



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

Nº 24 Diciembre de 2019



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 24. Diciembre de 2019
Ejemplar gratuito.
Edición semestral.
<http://areaplay.webs.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.

Dra. Patricia Rodrigo Franco, Profesora
Asociada ETSID, 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 Design.*

Carmelo Puyo y Alfonso Soriano.

Maquetación:

Patricia Rodrigo / *Innoarea Design.*

Editorial

Gabriel Songel

AreaPlay 24. Nuevos retos.

El segundo semestre de 2019 se va a recordar como el que se anunció Valencia como Capital Mundial del Diseño para 2022.

AreaPlay está entre las contribuciones de la UPV al desarrollo del diseño en la sociedad valenciana con proyección hacia el resto del mundo.

El cierre de la exposición "30 años de Diseño Industrial en la UPV" en la Fundación Bancaja entre julio y septiembre de 2019, arroja un saldo muy positivo. Por un lado, las casi 6000 personas que la han visitado demuestran un interés de la ciudadanía por el diseño industrial y por conocer lo que se hace en la UPV. El impacto en los medios de comunicación alcanzó los 20 medios con una audiencia de 10,5 millones de personas, desde la prensa digital e impresa, la radio y televisión. Pero, indudablemente, la contribución igual de importante e interesante de la UPV con esta exposición ha sido el llevar su saber hacer al centro cultural de la ciudad de Valencia y exponerlo al jurado internacional que visitó la ciudad para determinar la capitalidad mundial del diseño. Gabriel Songel, catedrático de diseño de la UPV, comisario de la exposición, y editor de AreaPlay, tuvo la ocasión de mostrar la exposición a los representantes de la World Design Organization y hablarles de la evolución del diseño en España en los últimos 30 años y la transformación de las empresas de diseño y los servicios especializados que ofrecen desde la dirección de arte a la autoproducción de sus propios diseños, así como el reconocimiento con más de 15 premios internacionales. Especial interés se mostró en como se ha desarrollado una cultura de la investigación en diseño desde hace treinta años y ya ha dado sus



30 Años de Diseño Industrial en la UPV

resultados en nuevos productos, exposiciones y orientaciones de formación en diseño. La creación y el desarrollo del Grupo IGD, Grupo de Investigación y Gestión del Diseño de la UPV en estas últimas décadas ha sido el precursor y dinamizador de todas estas iniciativas que, ahora, empiezan a reconocerse.

De esta forma la UPV, y todas las actividades de promoción del diseño que realiza, como esta revista, han hecho que se haya convertido en un agente muy activo y determinante en la proyección internacional del diseño y será un referente en la formación universitaria del diseño. En cualquier caso, nos vienen años muy interesantes con muchos retos como la formación íntegra en inglés para el grado y master en diseño, planificación de actividades de difusión que mantengan la presencia de la UPV en el corazón de Valencia y su ciudadanía, y con la capitalidad en 2022, para todo el mundo.

Gabriel Songel



València. Mercat Central. Photo by Marco De Luca on Unsplash



30 Años de Diseño Industrial en la UPV



30 Años de Diseño Industrial en la UPV.

Gabriel Songel González, comisario.

El pasado verano, del 21 junio al 8 de septiembre de 2019 tuvo lugar en el Centro Cultural Bancaja la exposición conmemorativa de los 30 años de diseño en la Universitat Politècnica de València.

La exposición era un reflejo de 30 años formando diseñadores y diseñadoras industriales, desde la inducción al autoaprendizaje –debido a que no existían todavía estructuras exclusivamente de diseño–, hasta la formación especializada en tendencias, procesos y tecnologías.

' Esta exposición ha sido un claro ejercicio de innovación abierta... '

Para este propósito aunaron esfuerzos la Universitat Politècnica de València, junto con la Fundación Bancaja. El objetivo común era homenajear tanto a las alumnas y alumnos, ofreciéndoles una ocasión de reunión y de proyección hacia la sociedad, así como a aquellas empresas que han creído y demostrado que el diseño es un motor de innovación e internacionalización.

Esta exposición ha sido un claro ejercicio de innovación abierta por dos motivos fundamentales. Por un lado, la Fundación Bancaja en su línea de apoyo artístico y cultural de la Comunidad Valenciana ha abierto su campo de actuación al diseño contemporáneo. Por otra parte, la Universitat Politècnica de València, con el deseo de mostrar su inconfundible vocación de servicio a la sociedad valenciana, sale de su campus y aporta toda una trayectoria de desarrollo empresarial en el campo del diseño industrial.

Simultáneamente a estos dos movimientos institucionales, se perfilaba la candidatura de Valencia como Capital Mundial del Diseño para 2022, en la que la UPV es institución académica y socio tecnológica que apoya dicho proyecto.

La evolución de las exposiciones de diseño e innovación en los últimos 30 años.

El fenómeno de las exposiciones de diseño y su evolución en el siglo que lleva vigente es motivo de la línea de investigación en el Grupo de Investigación y Gestión del Diseño (Grupo IGD) de la Universitat Politècnica de València.

Antecedentes

El origen de las exposiciones universales residía en la necesidad de demostrar a los conciudadanos y a los visitantes extranjeros el potencial industrial e innovador de un país.

Si hiciéramos una revisión de la evolución de las exposiciones de diseño realizadas en nuestro país desde que se implantó la política de promoción del diseño en los años 80 hasta ahora, podríamos clasificarlas en cuatro focos de interés:

El producto como novedad: Diseño, Di\$eño

El diseñador como creador: 100 años con Mariscal, Suma y Sigue

La tecnología: Leonardo, el diseño y el ordenador

El diseño como identidad nacional: Diseño danés (1981), Diseño en España; Diseño Industrial, Signos del siglo.

Las exposiciones de diseño como línea de investigación.

Dada la variedad de casos históricos como la necesidad de aplicar criterios expositivos a nuevas realidades, queda claro que es un campo abierto a la investigación, entendida ésta como una forma de generar conocimiento del pasado para crear argumentos de cara al presente. Este modelo de investigación ya está asentado en el Grupo de Investigación y Gestión de Diseño de la Universitat Politècnica de València, representando un modelo operativo de estructuración de la investigación en el campo del diseño, afianzado por la aplicación de proyectos de investigación concretos con resultados tangibles de producción científica, y refrendados por la comisión evaluadora de la actividad investigadora en siete tramos de investigación por parte de sus miembros.

En los últimos diez años se ha introducido la línea de investigación de las exposiciones de diseño con la finalidad de explorar y optimizar el potencial comunicativo de los formatos expositivos en el diseño. Desde los tradicionales niveles corporativos como de la cultura del diseño, a las actuales formas de presentar el diseño y la innovación, se identifican tres grandes subdivisiones de trabajo:

1. Tradición en exponer diseño. Se trata de recopilar los



Exposición 30 Años de Diseño Industrial en la UPV. Fundación Bancaja. Junio 2019.

Diseño, Di\$eño.

Una realidad social y una necesidad de la empresa

Exposición itinerante de Diseño Industrial
Estación de Chamartín (Madrid)
Del 28 de Abril al 15 de Mayo de 1982
de 12 a 22 horas

Ministerio de Industria y Energía
PRODISEÑO



Exposición Diseño Industrial en España. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Mayo 1998.

suma + sigue

del disseny a la comunitat valenciana

Area Play / nº24 Diciembre 2019

Signos del Siglo

100 años de Diseño Gráfico en España

Diseño Di\$eño, una realidad social y una necesidad de la empresa. Estación de Chamartín, Madrid. Abril 1982.

Suma y Sigue del Diseño en la Comunidad Valenciana. MUVIM - Museo Valenciano de la Ilustración y de la Modernidad. Septiembre 2009.

Exposición Signos del Siglo: 100 años de Diseño Gráfico en España. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Marzo 2000.

antecedentes en las exposiciones de diseño, con una visión retrospectiva y documental.

2. Generación de contenidos. Analizar la estructuración de cualquier exposición desde la ordenación del conocimiento, la documentación manejada, la selección de productos u objetos, o los recursos gráficos o escénicos utilizados.

'Desde los tradicionales niveles corporativos como los de la cultura del diseño, a las actuales formas de presentar el diseño y la innovación, se identifican tres grandes subdivisiones de trabajo...'

3. Nuevos agentes. Identificar a nuevos promotores de la cultura del diseño más allá de las entidades de promoción del diseño o departamentos de industria de las diferentes comunidades autónomas.

El caso de la exposición 'Valencia: Diseño e Innovación' (Fundación Bancaja 2010).

El proyecto presentado Valencia: Diseño e Innovación a la Fundación Bancaja concluyó en la exposición más grande realizada en la ciudad de Valencia con casi 1.000 metros cuadrados de muestra de empresas innovadoras entre julio y septiembre de 2010. Finalmente, la iniciativa de comunicación corporativa que supuso para las empresas participantes dio lugar a la exposición itinerante Empresa Diseño Innovación, que se inauguró en la Universidad Pública de Navarra en su campus de Tudela en abril de 2011 y, posteriormente, al campus de la Universidad Jaime I de Castellón (2012), para finalizar en la sala de exposiciones de Rectorado de la UPV, también en 2012.

En todas estas experiencias hay una serie de retos que se han convertido en denominador común a todas ellas, y que se van a ir describiendo.

Primer reto: vincular diseño e innovación.

Aquella exposición, aparte de divulgar la conexión entre el diseño y la innovación, pretendía profundizar en los diferentes valores de innovación que se pueden encontrar en una empresa, en sus productos y servicios que ofrece, y en los canales que utiliza para hacernos llegar sus propuestas.

Se pretendía, por tanto, aportar una visión más extensa de las posibilidades de innovar a lo largo de la vida de una empresa y en todas sus facetas, desde la concepción del negocio a la comercialización.

Se trataba también de valorar a todos los agentes internos en las empresas que promueven la innovación y hacen que funcionen mejor, vendan más y sean más conocidas.

Para ello, siguiendo el Manual de Oslo recomendado por la OCDE, se identificaron cuatro áreas de actuación: la innovación de producto, de proceso, de marketing y de organización.

Con la finalidad de ser lo más didáctica y sugerente posible y no encasillar los ejemplos en solo un área, se articularon en 10 puntos que representan la estrategia de innovación y la cadena de valor de las empresas y sus productos o servicios:

modelo de negocio, redes y alianzas, mejora de procesos, proceso-valor, atributos del producto, producto sistema, servicio, canal, marca y experiencia consumidor.

El reto en la exposición 30 años de Diseño Industrial en la UPV ha sido el recopilar ejemplos representativos de empresas de diseño industrial consolidadas en el mercado nacional e internacional que han ido surgiendo desde los años ochenta hasta la actualidad. Se ha centrado en el Diseño Industrial porque es el menos atendido desde la cultura, según la tradición en exposiciones de diseño.

Segundo reto: Selección de contenidos.

En la exposición "Valencia: Diseño e Innovación", quedó claro que no se iban a presentar solo diseñadores, ni sólo objetos hechos por empresas. Se entendió que el contexto socio económico de aquel momento requería mostrar casos de éxito, transmitir la idea que es posible y necesario un diseño comercializable internacionalmente.

Con aquella aproximación, los diez niveles de innovación se ejemplificaron con las empresas y sus productos que se seleccionaron para ilustrar cómo cada entidad se basaba en varios de los puntos sugeridos para desarrollar su estrategia comercial.

Con motivo de la exposición 30 años de Diseño Industrial en la UPV nos hemos centrado en mostrar diferentes



valencia
diseño
innovación

empresas de diseño industrial creadas en las tres décadas que corresponden a las diferentes promociones de profesionales y empresarios. Se han seleccionado desde diseñadores y diseñadoras reconocidos con larga trayectoria y premios internacionales, personas que dirigen departamentos de diseño y grupos de diseño que se han creado sus propias editoras como empresas que fabrican y distribuyen sus creaciones.

'En la exposición "Valencia: Diseño e Innovación" (...) se entendió que el contexto socio económico de aquel momento requería mostrar casos de éxito...'

Tercer reto: Cómo contarlo.


El reto del tratamiento homogéneo del relato expositivo siempre requiere un tratamiento no rígido, flexible y adaptable para empresas pequeñas y grandes, que permita extenderse a las más experimentadas y acortarse a las jóvenes.

Dos criterios gráficos suelen dar la solución constructiva del eje común a todas las empresas. Por un lado, se procura crear el efecto demostración introduciendo los productos más representativos en la historia de la empresa, la evolución de la marca y todas las implicaciones del diseño en el desarrollo de las compañías.


Por otro lado, se plantea la solución con la significación de la pieza y su proceso de creación explicando así los hitos de cada empresa para un público generalista. Se consigue de esta forma un tratamiento homogéneo y que, al final, todas las empresas aceptan porque comprueban que se consigue un realzamiento de las piezas común entre ellas, siendo de sectores diferentes.

Cuarto reto: Quién expone.

La tradición de exposiciones de diseño remite a entidades de promoción del diseño, departamentos de industria de comunidades autónomas o ministerios de cultura o industria. Con estas exposiciones se ha conseguido introducir a nuevos agentes en la difusión y promoción del diseño, desde instituciones culturales como los Círculos de Bellas Artes, instituciones empresariales como la Fundación Bancaja o referentes universitarios como en este caso o la propia Universitat Politècnica de València.



Valencia: Diseño e Innovación. Fundación Bancaja. Julio 2010.



Valencia: Diseño e Innovación. Fundación Bancaja. Julio 2010.

Productos para niños en la exposición 30 Años de Diseño Industrial en la UPV.

Gabriel Songel González, comisario.

Quinto reto: Difundir valores corporativos de las instituciones y empresas participantes.

Siempre es positivo para las instituciones aprovechar las ocasiones para demostrar su compromiso con la sociedad. Esta exposición supone un encuentro de intereses beneficiosos para todas las partes, pero, en especial, es generadora de nuevo valor. Tanto para las instituciones como para las empresas participantes, la ocasión de conectar con los visitantes de la exposición, quienes son, en definitiva, representantes del gran público y de los consumidores finales, son oportunidades para el desarrollo de la comunicación de valores corporativos, ya no solo para sus clientes, sino para apreciar el acercamiento a la sociedad cotidiana y descubrir que hay otras formas, además las ferias comerciales, de llegar a los consumidores y usuarios. Y esa forma de acercamiento genera cultura, tanto cultura visual, cultura material, como cultura empresarial.

'Esta exposición supone un encuentro de intereses beneficiosos para todas las partes, pero, en especial, es generadora de nuevo valor.'

Conclusión

La exposición 30 años de Diseño Industrial en la UPV es un compendio de retos para todas las instituciones, empresas y personas participantes.

Nunca se había hecho antes, pero no por ello no se podía hacer. En un ejemplo de innovación abierta a la sociedad se puede generar nuevo conocimiento y nuevas experiencias, pero especialmente generar cultura empresarial fundamentada en el diseño.

Uno de los sectores industriales que ha tenido y tiene protagonismo en el tejido industrial de la Comunitat Valenciana es el sector juguetero. En el contexto de la exposición se contemplaron diferentes proyectos desarrollados en el entorno del diseño infantil: desde juguetes, hasta productos de puericultura o accesorios para el hábitat. Muestra de ello son las propuestas que se incluyen a continuación.

Innoarea Design

Innoarea Design Consulting S.L. es una consultora especializada en diseño estratégico, gestión de proyectos, desarrollo de producto y comunicación corporativa. Se creó en 2008 como spin-off de la Universitat Politècnica de València, después de más de 20 años de experiencia, con más de 120 referencias de productos comercializados en 25 líneas de producto desarrolladas por su fundador, Gabriel Songel. Actualmente, "Innoarea Design Consulting" está participada mayoritariamente por "Glory Group" y la propia UPV.

La actividad de Innoarea Design va desde el desarrollo y aplicación de herramientas de inteligencia competitiva como los mapas estratégicos, o los portales de tendencias, para el desarrollo de nuevos productos, diseño de concepto, prototipado, documentación técnica y comunicación corporativa. En esta línea se han desarrollado productos para "Micuna", "Tuctuc", "GIGO" (Taiwan), "Hape Toys" (Alemania), "Famosa", "Miniland", "Juguetes Cayro" y "Recent Toys" (Holanda). Desde su inicio se creó la editora de sus propios productos dedicados al equipamiento infantil "Innedit Kids", de los cuales "Fun in a case" fue seleccionado para la exposición Design for kids en la Galeria Design Post de Colonia.

Marisa Llongo. Estudio mllongo

Marisa Llongo estudió Bellas Artes en Universitat Politècnica de València al inicio de la década de los 90. Desde entonces, ha desarrollado la idea de que todas las partes implicadas en un diseño deben estar conectadas. Siendo los comienzos de su estudio en el campo gráfico, pero entendiendo el diseño como un



Fun in a case diseñado por Beatriz García Prósper, Patricia Rodrigo & Gabriel Songel para Innoarea Design.

Colgadores diseñados por Raúl Llagèrri.



Productos puericultura diseñados por Marisa Longo para Suavinex.



todo, para que realmente funcione son muchos los aspectos que lo determinan. Por esta razón, los propios proyectos que desarrollan requieren una inmersión en el diseño industrial, el interiorismo, la comunicación, configurando una estrategia integral de diseño, y convirtiéndolos en un estudio multidisciplinar donde los proyectos se pueden desarrollar en todas y cada una de sus etapas.

Las aplicaciones de esta idea global del diseño se pueden apreciar en la gama de productos de puericultura de la empresa alicantina "Suavinex", fundada en 1983, que está presente en más de 40 países.

Nieves Contreras. Lladró

Nieves Contreras es diseñadora industrial y Responsable de Diseño en la firma Lladró desde 2018. Diseñadora con más de 15 años de experiencia, realizó sus estudios de Ingeniería en Diseño Industrial en la Universitat Politècnica de València, además de un Máster en Gestión del Diseño. Instalada desde el 2002 en París, ha colaborado en diferentes estudios de diseño de autor y de diseño industrial, principalmente en "Eliumstudio", en el que desarrolló labores de diseño y dirección artística durante casi 10 años. En paralelo, ha estado siempre muy relacionada con la autoedición, y en el 2006, junto con Vicente Gimeno, lanzó una marca de cerámica contemporánea, "Sagenceramics", que presentaron en el Salón de la Innovación Nude Feria del Hábitat, en Valencia. Vicente Gimeno fue alumno de Bellas Artes en la UPV y actualmente es el gerente de la empresa familiar "la Cerámica Valenciana" de José Gimeno, una de las más antiguas cerámicas de Manises.

Pili Lidón. Play by play

Pili Lidón es Especialista Universitaria en Fotografía y Arte por la UPV. Desde 2005 trabaja en "Play by Play", división de peluches del Grupo Famosa. Actualmente es la responsable del Departamento de Producto y Diseño. Su trabajo trata fundamentalmente de aplicar los dibujos de personajes en dos dimensiones a peluches de tela que se construyen en tres dimensiones. El desarrollo de patrones de corte y confección que se adapten a las figuras diseñadas es el reto de todas las colecciones que ha diseñado. En estos 14 años ha desarrollado más de 8 líneas de producto al año, las que se han vendido mayormente en Europa y México, llegando a 150.000 unidades al año. Los productos de "Play by Play" se han expuesto en la Spielwarenmesse de Núremberg, y la Toys & Games Fair en Hong Kong, dos de las ferias más importantes del sector juguetero.

Raúl Llagèrri

Es un diseñador industrial por vocación nacido en la provincia de Huesca que vino a Valencia para estudiar la carrera de Ingeniería Técnica en Diseño Industrial, por aquella época todavía joven titulación en su cuarta promoción (96-99). Sus motivaciones durante aquella época le llevaron al diseño de automóviles, que culminaron, al finalizar la carrera, con unas prácticas en Fiat Auto en el 2000. A la vuelta de Italia se instaló en Zaragoza donde comenzó su carrera profesional como diseñador industrial en diversos estudios de la capital aragonesa. Desde hace ya 5 años trabaja como diseñador freelance con su propio estudio centrado en el diseño de producto y servicios complementarios, apoyado por una red de colaboradores especialistas en distintas disciplinas. Después de 17 años de dedicación y la participación en más de 200 proyectos de diseño, llegó su reconocimiento con el Premio Internacional German Design Award 2018 por el diseño de calderas de biomasa BioCurve.

Samuel García. Heetee Baby

Ingeniero Industrial por la Universitat Politècnica de València y MBA por el Imperial College London. Paso 11 años de su vida en Londres, donde se consagró como profesional en el sector del automóvil pasando por diferentes posiciones de relevancia que avalan su trayectoria y reputación en áreas de producción, procesos y calidad, así como en áreas de gestión financiera y económica. La experiencia adquirida le preparó para poder llevar a cabo de manera más eficiente el proyecto más exigente e innovador de toda su carrera profesional hasta la fecha como fundador de "Heetee Baby", empresa dedicada al desarrollo de productos de puericultura de última tecnología. En 2017, su startup ganó en la feria más importante del sector de puericultura en Europa, Kind+Jugend, de Colonia (Alemania), el premio al producto más innovador del año frente a 170 grandes empresas de 30 países.

Carlos Ferrando. Closca Design

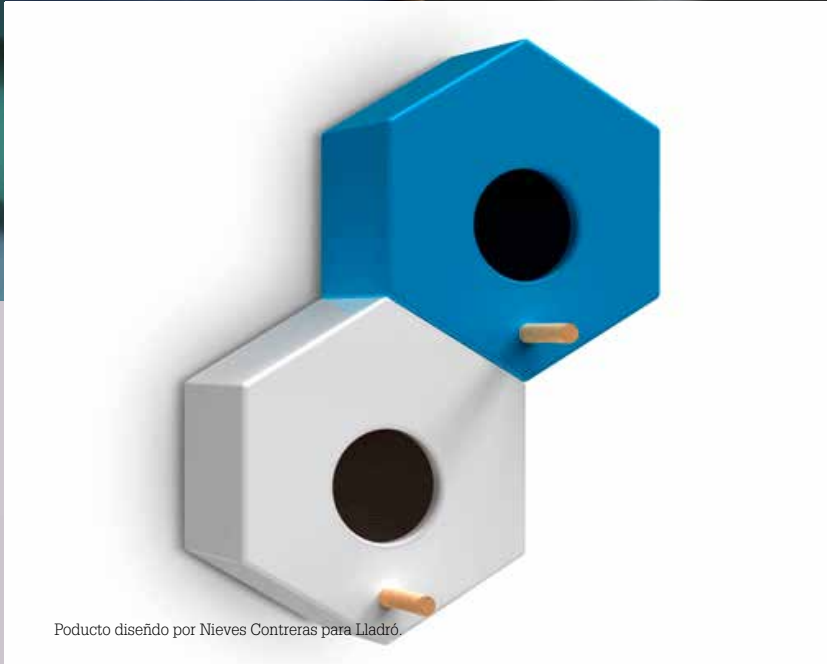
Carlos Ferrando es ingeniero industrial por la UPV, y fundó la empresa "Closca" iniciando su actividad con el registro la patente del casco plegable en 2013. En el primer año en el mercado se vendieron más de 11.000 unidades. Recibieron el Red Dot Award en 2015, y sus productos se venden en prestigiosas tiendas de diseño de todo el mundo. Los productos de "Closca" se caracterizan por su elegancia y atemporalidad, el cuidado de los detalles y la funcionalidad, realizados a través de las últimas técnicas en tecnología e innovación. Conscientes del problema de la contaminación del plástico, junto a la botella de agua han desarrollado la aplicación gratuita Closca Water App, que promueve el uso de botellas reutilizables en lugar de botellas de plástico de un solo uso.



Juguete diseñado por Pili Lidón para Play By Play.



Productos puericultura diseñados por Marisa Llongo para Suavinex.



Producto diseñado por Nieves Contreras para Lladró.



Producto diseñado por Carlos Ferrando para Ciosca Design.



Heete Baby diseñado por Samuel García.



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



ASPPPI Asociación Española
de Fabricantes de Productos
para la Infancia

NEXUS
DESIGN CENTRE

