



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

Nº 26 Diciembre de 2020



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 26. Diciembre de 2020
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

Un cambio es posible

Introducíamos en el número anterior la necesidad de un cambio. Una necesidad que era reclamada por diferentes colectivos empresariales, sectoriales, profesionales y consumidores. Las consecuencias sufridas por la pandemia en la que convivimos, han hecho que ese cambio se haya convertido en urgencia mundial de cambio de paradigma en la vida de las personas y su relación con el entorno natural. Lo sostenible ya no es una opción, sino que parece que sea la única y última opción que nos queda a la Humanidad.

Por esta razón, la contribución desde AreaPlay no puede ser otra que mostrar caminos posibles. Para ello, en este último número de 2020, hablamos del nuevo libro de tendencias Kids Trends Book 2022 y de las líneas de desarrollo que sugieren.

Y es que este libro, una vez más, está pensado para que creativos, diseñadores, departamentos de marketing, departamentos de nuevos productos, empresarios lo utilicen como un gigante moodboard con orientaciones estratégicas que pueden complementar con su información ya recopilada y hasta generar su propia tendencia. Lo deseable sería que cada persona o colectivo que use este libro, lo personalice, llevándolo a su campo, a su nicho, a su sector y genere su propio observatorio.

¿Cómo se hace esto? A las empresas que utilizan este libro de tendencias les sugerimos varias formas de trabajar con él. La primera de ellas la llamamos "BREAK THE WALL" y es cuando proponemos disponer las hojas del Book en una pared de manera que obtengamos una visión global de las tendencias para que todos los participantes en la sesión creativa asuman el reto de proponer y debatir ideas derivadas de las observaciones. La segunda dinámica la marca el departamento de Marketing de la empresa con las directrices inspiradas en el book a desarrollar por el departamento de diseño que genera ideas en esa dirección y que



Kids Trends Book 2022. NEXUS Design Centre

serán evaluadas por todos los participantes de la sesión.

La tercera dinámica cambia los papeles y es el equipo de diseño el que marca las directrices basándose en las orientaciones del book y los demás departamentos generan las ideas conceptuales que posteriormente visualizarán los diseñadores y evaluarán entre todos.

En cualquiera de los casos, el book se puede enriquecer con los informes internos que toda empresa realiza, contrastando pareceres y observaciones para consensuar documentadamente cualquier decisión estratégica para la empresa.

Pero en este número de AreaPlay no nos vamos a quedar solamente en planteamientos visionarios, sino que vamos a contribuir aportando ejemplos de proyectos que aplican esa visión y la concretan en productos con el requerimiento de sostenibilidad como su característica principal y común al conjunto de propuestas planteadas.

De esta forma, otra vez, demostramos cómo la creatividad y el diseño contribuyen a construir nuevas soluciones y cómo, las nuevas generaciones de diseñadores y diseñadoras, demuestran un pleno compromiso medioambiental con la selección de materiales y la tecnología para procesarlos. Pero quizás también muy importante en estos tiempos, es digna de mencionar la colaboración entre instituciones y organismos para un fin y beneficio colectivo. En esta ocasión, tanto AEFJ Asociación Española de Fabricantes de Juguetes, como AIJU Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio, junto la asignatura a la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño de la Universitat Politècnica de València.

Solo así, con nueva visión, nuevas actitudes y con resultados tangibles, un cambio es posible.

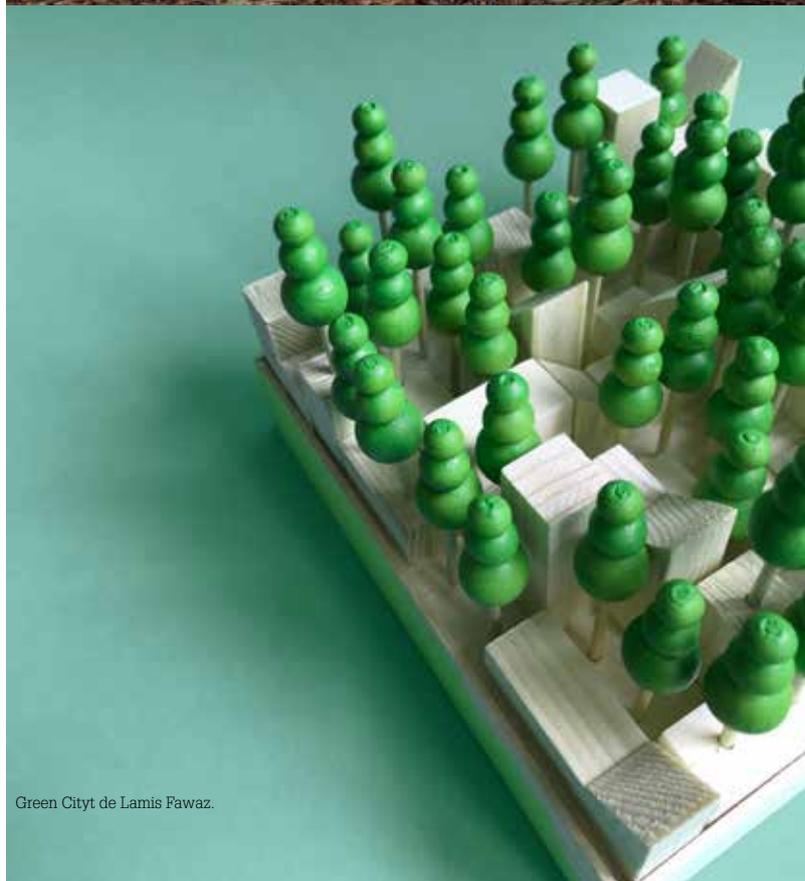
Gabriel Songel



Aywa de Elena Fortes Sánchez



Veggies de Carmen Doménech Pellicer



Green Cityt de Lamis Fawaz.

Kids Trends Book 2022. Ciclos.

Patricia Rodrigo Franco
NEXUS Design Centre

A comienzos de 2020, coincidiendo con la celebración de la feria Spielwarenmesse en Núremberg, se publicó el nuevo volumen del cuaderno Kids Trends Book 2022, un book de tendencias centrado en el diseño de productos para el público infantil.

'Kids Trends Book es una herramienta que permite a los creativos diseñar productos innovadores con una visión prospectiva.'

El cuaderno es el resultado de la investigación llevada a cabo por lxs investigadorxs de NEXUS Design Centre. La metodología de análisis de las tendencias que se aborda para la elaboración del cuaderno, está basada en un sistema de vigilancia de fuentes de información centrado en la detección, el rastreo y la observación de comportamientos sociales, puntos de venta emblemáticos, ferias internacionales de mayor repercusión y la revisión online en el contexto del diseño infantil.

Kids Trends Book es una herramienta que permite a los creativos diseñar productos innovadores con una visión prospectiva. A través de la propuesta de cuatro tendencias, el cuaderno plantea sus orientaciones dirigidas a inspirar a los equipos creativos para generar nuevos briefings que respondan a las nuevas necesidades de consumo de lxs niñxs de hoy.

'A través de la propuesta de cuatro tendencias, el cuaderno plantea sus orientaciones dirigidas a inspirar a los equipos creativos...'

Cada una de las tendencias corresponde a un contexto filosófico donde se exponen los valores que dan pie a cada propuesta. Las cuatro propuestas responden a estilos de vida diversos y, desde esta premisa, el análisis expone información en código visual sobre el comportamiento de lxs niñxs y sus familias y permite conocer con antelación productos y estéticas que estarán vigentes, lo cual facilita la dirección estratégica del diseño.

El cuaderno de tendencias Kids Trends Book 2022, titulado Ciclos, plantea una visión orbital de 4 estilos de vida que presentan conexiones entre sí: Honest Activism, Good Vibes Planet, Big Gang Theory y Tra-Trá!.

Honest Activism

La primera de las propuestas, *Honest Activism*, "aporta las claves de un mundo en transformación que se moviliza para asegurar un futuro sano, donde habitar y compartir la vida sea igual de fácil para todxs. Un punto de encuentro de culturas que se respetan y respetan su entorno, se cuidan y cuidan su entorno con la ilusión de poder ofrecer un mundo mejor a los que están por llegar". Con estas palabras se introduce la primera tendencia que aborda la preocupación por el cambio climático en el público infantil.

Good Vibes Planet

En segundo lugar, *Good Vibes Planet* que presenta "un mundo sólo apto para espíritus libres que contagian buenas energías y comparten entornos cálidos donde disfrutar imaginando nuevas formas y colores con los que expresar las emociones". En esta tendencia toman el protagonismo las propuestas para niñxs con un estilo de vida creativo, amigable y optimista.

Big Gang Theory

La tercera tendencia que propone el book, *Big Gang Theory*, plantea un espacio estimulante de diversión científica. Un laboratorio donde se escucha Rock&Roll mientras se experimenta con las fórmulas más atrevidas. Sólo apto para científicxs traviesxs y con muchas ganas de disfrutar con la ciencia. Así se describe el perfil infantil al que da respuesta la selección planteada en esta propuesta.

Trá Trá!

Por último, *Trá Trá!*, sugiere un contexto donde el poder y la fuerza dominan la escena. Un espacio sin filtros, para apasionados de los focos y el streaming, donde el descaro, la valentía y el sentimiento se apoderan de cada instante, encendiendo la chispa que detona el juego. En esta tendencia la propuesta está dirigida al público infantil más mediático.

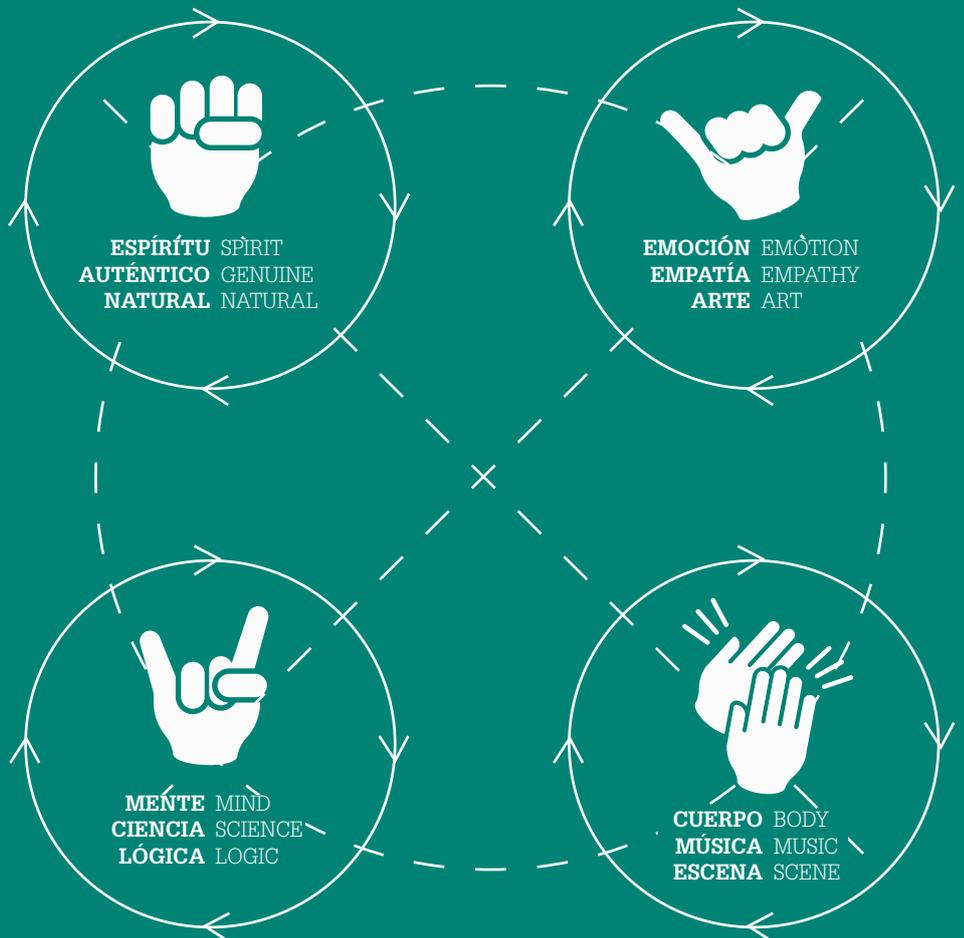
Estos son los cuatro discursos en los que se basa la



Kids Trends Book



Kids Trends Book



investigación desarrollada a lo largo de las 130 páginas del cuaderno. Como en ediciones anteriores, desde la premisa de las cuatro tendencias, el análisis expone cinco indicadores y cinco iconos que muestran el contexto lifestyle. Además, cada tendencia se estructura en base a sus propias señales: paleta de color, propuesta para el hábitat, propuesta de juguetes, paleta gráfica, propuesta de materiales y acabados y por último los paneles de inspiración de estilos de vida que reúnen los valores y las actitudes de los usuarios y usuarias de cada tendencia.

'...la información propuesta es clarificadora a la hora de evaluar la formulación de briefings innovadores en el marco del diseño de producto.'

El cuaderno es un recurso para la toma de decisiones en equipos creativos que, basándose en los análisis propuestos, pueden evaluar la situación de su empresa en el mercado y la coherencia de los productos y servicios que propone.

Además, la información propuesta es clarificadora a la hora de evaluar la formulación de briefings innovadores en el marco del diseño de producto.

El valor instrumental del cuaderno es clave para equipos de marketing y diseño, puesto que funciona como una guía de inspiración que se puede adaptar a cada empresa generando su propio manual de estilo. Se trata de una herramienta para la dirección estratégica del diseño, que genera mejoras en el posicionamiento de la marca y en el diseño de las colecciones, entre otros.

La experiencia de los investigadores de NEXUS Design Centre en el pronóstico de tendencias y la consultoría en diseño les aporta un amplio conocimiento sobre la evolución de los productos. Esta circunstancia les permite proponer dinámicas ágiles, a las empresas y a sus creativos, basadas en el análisis de tendencias.





La sostenibilidad sí es un juego.

Beatriz García Prósper.

Profesora Titular Diseño para Ocio

ETSID - Universitat Politècnica de València

La sostenibilidad es un juego en el que, literalmente, nos lo jugamos todo. Nuestra línea de investigación en NEXUS Design Centre se centra en el análisis de tendencias de diseño infantil con el objetivo de proponer briefings innovadores. El diseño estratégico va más allá de generar productos innovadores. Ahora más que nunca deben ser también y, sobre todo, proyectos sostenibles. Sumidos, como estamos, en una pandemia mundial es momento de reflexionar y de plantearnos que futuro, mejor dicho, que presente queremos. Los diseñadores imaginamos el mañana, por tanto, tenemos la capacidad y el deber de ser responsables con el porvenir que ofrecemos.

'El diseño estratégico va más allá de generar productos innovadores. Ahora más que nunca deben ser también y, sobre todo, proyectos sostenibles.'

Los proyectos que presentamos a continuación son el resultado del uso de la herramienta KIDS TRENDS BOOK. La metodología se fundamenta en la observación de estilos de vida, casos de empresas y tendencias de diseño aportando las claves para proponer ideas innovadoras. El taller de desarrollo de proyectos se centra en la idea de DESARROLLO SOSTENIBLE desde la perspectiva de cómo se satisfacen las necesidades del presente sin comprometer las necesidades de las futuras generaciones.

'La metodología se fundamenta en la observación de estilos de vida, casos de empresas y tendencias de diseño aportando las claves para proponer ideas innovadoras.'

Los autores y autoras de estos juguetes han elaborado sus conceptos teniendo en cuenta cinco factores de DESARROLLO SOSTENIBLE que acompañan a cada producto dependiendo de los casos:

_RESPETA EL MEDIO AMBIENTE

Uso mínimo de materiales diferentes.

Promover actitudes y acciones de cuidado del entorno natural.

_DURABILIDAD

Generar productos duraderos que se puedan reaprovechar o transformar.

Eliminar la idea de residuo.

_FIN DE VIDA

Biodegradable.

Fácil de desensamblar. Separar para reciclar.

_SENSIBILIZACIÓN SOCIAL

Concienciación y empatía con el medio ambiente.

Mejorar la situación de los espacios y de las personas.

_IMPACTO POSITIVO

Crear valor a largo plazo.

No cargar con el mantenimiento o las consecuencias del producto en el futuro.

No queremos terminar este artículo sin agradecer a la AEFJ, Asociación Española de Juguetes de España y a AIJU, Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio por invitarnos a participar en el proyecto ECO TOY DAY. Esperamos que en los próximos meses las medidas adoptadas por la COVID 19 nos permitan celebrar este primer encuentro en España sobre sostenibilidad en el sector del juguete y sectores afines.

Desde aquí, nuestra enhorabuena a los participantes de la iniciativa y a los autores de las propuestas. Nos vemos, presencialmente, en un futuro no muy lejano.

FORESTA
Isabel Sánchez Batllés y Eduardo Soriano Pínter



MUNCO

MUNCO
María Mellado Pinto y Esther Rodríguez Coronil



Edición tortugas marinas
aywa
¿Qué les pasa a los animales?

AYWA
Elena Fortes Sánchez

JUNGLOWO
Inés Peydró De Gonzalo y Sergio Martí Sanjaime



Junglowo



EcoChef

ECOCHEF
Esmeralda Sanchís García
Sonia Díaz Romero





LIGHTHOUSE KEEPER

Paco Fuster Ferrer y Nacho Pastor Amigo

PAPERIT

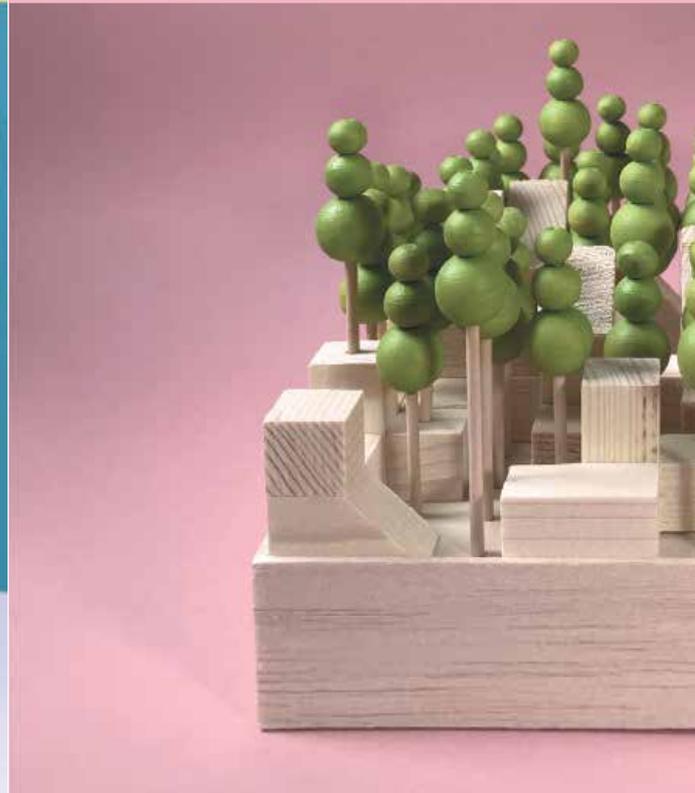
Sandra Pujol Pérez y Elba Ramos Blanco

PAPERIT



GREEN CITY

Lamis Fawaz



Tahuna

TAHUNA
Inés Lorenzo y Reem Hosn



CRÉATE

Lara Calabuig Ortí, Regina Donat Ferri y Paloma García Villuendas





Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

<http://areaplay.webs.upv.es/>

ISSN: 1888-427X

D.L. V-528-2008



IGD. Grupo de
Investigación y
Gestión del Diseño

Universitat Politècnica de València
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:



ASEPRI Asociación Española
de Fabricantes de Productos
para la Infancia

NEXUS
DESIGN CENTRE