



# Area Play

Revista de investigación  
en diseño para el ocio.

Nº 30 Diciembre de 2022



## Areas

- Proyectos.
- Investigación.
- Formación.
- Conocimiento.
- Tienda.
- Taller Leisure.

## Ítems

- Artículos.
- Apps.
- Coleccionables.
- Conocimiento de usuario.
- Comunicación.
- Diseño.
- Diseño para usuario.
- Diseño de concepto.

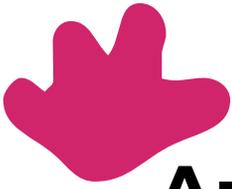
Diseño para todos.  
Diseño UX / UI

- Dosiers de prensa.
- Ensayos.
- Exposiciones.
- Evaluación de proyectos.
- Forum.
- Gestión del diseño.
- Herencia cultural.

- Juegos.
- Juegos de mesa.
- Juguetes.
- Libros.
- Merchandising.
- Modelos.
- Multimedia.
- Metaverso.
- Museo del juguete.

- NFTs.
- Normativa.
- Noticias.
- Observatorio.
- Outdoor.
- Parques.
- Parques temáticos.
- Personajes.
- Prototipos.

- Publicaciones.
- Realidad virtual.
- Realidad aumentada.
- Relatos.
- Storyboard.
- Tendencias.
- Urban.
- Videojuegos.
- Visión.



# Area Play

Revista de investigación  
en diseño para el ocio.

Nº 30. Diciembre de 2022  
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 González

### **AreaPlay 30. Consolidando una nueva normalidad.**

Concluye el año y un periodo de 15 años de AreaPlay. Hemos atravesado una pandemia que nos ha hecho cambiar de hábitos, establecer prioridades, fortalecer la convivencia entre las personas, pero, sobre todo, esperemos que nos haya servido para aprender a superar las crisis y ser más solidarios, de forma que, esta transformación que nos ha venido impuesta suponga la creación de una nueva normalidad.

Con este deseo y espíritu renovador proponemos este número 30 con exposiciones y eventos relacionados con el mundo infantil que vienen a poner en evidencia la importancia y concienciación que están teniendo diferentes instituciones culturales y asociaciones empresariales. Instituciones culturales de referencia en la ciudad de Valencia como el Centro del Carmen de Cultura Contemporánea perteneciente al Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana o el Museo Nacional de Cerámica González Martí dependiente del Ministerio de Cultura, han incluido en sus programaciones exposiciones de diseño para el público infantil dentro del contexto de las actividades de la World Design Capital Valencia 2022 volcada en el diseño universal e inclusivo. Empieza a ser un cambio de paradigma que se incorporen nuevas instituciones culturales a promover el diseño para niños y niñas.

Igual de importante está siendo la campaña que desde La Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (AEFJ) comenzó a promover los juguetes sostenibles en su fase de producción, uso y desuso. Desde las jornadas de EcoPlay hasta las campañas de Comparte y Recicla, son campañas de concienciación que está suponiendo una forma de estar atentos, empresarios y consumidores, no solo a los cambios que la sociedad en su conjunto reclama, sino que también de las nuevas normativas que las autoridades reguladoras nos proponen.

Como no podía ser de otra forma, en ese mismo compromiso se encuentra el IGD Grupo de Investigación y Gestión del Diseño de la Universitat Politècnica de València y los proyectos desarrollados



en la ETSID Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño por las profesoras Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo Franco. Compromiso que se ha hecho extensible a la organización de actividades para la World Design Capital Valencia 2022, en este caso con las propuestas realizadas por estudiantes y jóvenes empresas y diseñadores y diseñadoras presentadas tanto en la jornada de EcoPlay como en la exposición Casas para Jugar en el Museo de Cerámica. En esta muestra se ha sumado, además, el valor de recuperar tipologías de producto todavía vigentes y espectaculares como las antiguas casas de muñecas, convertidas a través del diseño en casas habitables, inclusivas con las que se pueden generar desde escenarios fantásticos hasta los más realistas de la vida cotidiana.

El desarrollo de métodos innovadores para la formación en Diseño Industrial nos lleva a presentar por primera vez los resultados de los proyectos de Mobiliario Infantil del European Project Semester en la Feria Hábitat Nude 2022. Se trata de otro ejemplo de propuestas de objetos polivalentes para alargar la vida de los productos, realizadas por las nuevas generaciones de diseñadores sensibilizados por el diseño sostenible y responsable, que han apostado por estas ideas construyendo prototipos a escala real y testándolos con niños y niñas, con acabados y soluciones merecedoras de ser expuestos al público experto en una feria comercial.

De esta forma, con la concienciación y el compromiso, ya no solo por el mundo del juguete y la calidad de vida y educación de los niños, sino también por la contribución del diseño de juguetes y espacios en la protección del medio ambiente, se está generando una dinámica de transformación para los niños y niñas actuales que, aunque ya muy concienciados, deseamos sean agentes transformadores de la anterior realidad.

Esperamos contribuir así, a seguir creando una nueva normalidad.



## Casas para jugar en Valencia Capital Mundial del Diseño 2022.

Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo Franco.  
Investigadoras. NEXUS Design Centre.

La Organización Mundial del Diseño designó en septiembre de 2019 a la ciudad de Valencia como Capital Mundial de Diseño 2022. World Design Organization-WDO es una organización internacional que promueve el conocimiento de la innovación impulsada por el diseño.

Valencia fue escogida por entender el diseño como conductor del desarrollo económico, social y cultural. La madurez del diseño valenciano contribuyó por consolidarse con un marcado carácter valenciano. De hecho, artistas gráficos memorables como Josep Renau ya marcaron los inicios del diseño gráfico valenciano. Y a lo largo de los años se han ido consolidando diseñadores y diseñadoras valencianas reconocidos con el Premio Nacional de Innovación y Diseño como: Dani Nebot, Nacho Lavernia, Vicent Martínez, Javier Mariscal, Pepe Gimeno, Marisa Gallén, Mario Ruiz y la recientemente galardonada Inma Bermúdez.

'Valencia fue escogida por entender el diseño como conductor del desarrollo económico, social y cultural.'

Lo que es indudable es que todo el colectivo del diseño necesita un entorno industrial y económico que favorezca la creatividad e innovación propuestas por los diseñadores. Y, en el caso de la Comunitat Valenciana, los principales motores económicos son el sector servicios y la construcción. Los sectores industriales con mayor peso son, entre otros, el del hábitat, automóvil y el juguete con un alto nivel de especialización.

### La exposición Casas para jugar

Un año marcado por eventos y actividades centradas en la puesta en valor del diseño da para mucho. Desde la Universitat Politècnica de València hemos contribuido con iniciativas con una marcada visión desde la investigación en diseño.

El proyecto de exposición "Casas para jugar" fue seleccionado como proyecto referente del diseño centrado en el público infantil dentro del





programa oficial de Valencia Capital Mundial del Diseño 2022. Esta exposición ha contribuido a la difusión del diseño para la infancia y ha servido para visibilizar la larga tradición del diseño de juguetes asentada en la Comunitat Valenciana.

La muestra comisariada por Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo, profesoras de la Universitat Politècnica de València, tuvo lugar en el Museo Nacional de Cerámica y Artes Suntuarias "González Martí". Y contó con la colaboración de la Cátedra de Infancia y Adolescencia y de entidades nacionales de prestigio AEFJ–Asociación Española de Fabricantes de Juguetes y AIJU–Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio. Asociaciones empresariales representativas de todo el sector juguetero español, poniendo en valor al colectivo español del sector juguetero.

'Esta exposición ha contribuido a la difusión del diseño para la infancia y ha servido para visibilizar la larga tradición del diseño de juguetes asentada en la Comunitat Valenciana.'

La muestra permaneció abierta los meses de julio y agosto de 2022.

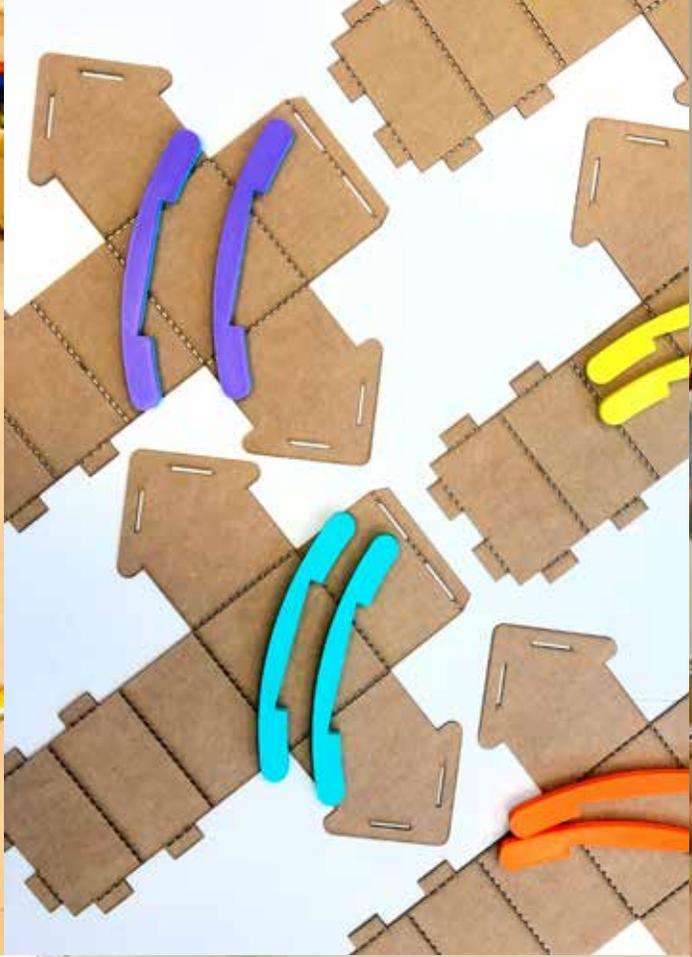
Casas para Jugar es una exposición monográfica que atiende a la evolución de un producto a través de tres momentos: pasado, presente y futuro.

El contenido histórico estuvo representado a través de dos piezas emblemáticas de los s. XIX y XX provenientes del Museo del Juguete de la UPV y del Museo Nacional de Cerámica.

El presente se ilustra a través de productos de las empresas internacionales más innovadoras en esta temática. Las empresas seleccionadas fueron: Plan Toys (Tailandia), Corraini (Italia), Coco Books (EE. UU.), IKEA (Suecia), El Nan Toys e Innedit Kids (España).

La muestra concluye con proyectos representativos del colectivo de jóvenes diseñadores enmarcados como propuestas de futuro. Una respuesta creativa a las tendencias actuales del mercado.







## Investigación en diseño infantil

La exposición es una propuesta resultado de las líneas de investigación a las que las comisarias contribuyen desde la Universitat Politècnica de València con trabajos en “Gestión del diseño de juguetes y creación de productos infantiles” y en “Tendencias, diseño e innovación en el sector juguetero”.

La conceptualización del contenido del proyecto expositivo ha partido de la aplicación del método prospectivo donde se analizan las tendencias de diseño de productos que dan origen al proyecto. La investigación se centró, entre otras cuestiones, en el reto de establecer una la relación coherente entre los objetivos de la muestra y los Objetivos de Desarrollo Sostenible centrados en: la evolución de los roles de la mujer a través de este tipo de juguetes, la didáctica del diseño, la internacionalización del diseño y sus agentes, el refuerzo de la red profesional del diseño y el branding territorial.

Como ya hemos comentado, la muestra considera la constante evolución del diseño de casas de juguete a partir de dos modelos históricos de los siglos XIX y XX, diseños actuales de fabricantes internacionales que marcan tendencia y propuestas de futuro de iniciativas de jóvenes diseñadores. Una novedad relevante del proyecto es la presentación de contenidos desde el punto de vista del propio proceso de diseño, teniendo en cuenta la fusión de pasado, presente y futuro de dichos productos.

La muestra incluye un catálogo<sup>1</sup> que cuenta con la participación, a través de textos, de los agentes implicados en la cultura y la industria del diseño infantil como: el director del Museo Nacional de Cerámica y Artes Suntuarias “González Martí”, el director de proyectos de Valencia Capital Mundial del Diseño 2022, los directores de la ETSID, del Departamento de Dibujo y de la Cátedra de Infancia y Adolescencia de la UPV, los investigadores del Departamento User Research de AIJU y la directora de marketing de la AEFJ.

1. <https://www.culturaydeporte.gob.es/mnceramica/dam/jcr:81abb488-a12f-4494-a4d2-56b2cdccef3/catalogo-casas-para-jugar.pdf>

## Taller infantil

### 'Los juguetes y los juegos son el pre-ludio de ideas serias.'

Charles Eames. Think, 1961

La contribución entre diferentes entidades como: el Museo Nacional de Cerámica y Artes Suntuarias “González Martí” y la Universitat Politècnica de València a través de la Cátedra de Infancia y Adolescencia de la UPV y la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño, ha permitido gestar, además de la exposición, un taller infantil como laboratorio donde el juego y la experimentación se conjugan para diseñar y proponer nuevas ideas.

El objetivo era jugar con la experimentación y la creatividad a través de piezas de creación digital elaboradas en cartón kraft y PLA en impresión 3D. El espacio del taller-laboratorio incluyó máquinas de impresión 3D y una pequeña cortadora láser, lo que permitió comprender y visualizar el proceso de construcción de las piezas.

El taller está centrado en el proceso creativo donde a partir de piezas comunes a todos los participantes, se anima a descubrir el potencial utilizando material gráfico con el que poder intervenir las piezas, recrearlas y rediseñarlas.

El punto de partida fue una visita guiada a la exposición de manera que se pudiera tomar como referencia las obras expuestas y las alternativas de juego que se derivan de las mismas.

El laboratorio se ha concebido como sesiones de juego donde se invita a los asistentes a diseñar sus propias versiones personalizando sus piezas y crear imaginarios con los que jugar basados en la decoración, el arte, el diseño gráfico... La actividad contempla como objetivo recapacitar y observar cómo a partir de arquitecturas comunes, a todo el colectivo participante, se generan nuevas y diferentes propuestas.

Por último, con este taller se ha pretendido superar estereotipos vinculados a las casas de juguete. En definitiva, un laboratorio para jugar diseñando.

## Repercusión

Como evento del programa oficial de la VWCD 2022 la exposición ha tenido repercusión internacional en todos sus medios oficiales. Mas de 15 medios de prensa nacional online, impresa, radio,



TV y medios especializados en diseño, alcanzando una audiencia de 4,1 millones de personas (total de 4.179.794), con una valoración económica total de 37.262,44 según Auditmedia. Como ejemplo del impacto mediático podemos reseñar noticias publicadas en los medios de referencia: Agencia EFE, Europa Press, La SER, La Vanguardia, aPunt TV, etc. Por último, es reseñable el gran impacto por afluencia de público (27.106 personas).

### Agradecimiento

Muchas personas y entidades han contribuido directa o indirectamente en este proyecto. "Casas para jugar" es un evento co-organizado por NEXUS Design Centre junto a la Cátedra de Infancia y Adolescencia de la UPV. Desde aquí queremos agradecer su contribución en la organización de la exposición, el taller y su catálogo.

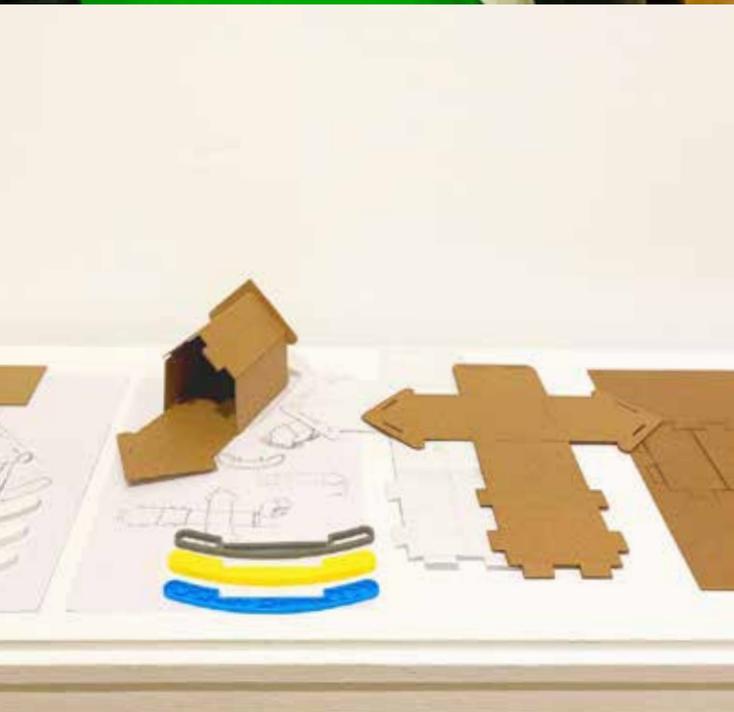
Estamos especialmente agradecidas con la organización de València World Design Capital 2022 por incluir este proyecto expositivo dentro de los eventos que nutren a este año tan especial para la ciudad. Desde aquí nuestro reconocimiento por el respaldo obtenido y por la actitud colaborativa hacia nuestro proyecto.

Agradecemos al Museo Nacional de Cerámica "González Martí", como co-organizadores del evento, el haber acogido esta muestra y poner a su equipo a disposición del proyecto. Ha sido un verdadero placer trabajar con personas siempre dispuestas a ayudar que nos han hecho sentir como en casa.

Gran parte de la producción ha corrido a cargo de los patrocinadores de la Universitat Politècnica de València. Nos hemos beneficiado enormemente de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño de la UPV que con su equipo humano y técnico nos han facilitado, entre otras, la producción de la exposición y del taller infantil. Sin su respaldo este proyecto no habría sido posible. Del mismo modo, nos gustaría remarcar especialmente la implicación y ayuda del Departamento de Dibujo. Desde aquí os agradecemos vuestro inmensurable apoyo.

Queremos hacer una mención especial a los promotores del proyecto: AEFJ (Asociación Española de Fabricantes de Juguetes) y AIJU (Instituto Tecnológico de Productos Infantiles y Ocio). Estas entidades dan cuerpo y valor a los sectores industriales de productos infantiles en España. El hecho de que apoyen este evento da buena





muestra de su interés en proyectos que surgen de la Universidad. Desde aquí va nuestro más sincero agradecimiento.

No queremos terminar sin mencionar a nuestros compañerxs y amigxs en la universidad quienes nos han ayudado con recomendaciones, comentarios y opiniones gracias a las cuales hemos podido llevar a buen término este proyecto.

Por supuesto, no podemos terminar esta sección sin reconocer a los participantes, tanto en la exposición como en el taller infantil, por su contribución al evento.

Queremos dar las gracias a las empresas por su ayuda y su entusiasmo con la

participación en este proyecto. Es muy alentador percibir la buena sintonía con las compañías nacionales e internacionales con las que hemos colaborado en esta exposición.

El Museo del Juguete de la UPV es una entidad colaboradora con la que estamos especialmente compenetradas y que nos ha proporcionado toda la información posible. Desde aquí, muchas gracias por el apoyo mostrado.

Este evento se ha enriquecido, sin duda, por el taller infantil. Las personas involucradas en esta parte han sido muchas. A todas ellas, gracias por vuestro apoyo, actitud proactiva y saber hacer. Esta acción no habría sido posible sin vuestro trabajo.

Por supuesto, queremos reconocer a los jóvenes diseñadores que han contribuido con sus proyectos y maquetas a que la exposición fuera posible. Como profesoras de universidad es muy estimulante comprobar cómo las personas evolucionan y se abren camino. Desde, aquí nuestra más sincera gratitud.

Sirva este texto para enfatizar la importancia de la investigación del diseño y su difusión a través de medios como son las exposiciones. Lugares donde el diseño se muestra al mundo de forma natural. Sin duda, Valencia World Design Capital 2022 ha sido un hito en la historia de Valencia, contribuyendo a la internacionalización de la Comunitat Valenciana y liderando el diseño como herramienta de transformación transversal de la sociedad e impulso de desarrollo.

## **Play with Design.**

Patricia Rodrigo Franco y Beatriz García Prósper.  
Investigadoras. NEXUS Design Centre.

Coincidiendo con la temporada de verano, el programa de World Design Capital València 2022 reunió dos interesantes exposiciones dedicadas al juego que permitieron acercar el diseño al público infantil. Se trataba de las muestras 'Casas para jugar' y 'Play with Design', que tuvieron lugar en dos museos emblemáticos de la ciudad como son el Museo Nacional de Cerámica y Artes Suntuarias González Martí y el CCCC Centre del Carne, respectivamente.

'Casas para jugar' y 'Play with Design' dos interesantes exposiciones dedicadas al juego que permitieron acercar el diseño al público infantil.'

Comisariada por Trinidad Olcina y Juanjo Oller, diseñadores del estudio Milimbo y producida íntegramente por el Centre del Carne, la muestra 'Play with Design' abrió sus puertas desde el 23 de junio hasta el 23 de octubre de 2022.

El objetivo de la exposición se centraba en poner de manifiesto el carácter lúdico del diseño a través de una amplia muestra del trabajo de profesionales del diseño que son referentes a nivel internacional. Un acercamiento al diseño a través del juego que proponía evidenciar el diseño como una potente herramienta para el aprendizaje y el desarrollo de las personas, que está muy presente en su día a día.

La exposición reunió productos y obras de diseñadores de todos los tiempos como Fredun Shapur (Sudáfrica), Ken Garland (el Reino Unido), Patrick Rylands (el Reino Unido), Cruz Novillo (España), Antonio Vitali (Suiza), Libuse Niklová (República Checa), Bruno Munari o Enzo Mari (Italia), Séverin Millet (Francia), Damien Poulain (Francia), Isidro Ferrer (España), Vincent Mathy (Bélgica), Richard McGuire (Estados Unidos), Paul Farrell (el Reino Unido), Héctor Serrano (España), Pep Carrió

(España), Floris Hovers (Holanda) y Raquel Franjul (España). Un elenco de referentes de ayer y de hoy especializados en distintos campos creativos como la ilustración, del diseño de producto, la cerámica, el diseño escénico, el diseño gráfico, el 'papier découpé'...y un largo etc.

Con el objetivo de evidenciar la capacidad didáctica del diseño, la muestra incluía una serie de juegos (diseñados por algunos de los creativos participantes) con los que el público podía interactuar y convertirse en parte activa de la exposición.

'...la exposición planteaba una analogía entre el proceso de juego en la infancia y el proceso creativo en el diseño, revelando prácticas comunes (...) que evidenciaban la similitud entre ambos procesos.'

A través de su recorrido, la exposición planteaba una analogía entre el proceso de juego en la infancia y el proceso creativo en el diseño, revelando prácticas comunes como la indagación de materiales, la elección de sistemas de construcción o el establecimiento de reglas, que evidenciaban la similitud entre ambos procesos.

La parte inicial de la muestra presentaba a los niños como diseñadores de una sociedad avanzada, mostrando una serie de fotografías que forman parte de la colección particular del ilustrador Vincent Mathy. En ellas se plasmaban momentos lúdicos, protagonizados por niños y niñas, que habían tenido lugar en playgrounds diseñados por referentes en el campo creativo como Enzo Mari, Isamu Noguchi o Pierre Székely.

En esta primera estancia, aguardaba al público infantil un laberinto de gran formato diseñado por Milimbo junto con Naifactory Lab.



La exposición invitaba a descubrir cómo el diseño ha formado parte de nuestra vida desde la más tierna infancia y en diferentes escenarios cotidianos como la casa o la escuela, aportando piezas de mobiliario caracterizadas con figuras de animales, artículos de menaje ilustrados, materiales didácticos y juegos fabricados con madera, cartón o textiles y diseñados con mucho acierto. Piezas de Fredun Shapur, Ken Garland, Patrik Rylands, Libuse Niklová o Ladislav Sutnar, que contribuyeron a la creación de proyectos modélicos como Creative Playthings, Galt Toys, Playsacks o Abbat Toys.

' La exposición invitaba a descubrir cómo el diseño ha formado parte de nuestra vida desde la más tierna infancia y en diferentes escenarios cotidianos.'

En su segunda parte, la muestra permitía explorar cómo los diseñadores en la actualidad siguen la hoja de ruta marcada por maestros del diseño como Fredun Shapur, Ken Garland, Cruz Novillo y tantos otros en los años sesenta y setenta del S.XX. Proyectos como Kotok Playthings, Ikonic Toys o Milimbo que hoy promueven el juego y la reflexión en el usuario y apuestan por el diseño de juegos que estimulen el lado creativo de las personas.

La exposición ofrecía una reflexión sobre el proceso creativo en el diseño, documentando la secuencia desde el inicio de un proyecto al producto final. La idea del juego se planteó, desde el punto de vista del diseñador, estrechamente relacionada con la necesidad de crear instrumentos propios para desarrollarlo. De hecho, muchos de los materiales didácticos que se mostraban partían de diseños inicialmente creados por los diseñadores para jugar en solitario o con sus hijos, sin necesidad de que fueran producidos.

En esta parte final, aguardaba un gran juego de construcción que permitía al visitante jugar con la iconografía y el lenguaje visual de todos los creadores reunidos en la muestra.





## Eco Play en Eco Toy Day.

Beatriz García Prósper.  
Investigadora NEXUS Design Centre.

La Fundación Ellen MacArthur<sup>1</sup> afirma, según datos de 2019, que el valor del mercado mundial de juguetes superó los 90.000 millones de USD. Lo que ocurre es que el 80 % de todos los juguetes terminan en vertederos, incineradores o en el mar, lo que conlleva que gran parte de este valor se pierda cuando los juguetes se desechan. La fundación apunta que sólo en Francia, más de 40 millones de juguetes se tiran a la basura cada año, y que en el Reino Unido casi un tercio de los padres y madres han admitido tirar juguetes en buen estado porque sus hijos habían terminado de jugar con ellos.

'...el 80 % de todos los juguetes terminan en vertederos, incineradores o en el mar, lo que conlleva que gran parte de este valor se pierda cuando los juguetes se desechan.'

Este es el contexto del que parte Eco Toy Day<sup>2</sup>, que se enmarca como el primer encuentro de sostenibilidad en el sector juguetero y sectores afines en España y que nace con la vocación de proponer alternativas y respuestas a los desafíos que este gran reto plantea.

El evento ha tenido lugar el 28 de septiembre en el COAM - Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid. Y ha sido organizado por Asociación Española de Fabricantes de Juguetes - AEFJ y el Instituto Tecnológico de Productos Infantiles y Ocio – AIJU. Se trata de un espacio para la presentación de oportunidades y posibilidades por parte de fabricantes jugueteros, donde se combinan conferencias y zonas de exposición de materiales y productos sostenibles. La idea de la organización empresarial ha sido comenzar abriendo una ventana al diálogo, a la reflexión y a la puesta en común de iniciativas que contribuyan al desarrollo de una economía sostenible en el sector juguetero desde una perspectiva global que aborde diseño, procesos, logística, comercialización y comunicación.

1. <https://ellenmacarthurfoundation.org/articles/creating-a-circular-economy-for-toys>

2. <https://ecotoyday.aefj.es/>





La jornada contó con la participación de alrededor de 20 ponentes que expusieron y reflexionaron sobre los retos y alternativas que plantea la sostenibilidad para la industria del juguete.

Sonia Sánchez, consultora de sostenibilidad especializada en el sector del juguete, y Ana Gascó, directora de la estrategia de envases sostenibles para Europa en The Coca-Cola Company, fueron las ponentes encargadas de arrancar la jornada y se ocuparon de exponer diferentes modos de incluir iniciativas sostenibles a las empresas del sector del juguete.

'La jornada contó con la participación de alrededor de 20 ponentes que expusieron y reflexionaron sobre los retos y alternativas que plantea la sostenibilidad para la industria del juguete. '

Las empresas fabricantes como: Hasbro, Mattel, Miniland, Cayro, Geomag y IMC y las distribuidoras: El Corte Inglés, Kídalos y Toy Planet, presentaron casos y contribuciones específicas sobre cómo abordar el reto de la economía circular y/o de la sostenibilidad. También representantes de AIJU y la AEFJ contribuyeron con estudios sobre el panorama del consumidor y su percepción sobre la sostenibilidad y su relación con los juguetes y, por otro lado, con revisiones sobre el nuevo panorama legislativo y regulatorio al respecto.

En definitiva, la jornada versó sobre la relación de la sostenibilidad con la empresa productora: estrategia, producción y logística y, también, desde el punto de vista del marketing, la distribución y, como no, el consumidor.

### **Exposición EcoPlay**

El espacio de la jornada ha contado con una zona de exposición habilitada para empresas donde han presentado productos e iniciativas sostenibles que se están desarrollando actualmente.

Desde la Universitat Politècnica de València hemos

**ECO  
TOY  
DAY**

contribuido al evento con la exposición ECO PLAY comisariada por las profesoras Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo Franco.

Se trata de una muestra de juguetes sostenibles propuestos por jóvenes diseñadores. Proyectos que exploran cómo promover actitudes y acciones de cuidado del entorno natural. Se trata de juguetes que son duraderos, que crean valor a largo plazo y que, a su vez, utilizan pocos materiales. Líneas de juego básicamente biodegradables, ecológicas y sostenibles. En definitiva, una exhibición de nuevos conceptos de juguetes que responden a la visión actual de la sociedad y del medio ambiente, donde se muestra cómo entienden los jóvenes diseñadores que pueden darle respuesta.

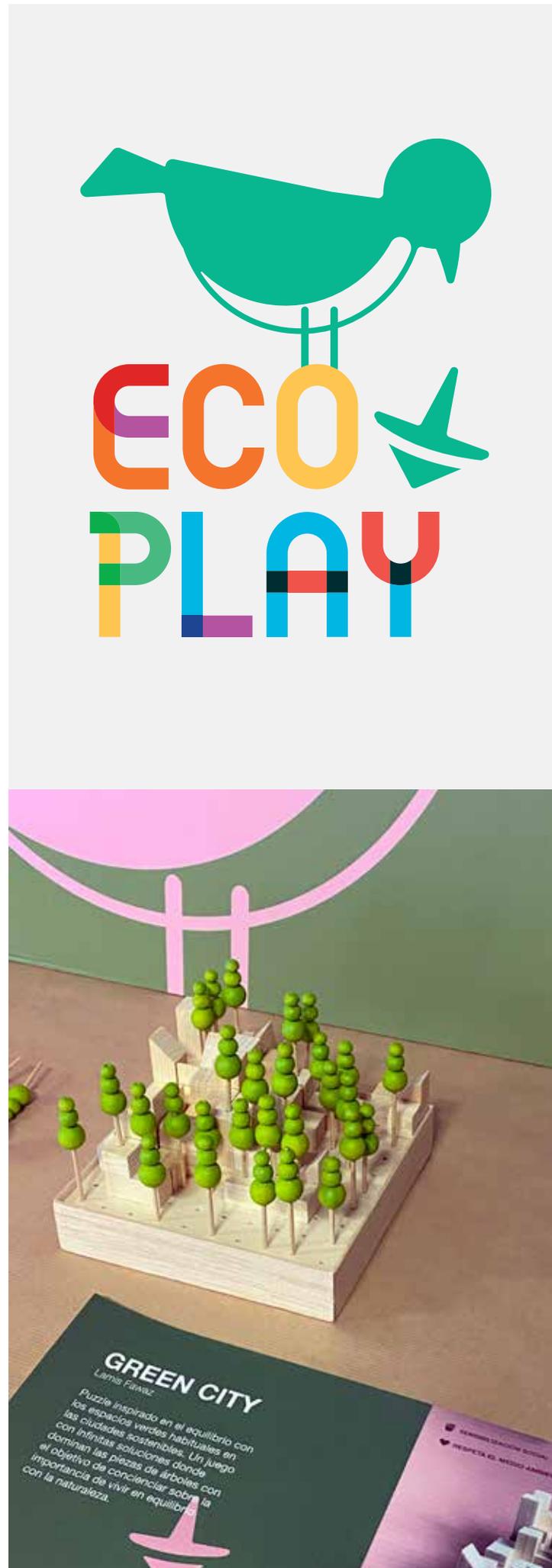
El proyecto de exposición nace de la aplicación de la metodología de análisis de tendencias al desarrollo de diseño infantil sostenible. De hecho, los proyectos expuestos son el resultado del testeo de la herramienta de análisis de tendencias a través de un laboratorio proyectual. La fase experimental finaliza con la propuesta de los productos diseñados a partir de 5 parámetros proyectuales para el diseño de productos sostenibles. Este planteamiento es relevante porque propone un novedoso enfoque que supone un avance del conocimiento en investigación del diseño.

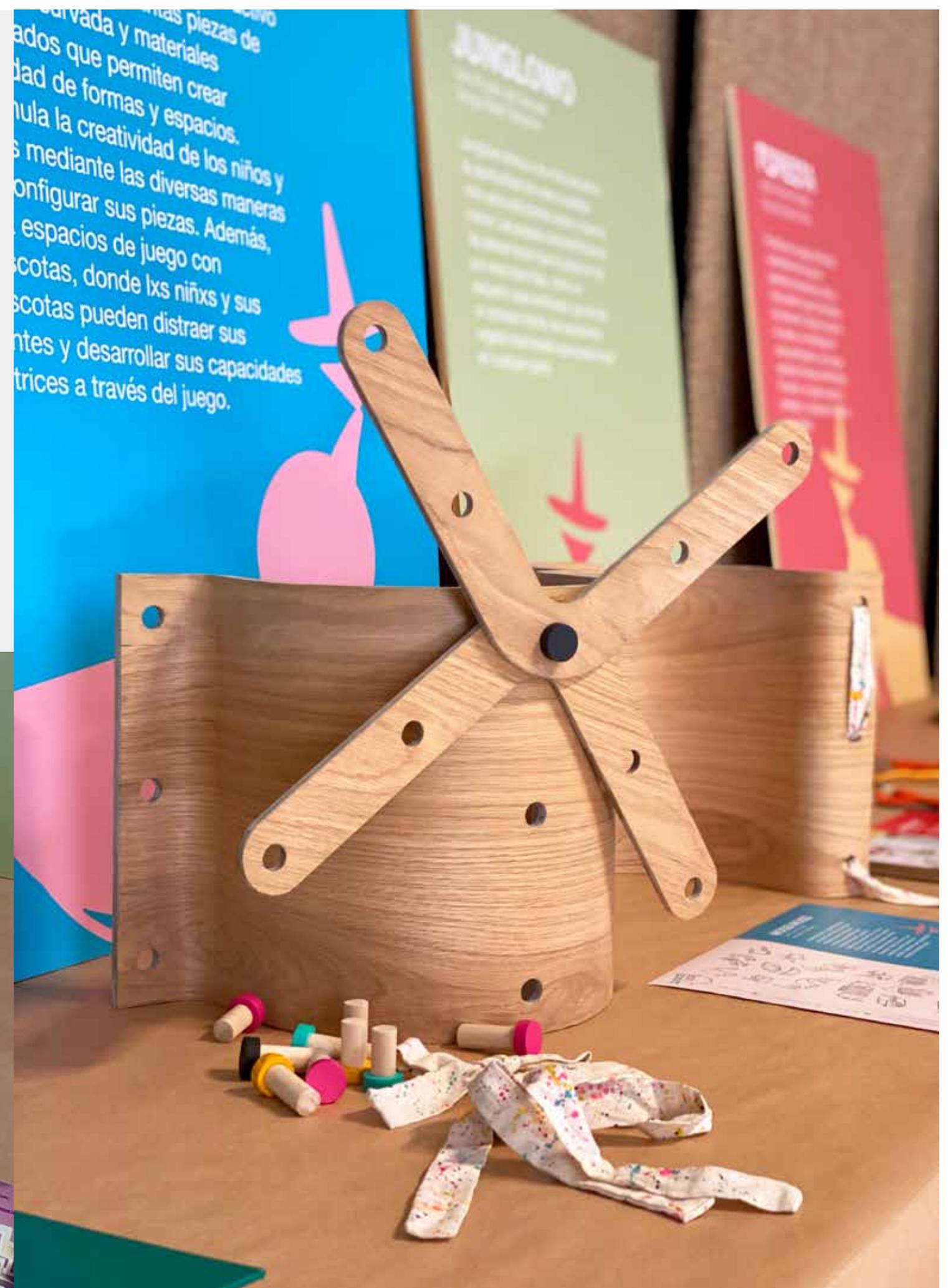
Desde Ellen MacArthur<sup>3</sup> afirman:

‘Debemos cambiar la forma en que diseñamos, usamos y reutilizamos los plásticos. No podemos simplemente reciclar o reducir nuestra huida de la crisis de la contaminación por plástico. Si no actuamos ahora, hasta 2050 podría haber más plástico que peces en los océanos’.

El diseño tiene mucho que investigar, aprender e implementar. Sigamos trabajando.

3. <https://ellenmacarthurfoundation.org/es/temas/plasticos/vision-general>





## Innovación educativa en Diseño Industrial: European Project Semester expone en NUDE 2022

Gabriel Songel González.  
Catedrático de Diseño. Universitat Politècnica de València

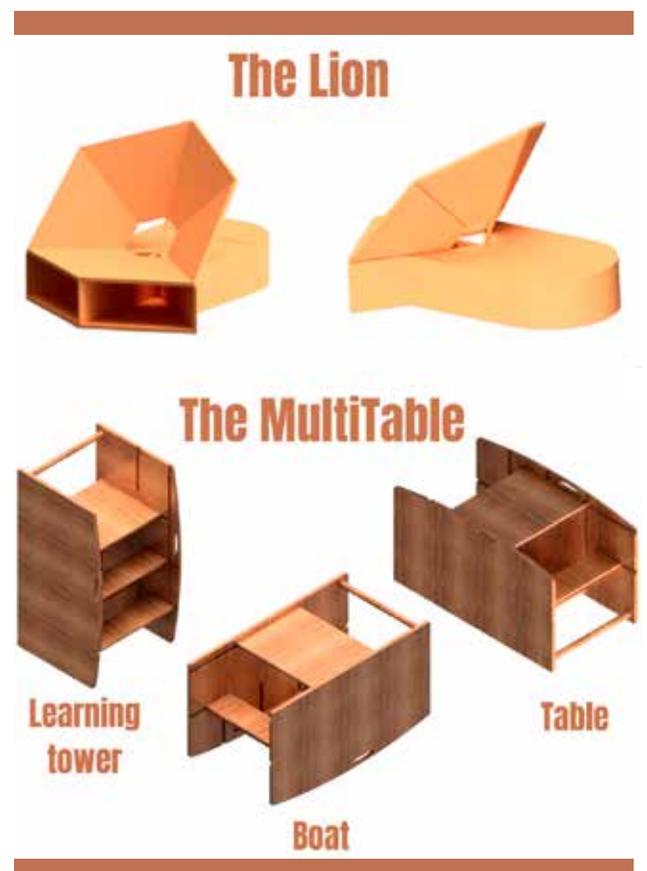
El European Project Semester (EPS) es un curso de cuatro meses dirigido al alumnado de los últimos años de Diseño, Ingeniería, Tecnología y Economía diseñado para trabajar en equipos internacionales e interdisciplinarios.

EPS es un programa ofrecido por 10 universidades europeas en 9 países. Está orientado para preparar estudiantes con habilidades necesarias para afrontar los retos de la economía mundial. Los equipos internacionales trabajan en proyectos interdisciplinarios habitualmente con empresas e industrias seleccionadas para encajar en las especializaciones y capacidades de los estudiantes así como para desarrollar sus habilidades en trabajo en equipo y comunicación intercultural. El programa EPS se oferta desde 2005 en la ETSID Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño de la Universitat Politècnica de València.

En la Feria del Mueble de Valencia se mostraron los trabajos de los alumnos del curso 2021-2022 en el contexto del pabellón para jóvenes diseñadores y Escuelas de Diseño Feria Hábitat Nude 2022. Por primera vez se presentan los resultados del Proyecto "Mobiliario Infantil" desarrollado por dos grupos diferentes y con resultados materializados en prototipos a escala real y testados con niños y niñas. Como reto de este planteamiento proyectual, se plantea conceptualizar una línea de productos basados en la misma filosofía. De esta forma, se inicia el proyecto con una fase de investigación de mercado sobre la oferta existente en la categoría de mobiliario infantil para detectar nuevas necesidades. Igualmente se analizan los perfiles de los usuarios y las tendencias de diseño. Es significativo que, en los últimos años, surge como necesidad detectada por los diferentes de alargar la vida de los productos o darles una segunda vida para evitar retirarlos del uso en cuanto el niño ha crecido, o generar escenarios de juego con diferentes piezas. Es otra forma de aportar soluciones sostenibles desde las nuevas generaciones de diseñadores.

Finalizamos el curso 2021-2022 con dos líneas de productos realizadas por equipos internacionales. El primer grupo KIDCO, estaba formado por Angélique Géméto, Louis Heyvaert, David Brunell, Nick Klein, Warre Vermoesen y Jonas Van Den Hoogen, que realizaron dos propuestas de productos polivalentes: un sillón de lectura con cajones caracterizado como un león y una torre para el desarrollo psicomotriz convertible en balancín. El segundo grupo estaba formado por Maja Czarnecka, Florian Kornmaier, Wouter Thys, Nora Ernst y Simon Schmetz que desarrollaron un tobogán convertible en hamaca y un balancín convertible en pequeña mesa de juego.

Todas las propuestas fueron testadas por niños y niñas con la colaboración del equipo del Centro de Educación Infantil de la Universitat Politècnica de València con interesantes aportaciones y comentarios sobre los prototipos.



1. Proyecto tutorizado por los profesores Gabriel Songel y Pedro Fuentes, patrocinado por la ETSID y la Cátedra IDC Innovación, Diseño e Interculturalidad.

# KidCo *A product line of multifunctional furniture for Kids*



*Lion chair adaptable to neutral design*

*Multitable : Boat, Car, Tower*



# THE CONVERTIBLE SLIDE

Eduki



SLIDE



HAMMOCK



DRAWING BOARD

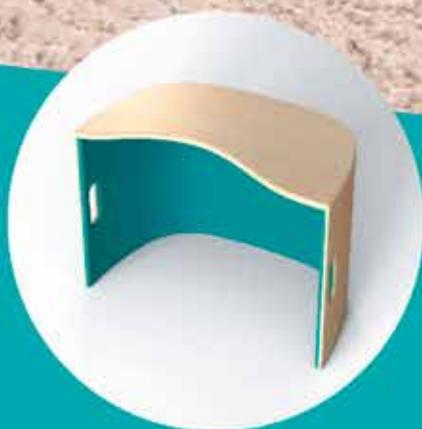
# THE MULTIFUNCTIONAL BALANCE

Eduki

## BOARD



BALANCE BOARD



TABLE



CAVE



# 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