



Area Play

Revista de investigación en diseño para el ocio.

Nº 14. Diciembre de 2014

- | | | | | | |
|---|---|--|---|---|--|
| Áreas <ul style="list-style-type: none">● Proyectos.● Investigación.● Formación.● Conocimiento.● Tienda.● Taller Leisure. | Ítems. <ul style="list-style-type: none">● Artículos.● Coleccionables.● Conocimiento de usuario.● Comunicación.● Diseño.● Diseño para usuario.● Diseño de concepto.● Diseño para todos. | Dosiers de prensa. <ul style="list-style-type: none">● Enlaces.● Ensayos.● Evaluación de proyectos.● Formación.● Forum.● Gestión del diseño.● Herencia cultural.● Investigación. | <ul style="list-style-type: none">● Juegos.● Juegos de Mesa.● Juegos para móviles.● Juguetes.● Libros.● Merchandising.● Modelos.● Multimedia.● Museo del Juguete. | Normativa. <ul style="list-style-type: none">● Noticias.● Observatorio.● Outdoor.● Parques.● Parques temáticos.● Personajes.● Prototipos.● Proyectos. | <ul style="list-style-type: none">● Publicaciones.● Relatos.● Story boards● Tendencias.● Tienda.● Urban.● Videojuegos.● Visión. |
|---|---|--|---|---|--|



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

Nº 14. Diciembre 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. Universidad Politécnica de
Valencia.

Comité de edición:

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

DEA Patricia Rodrigo Franco,
Investigadora en Diseño, Universidad
Politécnica de Valencia.

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

Alfonso Soriano Ballester, Profesor
Asociado ETSID, Universidad Politécnica
de Valencia.

Concepto Gráfico: Innoarea.

Carmelo Puyo y Alfonso Soriano.

Maquetación:

Patricia Rodrigo / Innoarea.

Editorial.

Algo está cambiando.

Acabamos el 2014 con un cambio de percepción importante. Los datos de macroeconomía empiezan a ser positivos en la sociedad española y aunque aún está lejos de ser beneficiosa para la inmensa mayoría de la población, si que permite un cambio de percepción tanto interno como externo. De las capacidades de reacción y respuesta de la población española no nos cabe ninguna duda porque ya dio en el pasado múltiples muestras de ser un conjunto de sufridos ciudadanos: aún siendo la crisis más profunda no ha sido ni será la única que soportaremos. El cambio no está solo en la macroeconomía, sino en la microeconomía. Esto es lo que realmente está cambiando. Lo percibimos en algo que está ocurriendo en este último año, y es que se nos acercan cada vez más emprendedores con productos para puericultura que quieren desarrollar sus ideas. Este empuje desde la base de la sociedad es el que, estoy convencido, provocará el gran cambio. Los emprendedores ya no confían el desarrollo de sus ideas exclusivamente en las subvenciones, sino en los planteamientos de diseño estratégico, los planes de negocio y la expansión comercial. Pero quizás la percepción de cambio que quisiera resaltar es la que viene desde fuera. En una entrevista a estudiantes del programa European Project Semester en la ETSID Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño de la Universidad Politécnica de Valencia, todos los grupos de trabajo que habían desarrollado un producto innovador, percibían a España como un buen país desde el que iniciar una actividad empresarial, y especialmente a Valencia por su carácter creativo, facilitador del networking, buenas instalaciones y comunicaciones, e indudablemente por su estilo de vida.

Nos sumamos a este viento de cambio y al liderazgo que pueda suponer proponiendo nuestra visión del sector a través del resumen de tendencias de las ferias de puericultura del año: con sus productos y empresas de referencia, las claves de entendimiento, la metodología de observación y actuación de futuro.

Entre los eventos relevantes en el mundo infantil vamos a dedicarle especial interés a la feria de Colonia Kind+Jugend que presentó una doble iniciativa de promoción del diseño con el stand colectivo Design Park y la exposición Future of design kids organizado por la plataforma de promoción del diseño Afiliii.

Así pues, como ejercicio de innovación abierta, ofrecemos nuestra visión del sector como contribución a que se produzca el cambio.

Gabriel Songel

Editor



Tendencias en diseño para niños 2014.

Gabriel Songel González

Tendencias Diseño para niños 2014 es un resumen de las tendencias observadas en la feria Kind+Jugend de Colonia en 2014 y contrastadas con certámenes anteriores de esta misma feria, así como el contraste observado en la feria del Juguete de Nuremberg.

Este trabajo lo venimos haciendo en los últimos 20 años visitando las ferias europeas y americanas más importantes del equipamiento infantil. Hemos pasado de realizar los informes de tendencias para empresas e instituciones, a convertir estas observaciones en briefs de productos innovadores y a crear portales de tendencias como el de diseño de juguetes sPora Tendencias (www.sporatendencias.es).

Las tendencias propuestas aquí son la síntesis de la observación y el seguimiento a empresas e iniciativas interesantes por los valores de innovación que transmiten a través de la marca, el producto y los espacios.

El término común que las agrupa es lo "Multi-", en el sentido más amplio del prefijo y del requerimiento del consumidor de agrupar tareas, funciones, gastos, con la sencilla finalidad de simplificar la vida pero, no por ello de hacerla más gris, sino al contrario, darle más color, mayor interés, más divertida y más comprometida con valores sociales y medioambientales.

Las hemos agrupado en cuatro vectores que se desarrollan con unas palabras clave y con unas empresas de referencia de las que incluimos sus imágenes.

Incluimos también algunas iniciativas que han sido muy visitadas y aceptadas tanto por los expositores como por los visitantes como son los premios de innovación, el área de pequeñas empresas Design Park y la exposición Future of Design Kids, en el cual tuvimos la ocasión de participar. Ambas iniciativas fueron organizadas por la feria de Colonia en colaboración con la plataforma Afili. El motivo del éxito de estas iniciativas es por la concentración de creatividad e innovación en nuevos emprendedores que aportan una visión refrescante al sector.



Los cuatro focos /MULTI-/ del encuentro Kind+Jugend 2014.

Aterrizamos en la noagésima edición de Kind+Jugend que vuelve a batir su récord de expositores, aglutinando a casi la totalidad del sector. Lo cual nos permite obtener una visión panorámica de la industria y detectar aquellas propuestas que destacan por sus valores de innovación, en cualquiera de las dimensiones del diseño.

'...la noagésima edición de la feria que vuelve a batir su récord de expositores...'

El análisis de estas iniciativas revela un denominador común a todas ellas: el concepto 'MULTI-' en toda su magnitud. El término indica muchos, numeroso, o varios, relativo a una gran cantidad o abundancia. Orientado al color, a la función de los productos, a su diseño o a sus valores ecológicos, el concepto 'MULTI-' se manifiesta en todas las propuestas que destacamos en el análisis, agrupadas en esos cuatro focos de interés: multi-color, multi-función, multi-design y multi-eco.

Cuatro itinerarios que clasifican las empresas y productos detectados en base a los conceptos clave que definen cada foco.

La tendencia Multicolor: contrastes y descontextualización

El primero de ellos apunta al COLOR. La tendencia Multicolor dirige su atención a los contrastes y la descontextualización.

La acumulación de gamas de colores vivos reunidos en cualquier superficie y en cualquier material ya sea textil, plástico, madera...dando pie a contrastes cromáticos divertidos y atrayentes.

'... La tendencia Multicolor dirige su atención a los contrastes y la descontextualización.'

Hacer valer el recurso de los contrastes cromáticos y la utilización de estéticas gráficas y coloristas en productos de aspecto discreto y sobrio por tradición, coloca estas propuestas en una nueva esfera que las descontextualiza y las hace desprenderse de ese carácter tradicional.





Cosatto



ABC Design



Kast van een Huis



La tendencia Multifunción: plegables, convertibles, transformables

La segunda tendencia propuesta se orienta a la FUNCIÓN del producto. Pone el acento en los productos enfocados a agrupar tareas, desempeñar varias funciones...Diseños plegables, convertibles y transformables que tienen como objetivo simplificar procesos y hacer fácil el día a día.

Destacan los productos plegables que contribuyen al ahorro de espacio, al orden y la organización del entorno cotidiano.

'...Diseños plegables, convertibles y transformables que tienen como objetivo simplificar procesos y hacer fácil el día a día.'

Los diseños convertibles, que proporcionan al producto más de una utilidad, dependiendo de la forma y del momento en que se usen: ofrecen dos o más productos en uno.

Las propuestas transformables que son las que, modificando sus elementos, alargan la vida del producto convirtiéndolo en otro que ofrezca una utilidad diferente.





Chillafish



BabyToLove



SupaFlat

La tendencia Multidesign: diseño, ilustración, decoración

El tercer foco MULTI- que clasificamos como DESIGN, dirige su atención a la confluencia del diseño, la ilustración y la decoración.

Se contempla el diseño desde una perspectiva que entiende el producto como parte de un proyecto global, que incluye toda una línea coordinada de propuestas.

'...El tercer foco MULTI- (...) dirige su atención a la confluencia del diseño, la ilustración y la decoración ...'

La integración de recursos gráficos e ilustraciones se manifiesta como un recurso que refuerza la visión de conjunto en todas las piezas de cada línea.

Y por último, la decoración que contribuye a fortalecer la tendencia a la integración de todos los elementos con el espacio que comparten.



Sebra



DoneByDeer



Sebra



Our Komany



DoneByDeer



Pandi Panda Paris



La tendencia Multieco: materiales reciclados y reciclables

En cuarto lugar destacamos el enfoque MultiECO que reúne las propuestas comprometidas con valores sociales y medioambientales y contempla, tanto la utilización de materiales reciclados, como la apuesta por el empleo de materiales reciclables.

Destacan los proyectos producto del uso responsable de energías renovables y eco-eficientes y los procesos de fabricación libres de emisiones nocivas para el medio ambiente.

'...reúne las propuestas comprometidas con valores sociales y medioambientales ...'

Propuestas eco-eficaces que emplean materiales reutilizados como materia prima, dando especial valor al uso de materias que se adquieren en la naturaleza y pueden ser devueltas a la misma y que, por tanto, tienen un impacto positivo en el medio ambiente.





Preludi



Korxx



IKSK Design



Korxx



IKSK Design



IKSK Design



Design Park y la exposición 'Future of Kids Design' exhiben una muestra especial de mobiliario infantil.

Prensa Kind+Jugend

La creación de un ambiente inspirador y creativo desde la perspectiva del niño, es la directriz a seguir por la mayoría de los diseñadores de muebles para niños. Esta tendencia es asumida por Kind + Jugend, la feria más importante del mundo en equipamiento para bebés y niños. El núcleo central de la feria es la muestra Design Park presentada por Koelnmesse, en colaboración con la plataforma de diseño para niños Afili, que exhibe mobiliario infantil, juguetes y accesorios para el hogar, que se distinguen por un diseño inspirado y orientado al niño. Por otro lado, la exposición especial 'Future of kids design' muestra internacional de diez diseños y prototipos de muebles y juguetes para niños. Los desarrolladores se centran en aspectos como la estética, la funcionalidad, la seguridad, la sostenibilidad y la inocuidad ecológica. Finalizada la feria, un máximo de tres de los diseñadores que participan en la muestra contarán con el apoyo en el desarrollo de sus productos hasta que estén listos para salir al mercado.

'...Los fabricantes dan apoyo a los jóvenes diseñadores hasta que sus productos están listos para salir al mercado....'

Tras la buena acogida el año pasado del pre-estreno por parte de los profesionales de la industria internacional, la muestra Design Park en el pabellón 10.1 de la Feria de Colonia, refleja de nuevo el diseño contemporáneo para niños. Con todo ello, esta iniciativa de Koelnmesse y Afili pretende reflejar de forma precisa la tendencia actual hacia una mayor individualidad y estilo de vida en el equipamiento para bebés y niños.

'Future of kids design'

Un foco destacado en esta edición de Kind + Jugend ha sido la muestra especial 'Future of kids design'. Un equipo de asesores, compuesto por expertos en diseño y científicos, con participación de la Asociación de la Industria del Mueble Alemana (Verband der Deutschen Möbelindustrie, VDM) ya han seleccionado, de entre más de 50 presentaciones, diez objetos o conceptos que son excepcionales debido a su idea, su diseño y su naturaleza. Algunos de los prototipos seleccionados han sido producidos especialmente para la feria y han sido expuestos al público por primera vez.



Design Park



Kidskoje



Design Park



BlossOm



Erdwind GbR



Design Studio Niruk



Lina Design d.o.o.



Nestrocker



Littlesun GmbH



Coopers BVBA



Nestrocker



Los siguientes diseñadores y sus productos están representados en esta muestra:

1. Baukind (Alemania), Vielspiel Modul
2. iD studio Inka Dropmann (Alemania), Cradle-Rocker
3. Bianca Elgas (Alemania), Touch_Wood
4. Ellenbergerdesign (Alemania), Children's Furniture
5. IKSK (Francia), Sleepy Book
6. Innoarea Design Consulting (España), Bed & House
7. Kidskoje (Alemania), COYOTE
8. Anna Licata (Italia), MAVALA'
9. Tobias Lindenbeck (Alemania), LABLUDO
10. Dominik Lutz (Alemania), Lobbyist for Kids

Apoyo para el lanzamiento al mercado

Durante la feria, tres fabricantes de prestigio han actuado como promotores de proyectos seleccionando hasta tres prototipos que, desde su perspectiva, se distinguen por un concepto particularmente prometedor y con visión de futuro. Una vez finalizada la feria, los patrocinadores del proyecto tienen previsto desarrollar los conceptos de producción y negocio como ayuda para el lanzamiento del producto y apoyar al diseñador en los siguientes meses hasta que su producto está listo para salir al mercado. Por otra parte, la Feria de Colonia apoyará los tres ganadores de los premios ofreciéndoles un stand gratuito en Kind + Jugend 2015, y su inclusión en todos los medios de comunicación.

'..La feria ilustra todas las etapas de diseño de producto desde la idea inicial hasta su venta.....'

Con 'Future of kids design' y 'Design Park', Kind + Jugend 2014 da a todos los interesados una visión de la primera fase de desarrollo del producto, empezando por la construcción de prototipos, hasta la presentación de los productos ya listos para salir al mercado. Los diseñadores y todos los visitantes profesionales del stand especial "Young Innovative Companies", programa de financiación del Ministerio Federal de Economía y Tecnología, pueden echar un vistazo a qué aspecto tendrá el futuro.



iD Studio Inka Dropmann



Bianca Elgas



Anna Licata



Baukind



Dominik Lutz



Tobias Lindenbeck



IKSK



Kidskoje



Ellenbergerdesign



Innoarea Design Consulting S.L.



Tendencias en diseño para niños: metodología en la observación de tendencias.

Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo Franco

En el diseño de productos para niños las tendencias juegan un papel fundamental a la hora de generar propuestas estratégicas y con carácter innovador. El análisis de tendencias aporta una visión de futuro: proporciona una visión global sobre las claves que definen los estilos de vida, los cambios que se producen en el entorno y los nuevos modelos de consumo. Esas claves son el fruto de un análisis de diferentes entornos sobre los que se localiza y analiza información fundamental. Proponemos aquí cuatro entornos de análisis de información donde se generan las señales que definen las tendencias actuales y futuras del diseño.

Entorno uno: la Red.

El primer entorno de estudio que proponemos es la vigilancia en la red como instrumento para interpretar y analizar la información que puede aportar los indicios de una tendencia.

La elaboración de un sistema de vigilancia constante de fuentes de información on-line que permita la identificación, descodificación, filtrado y clasificación de referencias. Dichas referencias se obtienen a través de centros de interés, asociaciones, ferias, blogs y webs referentes al diseño, entornos profesionales, librerías especializadas y editoriales que sean referencia.

Entorno dos: las ferias.

En segundo lugar proponemos análisis en el contexto de las ferias comerciales de sectores concretos. Detección, filtrado y análisis de la información en base a criterios de diseño y de tendencia. Es importante revisar los filtrados que establecen las propias ferias como premios, books de tendencias o guías de productos innovadores. Pero no se debería olvidar rastrear las ferias en busca de nuevos indicios todavía no detectados.

A menudo el recorrido de la tendencia toma como punto de partida las empresas y a través de ellas, y de sus puntos de venta, llegan al gran público.

Entorno tres: otros sectores.

En tercer lugar proponemos la vigilancia de otros sectores tanto industriales como de otra naturaleza. Las tendencias están presentes en todos los ámbitos



Deliacreates



Dudley Co.



So-Hee Woo



Zanocchi & Starke



Rock & Pebble



Kukkia Co. Ltd



Nike



Deliacreates



Peleg Design Stuido



Omielife



Buggiesocks



Torafu Architects



(re)design



Kiwi Create



Dan Nguyen



PostlerFerguson



Toca Boca



Noelia Vallano



Lena Platonova



Peleg Design Studio



Le FabShop



Urban Graphic



Kiwa Suzuki



Caretex

de la cultura; puede ser un estado de ánimo y, no cabe duda, son una parte elemental en el entorno emocional, físico y psicológico. Por tanto, muy a menudo, se localizan en ámbitos no industriales como el arte, la música... Entender y discernir qué es lo que está sucediendo en otros contextos puede aportar claves sobre los cambios que se producen en ellos, los cambios que podrán suceder en nuestro sector y en qué medida nos puede afectar. Además, tener una visión actualizada de territorios industriales como: la tecnología, el hábitat, la automoción o la gastronomía puede aportar claves extrapolables a nuestro negocio.

Entorno cuatro: la sociedad.

Y por último, observar lo que se ve en la sociedad. Al margen de centrarse en los productos que se consumen y que se desean, el análisis de la evolución de la sociedad aporta claves para el diseño de nuevos productos y la detección de nuevas tendencias. Centrarse en la observación de los usuarios, usuarias, sus familias y sus entornos de referencia es clave para la detección temprana de tendencias emergentes. La observación social puede venir dada por estudios cuantitativos que, sin duda, aportan datos muy a considerar. Sin embargo es el estudio cualitativo, y en concreto el etnográfico, el que clarifica las actitudes que subyacen en el comportamiento de las personas innovadoras y que marcan las tendencias.

Entendemos las tendencias como los factores de cambio que se evidencian cada vez con más frecuencia en los patrones de comportamiento, en los entramados de valores y en los conjuntos de estilos de vida; es decir, entender los cambios para detectar oportunidades. La vigilancia de los entornos aquí propuestos es un proceso que permite detectar esos puntos de inflexión que marcan las nuevas direcciones. Un punto de partida a la hora de establecer estrategias competitivas para las que anticiparse al cambio resulta esencial.



Marta Grossi



Malota



Sergio Mendoza



Malota



Promostyl



TIME Magazine



Bianca Snow



Fuori Salone



Style Me Pretty



We Wood



Dille & Camille



Trunk Labs London



MeccanoHome



Pla Shoes



Huse of Hackney



Hermès



Colour Chanvre



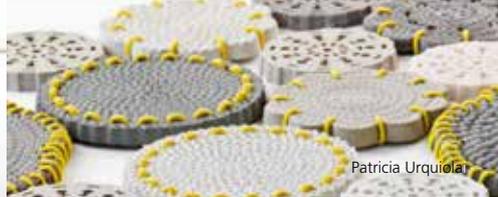
Promostyl



Eric T. White



Maxime Mellot



Patricia Urquiola



Maison&Objet



Vanity Fair



Tiger



Tim Defleur



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