



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

Nº 16 Diciembre 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 16. Diciembre 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.*

Fotografía eventos:

Miguel Ángel Ortells - MAO.

Editorial

Nueva edición de /trends&kids/.

Centramos el contenido de este número con la actividad desarrollada en torno a la segunda edición del evento /trends&kids/ que se celebró el 21 de octubre en Las Naves, Espacio de innovación y creación de la ciudad de Valencia.

Trends & Kids es una iniciativa de Nexus Design Centre de la Universitat Politècnica de València para la detección de tendencias para niños y su difusión a través de cuatro medios:

- Exposición de proyectos de innovación
- Encuentro diseñadores con empresas
- Jornada de tendencias
- Publicación recopilatoria de las acciones anteriores.

La actividad se fundamenta en la experiencia del IGD Grupo de Investigación y Gestión del Diseño de la UPV en el análisis de tendencias en el sector juguetero, que se ha materializado en el portal de tendencias Spora desde 2011, donde se realizó el primer encuentro de empresas con diseñadores.

/trends&kids/ es, por tanto, una iniciativa de divulgación de los resultados de la investigación en diseño de productos para la infancia.

Este año la AEFJ ha planteado el programa de la jornada /trends&kids/ como una oportunidad para descubrir las últimas tecnologías aplicadas al sector juguetero y las tendencias que pisarán fuerte en los próximos años. El principal objetivo de la jornada ha sido dar a conocer a las empresas todas las posibilidades que la tecnología les brinda para estar presentes en los juguetes del mañana. Y para ello se ha reunido a un grupo de expertos entre los que se encontraban María Costa AIJU, Adam Jorquer LOS HACEDORES, José Luis Navarro INMEDIASTUDIO, Gabriel Songel y Beatriz García Prósper UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA, Yago Fandiño RTVE y Eva Toledo PADIMA. Las presentaciones, se han enfocado en torno a tres aspectos clave: el movimiento maker y la personalización de los juguetes a través de las impresoras 3D, los entornos inmersivos en el juego y la generación de contenidos transmedia.

Además en esta jornada se ha presentado el cuaderno de tendencias KIDS Trends Book 2018 realizado por los componentes de Nexus Design Centre de la UPV,



Beatriz García Prósper, Patricia Rodrigo y yo mismo y concertado con Ursula Uría de GV Lines, expertos en distribución de cuadernos de tendencias. Gran parte del contenido de este cuaderno de tendencias se ha realizado después de haber recorrido las ferias internacionales del juguete de Nuremberg, la del mueble de Milán y la de puericultura en Colonia. Se ha pretendido dar una visión transversal al equipamiento infantil a través de las diferentes ferias europeas, en la línea de los planteamientos estratégicos de AreaPlay desde el inicio.

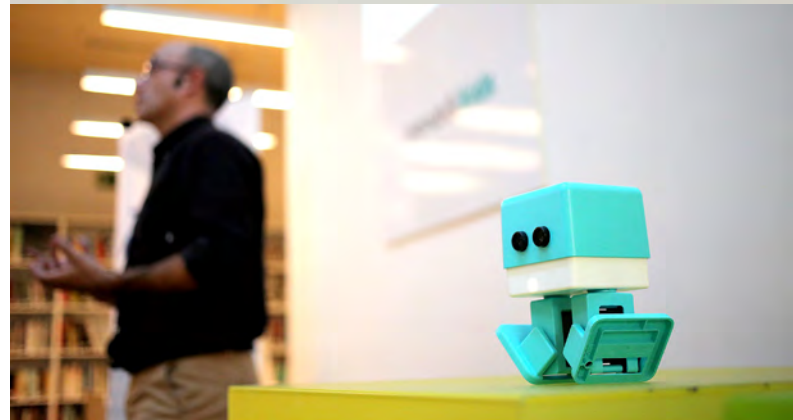
En la edición de 2015, presentamos un ejemplo práctico de la investigación aplicada al diseño de nuevos productos de forma prospectiva, esperando que tengan una proyección en el futuro. El tema que ilustra esta orientación son los juegos de puntería, con los siguientes recursos de innovación:

- Los portales de tendencias que son observados con criterio analítico.
- Los juguetes nuevos, y el seguimiento de las empresas que los producen con una mirada crítica.
- Los nuevos diseñadores, que transmiten sus miradas emergentes y su entendimiento del sector.

En esta edición vuelve a colaborar AEFJ en la organización de la jornada de tendencias, mientras que el Aula de Infancia y Adolescencia de la UPV y la ETSID Escuela Técnica Superior de ingeniería del Diseño de la UPV han colaborado en la exposición de proyectos de innovación. Se presentan 18 propuestas de innovación en juguetes de puntería realizados por alumnos del curso sobre diseño de juguetes dirigido por la profesora Beatriz García Prósper.

Entendemos que este ejercicio de sinergia entre instituciones y de innovación abierta son vías para el futuro de este sector y para el desarrollo profesional de los jóvenes diseñadores. Para los profesores e investigadores de la UPV es un nuevo reto de vincular la investigación básica del análisis de tendencias con la aplicada al desarrollo de nuevos productos. Es el resultado de una actitud innovadora, de un proceso de constante aprendizaje, validado por el entorno industrial. Es, en definitiva, una forma de entender la calidad de la enseñanza y la investigación en diseño.

Gabriel Songel, Editor



Exposición y encuentro /trends&kids/ 2015 entre diseñadores y empresas.

Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo Franco

El pasado 21 de Octubre se celebró la exposición y el encuentro /trends&kids/ entre diseñadores y empresas organizado por NEXUS Design Centre con la colaboración con la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes - AEFJ.

Este año en /trends&kids/ hemos contado con la participación de dieciocho proyectos presentados por diseñadores noveles formados en la Universitat Politècnica de València. Y hemos tenido la oportunidad de entender el potencial de dichas propuestas a través de la exposición que ha tenido lugar en Las Naves - Espai d'innovació i creació.

Por medio del diseño, las tendencias se materializan en productos reales. Los diseñadores que han participado en la exposición tomaron como punto de partida los juegos de puntería, haciendo una re-lectura que les daba una apariencia mas acorde con los estilos de vida actuales y por otro lado desarrollando/ampliando la propia dinámica de juego.

De este modo hemos visto juegos de puntería que son disfraces, juegos que pueden desarrollarse en diferentes entornos, otros que son mas poéticos y nos llevan a ambientes de cuento donde la historia es importante e incluso los que desarrollan la movilidad física y están mas cercanos al deporte.

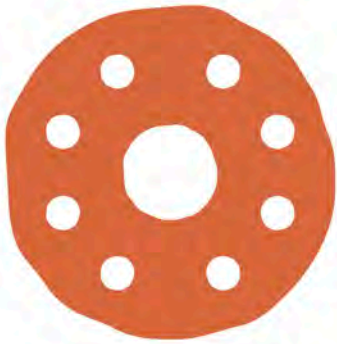
El encuentro se desarrolló durante una hora y media en la que los diseñadores tomaron contacto con empresas como Gonher, Play by Play, Cefa Toys, Comansi, Todoideas, Muñecas Arias, Miniland, Juguetes Cayro, Injusa, Famosa o Caludio Reig, a las que mostraron sus proyectos y de las que recibieron sus feedback, que sin duda les serán de gran ayuda para futuros proyectos.

Una oportunidad para acercar la Universidad al entorno empresarial que permite también a las empresas situarse frente a planteamientos basados en el conocimiento y les pone en contacto directo con el valor de la innovación y sus procesos.

A través de este tipo de iniciativas, NEXUS Design Centre pretende aglutinar a los agentes implicados en el proceso de diseño de productos infantiles, con el objetivo de provocar la comprensión del entorno, estimular su interpretación y finalmente activar la búsqueda de oportunidades.



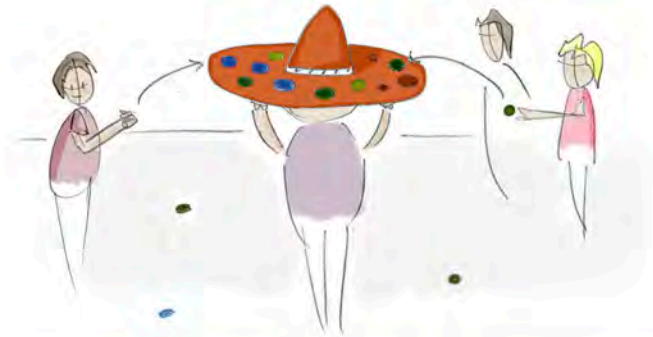




ÁNDALE!

Ándale es un juguete colectivo que consta de dos elementos: una pieza para ponerse y un conjunto de bolas con las que practicar la puntería. El elemento-disfraz es un sombrero de ala ancha, inspirado en el típico sombrero de charro mejicano, que presenta una serie de orificios posicionados en el ala. El juego consiste en encestar desde cierta distancia las bolas en los agujeros del sombrero.

Rosa Jiménez Arenas
Carolina Pastor Tudela



ÁRBOL

Árbol es un juguete indicado para edades entre 4 y 8 años, que ofrece diferentes dinámicas de juego a explorar. El juego consta de varios elementos independientes y desmontables: una base basculante de polipropileno, un palo telescópico de aluminio, 4 aros y 2 bolas. Árbol potencia el juego en equipo y otras habilidades motrices como la coordinación y la puntería. Sus formas abstractas y sus colores planos permiten al niño la labor de ser el inventor de su propio juego.

Alcyone Romero Gräter
Pablo Valiente Ausina



catch-us



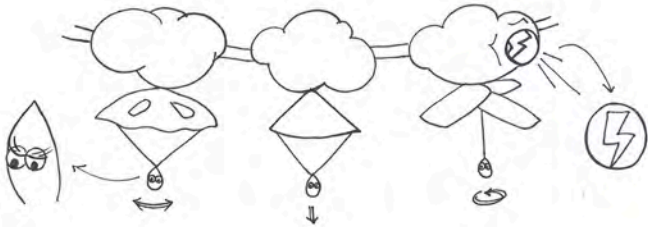
Catch Us es un juguete modular que permite desarrollar la puntería del niño, teniendo siempre presente el concepto de equilibrio. Con tan solo siete piezas, pueden construirse distintos cactus con multitud de formas, sobre las que se lanzarán aros intentando engancharlos sin que éstas se caigan. Para uso individual o colectivo, Catch Us desarrolla la creatividad y permite inventar infinitas construcciones y formas de juego.

María Planes
Isabel Fuster





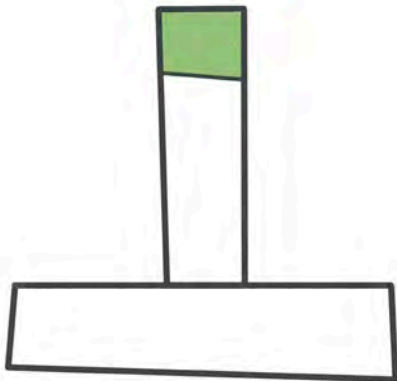
cloudi



Cloudi es un juguete basado en el ciclo del agua. Indicado para niños de 4 a 6 años, el juego consta de varias piezas que representan los elementos protagonistas del ciclo: rayo, nubes, gotas, etc. A través de un juego de puntería los niños hacen llover visualizando el recorrido que atraviesa una gota de agua: tres nubes sujetas a una cuerda, giran al golpearlas con una pelota para dejar caer las gotas paracaidistas.

María Isabel Alonso Serrano
Mónica Díaz Moro

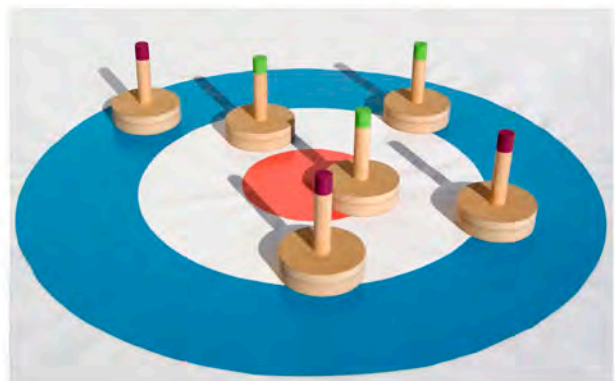




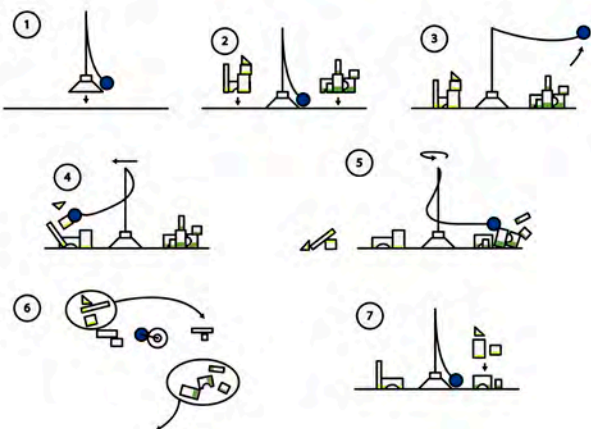
CURLIK

Curlik es un juego colectivo que combina varios elementos: por un lado el set de piezas para lanzar fabricadas en madera y por otro lado la superficie de juego elaborada material textil recubierto con fibras de plástico. Indicado para edades entre 8 y 10 años, Curlik es un juego de doble puntería en el que se combinan dos dinámicas distintas: coordinar el impulso y la dirección para colocar las piezas en la diana y calcular la distancia y la inclinación para acertar con los aros en las piezas del contrario.

Jorge Monfort García-Vivó
Salvador Peris Sendra

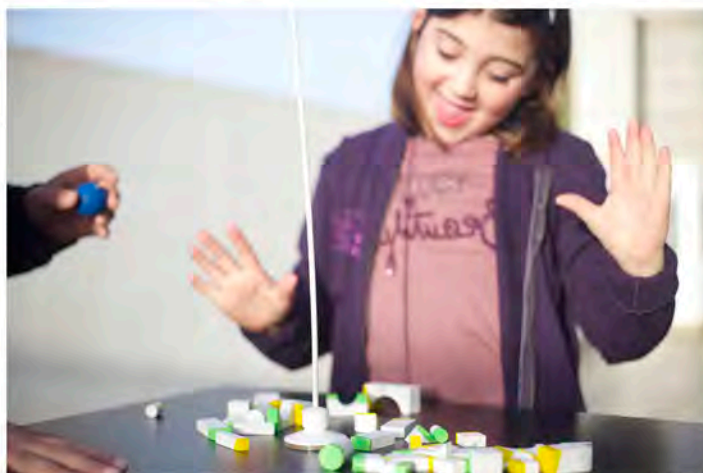


DUMBIE BALL

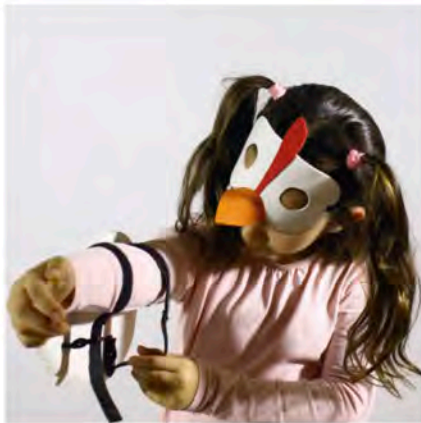


Dumbie ball es un juego de estrategia y habilidad. Primero tendrás que montar tus fichas y después lanzar la bola de demolición para derribar las de tu adversario. ¡Pero cuidado! la bola no siempre obedece y en ocasiones se volverá en tu contra, así que piénsatelo dos veces antes de lanzar, no sea que destruyas tu estructura y te quedes sin fichas.

Mar García Pascó
Andrea Mestre del Pino



Hen Pong



Heng Pong es una combinación tematizada del ping-pong y las palas de playa, inspirada en el movimiento que recuerda al de una gallina. El producto permite tres dinámicas de juego distintas y su finalidad es fomentar el desarrollo psicomotriz y la relación entre niños y niñas de 4 a 10 años. Fácil de montar y desmontar, sus piezas se adaptan a las medidas de cada usuario y gracias a su cesta, que funciona como packaging, también resulta fácil de transportar.

Sonia Ginestar Gómez
María Gil Vergara

IDINO

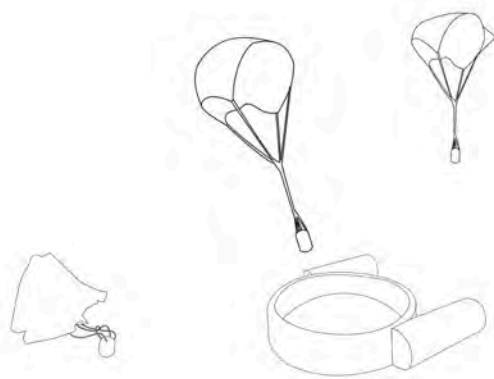


Idino es un juguete inspirado en las formas de un dinosaurio. Un juego colectivo en el que uno de los participantes se disfraza actuando soporte sobre el que los demás practican la puntería lanzándole anillas. Todos los elementos de juego, tanto el soporte-disfraz como las anillas para lanzar, están elaborados en material textil suave que resultan muy agradables al tacto.

Rosa Jiménez Arenas
Carolina Pastor Tudela

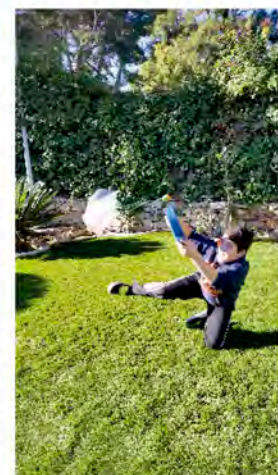
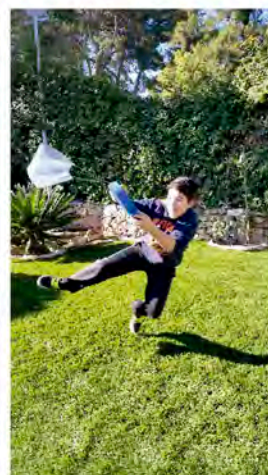
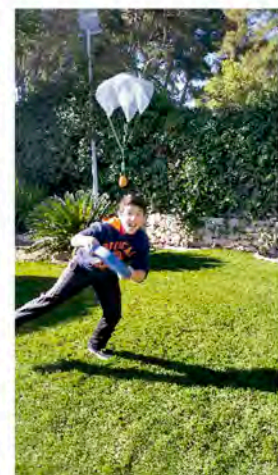
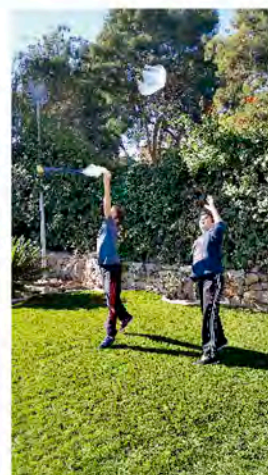
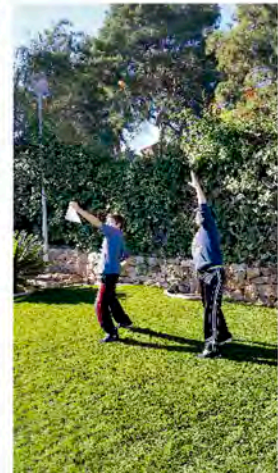
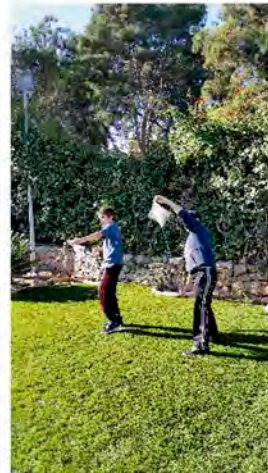


INVASIÓN

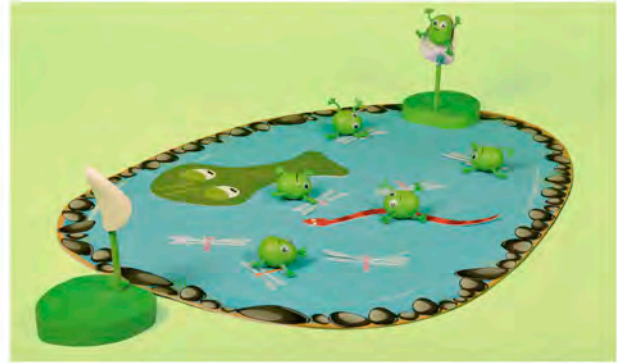
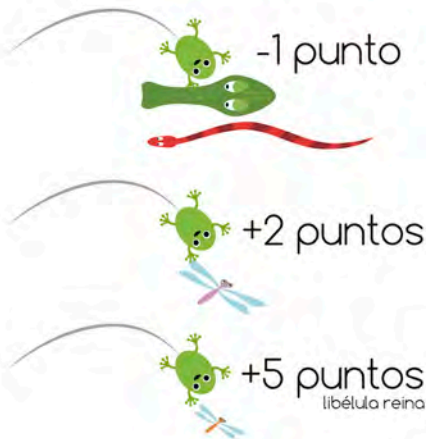


Invasión es un juego de exterior con múltiples posibilidades de juego en el que los propios usuarios pueden improvisar las reglas y el número de jugadores en cada momento. Invasión potencia la actividad física, la estrategia, la coordinación, la puntería y la competición por equipos, dado que es un juego colectivo. El pequeño tamaño del conjunto y la mochila que lo contiene, lo hacen fácilmente transportable.

Olga Fernández Alonso
María Teresa García Cabañero



jumpy froggy



Jumpy Froggy es un juego colectivo indicado para toda la familia. Un tablero plegable y fácilmente transportable es la base sobre la que se desarrolla este juego de competición, habilidad y puntería cuyo objetivo es conseguir que las ranas cacen el mayor número de libélulas posible. Un producto que fomenta la estrategia y el juego en familia.

Diego Broseta Pastor
Demetrio Muñoz Blanco



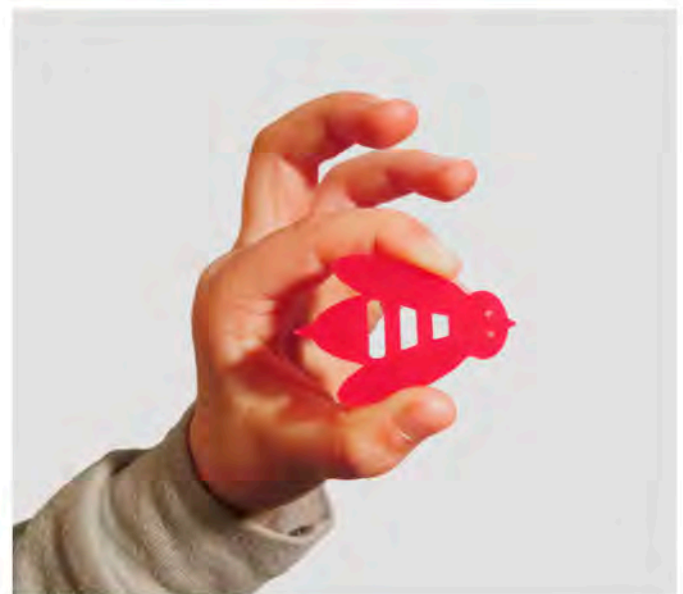


korys



Korys es un juego inspirado en las abejas y su hábitat. El juguete integra dos elementos diferenciados: un panal-receptáculo y un conjunto de abejas-proyectil. Un juego de puntería individual o colectivo, indicado para edades entre 6 y 10 años, que recrea la acción de la naturaleza: las abejas salen al exterior en busca de polen con el objetivo de introducirlo al panal. Korys es apto para utilizar en espacios cerrados y también en el exterior.

Patricia Fuster Latorre
Manel Blasco Fuentes

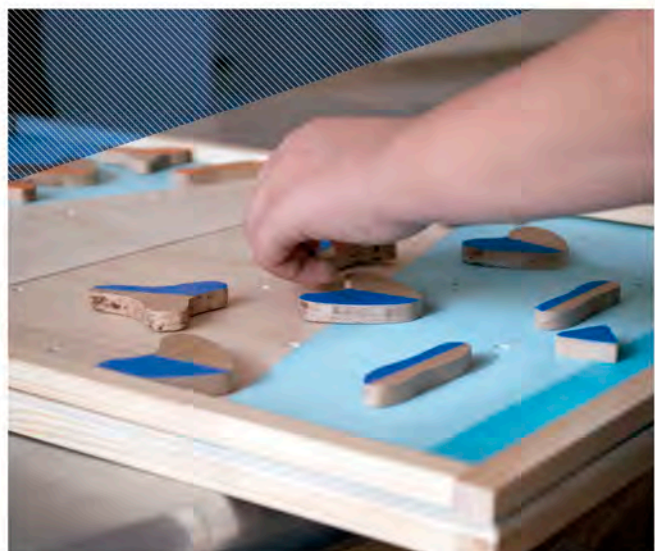
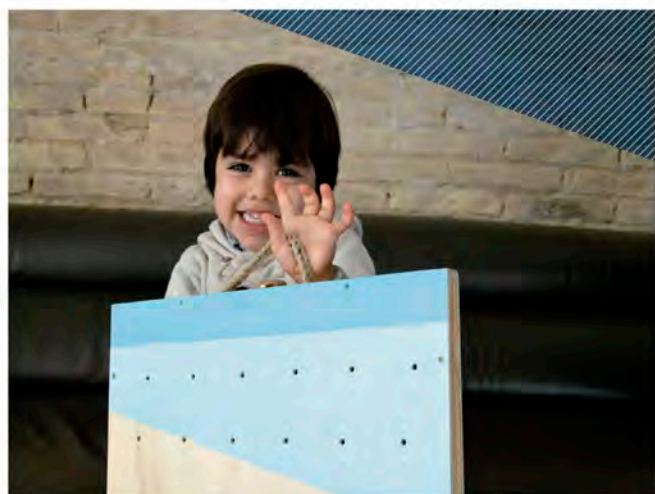


LLOCO

Inspirado en el futbolín clásico, Lloco explora nuevas dinámicas de juego con un enfoque abstracto, destacando el valor de materiales nobles como la madera.

Se mantienen las tres filas en las que se colocan fichas planas con distintas funciones: capturar desviar y dirigir. El niño las coloca como quiere para formar su defensa con el objetivo de impedir que el contrincante llegue a su zona de puntos, al mismo tiempo que intenta acceder con su ficha para lanzar a la zona de puntos del campo contrario. Lloco es un juguete transportable y muy ligero.

Pedro Velázquez
Karen González



Pooly

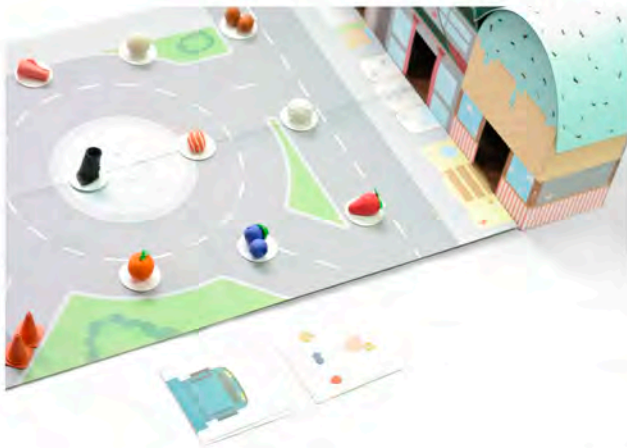


Pooly es un juguete para el agua indicado para niños mayores de 6 años de edad. Inspirado en la forma de un dinosaurio submarino, con estas gafas de bucear de polipropileno inyectado el niño podrá jugar bajo el agua y practicar la puntería cazando aros con el cuerno. El juego puede ser individual o en pareja.

Javier Arrais Gisbert
Paolo Binetti de Gennaro



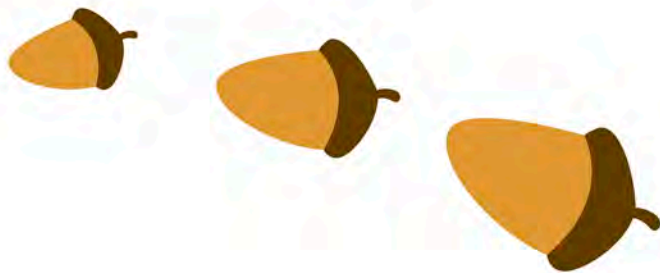
RUSH ORDER!



Rush Order es un juego de mesa que simula un proceso de entrega de mercancías a un restaurante, potenciando la puntería al tiempo que desprende un valor didáctico relacionado con la cocina y los alimentos. Indicado para niños de 6 a 10 años, Rush Order ofrece un sistema de plegado que facilita su almacenamiento y transporte. El objetivo del juego es introducir los tres ingredientes en el restaurante correspondiente, e impedir que lo hagan los otros jugadores.

Carlos Almagro Bacaicoa
Aurora Saenz Saseta

Squirry



Squirry es un juguete dirigido a niños con cierta sensibilidad hacia el mundo natural. Inspirado en las formas orgánicas de la naturaleza, su personaje protagonista es una pequeña ardilla. Squirry plantea una sencilla dinámica de juego que consiste en encestar las bellotas en el árbol, evitando que colisione con el tronco y que caiga la ardilla. La configuración del producto basada en el binomio continente/contenido, facilita el transporte y el almacenaje.

Irene Camarasa Benito
Victoria Peris García

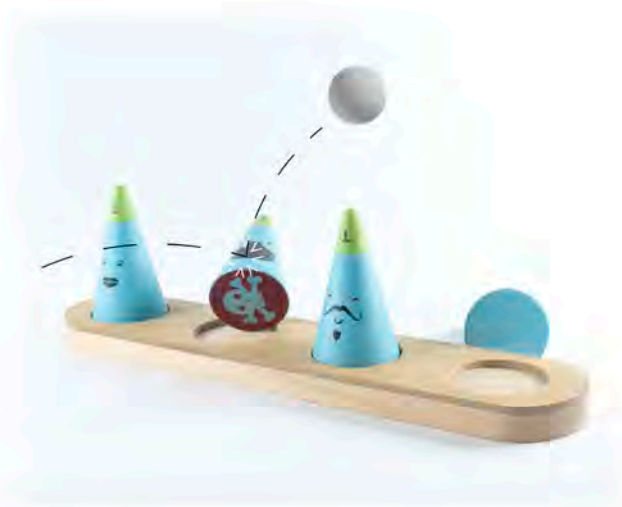


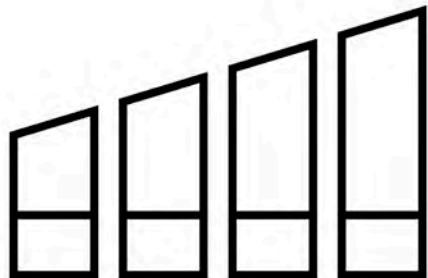
The sailorettes



The Sailorettes es un juego de temática marinera indicado para niños de 4 a 6 años. Un juguete apto para utilizar en superficies acuáticas, exteriores o interiores, en el que hace falta combinar la puntería y la estrategia para ganar. Cada jugador tiene una flota con un número de barcos y marineros que distribuye sobre el terreno de juego. La estrategia no sólo se limita al posicionamiento de los barcos, sino que además cada jugador dispone de una pegatina que debe colocar debajo de uno de sus marineros, y que actúa a modo de trampa para su oponente. El juego consiste en tirar los marineros del contrincante sin derribar el que lleva la pegatina.

Guillermo Sahuquillo
Gemma Sancho Prieto



The logo graphic consists of four vertical rectangular frames of increasing height from left to right, each divided into two horizontal sections.

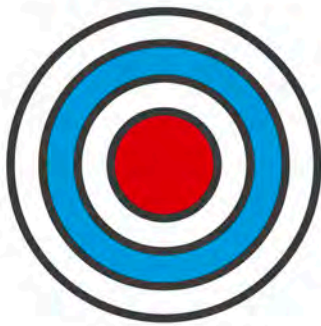
Wota



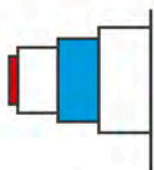
Wota es un juego para practicar la puntería que consiste en derribar un par de piezas del mismo color sin derribar el resto. Fabricado totalmente en madera y pintado con pintura no tóxica, es muy fácil de manipular y permite a varios jugadores poner a prueba su habilidad de lanzar y apuntar, de una forma sencilla y divertida. Además el juego fomenta la competición y la sociabilidad.

Daniel Vicente Perelló Pardo

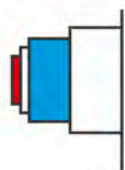




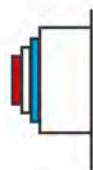
TRESDÉ



Dificultad
baja
1 punto



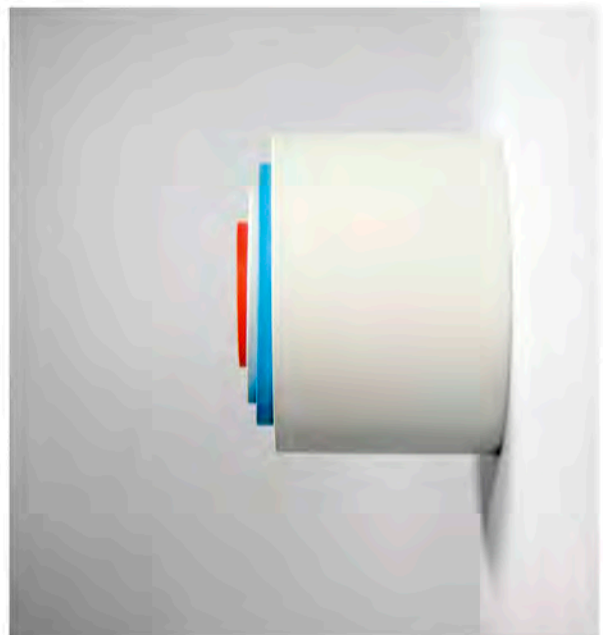
Dificultad
media
2 puntos



Dificultad
alta
3 puntos

TRESDÉ es una diana que incorpora una tercera dimensión; el volumen. Esta aportación implica que el niño tenga control sobre la fuerza necesaria para realizar el lanzamiento, y así, poder alcanzar el reto. El juego incluye una pieza telescópica, una pelota y una ruleta. La dinámica de juego permite la participación de uno o más jugadores. Aunando la puntería y la fuerza, la configuración de Tredé añade cierta dificultad al concepto de diana tradicional, consiguiendo así un producto más innovador y atractivo.

Andrea Caballero Cuevas
M^a Dolores de la Gándara Fernández





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



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

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

