



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

Nº 15. Mayo de 2015

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 15. Mayo de 2015
Ejemplar gratuito.
Edición semestral.
<http://areaplay.blogs.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

El cambio se está haciendo realidad.

Acabábamos el 2014 con la percepción de que las cosas estaban cambiando, tanto en la macro como en la microeconomía, y esos cambios estaban influyendo en el sector de productos para la infancia.

Este primer semestre de 2015 se puede ir corroborando que ese cambio se está produciendo y no solo en las grandes cifras que indican que el mercado de equipamiento infantil sigue creciendo en países emergentes como el sureste asiático o Europa oriental.

Para nosotros, el equipo editorial de AreaPlay, es igual de importante el cambio de percepción de las instituciones feriales que están dando cabida a más agentes innovadores del sector como son los jóvenes diseñadores. Siempre hemos defendido que los diseñadores noveles, aún siendo inexpertos en el sector, transmiten una percepción particular del mismo y proyectan su deseo de cómo deberían ser los productos del futuro según sus criterios estéticos y de estilo de vida.

También estamos convencidos que esta visión novel, va más allá de las tendencias empaquetadas que reagrupan iniciativas ya consolidadas e introducidas en el mercado. Ya comprobamos en el Trends&kids de 2014 que las propuestas de los jóvenes diseñadores superaban en innovación a los premios que otorga la feria de Nuremberg.

Este año la feria ha premiado a cuatro empresas de las 318 presentadas con sus respectivos productos de los 601 que compitieron.

En la categoría Baby&Infant (0-2 años) fue premiado Roll Around Rattles fabricado por Skip Hop. En la categoría PreSchool (3-5 años) fue Highwayfreak de Scoot & Ride el premiado. En la categoría SchoolKids (6-10 años) el Zoomer DINO de Spin Master International resultó el ganador. En la categoría Teenager&Family (a partir de 11 años) fue galardonado Hobbyzone Sport Cub SAFE de Horizon Hobby.

Quizás lo más novedoso ha sido la participación en la feria de los estudiantes de diseño de la tradicional escuela de Burg. Con el título ToyDesign 2020 - Talent Contest, 26 estudiantes de la escuela Burg Giebichenstein y Departamento de Diseño Dessau presentaron nuevas ideas de juguetes los niños más pequeños. La sección de juguetes de madera de la asociación alemana DVSI ha participado en la organización de este concurso y exposición.

En este primer número de 2015 vamos a desmenuzar las tendencias que hemos ido analizando tanto en la



Spielwarenmesse 2015 - Nürnberg

Feria de Nuremberg como en la Feria del Mueble de Milán. Efectivamente, en el contexto del prestigioso Salone del Mobile de Milán incluía en su edición de 2015 tres exposiciones relacionadas con el diseño para niños: Design for kids en Superstudio Piú, Kids Design Week en el Museo de la Ciencia, o Design in toys organizado por la propia Assogiocattoli. Es significativo que un evento de promoción internacional del diseño como el Salone de Milán y toda la oferta expositiva de la ciudad hayan detectado que hay un sector de la población que va en aumento, que se interesa por el diseño para los niños, desde los juguetes a los muebles que utilizan. Incluso los grandes fabricantes de muebles ya identificaron años atrás que el sector infantil era un nicho muy potente por la convicción de los padres en la importancia del diseño para el bienestar de la familia.

La atención a diferentes sectores que confluyen en el público infantil nos está permitiendo descubrir agentes nuevos, canales más innovadores y formas diferentes de enfocar el negocio. La ley de la innovación que lo que no hagas tú lo harán otros en tu lugar, se está cumpliendo. Y de eso es lo que queremos hablar en este número.

Frente a la visión reducida de la Feria que concentra las tendencias en tres grandes grupos, desde AreaPlay pretendemos dar una visión más amplia y sugerente para identificar oportunidades para nuevos productos.

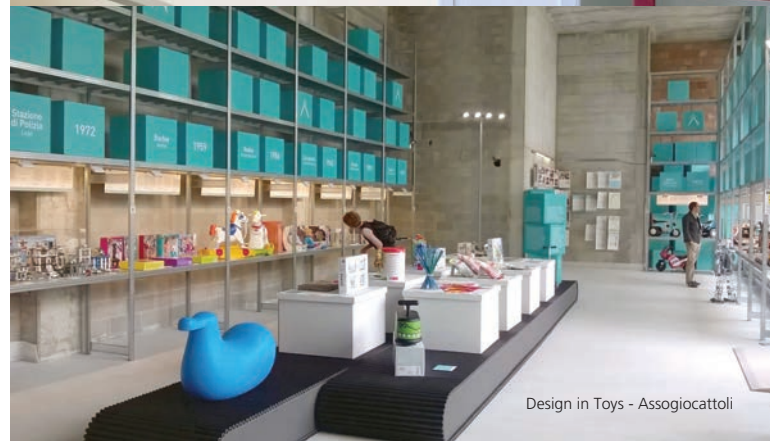
Las líneas propuestas por la TrendsGallery son los pequeños científicos que agrupan a todos los juguetes que introducen a los niños en la ciencia y en la tecnología a través del juego. El segundo grupo sería los juegos de creatividad. Con el título Express Yourself, se incluyen todos los productos que inducen a desarrollar el talento creativo tanto de niños como de adultos para que descubran los talentos personales. Quizás la más sugerente es la línea Más allá de la realidad, que introduce los juguetes accesorios o impresoras 3D que generan una nueva realidad utilizando medios electrónicos y virtuales.

Fieles a nuestra tradición innovadora, vocación didáctica y necesidad práctica proponemos estos contenidos para este número. Y siempre con el deseo que aporte ideas para nuestras empresas y sigan la estela de innovación. El cambio real también les puede beneficiar si saben entender las claves.

Gabriel Songel, *Editor*



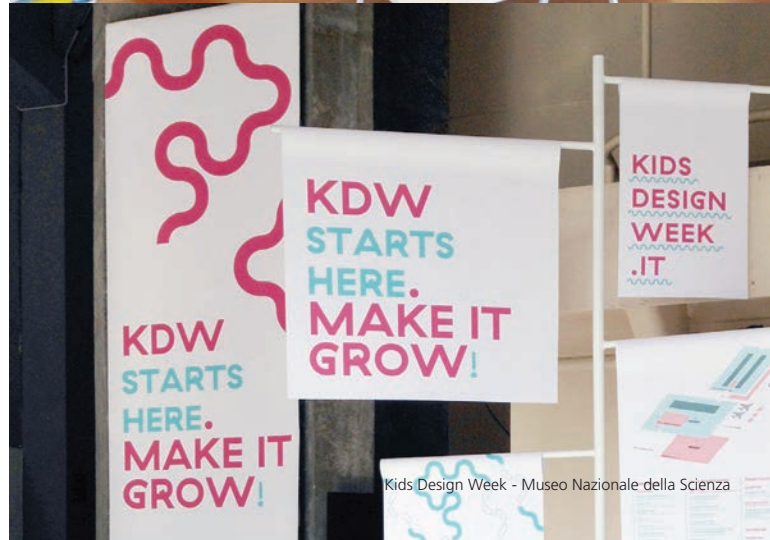
Superdesign Show 2015 - Superstudio



Design in Toys - Assogiocattoli



Kids Design Week - Afili



Kids Design Week - Museo Nazionale della Scienza

NEXUS Kids Trends Book Summary 2015

Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo Franco

Una de las principales áreas de actividad de NEXUS Design Centre está basada en la investigación en tendencias que incluye la observación, la detección, el análisis y la elaboración de estudios relacionados con las áreas del diseño. Kids Trends Book es el resultado de la exploración llevada a cabo por el equipo de trabajo de NEXUS Design Centre en torno a las tendencias en diseño para juguetes. Un análisis basado en: la observación de diferentes entornos comerciales como ferias internacionales (Nürnberg Spielwarenmesse, Salone del Mobile Milano y Fuorisalone) o puntos de venta especializados y/o emblemáticos, la vigilancia de canales on-line de información, venta y distribución de productos, el análisis de otros sectores tangenciales como la decoración, etc. así como la visión panorámica de la sociedad, los usuarios, sus familias y los entornos que les rodean y que son su referencia.

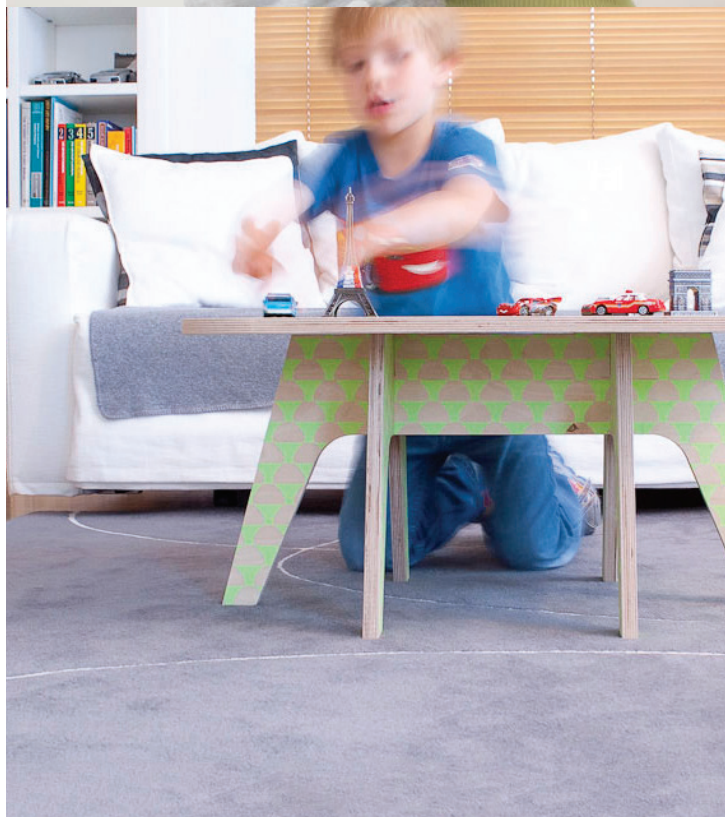
El resultado de esta exploración son nueve tendencias que se describen a continuación:

360° Design

El ocio como gran negocio ha sido una constante en los análisis de tendencias del sector del juguete desde hace años. En esta ocasión, se observa cómo los agentes que antes se entendían como competencia se convierten ahora en potenciadores de nuevas oportunidades de negocio con los que se establecen múltiples puntos de sinergia que pueden dinamizar el sector. En este sentido, se extiende la idea de diseño no sólo centrado en los juguetes, sino a otros entornos como el de los complementos y los accesorios de decoración o el del mobiliario, generando colecciones completas donde se aplica la misma estética o concepto gráfico a cada pieza, lo cual aporta un aspecto coordinado a la colección.

'... Se extiende la idea de diseño a otros entornos como el del mobiliario.'

La marca reúne los valores que la empresa representa y la razón por la que el público reconoce su producto. Esta tendencia potencia la idea de imagen de marca aplicada a todos sus componentes como parte de los elementos de una identidad corporativa, consiguiendo que el consumidor reconozca e identifique la empresa desde el propio producto.





Plan Toys

Djeco



Julica



Studio Delle Alpi



Spielburg



Studio Delle Alpi



Djeco



Plan Toys

100% Diseño

La industria creativa, y en especial el diseño, tiene todavía mucho que decir en cuanto a juguetes se refiere. La sociedad y los estilos de vida de las familias van evolucionando y los productos deben dar respuesta a sus deseos y expectativas. A continuación se muestra una selección de empresas que ofrecen al mercado productos con un fuerte componente de diseño de producto.

Existen dos premisas que se contemplan a priori. Para empezar se muestran empresas con componente de diseño industrial y se verá cómo se llegan a confundir con empresas del sector del mueble que arrancan líneas de productos para niños más allá de los muebles. En una segunda incursión tenemos los casos de empresas que se centran en el diseño gráfico y en la ilustración.

La ilustración está cada vez más presente en el sector. De hecho, es una realidad el incremento de imagen gráfica que se viene dando en los últimos años. La demanda de infografías e ilustraciones se percibe en cualquier sector y, por supuesto, también en el juguete.

People Centered Toys

La tendencia "People centred toys" está, en gran medida, relacionada con la constante sociológica de los consumidores expertos. Concretamente, nace de las iniciativas de educadores, padres y ciertos colectivos que tienen contacto habitual con el usuario y detectan nuevos campos a explorar. Desde esta premisa las iniciativas se podrían entender como juguetes para centros educativos o médicos pero pueden ir más allá.

En la misma línea, se originan ciertos estilos de vida que marcan tendencia y que empiezan a estar presentes en el sector. Juguetes que parten de la observación de la sociedad y sus nuevas connotaciones. La práctica de deportes alternativos y vinculados a una vida sana está en auge. Los adultos occidentales, en su mayoría mujeres, han incrementado la práctica de yoga y pilates en los últimos años. Éstas familias, por tanto, son muy sensibles a productos que obedezcan a sus deseos. Además detectar las señales emergentes en la sociedad posiciona a las empresas como líderes de una tendencia en auge.





Magis



Kid O



Moluk



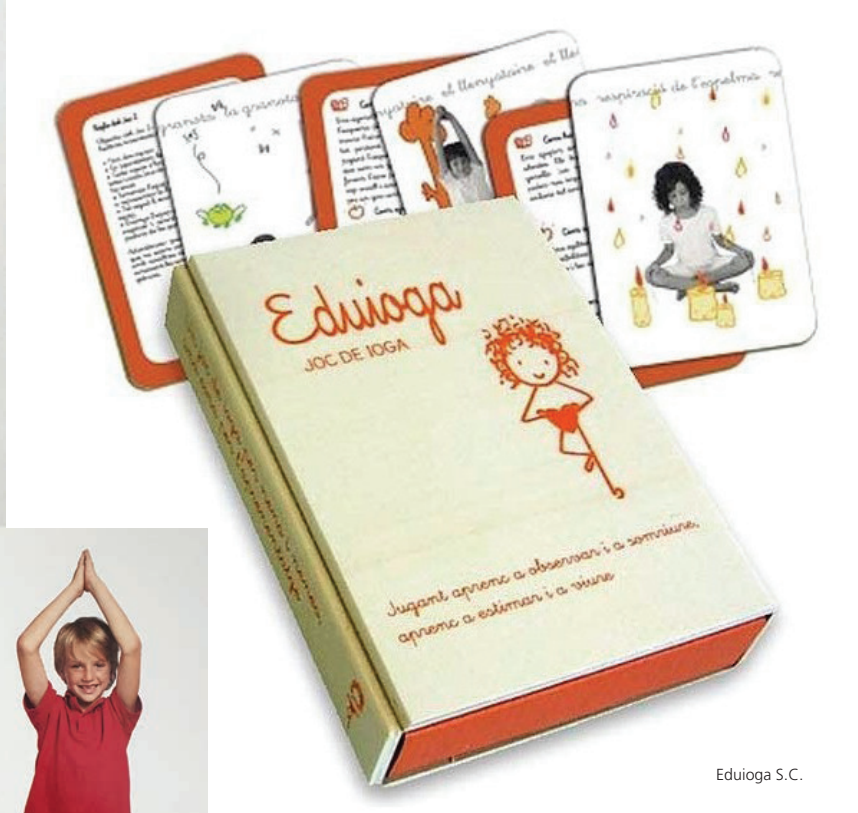
Magis



Kid O



Dusyma



Eduioga S.C.



Dusyma



Upside Down Games



Dusyma



escalzaporelparque

Del storytelling al storyplaying

El relato como eje estructurador es una constante que se repite en cualquier tipo de juego. "Del storytelling al storyplaying" va más allá de esta constante con juguetes que son cuentos y cuentos que son juguetes.

'El relato es la forma más ancestral de ocio. (...) Aquí se apunta la conexión directa entre contar un cuento y vivirlo, hacerlo tu propia historia.'

Contar historias es una tradición en cualquier cultura. La idea de representarlas a través del juego también es muy habitual y la idea de generar escenarios puede ser un punto de partida muy creativo. Cómo los personajes salen físicamente de los cuentos y forman parte de tu propia historia es una propuesta.

El relato es la forma más ancestral de ocio. Desde la Grecia clásica contar historias, cantarlas o representarlas ha sido y es, todavía hoy, una forma de entretenimiento. Aquí se apunta la conexión directa entre contar un cuento y vivirlo, hacerlo tu propia historia. Así es cómo aparece el carácter lúdico y, por tanto, vinculable al juego. Y es aplicable a cualquier sector, desde juguetes de cartón hasta impresiones 3D, pasando por jugar a contar historias con galletas.

Folkture

Desde diferentes regiones geográficas se viene detectando una tendencia emergente: pensar en local para llegar al global. El folklore y la cultura confluyen con el diseño y atraviesan fronteras a lo largo y ancho de todo el planeta. Un concepto que hemos denominado folkture.

'...pensar en el local para llegar al global. El folklore y la cultura confluyen con el diseño...'

Todos los casos expuestos en FOLKTURE son la conjunción de varios elementos: la lectura de una tradición muy arraigada, la implantación de un diseño contemporáneo y en algunos casos de una ilustración muy detallista y, por último, mucho sentido del humor. Todos ellos con una connotación lúdica y alegre partir de iniciativas muy locales.



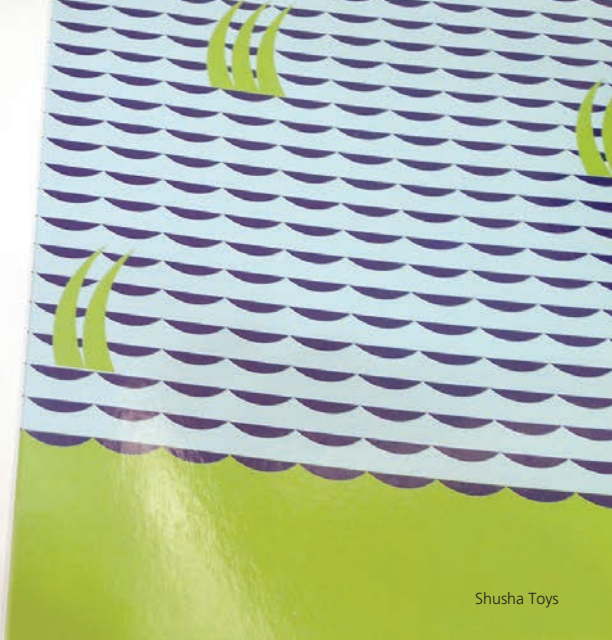


Helen Piercy Animation Studio



Дама с рыжими
решила освежиться
Ей так понравилось
что она превратилась

The red
to fr
She liked
she t



Shusha Toys



Griflens Interactive Story Beads



Milaniwood



Nogaravin



Babkohra de Kyjatice



El nan casteller



Omm Design

Mister Piñata

Tecnología creativa

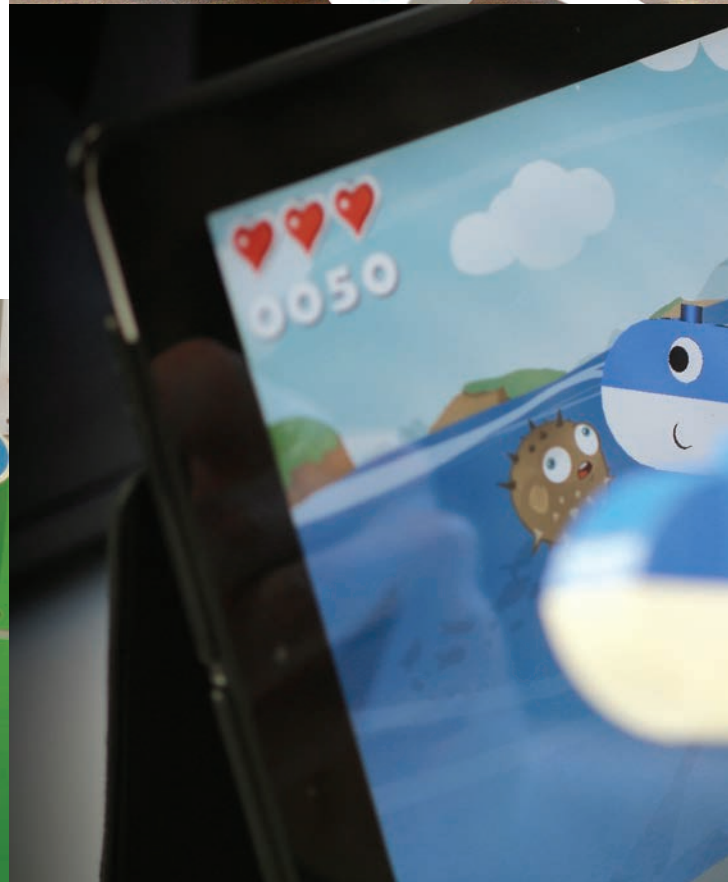
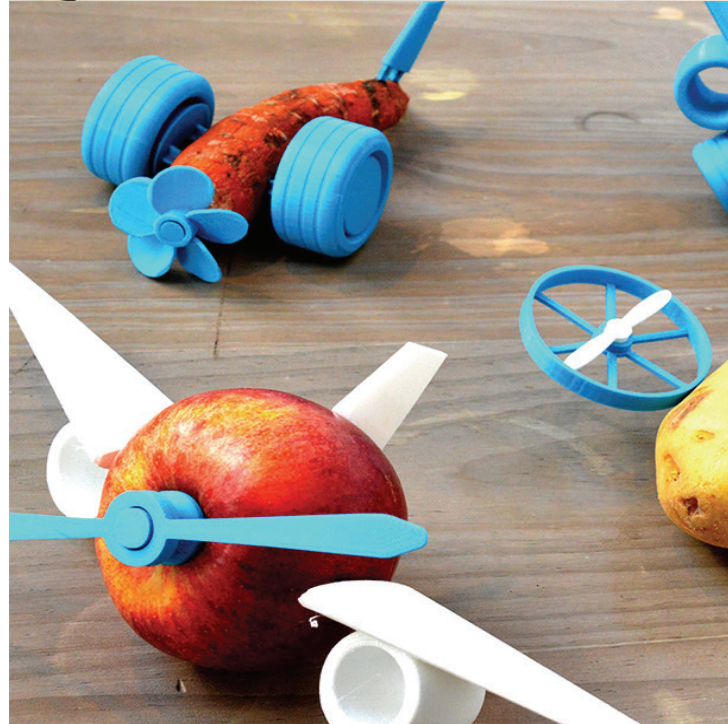
La tecnología es creativa. En los últimos años desde fundaciones como la de Telefónica o desde los centros escolares se vienen desarrollando actividades que vinculan el conocimiento técnico con la creatividad. La sociedad no es ajena a esta tendencia que está en auge. Además el papel femenino está cada vez más consolidado a nivel profesional y de investigación y, por tanto, parece lógico que los niños y niñas se fijen en estos referentes. La tecnología es una herramienta creativa limpia y ecológica. Por tanto, la apariencia de los productos es importante para responder al estilo de vida de muchas familias concienciadas con un mundo más limpio gracias a las energías alternativas y a una tecnología responsable.

'La tecnología es una herramienta creativa limpia y ecológica...'

Desde el sector del juguete están surgiendo muchas iniciativas. Vamos a exponer las que, desde nuestro modo de ver, conjugan en buena medida los factores técnicos y la creatividad.

Tecnología pura

Los juguetes responden a la pura tecnología. El sector tecnológico evoluciona muy rápido y las empresas jugueteras que quieren estar a la última permanecen pendientes de los últimos avances. Hemos seleccionado algunos productos que desde nuestra visión aportan no sólo tecnología sino también estilo.





Koa Koa



Plan Toys



Plan Toys



Le Fabshop



Koa Koa



Gigo



Geomag

Casas para jugar

La polarización del sector del juguete facilita una revisión de los valores tradicionales del juego. Los conocidos como "juguetes de toda la vida" tienen una oportunidad única en el actual periodo histórico donde la sociedad vive con más tecnología que nunca.

'Los juguetes tradicionales (...) experimentan una adaptación estética cada vez más demandada por los usuarios y sus familias.'

Los juguetes tradicionales están evolucionando desde dos premisas. Por un lado experimentan una adaptación estética cada vez más demandada por los usuarios y sus familias. Pero también, el diseño se hace patente con el desarrollo proyectual centrado en aportar más juego. Juguetes tradicionales sí, pero con algunas matizaciones.

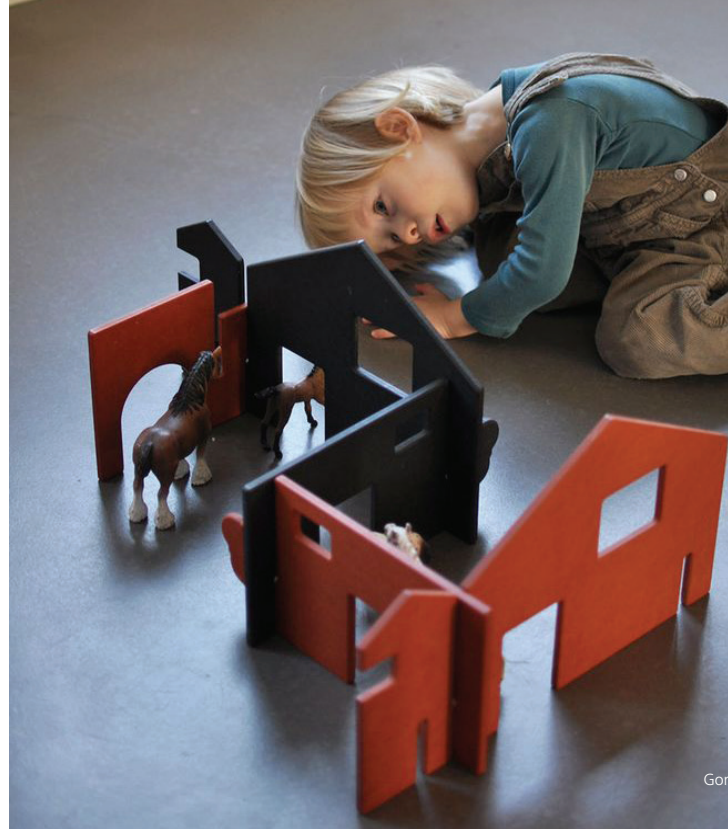
Puntería

La puntería es divertida porque trata sobre la habilidad que muestran niños y niñas para apuntar al blanco y acertar. Esta actividad encuentra infinidad de versiones en cualquier cultura del mundo. Muchos de esos juegos se han convertido en juguetes que se han ido renovando con el paso del tiempo.

'Esta actividad encuentra infinidad de versiones en cualquier cultura del mundo'

Los acabados en el uso del color, en la combinación de materiales y en las ilustraciones son una clara respuesta a un estilo de vida en consonancia con la tradición y la vida al aire libre.

Los casos que se analizan están marcando tendencia. En la mayoría se trata de empresas con una fuerte intención diseñadora y con una visión contemporánea a los productos tradicionales.





Dusyma



mini

to Books



Innedit Kids



Italian Toy



Buiten Speel



Milaniwood



Quut



Kid O



Milaniwood



Un paseo por Design Library Milano.

Patricia Rodrigo Franco. NEXUS Design Centre.

Desde 2006, los habitantes de la ciudad de Milán tienen la ventaja de disponer de una biblioteca dedicada exclusivamente al diseño: Design Library.

Con motivo de la exposición Kids Design Week celebrada durante la semana del Salone del Mobile, el pasado mes de Abril viajamos a Milán donde tuvimos el privilegio de visitar las instalaciones principales de esta biblioteca singular construida con el respaldo de un prestigioso elenco de patrocinadores¹ en uno de los barrios emergentes de la ciudad.

Planteada como una Asociación Cultural, Design Library cumple con creces las expectativas de cualquier diseñador que necesite documentarse para un proyecto o simplemente darse un baño de cultura del diseño.

La historia

Inicialmente, Design Library nace de la contribución de fondos bibliográficos y de hemeroteca de algunos diseñadores y en particular de una extensa colección de libros y revistas patrimonio de una de las familias más influyentes en el sector del diseño italiano, los Castelli, fundadores de la empresa Kartell².

Unos fondos iniciales que se duplicaron en poco tiempo gracias al esfuerzo de sus responsables, Lorenzo Piazzi y Stefania Silvestri, quienes visitaron durante algún tiempo numerosos estudios de diseño con el objetivo de reunir contenidos en donación para la biblioteca.

1. Han contribuido como sponsors a la realización de DesignLibrary: Alcantara, Alessi, Alias, Antoniolupi, Arealite, Artemide, Boffi, Bose, BT, Bticino, Bystell, Cappellini, Cini&Nils, Danese Milano, Disano Illuminazione, Edra, Electrolux, Fantoni, Fratelli Folcio, Foscarini, Fosnova, Gobbetto, Jansen, Kartell, Knoll, Luce Plan, LEA Ceramiche, LIDI, Living Divani, LualdiPorte, LucePlan, Magis, Mumble, Mumble, Nava, Oikos, Olivari, Olivetti, Pioneer, Pedrali, Pioneer, Produzione Privata, Rancilio, Regolo Style, Saint-Gobain Glass, Samsung, Trakett, Trakit, Valcucine, Ycami, Zucchetti.

2. Empresa líder en el mundo del diseño, fundada en 1949 por Giulio Castelli y presidida en la actualidad por Claudio Luti, es una de las marcas más simbólicas del ámbito de la decoración Made in Italy. Kartell, se encuentra entre las primeras empresas europeas que ha utilizado materiales plásticos para fabricar muebles de diseño, complementos de decoración y accesorios para el hogar.

El presente

Desde entonces DesignLibrary se dedica a localizar, registrar y catalogar libros, revistas y catálogos comerciales relativos al campo del diseño, desde los primeros años del 1.900 hasta la actualidad.

La iniciativa que cuenta con el apoyo de las asociaciones ADI³ y AIAP⁴ como principales benefactores, representa la colección más importante sobre el campo del diseño en todo el territorio italiano. Todos sus fondos provienen de donaciones a la Asociación Cultural Design Library⁵ encabezada por entes, fundaciones, editoriales, estudios de arquitectura y particulares y que cuenta ya con más de 1.800 asociados, principalmente arquitectos y diseñadores profesionales y estudiantes. Un gran porcentaje de sus miembros asociados se compone de estudiantes extranjeros que asisten a escuelas de diseño y escuelas de arquitectura en Milán.

El catálogo general más reciente del archivo de la biblioteca, superaba los 18.200 ejemplares

3. ADI - Associazione per il Disegno Industriale.

4. AIAP - Associazione Italiana Design della Comunicazione Visiva.

5. Donantes que han contribuido aportando libros y revistas a DesignLibrary: Alberto Bassi, Alessandra Laudati, Anna Casati, Anna Ferrieri Castelli, Art Book, Cesare Secondi, Clara Mantica, Corraini Arte Contemporanea Edizioni, Cosmit, Cristina Morozzi, Daniele Lorenzon, Design-italia, Editrice Abitare, Segesta, Ergo per comunicare all'estero, Francesco Fois, Franco Angeli Edizioni, Giulio Castelli, Luca Fois, Manuela Cifarelli, Map, Marco Piva Studio, Marta Meda, Massimo Morozzi, Nicola Castelli, Ordine degli architetti, Patrizia Scarzella, Raimonda Riccini, Tersilla Giacobone y Valerio Castelli. Editoriales que han colaborado aportando libros y revistas a DesignLibrary: Abitare, Agepe, Alberto Greco Editore, Apogeo, Allemandi, Auto&Design, BagnoDesign, Clean, Corraini, Cosmit, DDE, Domus Academy, Editoriale Domus, Editrice Compositori, Editrice Habitat, Edizioni Fiera Milano, Edizioni Rdesignpress, Ergonomia, Electa, Feltrinelli, Franaco Angeli, Hachette, Hoepli, Ikon Editrice, Il Sole 24 Ore, Impackt, Interini, IQD Inside Quality Design, Label, L'Arca, Laterza, Lupetti, Mancosu, Marsilio, Mondadori, Motta Architettura, Polidesign, Popai, RCS, Reed Business, Silvana Editoriale y Skira. Editoriales internacionales que han colaborado aportando libros y revistas a DesignLibrary: Arnoldsche Art Publishers, Assouline, Azure, Blueprint, Clear Magazine, Detail, Frame, Icon, I.D., Intramuros, Monitor Magazine, Objekt, Permanent Food, Phaidon, Select Magazine, Surface, StylePark, Taschen y The Mix Residence.



temáticos que se exponen en copia única en su sede de Milán y que cuenta con varias colecciones completas de publicaciones históricas como, por ejemplo, la reconocida revista Domus.

De forma paralela a la labor de biblioteca, Design Library promueve la cultura del diseño a través de una intensa actividad de encuentros, debates, conferencias y exposiciones entre los que se encuentran sus famosos "Giovedì del Design", un evento semanal, que consiste en la visita de personalidades destacadas en el campo del Diseño y la Cultura del Proyecto. Expertos que han contribuido con productos innovadores o nuevas estrategias a la investigación más avanzada en el campo. Una cita donde el público se encuentra con los principales actores del sector: diseñadores, arquitectos o propietarios de empresas⁶ y que cuenta ya en su canal propio Ustream⁷ que atesora una cifra de visualizaciones superior a 3.000.

Design Library cuenta con dos sucursales fuera del territorio italiano. La primera ubicada en Shangai, fue inaugurada un año después de su apertura en Milán y en segundo lugar el espacio abierto hace pocos años en la ciudad de Estambul.

Design Library como centro de cultura promueve también la creación de redes - con universidades, escuelas de diseño y empresas - que den vida a un lugar de encuentro, a través del mecanismo virtual del open source: compartir el conocimiento a través de un proceso democrático de intercambio de ideas.

6. Algunos de los arquitectos, diseñadores y conservadores involucrados en los eventos culturales de DesignLibrary son: Michele De Lucchi, Cini Boeri, Ross Lovegrove, Marie Laure Jousset, Piero Lissoni, Daniel Libeskind, Mario Bellini, Alessandro Mendini, Matali Crasset, Patricia Urquiola, Franco Raggi, Giulio Iacchetti, Joseph Grima, Roberto Palomba y Ludovica Serafini, Alberto Meda, Paolo Rizzato, Alberto Bassi, Aldo Cibic, Denis Santachiara, Antonio Citterio, Cristina Morozzi, Mateo Ragni, Paola Navone, Italo Rota, Marc Sadler, Alfredo Haerberli, Mario Cucinella, Odoardo Fioravanti, Lorenzo Palmeri, Artur dell'Acqua Bellavitis, Enzo Mari, Konstantin Grcic, Valerio Castelli, Martí Guixé, Sestu y Shinobu Ito, Francisco Gomez Az, Dave Malouf, Víctor Margolin, Richard Buchanan, Raw Edges, Carlotta de Bevilacqua y Andrea Branzi.

7. Canal Ustream Design Library donde el público puede visualizar todas sus ediciones: <http://www.ustream.tv/channel/design-library>.

El futuro: Digital Design Library

Según los responsables de la Design Library, la experiencia internacional que ha registrado esta biblioteca en los últimos años, señala una demanda creciente para el intercambio y el acceso al contenido de este archivo desde cualquier lugar en el mundo. Para satisfacer esta demanda, se propone el proyecto de digitalización como principal herramienta de difusión a nivel global: Digital Design Library pretende ser el primer motor de búsqueda temático *on-line* dedicado íntegramente al campo del diseño.

Un proyecto que supondrá además la incorporación de una nueva comunidad *on-line* de miembros asociados, que se sumará a la comunidad física de miembros ya existente. Lo cual implica la posibilidad de aumentar el mecanismo de sostenibilidad de la actividad cultural y la mejora de ésta.

El resultado es una plataforma de motores de búsqueda móvil, de texto completo, donde hacer investigación temática visualizada en cuatro categorías: libros, revistas, videos y audio. Una biblioteca digital donde los usuarios pueden visualizar, guardar y también compartir sus búsquedas mediante el uso de redes sociales y los medios disponibles en la web.

La actividad de la biblioteca es la base sólida sobre la que asienta el proyecto Design Library como soporte fundamental de su actividad. Una vez consolidada la iniciativa se ha ido ampliando el espectro de los intereses de la entidad, haciendo incursiones a territorios vecinos, en términos de actividades específicas de contenido cultural.

Sin olvidar el objetivo principal: promover, registrar, difundir, apoyar, nutrir y fomentar la creatividad y la actividad del diseño, Design Library se ha consolidado como un lugar de encuentro para el debate, el estudio y la investigación. Un espacio en crecimiento que fomenta el talento de los jóvenes y la calidad de la experiencia de los más innovadores en el sector⁸.

8. Fuentes consultadas:

Sitio web Design Library <http://www.designlibrary.it/>
ALFEJ, P. y Favazzo, A. Nuovo spazi dell'economia urbana. Imprese & città N 03 - Primavera 2014: Rivista della Camera di Commercio. ISSN 2283-401X. Guerini e Associati. Milano, 2014. pp 76-77.



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

<http://areaplay.blogs.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