



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

Nº 33 Mayo de 2024



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 33. Mayo de 2024
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
C.D. ETSID, Universitat Politècnica de
València.

Kiko Gaspar Quevedo, Profesor P.L.
ETSID, Universitat Politècnica de
València.

Miguel Abarca Fernández, Profesor
P.L. ETSID, Universitat Politècnica de
València.

Cristina Planells Del Barrio, Profesora
Asociada ETSID, Universitat Politècnica
de València.

Concepto Gráfico: *Innoarea Design.*

Carmelo Puyo y Alfonso Soriano.

Maquetación:

Patricia Rodrigo.

Imagen portada:

Personaje Animaleta. ANIMALETA ©
2022 by ANIMACIÓN UPV + Red
PLANEA is licensed under CC BY-
NC-SA 4.0.

Editorial

Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo.

AreaPlay 33. Diseño abierto.

Dos años después del arranque del proyecto Animaleta, estamos muy felices de presentar en este número de AreaPlay los primeros resultados. Como parte integrante del equipo interdisciplinar de creativos y expertos en pedagogía que abordaron el proyecto, nos complace incluir en esta editorial nuestra pequeña aportación como diseñadoras, tanto del producto como del isotipo. En julio de 2021 respondimos a la llamada del Grupo I+D+i Animación UPV para participar en el proyecto como expertas en diseño de producto infantil.

Nuestra experiencia docente en diseño para el ocio, sumada a la actividad investigadora en tendencias infantiles, fue determinante para incluirnos en un grupo conformado por creativos, expertos e investigadores en el campo de la animación.

Una de las aportaciones fundamentales al proyecto fue nuestro conocimiento documental sobre juguetes e iniciativas de ocio infantil recogido en el Centro de Documentación de Diseño que gestionamos desde NEXUS Design Centre. La capacidad para proponer un producto innovador, diseñado para ser autoproducido, que cumpliera su función y que además funcionara como un juguete de construcción, fue un reto alcanzado del que nos sentimos muy orgullosas.

La estética se diseñó acorde a los valores del proyecto así como a los usuarios finales, haciendo coincidir el diseño del propio producto con el personaje y con la identidad



Montaje del prototipo final por las diseñadoras de Animaleta.



Maqueta proyectual de la plataforma de sujeción y personaje Animaleta.

visual global. En el texto, lxs autorxs abordan las posibilidades de la herramienta Animaleta como instrumento de aprendizaje integrador con el que trabajar de manera transversal aplicando el modelo STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Maths). Desde aquí, agradecemos su aportación a la divulgación de este proyecto abierto de aprendizaje inclusivo.

La segunda iniciativa que recoge este nuevo número de Areaplay es la cita anual, con motivo del evento Fuorisalone en Milán 2024, con la plataforma Unduetrestella. En esta edición se presenta una selección de productos diseñados para la infancia que involucra a quince marcas. El equipo de Areaplay se desplazó al Centro TOG Carlo de Benedetti de Milán para ser testimonio de las propuestas innovadoras que Paola Noé ofrece a través de su plataforma abierta. No vemos mejor modo de investigar en diseño infantil que a través la exploración de campo en territorios donde confluyen el diseño, los juguetes, la moda, la edición y la decoración, con los mismos principios éticos y estéticos.

Por último, incluimos las novedades propuestas en la muestra *Life's a Playground®* desde Spielwarenmesse® 2024.

Esperamos con este número contribuir a la difusión del diseño infantil en sus diferentes ámbitos.



Bocetos del sistema constructivo Animaleta.



Animaleta, un proyecto para aprender creando.

Víctor Bellver, Carmelo Gabaldón y Agathe Pias.
Grupo I+D+i Animación Universitat Politècnica de València.

Abundan las fuentes que refuerzan la idea de que la educación artística en la escuela resulta un aprendizaje esencial para el desarrollo intelectual y creativo en edades escolares. Si revisamos los escritos de Montessori, Piaget, Eisner o Gardner, por nombrar solo a unos pocos, podemos extraer conclusiones comunes: el arte cumple una función vital en el ámbito cognitivo como herramienta integradora y transversal, y no solo eso, además puede servir de enlace a todos y cada uno de los ámbitos curriculares en educación.

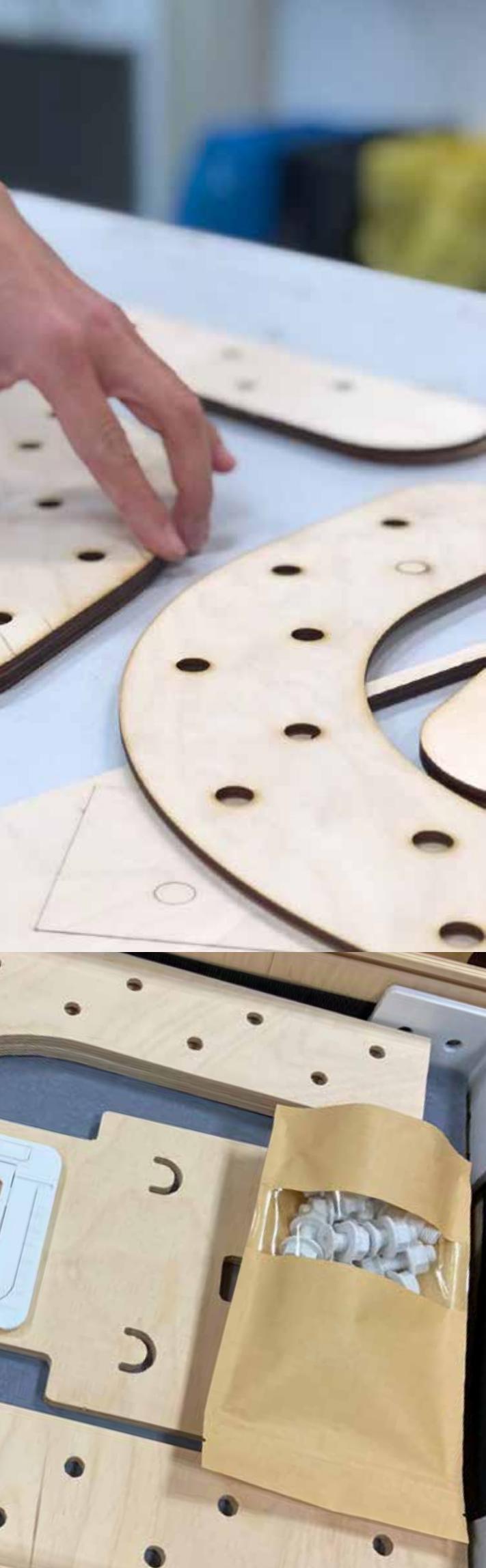
Partiendo de este planteamiento, Red Planea hilvana un tejido de arte y escuela que conecta centros educativos públicos con agentes e instituciones culturales. Su máxima: una transversalidad de las prácticas artísticas como pilar fundamental dentro de las aulas.

Bajo la premisa de aprender creando, Red Planea y el Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana nos encarga, al Grupo Animación UPV, la creación de un equipo de fácil uso para el desarrollo de la animación en las aulas y que sirva de dotación técnica permanente en el centro educativo, para poder continuar con esta práctica de forma autónoma en el futuro.

'...una iniciativa que cuenta desde sus primeras etapas de creación con un equipo interdisciplinar que abarca desde el área pedagógica pasando por el arte, la animación, el diseño gráfico y de producto...'

De este modo, pusimos en marcha el proyecto Animaleta; una iniciativa que cuenta desde sus primeras etapas de creación con un equipo interdisciplinar que abarca desde el área pedagógica pasando por el arte, la animación, el diseño gráfico y de producto, la informática y la cultura maker en colaboración con los expertos de Permea, nodo de la Red Planea en la Comunidad Valenciana.





El concepto

La primera fase del proyecto se desarrolló bajo el asesoramiento de una experta en pedagogía que definió unas bases muy esclarecedoras sobre lo que Animaleta debía facilitar y de qué modo tenía que funcionar en las aulas.

Se desarrolló el corpus principal de una guía didáctica diseñada para adaptarse tanto a las necesidades como a los distintos niveles de los estudiantes dentro de un mismo grupo, con referencias audiovisuales y propuestas de actividades vinculadas al currículo de educación primaria, todo ello valiéndose de la animación como herramienta para llevarlo a cabo.

Se concluyó que debía llegar a las aulas un conjunto de elementos que permitiese explorar las posibilidades de la animación como una herramienta de aprendizaje inclusivo. Para facilitar su uso, el Grupo Animación UPV, acompañan al profesorado mediante guías audiovisuales y sesiones de formación presencial, en su labor integradora del proyecto en los procesos educativos de aprendizaje, fomentando el trabajo en equipo y aplicando el modelo STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Maths) mediante proyectos de animación.

Si bien es posible animar sin necesidad de este recurso, Animaleta es un dispositivo que camufla la tecnología con un acceso sencillo y directo. De este modo Animaleta se plantea como una herramienta de aprendizaje que introduce el arte de la animación fotograma a fotograma en las aulas de educación primaria.

Materializando Animaleta

Una vez claros los principios sobre los que debía regirse Animaleta, el equipo de diseño y prototipado se sumergió de pleno en el proceso creativo como si de una "receta de arroz verde" se tratase (Munari, 1993). Tras

múltiples propuestas y maquetas realizadas en cartón-pluma, un material que permite realizar rápidos ajustes sobre volúmenes reales, alcanzamos el resultado final: una estructura estable, de fácil y rápido montaje, con un diseño de forma muy reconocible que acabó por convertirse en el germen del imagotipo de lo que en un principio denominamos la maleta animada, para acabar llamándose Animaleta. En su forma definitiva, todas las piezas se presentan organizadas dentro de un maletín de madera contrachapada de abedul con forma rectangular de restringidas dimensiones, apertura de plumier y correa de hombro para transportarlo, que contendrá todo lo necesario para su uso en las aulas.

'En su forma definitiva, todas las piezas se presentan organizadas dentro de un maletín de madera contrachapada de abedul.'

Según Rogers (1995) el juego es el verdadero trabajo de la infancia y, desde el punto de vista del diseño, es algo que se ha tenido presente desde la primera línea trazada sobre el papel hasta al último prototipo materializado por medio de tecnologías de fabricación digital.

La primera toma de contacto con Animaleta por parte del usuario evoca directamente al juego, en concreto al juguete de construcción tipo Meccano. El propio concepto de montaje colaborativo del dispositivo por parte del profesorado y alumnado entra en sintonía con el objeto en sí, gracias a su diseño y los materiales que lo componen; se abre la maleta y en pocos minutos la estructura de soporte se alza. Para finalizar, se incorpora un sencillo sistema de captura de imagen fija con el que realizar animaciones mediante la centenaria técnica del paso de manivela, conocida también como stop-motion, y desplegar así las posibilidades que ofrecen el resto de los materiales que alberga el maletín.





En la medida de lo posible, Animaleta está confeccionada con materiales sostenibles. En favor de abrir un camino DIY¹, el diseño se proyecta con materiales fácilmente adquiribles por los usuarios que deseen fabricar la suya propia, bien por sí mismos o bien externalizando la fabricación. En cualquier caso, todo el material documental necesario se dispone desde la web del proyecto bajo una licencia Creative Commons² que permite transformar y crear a partir del contenido de nuestra publicación siempre con fines no comerciales. Se inicia así una nueva etapa para el proyecto, extendiendo sus fronteras más allá de las aulas y fomentando la autofabricación. De este modo, se da respuesta a las numerosas peticiones por parte de usuarios y conocedores del proyecto que solicitaban poder fabricar y democratizar el mismo, extendiendo más allá la vida de Animaleta. La decisión de volverlo tan accesible permite que Animaleta vaya evolucionando, incorporando mejoras y otros modos de trabajar la animación gracias a la retroalimentación con el público. En suma, una revisión del proyecto después de su primera implementación en las aulas nos permitió la conversión de la maleta en una mesa de luz, multiplicando así las posibilidades creativas y artísticas que ya ofrecía per se.

'Parte del éxito del proyecto se debe a que este recurso induce la creación de un lenguaje audiovisual propio por medio del cual trabajar de un modo integrador contenidos transversales.'

Parte del éxito del proyecto se debe a que este recurso induce la creación de un lenguaje audiovisual propio por medio del cual trabajar de un modo integrador contenidos transversales, competencias y valores a través de una metodología básica de proyectos de animación. El alumnado aprovecha este recurso para crear historias con las que comunicar conceptos abstractos o complejos, de una

forma totalmente creativa y personal.

'El proyecto promueve el aprendizaje entre pares fomentando la interacción y facilitando la expresión creativa.'

En definitiva, Animaleta se consolida como una herramienta educativa de gran valor. La capacidad de impulsar la colaboración entre estudiantes y docentes mediante la animación es una de sus características fundamentales. El proyecto promueve el aprendizaje entre pares fomentando la interacción y facilitando la expresión creativa. El trabajo en equipo es inherente a cualquier proyecto de animación y esto se refleja en Animaleta, reforzando el fenómeno que surge de la enseñanza mutua. Las habilidades sociales y creativas de los escolares se fortalecen, un valor que consideramos esencial en el siglo que vivimos y que trasciende las métricas convencionales de la evaluación educativa.

Como considera Dondis (2004), una sólida alfabetización visual potencia el rendimiento intelectual de las personas. Animaleta resulta una herramienta idónea en ese camino del aprendizaje.

1. *Do it yourself*: hazlo tú mismo.

2. ANIMALETA © 2022 by ANIMACIÓN UPV + Red PLANEA is licensed under CC BY-NC-SA 4.0. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Unduetrestella Design Week.

Equipo Unduetrestella Press.

Cada año, con motivo del Fuorisalone milanés, la plataforma Unduetrestella¹ celebra su particular *design week*. En esta edición, la muestra cambió su escenario habitual, la Fabbrica del Vapore, por un nuevo emplazamiento en la nueva sede de la Fundación TOG, Together To Go, Carlo De Benedetti. La fundación fue creada en 2014 como centro de excelencia en la rehabilitación de niños que sufren patologías neurológicas complejas.

Por primera vez, Unduetrestella colaboró con TOG en una gran apuesta para demostrar cómo, al igual que ocurre en el ámbito clínico, el diseño y la creatividad vinculados al mundo infantil tratan de proponer 'recetas' o 'fórmulas' que promueven maneras de dar forma para vivir en un mundo más fascinante.

'...la muestra reunió una selección de productos de más de un docena de empresas especialistas en diseño infantil.'

Con este objetivo la muestra reunió una selección de productos de más de un docena de empresas especialistas en diseño infantil, entre las que se encontraban: Adada, Eperfa, Furf Design Studio & Omegalight, Happy Squares, Lil'Gaea, Luca Boscardin & Corraini Edizioni, Matita Edizioni, Moluk, Luca Schiller, Petit Retro, Plantoy y Wonderwuzz.

Todos los participantes aportaron sus propias fórmulas de diseño para niños, resultando un muestra completa que aboradaba diferentes tipologías de producto y que procedemos a revisar a continuación.

1. Unduetrestella, encabezada por Paola Noé, nace en Milan en el año 2008, como plataforma dedicada a la selección de firmas enfocadas a la infancia desde una perspectiva creativa o artística.

Adada

Concebida por Véronique Lacaze, Adada es una marca de muñecos de trapo. Sus animales monocromos, acolchados y bordados, suaves y minimalistas, cada uno con su nombre, están elaborados 100% en Francia; cosidos a mano por artesanos de Bretaña según un meticuloso saber hacer de tradición. Cada personaje de Adada, desde el ratón gris Héctor hasta el pez Paul, es una pieza única, para personalizar con simpáticos conjuntos. Para la ocasión, Unduetrestella y Adada han diseñado prendas a medida para TOG. Por primera vez, se presenta la nueva colección de juguetes de madera (juguetes de tracción, andador, caballito balancín, correpasillos...).

Eperfa

Los juguetes Eperfa, creados por la diseñadora Anna Nóra Nagy, se inspiran en la belleza cambiante de la naturaleza, en la flora y la fauna de las colinas que rodean Budapest y el lago Balaton. Honran la lentitud natural de la infancia, permitiendo a los niños a partir de 3 años explorar libremente, observando día tras día, año tras año. El material utilizado es madera maciza de haya, sin resinas ni adhesivos. Cada figura se corta a mano, se lija, se imprime y se trata con un acabado de cera natural y colores impresos.

Furf Design Studio & Omegalight

Inspirada en la belleza efímera de la flor y en la poesía del haiku, nace la lámpara Flora de Omegalight. Se trata de una colaboración sin precedentes con Furf Design Studio, que la diseña, y que cree que la poesía puede florecer



e iluminar al mismo tiempo, igual que las flores que florecen y embellecen el mundo. Flora, una obra maestra esculpida en acero y aluminio, nace regulable y refleja la delicadeza de los pétalos de una flor. Su elegante forma parece capturar la danza de las flores al viento. En su interior late un corazón iluminado de luz suave y etérea.

Happy Squares

Concebida por Emilie Queney en 2014, HAPpy Squares es una marca londinense que produce juegos de construcción lúdicos y sostenibles fabricados con material reciclado. Tres juegos diferentes (gris, arco iris, colores primarios) y tres cantidades distintas (mini, mediano o maxi), todos ellos compuestos por paneles y conectores para construir infinitas configuraciones a gran escala, siguiendo la imaginación y la fantasía de cada uno. Los juegos Happy Squares, en su simplicidad creativa, permiten a los niños de entre tres y nueve años explorar su entorno en tres dimensiones, ser los arquitectos de su propio «mundo».

Lil'Gagea

Fundada en 2014, Lil'Gagea es una marca turca conocida por su diseño lúdico influenciado por el mundo de la imaginación infantil, la naturaleza y los animales. Crea «cuentos de hadas felices para niños» a través de accesorios creativos, encantadores e icónicos, como papeles pintados y adhesivos murales.

Luca Boscardin & Corraini Edizioni

El memory Siamo tutt* pari, creado por el diseñador gráfico, ilustrador y diseñador de juguetes Luca Boscardin para Corraini Edizioni, nos enseña a reconocer tanto las cosas que tenemos en común como nuestras peculiaridades

individuales. En este juego, compuesto por 54 tarjetas ilustradas dedicadas a las partes del cuerpo humano, no hay que buscar pares de imágenes idénticas, como en un juego de memoria tradicional, sino emparejar dos imágenes pares y equivalentes, es decir, dos tarjetas que representen la misma parte de dos cuerpos diferentes.

Matita

Matita es una editorial independiente, nacida en Venecia en 2022 de la intuición de Delphine Trouillard de crear una serie de libros ecológicos silenciosos, editados y/o ilustrados por arquitectos, para niños, padres y amantes de la belleza. Los protagonistas son la arquitectura, las realidades urbanas, los objetos de diseño y numerosos destellos del entorno que nos rodea. Para TOG, una instalación site-specific de una ampliación de una de las veinticuatro ilustraciones del libro 2, WOW del dúo femenino Venice in Pattern, que retrata las amapolas de los invernaderos de los Jardines de Venecia.

Moluk

La marca suiza, concebida en 2011 por el diseñador Alex Hochstrasser y su hermana arquitecta Doris, que fabrica juguetes deconstruidos y manuales para niños. Los productos Moluk invitan a moverse y explorar el espacio, estimulando los sentidos y la mente, sin botones, pilas ni instrucciones complicadas, sino impulsados únicamente por la imaginación. Todos los juguetes Moluk son totalmente reciclables, sin piezas pintadas, PVC, ftalatos ni BPA. Y, sobre todo, son multifuncionales y están diseñados para durar, para enganchar y estimular a los más pequeños en todas las etapas de desarrollo de su crecimiento.



Eperfa.



Luca Boscardin & Corraini Edizioni.



Furf Design Studio & Omegalight.



Moluk.

Petit Retro

El 'atelier de couture' Petit Retro nace en 2004 de la colaboración entre la diseñadora brasileña Luca Schiller y la artista e ilustradora parisina Tinou Le Joly Senoville. Utilizando técnicas artesanales brasileñas para crear tejidos exclusivos, diseños únicos y accesorios bordados a mano para niños, Petit Rétro crea colecciones con una paleta de colores natural y contemporánea. Para TOG, una instalación site-specific titulada Ludico compuesta por sillas, libros y tapices textiles (y bordados a mano) con temas de diseño, arquitectura y patio de recreo.

Plantoys

Plantoys es una marca tailandesa que fabrica juguetes infantiles de madera desde 1981 con el deseo de contribuir a crear un mundo más sostenible. Desde hace más de cuarenta y dos años, PlanToys crea productos utilizando Planwood, que se obtiene procesando residuos de madera del árbol del caucho. Para TOG unduetrestella selecciona la nueva colección de juguetes inclusivos de PlanToys, llamada Better Aging y especialmente diseñada para ayudar a dar una mejor calidad de vida no sólo a los más pequeños, sino también a las personas mayores y con trastornos cognitivos. Ocho productos que estimulan y entrenan las capacidades disminuidas a través del juego.

Wonderwuzz

La marca alemana crea soluciones de mobiliario versátiles y duraderas para niños y adultos. Los productos Wonderwuzz están disponibles en ocho bonitos colores neutros que encajan en cualquier dormitorio, cuarto de juegos o salón. Están fabricados con un tejido suave y duradero compuesto por un 60% de botellas de PET recicladas. Diseñados para que los niños jueguen de forma libre, creativa e independiente. Son formas geométricas sencillas que los pequeños pueden utilizar para recrear su propio espacio.



Happy Squares.



Plan Toys.



Petit Retro.



Petit Retro.



Petit Retro.



Wonderwuzz.

Life's a Playground.
Toys for Kidsters, Kidults & Co.
Spielwarenmesse® Press.

Los adultos que juegan tienen muchos nombres, pero todos tienen una cosa en común: la pasión por jugar. Son apasionados, ya sea jugando o coleccionando. Spielwarenmesse 2024 retoma esta tendencia con el especial "La vida es un parque de juegos: juguetes para niños, Kidults & Co." ubicado en el pabellón 3A. La superficie especial interactiva de aproximadamente 400 m² sirve de inspiración para saber qué productos de las cuatro categorías: Coleccionables, Coleccionables premium, Fantasía creativa y Juegos de mesa no deben faltar en ninguna tienda de juguetes.

Desde productos retro, pasando por fantasía, ciencia ficción y acción hasta la estrategia – hay un juguete para cada adulto con alto poder adquisitivo.

'Desde productos retro, pasando por fantasía, ciencia ficción y acción hasta la estrategia – hay un juguete para cada adulto con gran poder adquisitivo.'

Los adultos son un grupo de destinatarios importante para el comercio del juguete. Entre ellos hay muchos que tienen juegos de mesa, un coche en miniatura especial en su escritorio, que coleccionan cómics o tienen una sudadera con un personaje conocido. Christian Ulrich, portavoz del consejo de administración de la Spielwarenmesse eG, explica al respecto: "Los adultos que muestran interés por juguetes ya no son un grupo minoritario. Forman un grupo de destinatarios de alto nivel de ventas, cuyo potencial debe tener muy en cuenta el comercio del juguete."

Coleccionables.

Esta categoría coloca en primer plano el placer del ser humano por coleccionar. También los juguetes son piezas de colección y demuestran el entusiasmo de su dueño por un tema. En este contexto, los adultos siempre están buscando nuevas piezas para enriquecer y ampliar sus colecciones. En torno a la pasión coleccionista se encuentran, por ejemplo, productos de modelismo, figuras de acción y colección, juguetes de montaje y de sistema, cómics, comercialización, NFTs, peluches o puzzles.

Coleccionables Premium.

Coleccionar puede ser también una inversión lucrativa, como se puede ver en este segmento. Estos productos impresionan por su exclusividad y a menudo tienen el potencial de aumentar su valor.

'Los adultos que muestran interés por juguetes ya no son un grupo minoritario. Forman un grupo de destinatarios de alto nivel de ventas, cuyo potencial debe tener muy en cuenta el comercio del juguete.'

Fantasía Creativa.

Los juegos de cartas coleccionables son junto a los juegos de rol (Role Playing Games) y juegos de miniaturas ejemplos de esta categoría. Llevan a las jugadoras y jugadores a un mundo de juego fascinante e interactivo. Aquí pueden sumergirse en aventuras épicas, demostrar su destreza estratégica o participar en competiciones. En los juegos de cartas



LIFE'S A PLAYGROUND

TOYS FOR KIDSTERS, KIDULTS & CO.

Spielwarenmesse®



Spielwarenmesse®

coleccionables se pueden componer barajas individuales para medirse con otros en duelo. En los Juegos de Rol, los participantes eligen determinados personajes y se dejan dirigir por un maestro de ceremonias a través del mundo del juego. Los juegos de miniaturas requieren destreza táctica. En primer plano se encuentran a menudo figuras en miniatura trabajadas y pintadas con detalle.

Juegos de Mesa.

En esta categoría se reúnen diferentes juegos de mesa y tablero para equipos de dos personas o grupos más grandes. Da igual que se disfrute adoptando roles diferentes, demostrando capacidad estratégica, solucionando casos difíciles o que solo se busque la diversión en el juego – los juegos de mesa, como juegos de escape, de sociedad, de fiesta, de cartas, de estrategia o de lógica entusiasman también a los adultos. La variedad abarca desde la diversión rápida en el juego hasta partidas de toda una velada.

La muestra *Life's a Playground* aglutina propuestas que abarcan diferentes grupos de productos. Ofrece además de los productos seleccionados, impulsos de venta específicos y conocimientos de expertos. Como cada año, en el pabellón 3A presentaron, entre otros, los expertos de Ultra Comix y charlas sobre los usuarios *Kidults* en el Toy Business Forum donde dieron información interesante sobre este grupo de destinatarios y las categorías correspondientes.

Spielwarenmesse®





Spielwarenmesse®

Spielwarenmesse®

Spielwarenmesse®



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:



Asociación Española de
Fabricantes de Juguetes



ASEPRI Asociación Española
de Fabricantes de Productos
para la Infancia

NEXUS
DESIGN CENTRE