surge sobre un estudio de mercado de mantas para niños pequeños buscando que la manta tuviera una función añadida. El siguiente paso fue definir que la función añadida de la manta fuera que se convirtiese en un juguete de tres dimensiones. A partir de aquí se hizo un estudio sobre una estructura que cumpliera estos requisitos, y se buscó una temática acorde con la forma.

El carácter innovador se centra en la estructura del juguete, la cual tiene forma de flor compuesta de una parte central y seis pétalos abatibles que, gracias a un aro exterior desmontable, permite que el juguete adopte tres posiciones de juego diferentes.

Las tres posiciones son abierto, semicerrado y cerrado. De esta manera el niño tiene diferentes espacios en un mismo juguete y además se puede adaptar al tamaño del niño, cosa que le permitirá no estar tan condicionado al crecimiento.

A pesar de ser un juguete en 3D no deja de tener las comodidades de una manta acolchada. Permite que el niño tenga un espacio en el que se sienta protegido y a gusto ya que la manta le marca unas fronteras visuales.

Es un juguete de grandes dimensiones pero tiene un sistema de plegado que le permite ocupar un espacio relativamente pequeño a la hora de ser almacenado. Este sistema de guardado compacto también facilita el transporte ya que el propio objeto plegado tiene forma de cesta y junto a un envase con esta misma forma el usuario puede transportarlo fácilmente.

Open it va dirigido a usuarios con una edad comprendida entre 9 (edad en que el niño/a empieza a realizar pinza con la mano) y 18 meses. En este período el juguete le ayudará desarrollar tanto la psicomotricidad gruesa cuando sea más pequeño, como la psicomotricidad fina cuando sea más mayor. Mentalmente desarrollará su agilidad y rapidez de reacción. La estructura está compuesta de una espuma densa que permita que los gajos se sustenten por sí mismos. Esta espuma estará forrada por la parte interior con fieltro que permita un buen agarre al velcro, en cambio por la parte exterior se forrará con goretex ya que es impermeable y liso para evitar la suciedad. Los objetos como frutas, pájaros estarán acolchados y forrados con fieltro. El aro de soporte exterior estará hecho de PVC. Sus dimensiones (105cmx105cmx35cm) permitirán que el usuario del rango de edad establecido juegue con total comodidad.

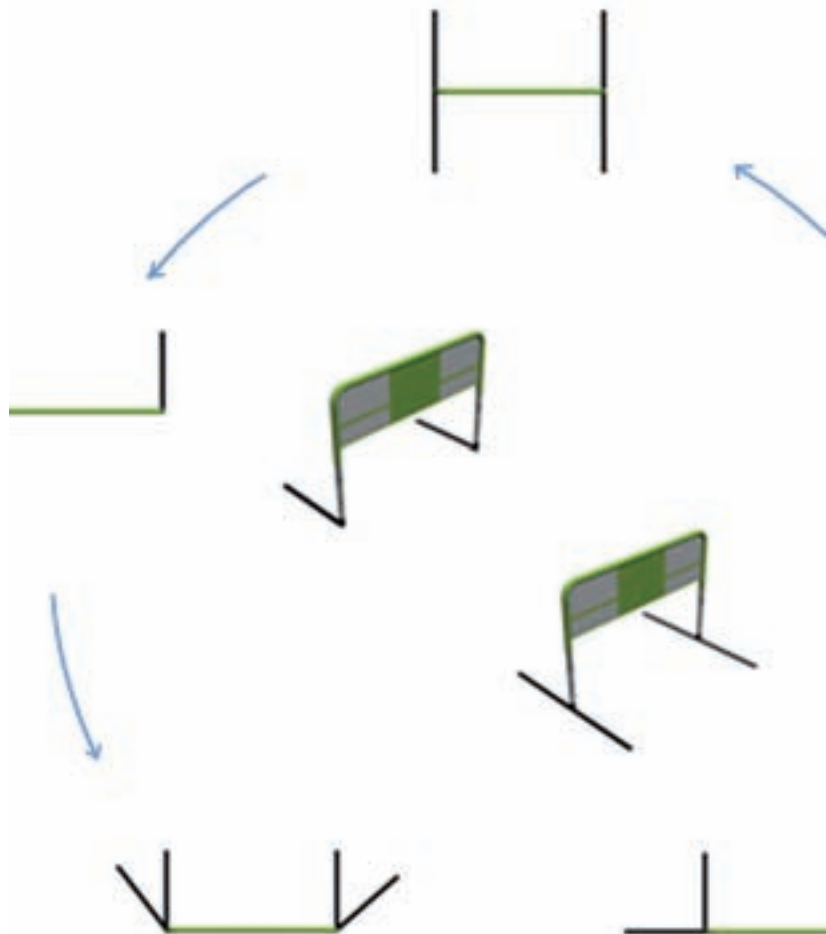
Pireba.

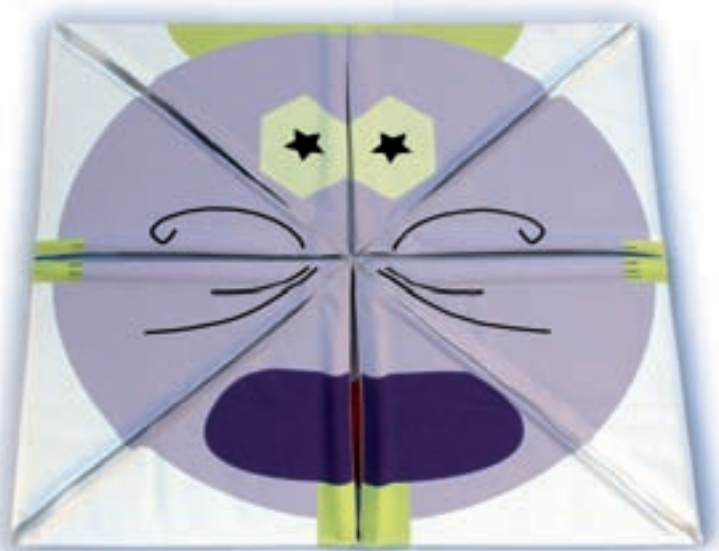
M^a Dolores Monteagudo Alarcón.

La barrera de seguridad que se utiliza en las camas infantiles es una pieza poco atendida que se emplea durante un corto periodo de tiempo mientras el niño lo necesita, pero después se guarda en el armario y ya no se le da ningún uso. Por ello he creado este producto que acompaña al crecimiento del niño y que además le ayuda a desarrollar sus capacidades creativas y físicas. En definitiva es un producto que reinventa, renueva y redescubre este producto.

Como ya se ha dicho, este producto crece con los niños, ya que este producto engloba 3 en 1:

- En su primera etapa, desde los 6 meses de edad hasta los 2 años aproximadamente, se utiliza como barrera de cama ofreciendo la seguridad que nuestros hijos se merecen.
- A partir de los 2 años hasta los 4 aproximadamente se utiliza como pizarra mágica, se dibuja sobre ella con un bolígrafo que se recarga de agua, y el dibujo desaparece al secarse. Esto es posible gracias a la combinación de capas textiles. La base es un textil impermeable y del mismo color que el tejido de la barrera, la capa intermedia es un textil de un tono más subido, y por último se utiliza el mismo material y el mismo color que el recubrimiento de la estructura de la barrera, así cuando el niño dibuje sobre él, el textil de la capa intermedia resaltará. En esta edad y con la incorporación de la pizarra en la barrera de cama tradicional, el niño desarrolla la imaginación y creatividad, además de la habilidad manual, el lenguaje.
- Por último, la barrera de cama se transforma en una red de juegos, esto es posible al sistema de tubos telescópicos que lleva incorporado, que permite aumentar su altura de 650 mm. a 1000 mm. La base es un sistema giratorio que permite extender las alas y así dar estabilidad a la red. Esta red de juegos desarrolla la capacidad motriz y ayuda a estar en plena forma física. Tanto cuando se utilice como pizarra como red de juegos se puede colocar en espacios interiores como en exteriores, además este producto es de fácil montaje y desmontaje que se puede transportar con total comodidad en el maletín en el que se compra el producto.





Plygu.

Isabel Cortina Sáez.

Adrián Martínez Almonacid.

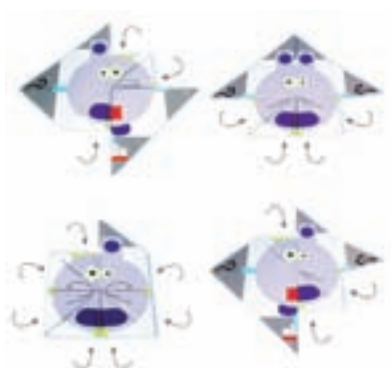
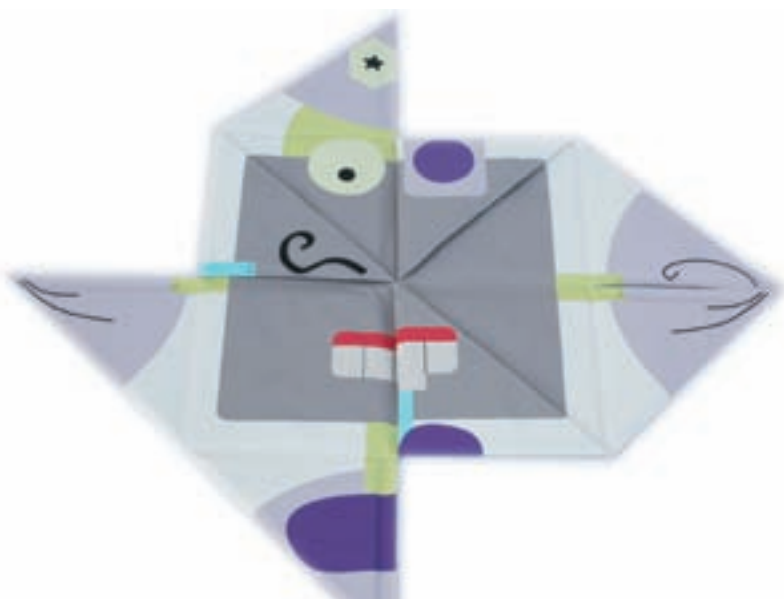
Plygu es un juguete que según se pliegue cambia de aspecto, adquiriendo numerosas transformaciones que lo hacen divertido.

Tiene 2 versiones según sus dimensiones. La primera propuesta es la versión en manta y la segunda la versión más pequeña para mesa. Ambas son dos planos acolchados tanto para exterior como para suelo de interior.

Además la versión manta crece con el niño. Cuando es bebé sirve como cambiador por su impermeabilidad y a la edad de 3 años ya puede jugar con él.

El juguete potencia en el niño/a muchos aspectos como son la creatividad de poder modificar el personaje, la sorpresa de descubrir las diferentes composiciones e intentar adivinar la función que hace en las dos caras un mismo elemento.

Gráficamente existen dos versiones: *Picken* y *Robonster*, cada versión con dos caras. Tiene un cuidado estudio de ilustración dada la complejidad de que coincidan los elementos al abatir las pestañas. Su secuencia de pliegues consigue un tamaño cómodo para transportar.





Pop-up House.

Maribel Gil Munera.

Lucía Pérez Gascón.

Pop-up House es una casa de cartón plegable de una sola pieza. De su geometría, basada en cortes y pliegues, se obtiene la casa en 3D. Su montaje es fácil y rápido. Las uniones son parte de la estructura y actúan a su vez de elementos estéticos. Como novedad, las múltiples posiciones de juego: cerrada, abierta, y parcialmente cerrada. Es un juguete divertido y atractivo para los niños y niñas ya que se puede personalizar pintándola y con las pegatinas que incluye. Es respetuoso con el medio ambiente, económico, reciclable y biodegradable. *Pop-up House* no es sólo un juguete, es un concepto.

El término *pop-up*, de origen anglosajón, hace referencia a algo que surge o aparece de repente. Debido a las características de este proyecto, pensamos que sería interesante hacer el símil, de ahí que el juguete que proponemos se llame *Pop-up House*. La idea nace del análisis de las casas de juguete infantiles existentes en el mercado, unido a las conclusiones obtenidas del estudio de elementos lúdicos y del imaginario infantil, como los libros 3D. Además de la búsqueda de información sobre tarjetas y escenografías *pop-up* para teatro hemos analizado cómo jugar con el entorno, y la posibilidad de crear distintos escenarios.

Pop-up House es una casa de cartón de grandes dimensiones que aporta como novedad la movilidad, el jugar tanto en el interior como en el exterior además de con ella. Es fácil de montar y desmontar. Surge de un único desarrollo plano en el que a partir de una serie de cortes y pliegues aparece el objeto en 3D. En el montaje no interviene ningún tipo de adhesivo o elemento de ensamblaje externo a su propia morfología, las uniones son parte de su misma estructura. Esta premisa de diseño junto al profundo análisis geométrico ha sido esencial para el desarrollo del concepto.

Pop-up House no es una sola casa, son muchas, ya que se mueve y permite la posibilidad de varias posiciones aportando mayor valor de juego. Funciona cerrada, abierta, o parcialmente cerrada, todo con un simple movimiento de paredes que el propio niño puede realizar, aunque también puede ser necesaria la ayuda del adulto a la hora del montaje, sobre todo las primeras veces o si el niño es muy pequeño.

Teniendo en cuenta la adecuación a la edad del niño y de la niña y su capacidad, en cuanto a madurez intelectual, fuerza física o su habilidad manual, nuestra casa va dirigida a niños y niñas de entre 4 y 8 años, si bien cabe destacar que la edad de juego podría aumentar hasta los 10 o incluso 12 años. El juego ocupa un papel muy importante en la vida del niño y la niña, tanto en el sentido físico como en el mental. Es en esta etapa cuando desarrollará todo su ingenio e inventiva. Todo ello se ha tenido muy en cuenta durante el desarrollo de todo el proceso de diseño. El resultado es un juguete que estimula la imaginación de manera divertida y atractiva. Desencadena los mecanismos de juego y favorece la interacción, fomentando la comunicación y perfeccionamiento de la actividad desarrollada.

La casa permite también la posibilidad de intervención artística por parte de los niños y niñas que pueden decorarla y personalizarla pintándola y dibujándola, enriqueciendo a su gusto el escenario de juego, y creando así su propio mundo. Con este fin, se incluyen además diferentes pegatinas removibles, que permiten que cada vez que el usuario juegue, se creen nuevas posibilidades, aumentando así su atractivo y haciendo más duradero el interés por el juguete.

Otro aspecto que consideramos importante es el social. *Pop-up House* no es un juego individual, puede jugarse tanto individual como colectivamente. Además es un juego simbólico que permite simular situaciones imaginarias o de imitación del mundo de los adultos. Trabajamos con cartón ya que es un material que tiene grandes cualidades, es económico y resistente, pero sobre todo es biodegradable y respetuoso con el medio ambiente, aspecto que consideramos muy importante. Creemos que de esta forma el juguete tiene un valor agregado. Cada vez son más los objetos tanto decorativos como funcionales que se fabrican con cartón corrugado como primera materia, imponiéndose y potenciando a través del diseño actitudes de respeto medioambiental.



Sputnik.

Pau Peris Castelló.



Sputnik es un juego de mesa que incorpora elementos tridimensionales.

El objetivo del mismo es cargar el cohete con todos los accesorios que los jugadores irán encontrando a lo largo del recorrido por el tablero, lo que les permitirá ir sumando puntos.

Para ello se tira el dado por turnos, se van avanzando casillas y anotando las puntuaciones obtenidas en el cuaderno de ruta.

Gana el jugador que más puntos consiga, pero es importante la participación de todos ya que hasta que no estén a bordo todos los astronautas el cohete no podrá despegar. Esto transmite a los niños un espíritu cooperativo y la necesidad de trabajar en equipo al margen de que siempre exista un ganador.

Una vez acabada la partida no termina el juego, ya que los niños podrán seguir desarrollando su imaginación utilizando los muñecos que han servido de fichas para el juego con reglas, con todos sus accesorios e incluso con el cohete, y de esta manera emprender nuevas aventuras de las que solo ellos tienen el control.



¿Cómo se juega?

- Elige un personaje
- Tira el dado y avanza casillas
- Recoge todo lo que encuentres y colócalo en el cohete
- Suma puntos y anótalos en el cuaderno de ruta
- Monta a los astronautas en el cohete
- Despega!



STAR SHOOTER.

Marina Francés Sáez.

Cristina Ródenas Lechiguero.

Star Shooter es un juguete que aúna puntería y construcción con temática espacial.

El juguete consiste en un panel con tres agujeros a los que el usuario lanza una pelota. Tras esos agujeros hay un camino (construido por el jugador) que conduce la pelota a una de las dos posibles salidas. De este modo, en Star Shooter hemos unido dos juegos clásicos con un pequeño guiño: el factor sorpresa.

La idea surge del análisis de diferentes tipologías de producto centrándonos en los juguetes de puntería. Estos juegos se caracterizan por ser un tipo de juego en el que niños y niñas desarrollan habilidades mientras se divierten.

Está enfocado hacia usuarios de un rango de edad entre los 6 y 9 años.

Hemos desarrollado este producto tanto para jugar en interiores como en exteriores, por ello, el material que se ha escogido es Polietileno de Alta densidad, Polipropileno o Poliéstireno ya que todos ellos se caracterizan por su rigidez, impermeabilidad y por la solidez necesaria para mantener la estructura del juguete.





Tudú.

Naomi Pastor Flores.

Imagina **quién** quieres ser, a **qué** quieres jugar y **cómo** quieres hacerlo. No hay límites a la imaginación. Con Tudú, tú haces tu mundo.

Unas sencillas piezas de plástico en rotomoldeo, ligero para un fácil traslado y total libertad de movimientos. Ideal para el aire libre o el interior de la habitación.

Las piezas te permiten crear tus propias construcciones, tu propia casita, tu castillo. Puede ser personalizado con diversas pegatinas con las temáticas que mejor te convengan, las que tú elijas. Las pegatinas pueden quitarse y ponerse, para que crees tus propios escenarios, cuantas veces quieras.

El pack *Tudú* está compuesto de 8 piezas de 40x80cm, 2 piezas de 40x43cm y 20 uniones para que crees todas las estructuras que imagines. Además, posee un libro de pegatinas. Podrás coleccionarlos todos.

Tú haces con *Tudú* . Todo por hacer.

Tudú es un juego de construcción de gran tamaño, para que el niño o niña cree los escenarios y situaciones con los que siempre ha soñado. *Tudú* nace como elemento para crear en el niño la inquietud por descubrir. Los niños tienen muchísima imaginación que a menudo no es aprovechada al máximo en juguetes que te lo dan todo demasiado cerrado. *Tudú* es un juguete donde de principio a fin el niño no está condicionado por nada. Surge como un folio en blanco en el que poder dibujar a tu gusto. Versatilidad, dinamismo, diversión, creatividad... todo eso y mucho más fomenta *Tudú*. Se trata de unas piezas fabricadas en plástico en rotomoldeo. Su forma y material la hacen ligera y muy fácil de trasladar mientras el niño o niña crea su propio mundo. Sus dimensiones son de 40x80cm y de 40x43cm. Con un kit de 8 piezas grandes y 2 pequeñas, 20 piezas de unión y un libro de pegatinas, ya están todas las herramientas necesarias para jugar *Tudú*. Es ideal tanto para interior como exterior (incluso en medio acuático), fomenta el juego en grupo y la imaginación de los más pequeños. Además, les hace partícipes de sus propias creaciones. Con el pack de pegatinas, es posible representar distintas escenas como una casa, una granja, un castillo... incluso puedes jugar con tus personajes de tus series y películas preferidas.

Tudú además, está abierto al uso con otros juegos complementarios: disfraces, coches, mobiliario de juguete, etc. Todo sirve cuando de representar se trata. También puede ser compartido con los amigos de los niños, que podrán posteriormente incorporar nuevas piezas a su pack *Tudú*. El pack *Tudú* podrá encontrarse en tiendas con un packaging realizado en cartón impreso de gran tamaño, en el interior contendrá el resto de componentes. En el exterior aparecerán una serie de fotografías explicativas.

Tudú se presta, gracias a sus pegatinas, a la fácil aplicación de licencias. Podrán ser pegatinas de los personajes de las series preferidas tanto como mobiliario famoso, o incluso marcas de vehículos y electrodomésticos.

Yuma.

Ismael Saéz Cruz.

Jessica Terrapon Avellaneda.

La ballena *Yuma* es un juguete para el bebé y un utensilio indispensable para los padres y madres. *Yuma* se compone de dos partes, una ballena de silicona que contiene en su interior una bola de plástico masajeadora. Esta bola de plástico tiene un orificio para rellenarla de agua, la cual cambiará de color cuando supere los 37°C de temperatura. La parte que estará en contacto con el bebé es de silicona blanda, lo más parecido al tacto de los padres. Su uso comienza en el baño, donde la ballena nos indicará si podemos introducir al niño en la bañera. Una vez en la bañera, se convertirá en un juguete, que hará de la higiene un momento divertido. El masaje se realiza tras el momento del baño, *Yuma* invita a pasar un momento único entre padres y madres e hijos, creando un ambiente de relajación. *Yuma* nace tras el estudio de mercado del juguete, realizando una prospección de los productos enfocados al segmento de edad de 0 a 4 años.

Después de analizar los datos obtenidos nos surgen dos conceptos interesantes a estudiar; la salud y el juego. El concepto de salud nos llevó al masaje infantil. Hablamos con padres y profesionales, tras las conversaciones concluimos que el mejor momento para el masaje es después del baño. A partir de este punto pensamos diseñar un producto que acompañase a los niños y niñas desde el baño hasta el masaje. Desarrollamos varias formas inspiradas en animales marinos hasta elegir la ballena. Ésta, porque después de nuestros estudios ergonómicos era la que mejor se adaptaba a la mano. Innovamos en este producto aunando los conceptos salud y juguete, consiguiendo integrar en un mismo producto las funciones de juguete, utensilio para el masaje y termómetro.

Beneficios para el bebé

Potencia el desarrollo de su sistema neurológico. Beneficia al sistema muscular. Facilita un sueño más largo y de mejor calidad. Facilita la integración del esquema corporal. Contribuye a aumentar su autoestima. Proporciona seguridad. Estrecha los vínculos positivos. Le ayuda a liberar las tensiones, tanto físicas como emocionales. Facilita la expresión de sus sentimientos ofreciéndole soporte y contención.

Beneficios para quién da el masaje

Proporciona comunicarse con el bebé. Fomenta la interacción. Refuerza el instinto y la intuición. Concede un valioso tiempo centrado en sus hijos. Compensa las ausencias de los padres y disminuye los inconvenientes de estar separados. Estrecha los vínculos positivos. Representa un espacio y un tiempo de diversión muy positivos. Incrementa las habilidades para ayudar a sus hijos en el futuro.





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

Recomendada y difundida por:



ASEPRI Asociación Española
de Fabricantes de Productos
para la Infancia

ddi

Sociedad estatal para el desarrollo
del diseño y la innovación

