



# Area Play

Revista de investigación  
en diseño para el ocio.

Nº 27 Mayo de 2021

# 27

## 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 27. Mayo de 2021  
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**

Beatriz García Prósper

### **AreaPlay 27. El curso en el que todo parecía en contra y jugamos a favor.**

AreaPlay es una revista de investigación en el campo del ocio y el diseño infantil. Comprobaréis que el equipo editorial está formado por investigadores de la Universitat Politècnica de València - UPV. Personas que, además, ejercemos nuestra labor docente en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño - ETSID. Después de un semestre cargado de imprevistos hemos podido comprobar, una vez más, la calidad humana y profesional de lxs alumnxs vinculados a nuestra docencia. De ahí, nuestra decisión de visualizar su trabajo. Este número está dedicado a nuestras alumnas y alumnos de Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos y de Máster Universitario en Ingeniería del Diseño.

El juego sostenible es la premisa fundamental desde la que se propone la asignatura 'Desarrollo avanzado de productos para el ocio y el hábitat'. Los niños y niñas creatixs y sensibles consigo mismos y con el entorno son los usuarios de los juguetes desarrollados durante el curso. Los participantes han desarrollado ideas atendiendo al concepto de sostenibilidad partiendo desde la propia sensibilidad de los conceptos planteados. Propuestas sostenibles que responden a las tendencias y a las exigencias de un mercado y usuarixs cada vez más comprometidos con el medio ambiente.

De igual modo, la publicación culmina con una selección de trabajos de máster. Desde que, hace varios años, decidimos coordinar las asignaturas 'Diseño hacia el usuario' e 'Investigación de mercados y usuarios' los

resultados han mejorado exponencialmente. A continuación, os presentamos una muestra de metodologías de análisis de tendencias en diseño del sector del juguete. Los moodboards incluidos forman parte del análisis de entornos que se realiza en el aula y que se integra como parte fundamental en la memoria final. Os animamos a que descubráis cómo a partir del conocimiento del usuario, su estilo de vida el mercado y los entornos y en los que actúan, se genera una hipótesis de tendencia en diseño que se comunica en un formato tipo cuaderno de tendencias.

En definitiva, durante este excepcional primer semestre hemos ido combinando momentos de presencialidad, de no presencialidad y también de confinamiento; Hemos pasado mucho frío y hemos limpiado como nunca!; nos hemos adaptado a vernos a través de pantallas y a metro y medio de distancia... Y, sobre todo, nos hemos adaptado a lo inesperado; hemos aprendido a afrontar situaciones diferentes y nos hemos superado.

Arranca aquí el número veintisiete de AreaPlay. ¡Esperamos que lo disfrutéis!

Beatriz García Prósper



Laboratorio de Maquetas y Prototipos ETSID



Dinámica de trabajo en Diseño hacia el Usuario - MUID - ETSID



Laboratorio de Maquetas y Prototipos ETSID

## **Juguetes sostenibles para lxs niñxs de hoy.**

Beatriz García Prósper

Profesora Titular Diseño para Ocio

ETSID - Universitat Politècnica de València

El curso 2020-21 se ha desarrollado dentro del proceso de escalada y desescalada de la pandemia mundial provocada por la COVID-19. Y, como en años anteriores, el briefing propuesto para la asignatura 'Desarrollo avanzado de productos para el ocio y el hábitat' de la ETSID versó sobre el juego sostenible como premisa fundamental.

'El desarrollo de productos sostenibles es una demanda creciente a la que el diseño debe darle respuesta y solución.'

Como ya hemos afirmado en alguna otra ocasión: ¡no hay vuelta atrás! El desarrollo de productos sostenibles es una demanda creciente a la que el diseño debe darle respuesta y solución. Nos gusta entender el juego sostenible como la base fundamental sobre la que nutrir las mentes creativas de los niñxs y comprender lo que la naturaleza les devuelve. El objetivo es que las niñas y los niños, tal y como afirma Vitool Viraponsavan fundador de Plantoy, es que se desarrollen y crezcan con el conocimiento y los valores para respetar y preservar los recursos naturales para las generaciones futuras y hacer del mundo un lugar mejor.

Siguiendo esta premisa, los proyectos que aquí se exhiben se han diseñado teniendo en cuenta cinco factores que abordan el concepto de sostenibilidad:

### **Respetar 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.

'El objetivo es que las niñas y los niños (...) se desarrollen y crezcan con el conocimiento y los valores para respetar y preservar los recursos naturales para las generaciones futuras y hacer del mundo un lugar mejor.'

A continuación, veremos juguetes y juegos propuestos pensando en usuarixs de entre 4 y 10 años y diseñados con materiales sostenibles y que permitan la fabricación en corte láser. Los proyectos han sido conceptualizados poniendo especial atención a la capacidad innovadora del juego junto a una estética y acabados siguiendo las tendencias actuales del mercado infantil. Una circunstancia muy presente ha sido considerar y analizar los estilos de vida de los niños y las niñas junto a sus familias, lo que ha propiciado el desarrollo de juguetes acordes con el público actual.

Esperamos que disfrutéis de los juguetes diseñados por esta nueva promoción de alumnos y alumnas de la ETSID. Desde aquí, mi enhorabuena por el esfuerzo realizado en un curso tan especial como el que hemos vivido. Gracias a todas y a todos.

### **EcoTruck**

Patricia Matoses Moreno, Agustín Sans López

EcoTruck es un juguete 3 en 1 diseñado para que niños y niñas de 3 a 7 años puedan divertirse y aprender.

En primer lugar, puede ser utilizado como camioncito de juguete, ya que éste cuenta con ruedas



móviles y el tráiler es articulable respecto a la cabina. En segundo lugar, es un juego de puntería en el que los pequeños deben lanzar las fichas dentro de los compartimentos del tráiler, por encima de las rampas. Finalmente, es un juguete didáctico con el que aprender a reciclar.

El juguete es desmontable y portable. Puede utilizarse también para guardar otros objetos.

### Good Fish

*María Aparisi Rodríguez, Javier Fernández Gómez-Lobo*

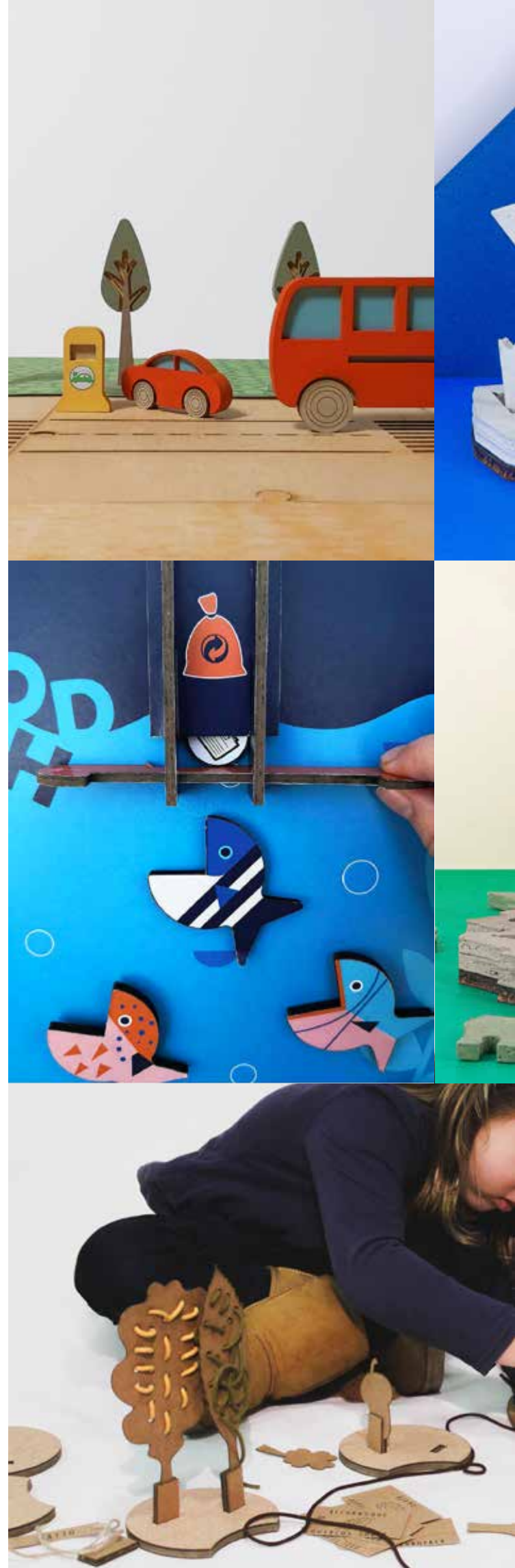
Good Fish es un juguete infantil que tiene un trasfondo de enseñanza y concienciación sobre la contaminación en los fondos marinos. El objetivo es empatizar con la vida animal en un entorno difícil debido al vertido de plásticos y otros contaminantes. Su valor principal es la enseñanza sobre el reciclaje de una manera divertida. Con Good Fish, los niños aprenderán a diferenciar los contenedores de reciclaje y qué residuos contiene cada uno. Además, desarrollarán su motricidad y atención, pues deberán coordinarse para hacer girar los peces y llevar cada ficha de residuo a su contenedor correspondiente.

' El objetivo es empatizar con la vida animal en un entorno difícil debido al vertido de plásticos y otros contaminantes.'

Se ha puesto especial atención a su morfología y a una paleta de colores llamativos. Además, se pretende que lxs niñxs se sientan identificados y creen conciencia moral con los animales, ya que en el juego son ellos quienes adoptan el papel del pez reciclador, responsable de colaborar para mantener a salvo el ecosistema marino. Por último, puntualizar que todos los materiales son eco-friendly y reciclables una vez terminada la vida útil del juguete.

### Hábitat

*Mario Moyano Jiménez y Laura Sánchez López*





A través de Habitat enseñamos a lxs niñxs a conocer los animales del mundo y a cuidar y conservar sus hogares, fomentando la vida eco-sostenible, respetando a todos los seres vivos, y siendo partícipes del cambio que nuestro planeta necesita. Concienciar, construir, imaginar, forjar relaciones, decorar, superar retos...todo esto y mucho mas es lo que conseguimos hacer alrededor de Habitat. Familias concienciadas por el medioambiente y que busquen maneras de transmitir dicha concienciación a sus hijxs a través del juego y el aprendizaje en familia sería nuestro perfil de usuario.

'Concienciar, construir, imaginar, forjar relaciones, decorar, superar retos...todo esto y mucho mas es lo que conseguimos hacer alrededor de Habitat.'

El proceso de fabricación planteado es corte láser, ya que se puede aplicar a distintos materiales como madera, que pueden ser recicladas, o incluso cierto cartón sostenible que cumpla las prestaciones de resistencia, sensación táctil durabilidad que podrían ofrecer las maderas.

Al plantear este juego construible con piezas bidimensionales, ya no sólo reducimos la cantidad de material necesario, sino que también reducimos considerablemente el espacio de almacenaje, no sólo en los hogares, también en el transporte. Además, puesto que el packaging que utiliza se extrae de la propia lámina de material cortada para el juguete, se genera una cantidad de residuo minúsculo y casi despreciable.

Con respecto al reciclaje del juguete no resultaría tedioso y costoso, acabando en la fabricación de madera reciclada, y posteriormente tener una nueva vida.

### **Las hojas del mediterráneo**

*Elena Maldonado Suárez, Andrés Rodríguez Gallardo*

"Las hojas del Mediterráneo" es un juego de composición abierta que facilitará ideas para permitir



que lxs niñxs inventen y exploren diseñando su propio juguete.

En los bosques mediterráneos encontramos vegetación y flora de la cual hemos de tener conocimiento para ser conscientes de la naturaleza que nos rodea y aprender a respetarla y amarla.

Es por ello por lo que, mediante este juguete, aprenderemos las características de las hojas de diferentes árboles que forman parte de la flora valenciana a través del desarrollo cognitivo y las habilidades físicas.

### Initia

*Inmaculada Olmeda Villalba, María Peiró Torralba y Clara Vide Arriba*

Initia es un juguete de construcción cuyo objetivo es concienciar a los más pequeños sobre la importancia de la sostenibilidad en el día a día. En concreto, está diseñado para niños de entre 4 y 8 años.

'...un juguete de construcción cuyo objetivo es concienciar a los más pequeños sobre la importancia de la sostenibilidad en el día a día.'

Diseñado de forma modular, los niños podrán construir desde el puzzle que conforma el suelo, hasta los edificios y el diseño de las zonas verdes y parques. Además, podrán dar rienda suelta a su imaginación decorando la nueva ciudad con árboles, huertos, parques, placas solares, molinos eólicos... Todo ello a través de los personajes, que los acompañarán a donde los lleve su imaginación.

Su envase consiste en una caja de cartón reciclado e impreso en tinta vegetal, teniendo en cuenta en todo momento el impacto medioambiental del mismo.

### Quimera

*Aarón Atarés Llorens, Didac Ferré Muria*



Quimera es un juguete para fomentar la creatividad y la diversión mediante la creación de combinaciones imaginarias de animales.

Realizado en madera de contrachapado, está diseñado para resistir al uso y al paso de los años. Cuenta con un libro-escenario que guía el juego y que explica características sobre los animales y los motivos que los han llevado a estar en peligro de extinción.

Pero, además, es una herramienta para enseñar





a los más pequeños la importancia de conservar la biodiversidad: cada especie es única e increíble, por lo que hay que hacer todo lo posible para evitar su desaparición.

### Real Flying Food

*Jorge Gómez Blázquez, Cristina Gabaldón Guasp*

Real Flying Food brinda al usuario una nueva forma de "jugar con la comida". Mezclando el humor y la imaginación, consigue que los más pequeños

se adentren en el mundo de la comida sana y los alimentos de temporada.

El producto y su método de juego consigue que la atención dedicada a cazar los alimentos permita memorizar las frutas y verduras con facilidad.

Un juego diferente, atrevido, con valores ecologistas y con unas reglas muy básicas: reutiliza algo que no te sirva en la cocina y úsalo como raqueta para atrapar y lanzar las frutas y verduras.

### Suiper

*Ángel Hernaiz Martorell, Isabel Mª Lozano Meca*

Suiper es un juguete que ha sido diseñado con la finalidad de que los niños y las niñas puedan aprender sobre cuál es la situación de nuestro planeta y, de una forma divertida y amena, entender qué podemos hacer para solucionarlo.

'Las piezas se combinan haciendo ver que a partir de cómo se recicla se puede, por ejemplo, diseñar ropa.'

Después de una investigación sobre métodos de limpieza del mar, y de cómo se aprovechan los residuos, se ideó un juego de puzzles. Las piezas se combinan haciendo ver que a partir de cómo se recicla se puede, por ejemplo, diseñar ropa. Con este juego se concientiza sobre el propio concepto de reciclaje; de que es algo más que simplemente tirar la basura donde toca. Nuestro juego parte de la idea de que se puede ayudar de una mejor forma al planeta re-reutilizando las cosas que desechamos creando cosas bellas.

### Vital kids

*Gema Castro Domínguez, María García Tevar*

Vital Kids surge de la reflexión sobre los buenos hábitos alimenticios. El juego parte de un laberinto de alimentos en el cual hay que conseguir relacionar cada uno con la vitamina que le corresponde. Aquel que acabe antes el laberinto gana. Su tamaño reducido facilita el transporte.

## Juguete

### **Tendencias en diseño desde el aula: metodología de análisis del sector juguete.**

Patricia Rodrigo Franco  
Profesora Ayudante Doctor  
ETSID - Universitat Politècnica de València

Nos adentramos ahora en el contexto del Máster Universitario en Ingeniería del Diseño de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño-UPV. Hace ya cinco cursos que las metodologías de trabajo de las asignaturas 'Investigación de mercados y usuarios' y 'Diseño hacia el usuario' confluyen para enriquecer un trabajo de investigación en profundidad sobre tendencias del diseño en diferentes entornos. Uno de esos entornos es el diseño de juguetes, un campo que casi siempre empieza siendo desconocido para los alumnxs pero que terminan dominando en toda la dimensión del mercado, los usuarios y sus estilos de vida.

En este curso excepcional, donde lo desconocido no sólo era el objeto de estudio sino también la propia situación mundial insólita en la que nos encontrábamos todxs, los resultados han superado las expectativas con creces.

Muestra de ello es esta selección de moodboards que forman parte del análisis del entorno del juguete que se realiza en el aula y que junto al análisis de otros contextos, conforma la memoria final de ambas asignaturas. Estos paneles se generan a partir del conocimiento exhaustivo del mercado, los usuarios y sus estilos de vida, que da pie a la hipótesis de cambio propuesta por lxs alumnxs.

La selección incluye las diferentes propuestas de tendencias generadas en equipo, tras la observación de los estilos de vida de los niños y las niñas, sus familias y los mercados que dan respuesta a sus necesidades de consumo.

'En este curso excepcional, donde lo desconocido no sólo era el objeto de estudio sino también la propia situación mundial insólita en la que nos encontrábamos todxs, los resultados han superado las expectativas...'

Como se puede observar, los resultados son excepcionales, fruto del esfuerzo y la implicación de un grupo de estudiantes que han sabido aprovechar la oportunidad que brindaba una situación tan cambiante como la que hemos vivido. Enhorabuena a todxs por sus resultados brillantes.



*Jugar con productos diseñados para desarrollarse versátiles y reutilizables, hechos para permitir de posibilidades e interpretaciones.*

## Entorno Juguete

Sharing Culture cree en el aprendizaje de compartir, socializar y empatizar con el resto del mundo a través de compartir espacios y juegos de todo tipo: sentir que formas parte de una comunidad y comprendido por ella.





Desarrollar la imaginación y creatividad, objetos para personas que buscan en lo básico infinidad

## Cauma

Carmen Martí, Laura Sanjuán y Suo Yanan.

La hipótesis de tendencia titulada Cauma, se basa en reducir a lo esencial en la forma y el alma. Una forma de encontrar la tranquilidad en un mundo de constante cambio.

Rodearse de elementos sencillos, creados para personas que buscan una vida tranquila, sostenible y consciente, y que encuentran el equilibrio en lo funcional, atemporal y duradero.

En el contexto del juguete, jugar con productos diseñados para desarrollar la imaginación y creatividad. Objetos versátiles y reutilizables, hechos para personas que buscan en lo básico infinidad de posibilidades e interpretaciones.

Juguetes atemporales presentes a lo largo de generaciones, hechos con materiales duraderos y a su vez respetuosos con el medio ambiente.

## Sharing Culture

Patricia Abad, Maria Banderas y Alexander Zuleta.

El objetivo principal de la tendencia propuesta Sharing Culture es conseguir una interacción social entre diferentes usuarios a la hora de utilizar un producto o servicio. Trata de crear una conexión entre las personas a nivel emocional, social y/o ético; de manera que se logre crear un sentimiento de comunidad, manada o tribu entre ellas.

A nivel estético "Sharing Culture" apuesta por la sencillez a través de formas simples y cercanas, tratando de que el usuario se sienta familiarizado con ellas. Por norma general, los productos que siguen la tendencia usan materias primas como materiales principales y colores inspirados en la naturaleza.

Sharing Culture cree en el aprendizaje de compartir, socializar y empatizar con el resto del mundo a través de compartir espacios y juegos de todo tipo: sentir que formas parte de una comunidad y comprendido por ella.



## Fast Play

## **PlantLab**

Raquel Carnicer, Sergio Chulvi y María Sáez.

PlantLab se centra en el aprovechamiento de las plantas como principal recurso para la creación de nuevos materiales basados en sus extractos y fibras. Apoyándose en la tecnología sin olvidar la tradición, genera diseños contemporáneos, auténticos y de máxima calidad.

Plantlab en los juguetes se manifiesta con el uso de fibras naturales y materiales extraídos de las plantas para la conformación de nuevos juguetes, y por otro lado, en juguetes dirigidos expresamente al cultivo de las plantas y la experimentación de la jardinería.

Estéticamente mezcla los colores más puros y naturales de la naturaleza con una explosión de tonalidades características de la juguetería contemporánea.

## **Minimalismo Social**

Ana Luque, Sonda Chaaouboni y Yolanda G. Soto

La tendencia propuesta toma el nombre de Minimalismo Social y parte de una hipótesis en la que el usuario busca una simplicidad en la estética a través de materiales naturales que conlleven al cuidado del planeta junto con el cuidado personal. La tendencia adopta un enfoque sentimental hacia el minimalismo creando conexiones con los productos priorizando: la calma, el bienestar y el relax.

Dentro de esta tendencia se prioriza que la fabricación de los productos favorezca la sostenibilidad cuidando el medio ambiente en la medida de lo que sea posible ante diversas situaciones, así como que existan buenas acciones de ayuda y colaboración hacia personas que lo necesiten.

## **Vuelta a lo tradicional**

Víctor G. Llobregat, Yijun Wang y Yuting Wang.

Vuelta a lo tradicional es una tendencia que hace retrospectiva por los productos realizados

antiguamente y con los métodos de antaño. Búsqueda de lo sostenible a través del uso de materiales naturales con tratamientos no dañinos con el medio ambiente. Esta tendencia se centra en las personas que basan su estilo de vida en la comodidad y en lo tradicional, sin descuidar el medio ambiente en el proceso.

En el caso del juguete destaca el uso de materiales naturales con acabados básicos y sencillos que permiten fomentar la imaginación del niño y su interacción con el objeto en distintas actividades. Hechos de materiales con un alta durabilidad buscando poder ser aprovechados al máximo por varios infantes.

## **Cozy Wellness**

Santiago Morales, Liqun Li y Patricia Roig.

Desde hace unos años se viene observando en la sociedad un claro interés por recuperar el bienestar individual y la posibilidad de desconectar de la rutina y el estrés, un interés que va en aumento y que está llegando a todos los ámbitos. Esta propuesta de hipótesis de cambio se basa en la aparición de una tendencia que se centra en el diseño de nuevos productos y servicios enfocados en crear una sensación o atmósfera de bienestar, donde el usuario se siente tranquilo y logra escapar de las actividades agobiantes del día a día. También busca crear espacios en ámbitos habitualmente estresantes donde la persona pueda tener un instante de calma para despejar la mente y descansar el cuerpo. Se ha comprobado que es una tendencia creciente en diferentes entornos, incluyendo incluso algunos más inexplorados como puede ser el sector del juguete.

Se busca la interacción entre el niño y el juguete más allá del simple entretenimiento. Estos juguetes fomentan el desarrollo del niño mediante la estimulación de su creatividad, concentración y relajación.

La exploración sistemática es un concepto básico en muchos de estos juguetes, que promueven una

# JUGUETES

Plantlab en los juguetes se manifiesta con el uso de fibras naturales y materiales extraídos de las plantas para la conformación de nuevos juguetes, y por otro lado, en juguetes dirigidos expresamente al cultivo de las plantas y la experimentación de la jardinería. Estéticamente mezcla los colores más puros y naturales de la naturaleza con una explosión de tonalidades características de la juguetería contemporánea.



Cork rocket. Elou Cork Toys. Spielwarenmuse. 2019



Coches de juguete. Made of bamboo. 2019



Pot Robot. Robotime. 2020



Bloques de construcción. Bloobuddi. 2020



Carrito de mimbre. Sofishop UK. 2020



Pizza party. Aerogarden kids. 2020



Sembra Geranio. Sembra. Abacus. 2020



Thirty plant kit. Technologrwllbauers. 2020



# JUGUETE



Uso de materiales naturales con acabados lisos y sencillos que permite fomentar la imaginación del niño y su interacción con el objeto en distintas actividades.

Hecho de materiales con un alta durabilidad buscando poder ser aprovechado al máximo por años enteros.

# JUGUETE

oportunidad de estimulación y desarrollo, donde el niño manipula y combina libremente gran variedad de objetos neutros con diversas posibilidades. Esto permite ejercitar y enriquecer sus capacidades físicas, mentales, emocionales y sociales.

Además incitan a proporcionar una atmósfera en calma donde el niño se siente cómodo jugando.

Otros juguetes buscan la relajación y tranquilidad del usuario. Mediante el juguete la persona encuentra ayuda y confort por medio del tacto, movimiento o sonido que produce con relación a lo que necesite. Ya sea por apariencia agradable o textura suave potencia ese bienestar que proporciona el juguete y reconforta su uso.

También se puede encontrar juguetes que además de la estimulación y relajación posee una función de aprendizaje y explora las posibilidades de aportar conocimientos que ayuden al niño a desarrollarse mientras juega.

Todos estos juguetes tienen una finalidad más allá de entretener por un rato a la persona que interactúa con él, ofreciendo una conexión que aporta un bienestar durante y después de su uso.

## **Hand Living**

Paloma Marín González, Esmeralda Sanchis García y Tomás Muñoz García.

A la tendencia desarrollada la hemos llamado "Hand Living", está relacionada directamente con los productos handmade, estos son los hechos a mano, de forma artesanal y fabricados en materiales naturales y tradicionales.

Es una tendencia en la que los usuarios buscan productos que se hayan trabajado de manera manual, que su proceso de fabricación haya sido cuidado y meticuloso. Han de aportar algo extra con respecto a los demás, que cada uno sea único con sus pequeños "defectos" que lo hacen especial. Un ejemplo claro podría ser aquellos fabricados en madera, las betas de cada pieza son únicas e irrepetibles.

Aunque predominan los colores neutros y tierra, también hay pequeños toques de color más vivos que destaquen

sobre el resto, pero siempre ha de ser muy sutil.

A parte de la madera, que ya hemos mencionado, otros materiales naturales acordes con la tendencia podrían ser las fibras naturales como el ratán o el mimbre; o moviéndonos al ámbito de los textiles también encontramos cueros, pieles y muchos tipos de lanas.

Adentrándonos en las características que tendría que tener un producto Hand Living, lo principal es la limpieza visual y la practicidad.

La tendencia reivindica lo simple, cómodo, funcional y por encima de todo, lo artesanal. Donde predominan los materiales naturales y tradicionales combinados con colores neutros consiguiendo una imagen de limpieza visual y relajante.

## **Semplicità**

Cristobal Olmedo, Gabriel Mateu y Adelardo Rivero.

Es un llamado racional, honesto y directo sobre la libertad individual y el bienestar interior. Semplicità busca envolver y generar una conexión a nivel emocional que trasciende más allá de lo estético. Un mensaje basado en la simplificación de los elementos con los cuales interactuamos, transformando la complejidad en su interior, en una armonía simple, concreta y funcional. No se limita solo a un mensaje emocional, sino también al uso de componentes tecnológicos para estar en línea con los tiempos en que vivimos. Transformar la tecnología en un protagonista irreverente, un eslabón clave para poder transmitir la experiencia emocional. Todo configurado de una forma limpia, nítida e intemporal.

La idea de que cada producto nos puede sumergir en un "pequeño momento". Miles de estos instantes escondidos en nuestro día a día, son los que hacen nuestra vida cotidiana tan interesante y rica. Reconstituir lo cotidiano recopilando y transformando esos momentos en algo que sea fácil de entender y de vivir.

## **Simbiosis Usuario-Naturaleza.**

Cristina Montoya, Omar Pérez Andrea Yáñez.

Se ha identificado una tendencia hacia la integración de elementos naturales en los productos de forma que



La tentecina Hand Living, en todos estos contextos, responde lo simple, robusto, funcional y con encanto de todo lo artesanal. También predominan los materiales naturales, y tradicionales combinados con colores nuevos, consiguiendo una imagen de limpieza visual y encanto.

En el contexto de la escuela, siempre que practicamos la creatividad y el uso de materiales también como agentes favorecedores a las pruebas y acciones, también utilizamos fibras naturales, como macramé, para fabricar una presencia en estos contextos.

Juguete



En el entorno del juguete se muestran juegos actuales, bastante variados, en los que se observa la hipótesis de cambio de integración entre usuario y naturaleza. Por un lado, juegos de madera u otros materiales pensados para ser manchados y utilizados en el campo o sobre tierra, también se ve una cabaña de tela con colores propios de la naturaleza planteada para ser colgada de un árbol, marcos de madera para guardar hojas encontradas en el bosque, y libros y webs que dan indicaciones para niños para que creen sus propios juguetes y disfraces recogiendo hojas, semillas y otros elementos que se puedan encontrar paseando por el campo. De nuevo, se tiene una clara integración de usuario y naturaleza, en este caso, el niño y la naturaleza se integran a través del juego. Además, en estos juegos se ve reflejado un claro perfil entusiasta, ya que incitan a la aventura, a salir de casa y ver mundo y a conectarse con el entorno.



el usuario se sienta integrado en el propio ecosistema. Como una especie de simbiosis entre la persona y la naturaleza.

Dicha integración se produce de distintas formas: algunos productos hacen sentir al usuario en un entorno natural, otros sólo se pueden usar en este ambiente, y otros incorporan elementos biomiméticos a su diseño.

En el entorno del juguete se muestran juegos actuales, bastante variados, en los que se observa la hipótesis de cambio de integración entre usuario y naturaleza. Por un lado, juegos de madera u otros materiales pensados para ser manchados y utilizados en el campo o sobre

tierra. También se ve una cabaña de tela con colores propios de la naturaleza planteada para ser colgada de un árbol, marcos de madera para guardar hojas encontradas en el bosque, y libros y webs que dan indicaciones para niños para que creen sus propios juguetes y disfraces recogiendo hojas, semillas y otros elementos que se puedan encontrar paseando por el campo. De nuevo, se tiene una clara integración de usuario y naturaleza, en este caso, el niño y la naturaleza se integran a través del juego. Además, en estos juegos se ve reflejado un claro perfil entusiasta, ya que incitan a la aventura, a salir de casa y ver mundo y a conectarse con el entorno.



# Area Play

Revista de investigación  
en diseño para el ocio.

[www.AreaPlay.upv.es](http://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

