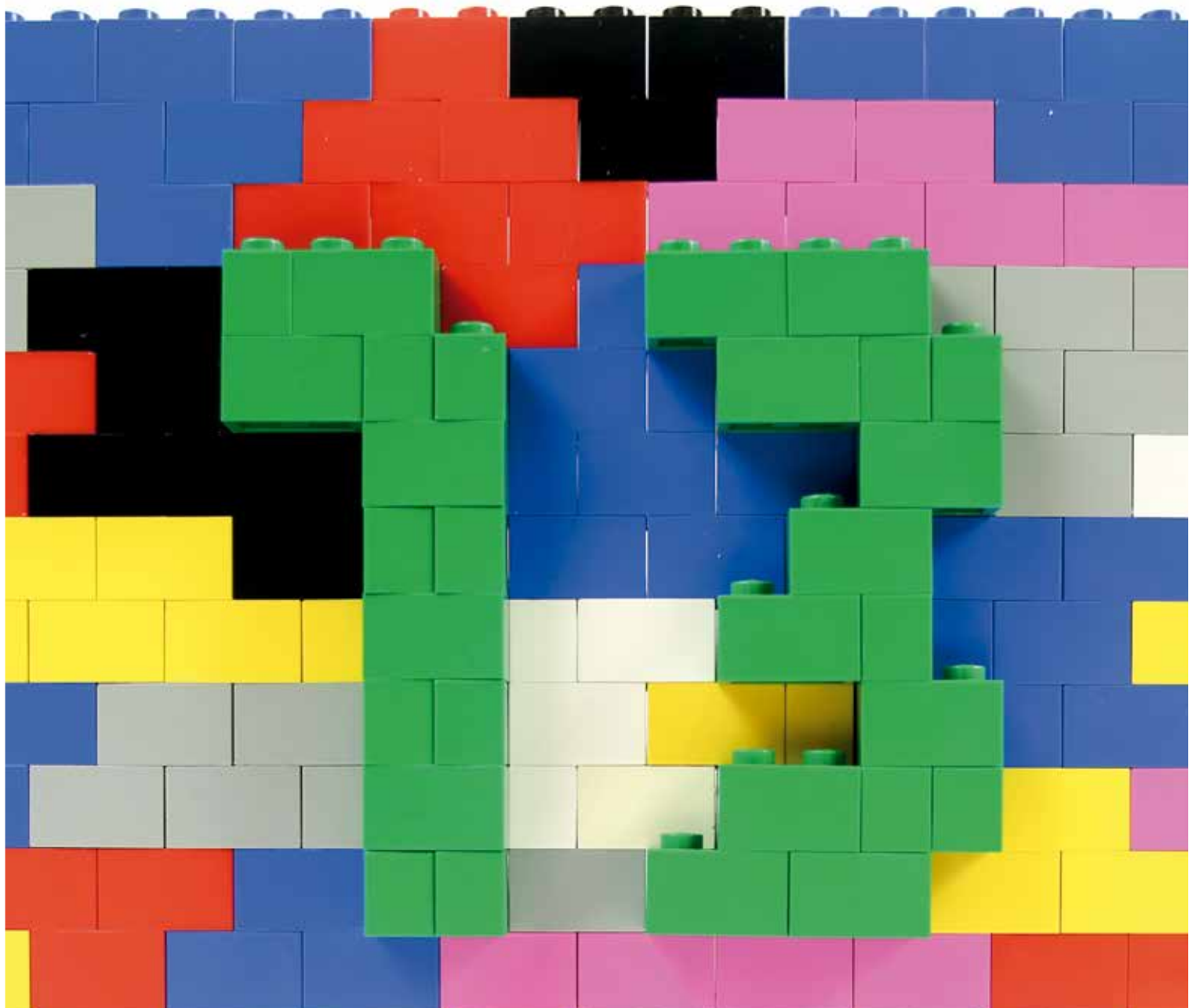




Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

Nº 13. Mayo 2014



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.
- Videjuegos.
- Visión.



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

Nº 13. Mayo de 2014
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
València.

Comité de edición:

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

DEA Patrica Rodrigo Franco, Investigadora
en Diseño, Universitat Politècnica de
València.

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

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

Concepto Gráfico: *Innoarea*.

Carmelo Puyo y Alfonso Soriano.

Maquetación:

Miguel Guinart / *Innoarea*.

Editorial.

Niños entre tendencias.

Este primer número de 2014 lo vamos a dedicar a la creciente sensibilización del mundo del equipamiento infantil hacia las tendencias que cada vez afectan a mayor número de niños y los adultos que los rodean, y a las empresas que fabrican y distribuyen productos para este sector.

Empezó el año con la novedad en la Feria de Nuremberg del Trends Gallery, en abril en el Salone del Mobile de Milán se dedicó un importante espacio al diseño para niños, y en julio se celebrará en España la primera edición de Trends & Kids organizada por AEFJ Asociación Española de Fabricantes de Juguetes y Nexus Design Centre de la Universidad Politécnica de Valencia.

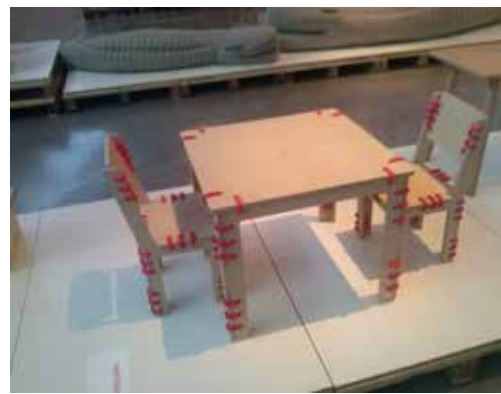
Pero también en otras partes del mundo se han producido exposiciones de productos infantiles. Israel, por ejemplo, ha sido un país muy prolífico en creaciones para niños con proyección internacional. El Shenkar College of Art and Design presentaba en Tel Aviv la exposición From Rags to apps, y el Holon Institute of Technology presentaba en la Design Week de Barcelona sus proyectos de diseño industrial. En Septiembre la feria de Colonia Kind+Jugend presentará el espacio Future of design kids organizado por la plataforma de promoción del diseño Afilii. Todos estos eventos son ejemplos de la mencionada atención que está despertando el diseño para el mundo infantil, y que, desde AreaPlay hemos propiciado como fundamento de esta revista desde su creación hace ya 6 años.

En este número presentamos los proyectos seleccionados para la exposición Trends&Kids realizada en el espacio cultural y de promoción del diseño Las Naves del Ayuntamiento de Valencia. Son proyectos de creadores invitados a participar en este evento que se celebra junto con AEFJ, de manera que sirva como nexo de relación entre fabricantes y diseñadores. Una parte importante de esos proyectos son los resultantes del grado en ingeniería del diseño de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño de la UPV, y en concreto, de la asignatura de diseño y desarrollo de productos para el ocio conducida por la profesora Beatriz García Prósper. Una vez más, el ejercicio de innovación estratégica de vincular los conocimientos y experiencias impartidos en el aula, con las necesidades de innovación de nuestras empresas, sumadas al potencial creativo de nuestros diseñadores, demuestran que es posible crear espacios de oportunidades para todos, sin necesidad de grandes subvenciones, pero sí sumando intereses y, sobretodo, con pasión por el diseño.

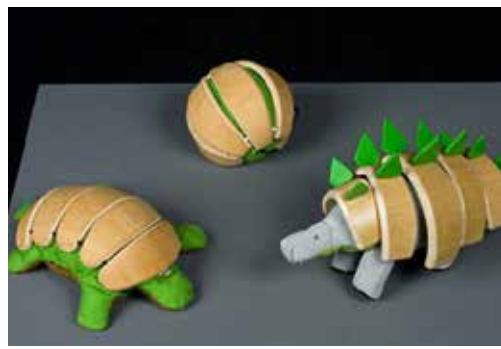
Este sigue siendo el espíritu de AreaPlay, como revista de investigación en el diseño para el ocio.

Gabriel Songel
Editor

From RAGS T.O. APPS #2



Toy Design Course Shenkar College of Engineering and Design





Fit4life.



Retromania.



MiniKing.



TechToys.

La TrendGallery presenta cuatro corrientes de tendencias para 2014.

Gabinete prensa Feria de Nuremberg

La TrendGallery reúne tendencias, novedades y conocimientos en el nuevo pabellón 3A

Para la Feria del Juguete 2014, la nueva TrendGallery en el pabellón 3A presenta por primera vez las tendencias más actuales y las novedades de productos en una superficie conjunta. En la TrendGallery, de más de 1.000 m², tuvieron lugar charlas y visitas guiadas, además de presentaciones de productos. De miércoles a domingo, las expertas de tendencias Reyne Rice (USA) y Dr. María Costa (España) explicaron los diferentes ámbitos de tendencias y presentaron productos que siguen tales orientaciones.

Para tener una visión de conjunto de las tendencias globales de los juguetes, la Spielwarenmesse eG ha instaurado un TrendCommittee internacional. Estos exploradores informan de todo el mundo sobre las tendencias más novedosas del ramo. Como perspectiva para la Feria del Juguete 2014, el TrendCommittee internacional ha reconocido ya cuatro corrientes de tendencias.

Fit4Life: Juguetes que fomentan las destrezas de la vida

Los padres tienen hoy en día muy en cuenta el efecto didáctico de los juguetes, porque quieren fomentar las destrezas de sus hijos para la vida diaria. En la jardinería, la costura, el bricolaje, la cocina o al jugar a médicos, estos juguetes transmiten valores importantes y preparan a los niños para la vida de adultos.

Retromania: Juguetes y licencias retro

Los juguetes y héroes que los adultos conocen de su infancia están viviendo un renacimiento. A los padres les gusta regalar a sus hijos juguetes con los que relacionan recuerdos positivos de su infancia. Y muchas veces, estos nuevos juguetes están equipados con nuevos refinamientos técnicos.

Mini is King: Miniaturización de los juguetes

La creciente urbanización reduce el espacio de la vivienda, mientras que al mismo tiempo aumenta la movilidad. Esta evolución significa un desafío especial para los productos y especialmente los juegos. Cada vez se reducen más en su tamaño para que resulten más móviles y fácilmente transportables.

TechToys: La técnica se une a la tradición

Los límites entre el mundo real y el virtual siguen deshaciéndose y el ramo del juguete conquista nuevos espacios de acción. A partir de juegos tradicionales y ámbitos digitales crea nuevas y fascinantes combinaciones de juego que atraen no sólo a los niños.

El TrendCommittee de la TrendGallery

Los siguientes miembros del TrendCommittee, compuesto por nueve personas, han determinado las cuatro tendencias básicas para 2014 a partir de otras numerosas tendencias:

- John Baulch (editor, Toy World Magazine, UK)
- Daniele Caroli (periodista, Giochi & Giocattoli, Italia)
- Dr. Maria Costa (investigadora de mercado, Toy Research Institute, España)
- Axel Dammler (investigador de mercado, iconkids & youth international research GmbH, Alemania)
- Richa Dikshit (bloguera, Toy Tasting, India)
- Philippe Guinaudeau (investigador de mercado, Kidz Global, Francia/Hong Kong)
- Marek Jankowski (periodista, Branza Dziecieca, Polonia)
- Gabriela Kaiser (asesora de tendencias, TRENDagentur, Alemania)
- Reyne Rice (periodista y experta en tendencias, USA)

Además de la TrendGallery, los visitantes de la Feria encontraron en el pabellón 3A el ToyAward y el Toy Business Forum. De esa manera, la Feria del Juguete reúne sus tres pilares de éxito, tendencias, novedades y conocimientos en el nuevo pabellón. Todas las demás informaciones sobre la TrendGallery se encuentran bajo www.toyfair.de/trendgallery.



Piezas de ensamblaje en cadena (0-2 años).



Arrastre (0-2 años).



Triciclo de madera (0-2 años).



EQB MyRider series (3-5 años).

Nueva exposición especial de la Feria del Juguete de Nuremberg.

Baby&Infant (0-2 años)

- Piezas de ensamblaje en cadena de Hero / Simba Toys GmbH & Co. KG. Los bloques se pueden girar y cambiar rápidamente de una pared recta a una curva, creando mundos imaginativos. Es el producto ganador de su categoría.
- Arrastre / Einfach Gut spielen. Un arrastre clásico con un diseño de vanguardia.
- Triciclo de madera / Hudora Gm. Triciclo primero y bicicleta de montar después. La bicicleta se adapta a las capacidades de equilibrio de los niños con una sencilla transformación

PreSchool (3-5 años)

- EQB MyRider series de Art House Co., Ltd. Un elegante juego de construcción con bloques de madera
- El tradicional parque de atracciones de Playmobil / Geobra Brandstätter GmbH & Co. KG. Un nostálgico clásico ganador en su categoría.
- Silhouette Junior – el doble juego creativo de memoria y relaciones / Spielverlag Horst Pöppel.

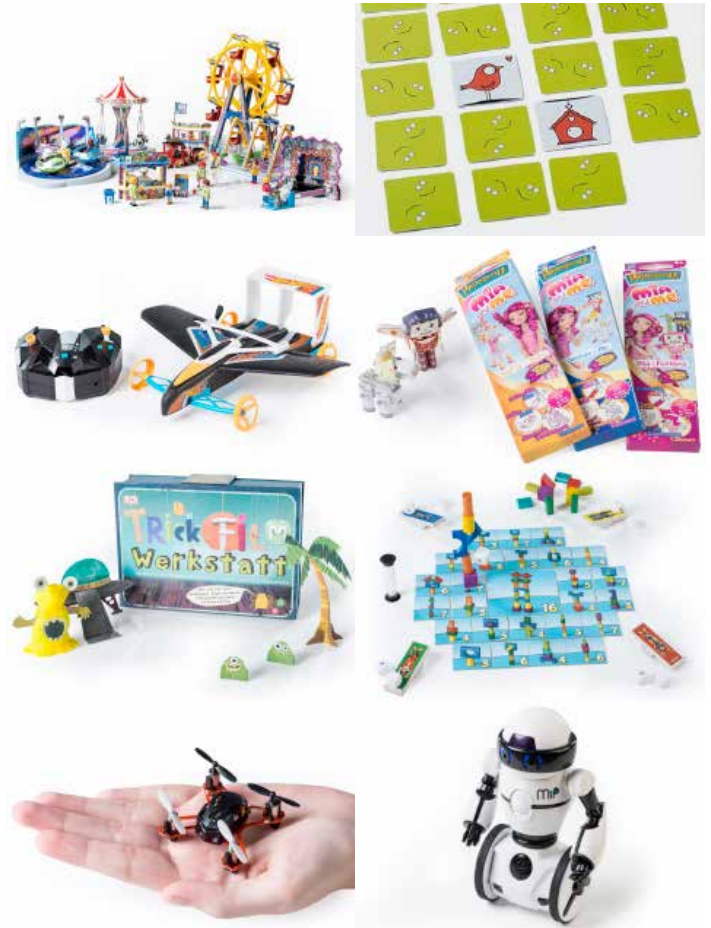
SchoolKids (6-10 años)

- Hot Wheels Street Hawk / Mattel GmbH. Los hot wheels vuelan!! Una buena adaptación de los vehículos de Hot wheels a los aviones de radio control. Un valor tecnológico a un juguete tradicional.
- Papereenz Mia and me / BOTI Europe B.V. Los recortables de papel y la técnica del origami adaptada a personajes de fantasía y los designers toys. Un bonito ejemplo de tradición adaptada a las vanguardias.
- Taller de dibujos animados / Dorling Kindersley Verlag GmbH. Un juego artístico orientado a la creación de personajes y storyboards para crear historias de dibujos animados. Ganador en su categoría.

Teenager&Family (a partir de 11 años)

- Huch! & friends Ka-Boom / Hutter Trade GmbH & Co. KG. Todos los jugadores tiran a la vez, mientras uno construye los demás tienen que destruir.

- Revell Control Nano Quad / Revell GmbH. Premio en su categoría. Corresponde a la tendencia "Mini is King" llama la atención por la realización de las mismas funciones que los grandes a un precio de 25 euros !!.
- WowWee MiPTM / Jazwares Inc. Un robot en constante equilibrio que reproduce los gestos de su dueño humano, salva obstáculos y lleva objetos en bandeja. Sepuede guiar desde el móvil y relacionar con robot similares.



Parque de atracciones Playmobil (3-5 años)
 Silhouette Junior (3-5 años)
 Hot Wheels Street Hawk (6-10 años)
 Papereenz Mia and me (6-10 años)
 Taller de dibujos animados (6-10 años)
 Huch! & friends Ka-Boom (11 años)
 Revell Control Nano Quad (11 años)
 WowWee (11 años)

Silla teatro THEA.

menut estudio

Thea

Esta silla destaca por el diseño de su respaldo que funciona como telón de un pequeño teatro. En la parte inferior cuenta con un cajón que sirve como contenedor para los elementos del escenario y que, una vez abierto, funciona como bambalina que oculta la parte trasera de la silla, proporcionando privacidad al "titiritero". El niño encontrará en el cajón marionetas de dedo para escenificar historias a sus amigos. "Siéntate a pintar, crea tu historia, llama a tus amigos y cuéntasela".

'... el diseño de su respaldo (...) funciona como telón de un pequeño teatro.'

Imágenes del producto



animal lab

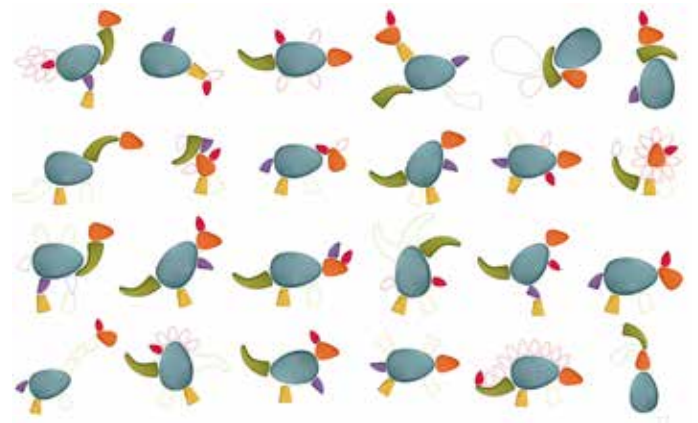
Marca "animal lab".

Animal Lab.

Alejandra Cabello, Iván Imanol y Sara Llinares

Animal Lab

Es un juguete para la playa que consta de varias piezas de diferentes tamaños y formas con las que se pueden crear animales e inventar infinitas combinaciones en la arena. Una vez hechas, se pueden decorar, fomentando la creatividad y la imaginación. Las piezas encajan unas dentro de otras para ahorrar espacio y se guardan fácilmente dentro de su bolsa.



Posibles creaciones

'... se pueden crear (...) infinitas combinaciones.'

Imágenes del producto



Pirate's Spin

Marca "Pirate's Spin".

Pirate's Spin.

Diego Just e Ignacio Patricio

Pirate's Spin

Pirate's es un juguete que combina la construcción y la destrucción y está dirigido a niños de 5 a 10 años.

'Pirate's (...) combina la construcción y la destrucción.'

El juego permite construir castillos de arena o cualquier otra forma sobre su plataforma para, más tarde, destrozarlo dándole vueltas al timón o con un chorro de agua que descompone la obra.

Imágenes del producto.





Bim Bam Boo.

Alberto Belda, Ruth Esteban y Paula Ruiz

Bim Bam Boo

Es un juguete de playa diferente, hecho de bambú, que reúne dos conceptos principales: utensilios y zancos. Cada una de las piezas de bambú tiene dos perfiles distintos que generan una gran variedad de formas en la arena y amplían el horizonte de juego. Al combinarse entre sí, construyen un cilindro que encaja en las bases y junto a ellas da forma al zanco. Las formas sencillas y geométricas del juguete permiten que los niños combinen las piezas con total libertad potenciando su creatividad.



KEOPS

Marca "KEOPS".

Keops.

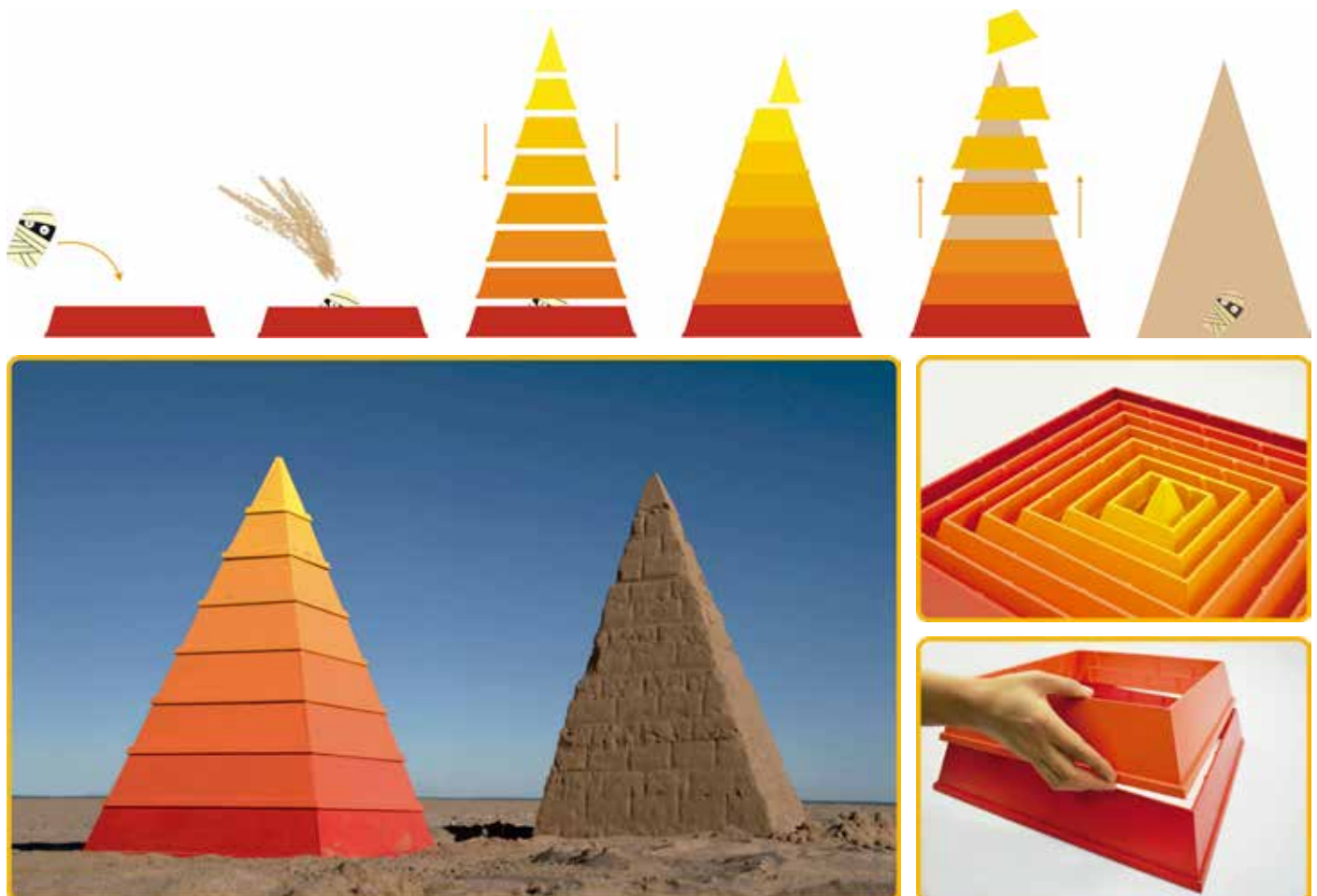
María Balaguer y Kiwa Suzuki

Keops

Es un juguete para la playa destinado a niños de 6 a 10 años. La pirámide está seccionada en ocho pisos. En el interior del primer piso se coloca la momia y se rellena de arena. Así sucesivamente hasta que se logra construir la pirámide de aproximadamente medio metro de alto. A continuación se excava para encontrar la momia. Las piezas pueden colocarse una dentro de otra facilitando su almacenaje.

'... se coloca la momia y se rellena de arena (...) hasta que se logra construir la pirámide de (...) medio metro de alto.'

Imágenes del producto



Woolsa.

Raquel Escriche y Carles Romany

Woolsa

Está dirigido a niños y niñas de 1 a 4 años. Un juguete de agua con el que el usuario se convierte en inventor de su propio uso. Se presenta como un producto sencillo, amigable y con alma. Su cualidad es la retención de agua y de él derivan multitud de usos. Es un producto fácilmente portable y plegable gracias a su material ligero y su asa. Se puede usar como fuente, pistola de agua, cubo transportador o regadera, evocando mil referencias que fomentan el juego creativo.

'... Un juguete de agua con el que el usuario se convierte en inventor de su propio uso.'

Imágenes del producto



BOOM BALLOON

Marca "BOOM BALLOON".

Boom Balloon.

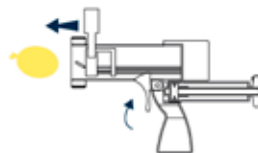
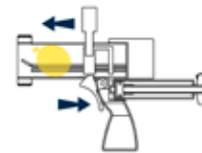
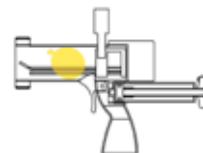
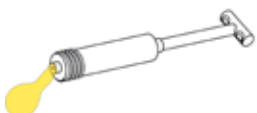
Verónica Magro y Stefano Vercher

Boom Balloon

Es una pistola que lanza globos de agua empleando un mecanismo accionado por el usuario mediante un gatillo.

En su estructura va integrado un hinchador que permite coger el agua con la que llenará los globos para lanzarlos.

Imágenes del producto





Marca "remind".

Remind.

Rosalía Sebastián

Remind

Es una línea de juegos de memoria, que busca fomentar el aprendizaje en la infancia a la vez que pretende impulsar el mantenimiento de la memoria en los adultos. Éstas prácticas se desarrollan recordando colores, dibujos o palabras y a su vez asociando ideas y componiendo imágenes fragmentadas.

Imágenes del producto

memory game



puzzle de cubos





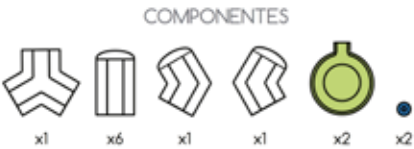
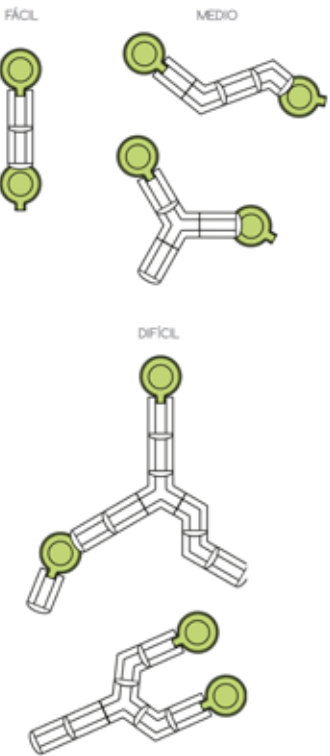
Marca "CASCADA kids".

Cascada Kids.

Elvira Paula San Julián Garcés

Casacada Kids

Cascada, es un circuito de agua pensado para niños de 5 a 8 años. Es un producto versátil que permite su transporte gracias a que los conductos están fabricados en tela plástica termosellada. El juego consiste en rellenar los conductos, construir el circuito y hacer navegar los barquitos a través de él. Al terminar, puede desmontarse y lavarse para un próximo uso.





Marca "Hoooop".

Hoooop.

Laura Carratalà y Elena Rodríguez

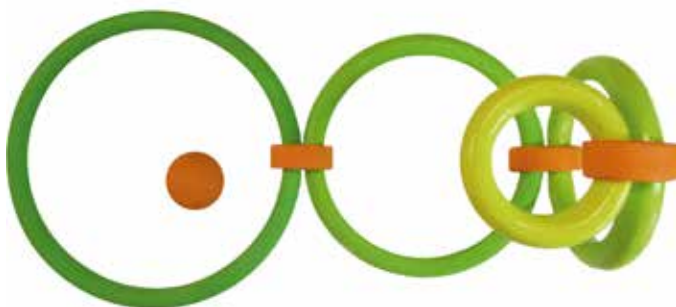
Hoooop

Es un conjunto de cuatro aros unidos mediante enganches que permiten crear diversas posiciones. Se puede jugar tanto fuera como dentro del agua y cuenta con un soporte al que se sujetan los aros, aumentando así la variedad de posiciones y opciones en el juego. Un diseño sencillo que ofrece una gran variedad de juegos en el que los niños son los que proponen las reglas.

'... Un diseño sencillo que ofrece una gran variedad de juegos.'



Imágenes del producto



FRIS-BOING!

Marca "FRIS-BOING!".

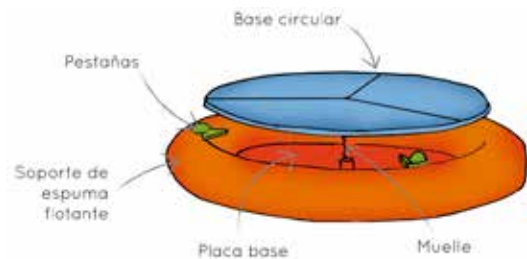
Fris-boing!

María Bernabé y Carlos Carrasco

Fris-boing

Fris-boing nace de la unión de dos juguetes tradicionales de playa: el frisbee y las palas. La idea principal del juego es que dos o más usuarios se pasen la pelota, haciéndola rebotar primero sobre la base que, gracias al muelle, presentará una cierta inestabilidad complicando el juego. Además, dispone de unas pestañas que permiten fijar la base para convertirlo en un frisbee y facilitar su transporte.

'... gracias al muelle, presentará una cierta inestabilidad complicando el juego.'



Imágenes del producto





Marca "estudio correo viejo".

Ciutat vella.

Estudio El correo viejo

'... Está vivo, porque irá creciendo con nuestra investigación (...) y con las participaciones de los ciudadanos.'

Ciutat vella

El juego busca ampliar los conocimientos sobre la historia y el Centro Histórico de Valencia, y compartirla de manera divertida y didáctica.

ROMPECABEZAS, un juego abierto y evolutivo de CIUTAT VELLA, formado por 12 piezas donde descubrir sus 6 barrios. Está vivo, porque irá creciendo con nuestra investigación histórica y con las participaciones de los ciudadanos.

Contiene una libreta que completaremos entre todos. Será un diario de experiencias y lugares para descubrir nuestro centro histórico.



Imágenes del producto



**FLOU
FLOU**

**D
·
A**

Marca "FLOU FLOU DA".

BITS

Flou Flou DA

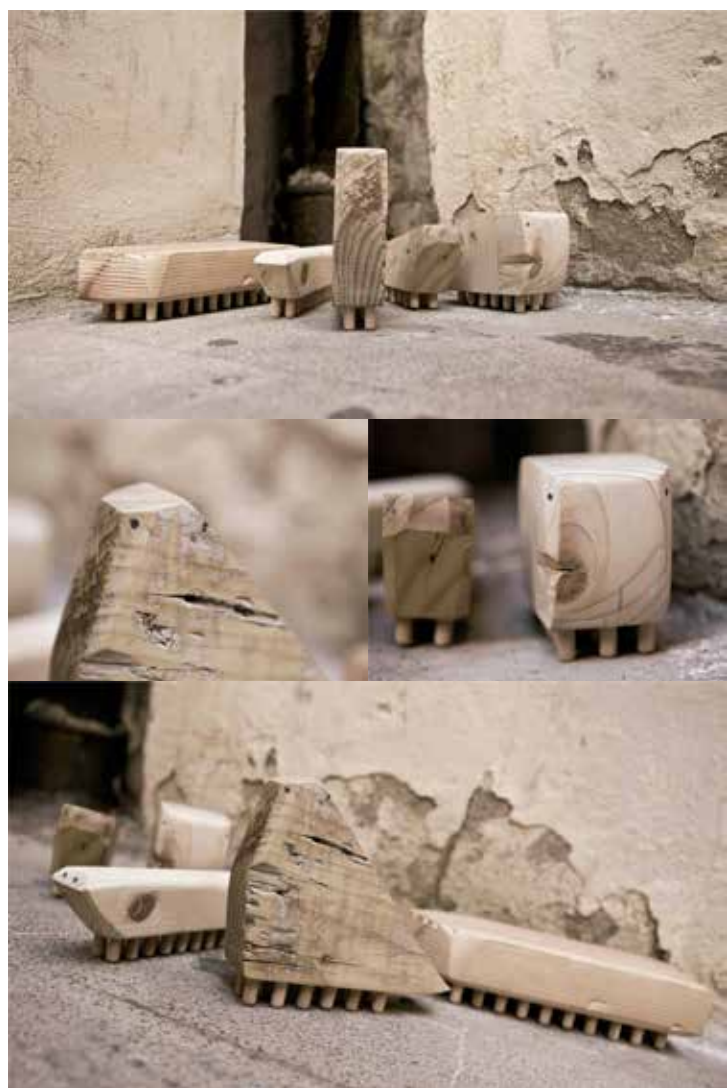
Bits

Una prole de pequeños seres amigables y cercanos que aparecen por los rincones más insospechados.

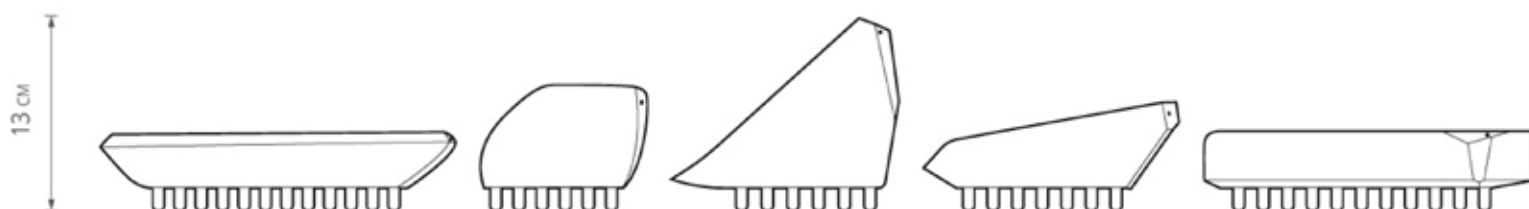
Realizados a partir de los restos de madera de nuestro taller, son objetos creados para activar la imaginación. Formas básicas y caracterizadas, que nos descubren la esencia de los materiales, convirtiéndose en seres que nos permiten contar historias.

Según el momento y las manos que los contengan, pueden convertirse en juguetes, masajeadores, peines, figuras, tarjeteros...

'Realizados a partir de los restos de madera de nuestro taller, son objetos creados para activar la imaginación.'



Imágenes del producto



bold

Marca "bold".

Mis Buggie.

Bold

Mis Buggie

No es un coche de juguete convencional, se trata de un juguete de edición limitada. Un proyecto que utiliza materiales, procesos y acabados propios de productos de lujo, dando como resultado un juguete de alta gama.



Imágenes del producto

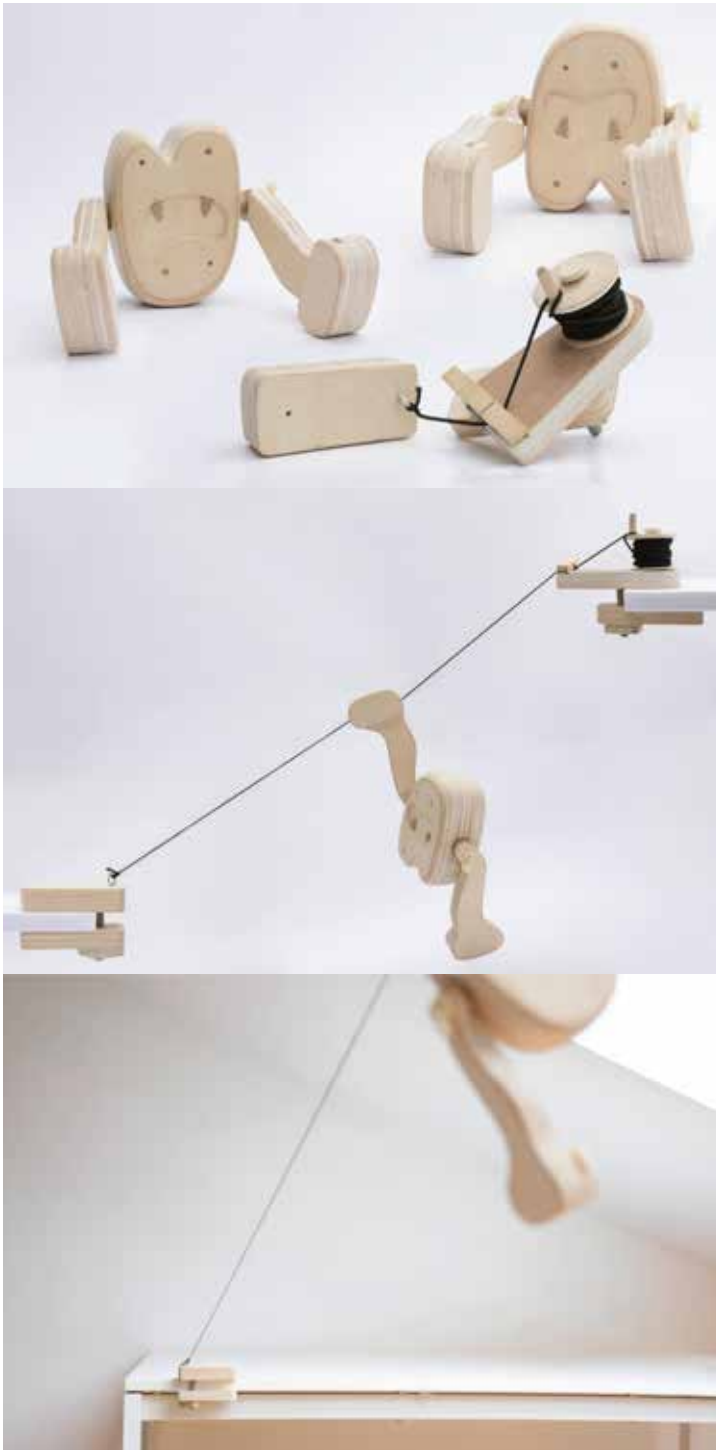


BONGO

Marca "BONGO".

Bongo

Diego Castrillo Pérez



Bongo

Es un móvil-tirolesa. Fabricado en madera, es apto para cualquier entorno. Su diseño utiliza como mecanismo una cuerda extensible y dos sujeciones en los extremos. El muñeco que se desliza por él muestra dos rostros en uno, enfadado y contento. Potencia la abstracción del niño a la hora del juego, así como la capacidad para adaptar el juguete al entorno que lo rodea.

'Potencia la abstracción del niño (...) así como la capacidad para adaptar el juguete al entorno que lo rodea.'

Imágenes del producto

CaL'Homenet

Marca "CaL'Homenet".

CaL'Homenet

Moisés Aparicio, Iciar Català, Arantxa Lara, Paula Gil y Manuel Guillén

CaL'Homenet

Partiendo de la idea de las cabañas, se llevó a cabo una reinterpretación del tipi indio convencional. Así nace CaL'Homenet.

Un producto confortable y seguro que se caracteriza por su versatilidad, pues permite obtener hasta 4 planteamientos diferentes.

Pese a ser originalmente concebido como solución de ocio y descanso infantil, no queda restringido únicamente a este sector, pues se dirige también a adultos. Pudiendo situarse en terrazas, festivales, eventos, etc.



'Un producto confortable y seguro que (...) permite obtener hasta 4 planteamientos diferentes.'



Imágenes del producto

Okan

Rafa Perales Domínguez

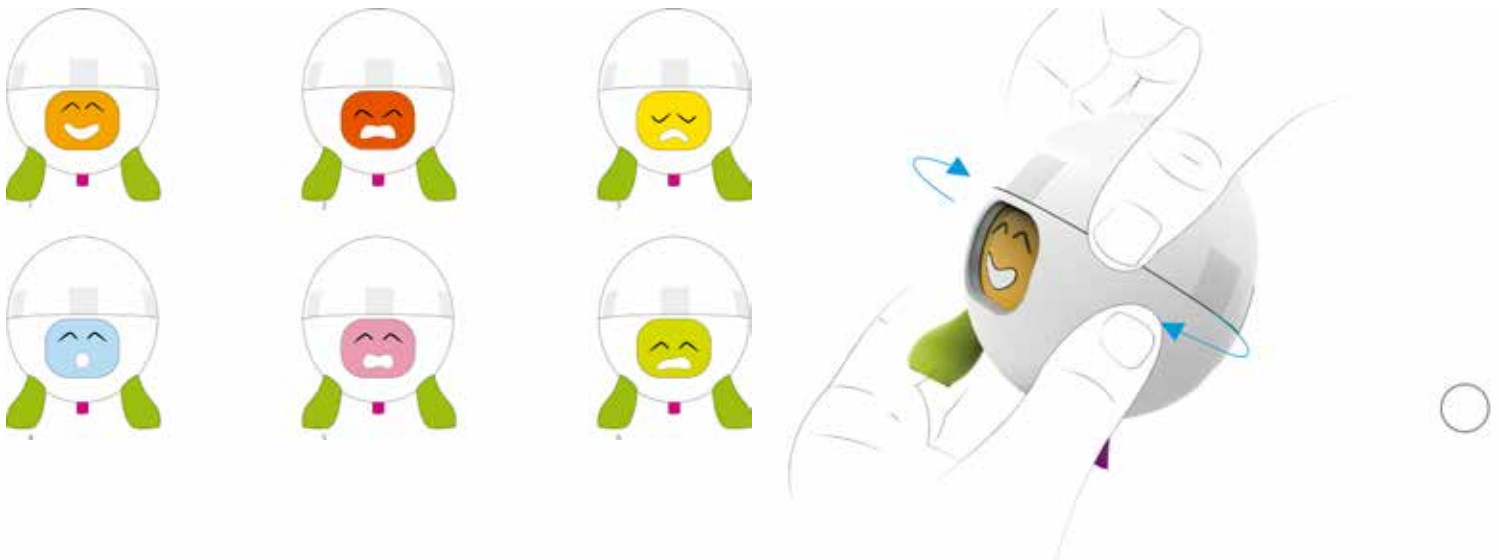
Okan

Es un juguete que permite relacionar aspectos faciales con las emociones. La variedad de expresiones permite mostrar las 6 emociones básicas: alegría, ira, tristeza, sorpresa, miedo y asco. Girando la parte superior del juguete se muestran las caras.

Okan permite evocar, proyectar, gestionar y tomar conciencia emocional en el ámbito del juego.

'... 6 emociones básicas: alegría, ira, tristeza, sorpresa, miedo y asco.'

Imágenes simuladas del producto

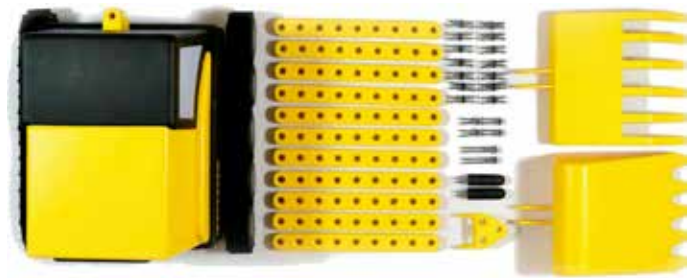


Kindigger

Pablo Gallego y Alicia Calderón

Kindigger

Está compuesto por piezas montables que simulan una excavadora. Es un juguete de construcción de formato grande con una caja que contiene todas las piezas que lo componen. Su estructura principal se utiliza como asiento y contenedor. En él destaca la facilidad de uso gracias a que sus piezas están fabricadas en plástico por rotomoldeo, tienen geometrías simples y son apilables dentro de la caja para un cómodo transporte.



Imágenes del producto





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

NEXUS
DESIGN CENTRE