



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

Nº 34 Diciembre 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 34. Diciembre 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
P.P.L. ETSIADI, Universitat Politècnica de
València.

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

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

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

Concepto Gráfico: *Innoarea Design.*

Carmelo Puyo y Alfonso Soriano.

Maquetación:

Patricia Rodrigo.

Editorial

Gabriel Songel González

AreaPlay 34. Expandiendo el futuro posible.

Despedimos el año 2024 con una catástrofe medioambiental en el área metropolitana de la ciudad de Valencia que ha denunciado y puesto en evidencia muchas cosas que se han hecho mal en el pasado y en el presente. Sirva esta editorial como muestra de solidaridad a los afectados con pérdidas personales y materiales y reconocimiento a la marea de personas voluntarias que han salido inmediatamente a la ayuda de los necesitados. Ha sido impresionante ver las riadas de gente llevando herramientas, comida y el mejor ánimo para asistir a los damnificados con sus propios medios e incluso cruzando andando los puentes que separan la ciudad de Valencia con las poblaciones afectadas. A las personas de diferentes partes del mundo que nos preguntaban cómo estábamos, les decía que estaba desolado pero esperanzado al ver a la gente joven colaborando en todo tipo de tareas: tenemos futuro como sociedad y como país.

En este contexto de destrucción sobrevinida no queda más remedio que, primero, restablecer la normalidad (si es que alguna vez existió) y asistir a los afectados para, segundo, construir un futuro nuevo.

Afortunadamente desde AreaPlay, como herramienta de visualización de los proyectos de investigación y reflexiones del Grupo IGD, así como de los trabajos del alumnado del Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto, hemos ido ejercitando desde hace décadas

la identificación de nuevos escenarios donde se podría desarrollar el diseño. Áreas como los muebles para jugar, los electrodomésticos para niños y niñas, los parques infantiles como grandes juguetes y otros muchos *briefs* de investigación en diseño de nuevos productos, se han visto ya materializados, en proyectos concretos con diferentes empresas. Ahora, con este número, mostramos como aquella visión se está materializando en sectores industriales enteros como el sector del mueble.

Por otro lado, el avance sin límites de la tecnología de la Inteligencia Artificial y su aplicación al sector juguetero lo tratamos en el artículo que describe la experiencia del taller de creatividad con IA con resultados extraordinarios y que abren nuevas puertas a las técnicas tradicionales de generación y desarrollo de ideas.

Finalmente, la reubicación y apertura del Centro de Documentación de Diseño del IGD en la ETSIADI Escuela Técnica Superior de Ingeniería Aeroespacial y Diseño Industrial, con más de 10.000 catálogos del sector del hábitat y del ocio, corresponden a la convicción de la importancia de conocer el pasado para diseñar el futuro.

Esperamos contribuir con este número a visualizar que la expansión del futuro es posible y ya es presente.

Gabriel Songel González



**Juego, diseño y mobiliario.
Feria Habitat Valencia 2024.**

Cristina Planells Del Barrio.

El pasado 30 de septiembre abrió sus puertas la Feria Hábitat València a más de 45.000 visitantes. Una vez más, la muestra reúne dentro y fuera del recinto ferial, 600 firmas nacionales e internacionales, ofreciendo diferentes propuestas con un único objetivo, visibilizar el diseño y poner en valor su grado de innovación en el sector del hábitat. Dentro del contexto del hábitat, encontramos productos, *stands* y nuevos talentos que incorporan el elemento lúdico como parte del juego del diseño.

Algunas de las propuestas apuestan por piezas icónicas en el sector infantil con nuevos materiales para introducirlos en el sector del hábitat. Otros, unen el juego, el mobiliario y la gastronomía para crear momentos de ocio para niños y adultos, y otros convierten en juego la experiencia del *stand*.

'Dentro del contexto del hábitat, encontramos productos, stands y nuevos talentos que incorporan el elemento lúdico como parte del juego del diseño.'

SONNO, casetas insonorizadas para mascotas

La colección, diseñada por Ximo Roca está fabricada en [ECO] Panel para la firma Eliacoustic.

Estas casetas ofrecen a las mascotas de la casa un lugar seguro donde encontrar refugio, comodidad y tranquilidad. Están fabricadas con materiales reciclados, altamente resistentes con fácil y rápido montaje, un equilibrio perfecto entre acústica y diseño. Trasladado al sector infantil y aprovechando los beneficios del material [ECO] Panel, podemos verlo a otra escala en una casa para jugar para niños, así como taburetes y asientos inspirados en los tradicionales caballitos de madera.

La firma Eliacoustic ha introducido [ECO] Panel en colegios con un nuevo proyecto llamado 'Aula del futuro', donde los papeles acústicos decorativos presentan una excelente solución para crear ambientes tranquilos evitando problemas de ruidos. El material se puede personalizar con diferentes formas, colores y ranurados, integrando así elementos atractivos para los más pequeños.



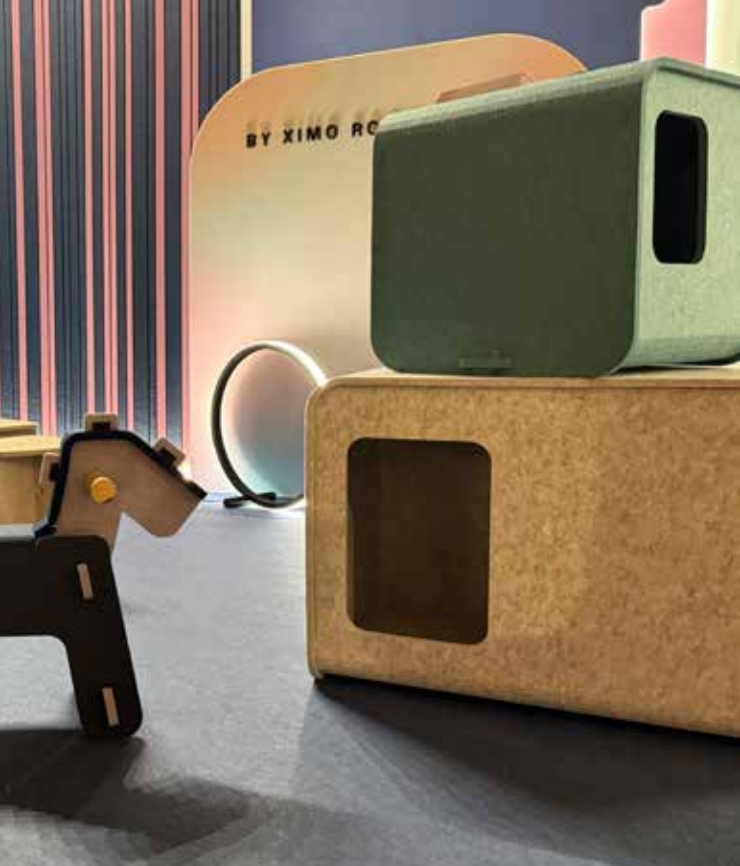
Sonno en Feria Hábitat Valencia 2024.



TM/Leader Contract en Feria Hábitat Valencia 2024.



RS Barcelona.



Mesas de juegos para tu hogar

Design & Play Event, en el Espai X – Mercado de la Tapinería, es un evento formado por Muuto, Gabriel y RS Barcelona donde se une el nuevo diseño nórdico, el futuro del tejido y el arte del juego. RS Barcelona presenta dos de sus productos, la mesa de juego *Track Dining* y el fútbolín RS3 *Wood* diseñado por Rafael Rodríguez. Como novedad, la mesa de juego *Track Dining* aporta una experiencia lúdica entre el juego, la gastronomía y el mobiliario, unidas en el mismo escenario. *Track Dining* rompe con los clichés del *shuffleboard* clásico y se atreve con un diseño de líneas mínimas marcado por el estilo la firma catalana, apostando siempre por la calidad, la funcionalidad y el diseño. Combina la dureza del acero con la elegancia del cristal para la mesa alta que se convierte en el tablero de juego.

Por otro lado, la mesa fútbolín RS3 *Wood*, el clásico reinventado de RS Barcelona. Con la idea de sacar los futbolines del garaje y trasladar el juego a los espacios más vividos de la casa como el salón y la terraza, de nuevo la combinación entre juego, gastronomía y mobiliario.

'Algunas propuestas apuestan por piezas icónicas en el sector infantil con nuevos materiales para introducirlos en el sector del hábitat.'

Color, diseño, armonía.

TM/Leader Contract, empresa de mobiliario ubicada en Yecla fundada en 1982 presenta un *stand* para convertir en juego la experiencia del visitante. Con más de 350 modelos de asientos, TM/Leader Contract presenta algunos de sus diseños en un contexto marcado por el colorido vibrante y atrevido de sus tapizados.

El contraste, el color y la iluminación, juegan un papel fundamental en sus productos y en la puesta en escena, tan atractivo para el público que recorre los pasillos con ganas de *imputs* diferentes.

La sostenibilidad como parte del juego

En cada edición de Feria Hábitat Valencia, NUDE *Generation* hace visible las propuestas de jóvenes talentos, estimulando en los jóvenes diseñadores la comunicación de su potencial creativo y la puesta en contacto con la industria. El certamen reúne, en un mismo lugar y tiempo, a las jóvenes promesas del diseño con las empresas, concentradas en Valencia con motivo de la feria. Un observatorio de creatividad internacional que funciona como trampolín para los diseñadores del futuro.

En esta edición 2024 encontramos diferentes iniciativas para un futuro más sostenible, marcado por el diseño, el cambio y el juego del reciclaje como parte del proceso creativo.

Circle Colección. El colectivo, formado por 12 jóvenes diseñadoras¹ que forman parte de la iniciativa de Generación Espontánea Yudesign, de la Universitat Politècnica de València, presenta una colección de mobiliario con un diseño juvenil, sostenible y confortable. Entre las piezas diseñadas destaca Bona, una butaca que une respaldo y asiento en forma de manta de "bolitas" de tote bags recicladas. Una técnica de fabricación denominada por el grupo de diseñadores como *Involvi*, un juego de reciclaje y diseño artesanal poniendo en valor la producción lenta y el diseño sostenible.

Por otro lado, Benllum, lámparas diseñadas por Rori Bonet, estudiante de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño - UPV, en colaboración con Voramar fanplastic y Gamuza craft. La propuesta es otro ejemplo de sostenibilidad y juego en el proceso creativo. Consciente del uso y el residuo generado con el plástico, reutiliza el material de las bolsas apostando por la sostenibilidad y la economía circular creando diferentes pantallas exteriores para lámparas inspiradas en la técnica tradicional del ganchillo diseñando así una colección de lámparas para adultos y niños.

1. El equipo de diseño está formado por las jóvenes diseñadoras, estudiantes de la ETISADI - UPV: Luz Moya, Sofía Lucas, Cristina Campos, Lucía Leo, Carlos Juan, Laura Alcántara, Paula Coronado, Marian Lobo, Rori Bonet, Andrea Borruey, María Peribáñez y Valeria Márquez.



Sac. Proyecto Circle. Yudesign.



Teli. Proyecto Circle. Yudesign.



Bona. Proyecto Circle. Yudesign.



Benllum. Rori Bonet.

fres

La IA en el diseño de juguetes.

Beatriz García Prósper.

Taller IA para creativxs.

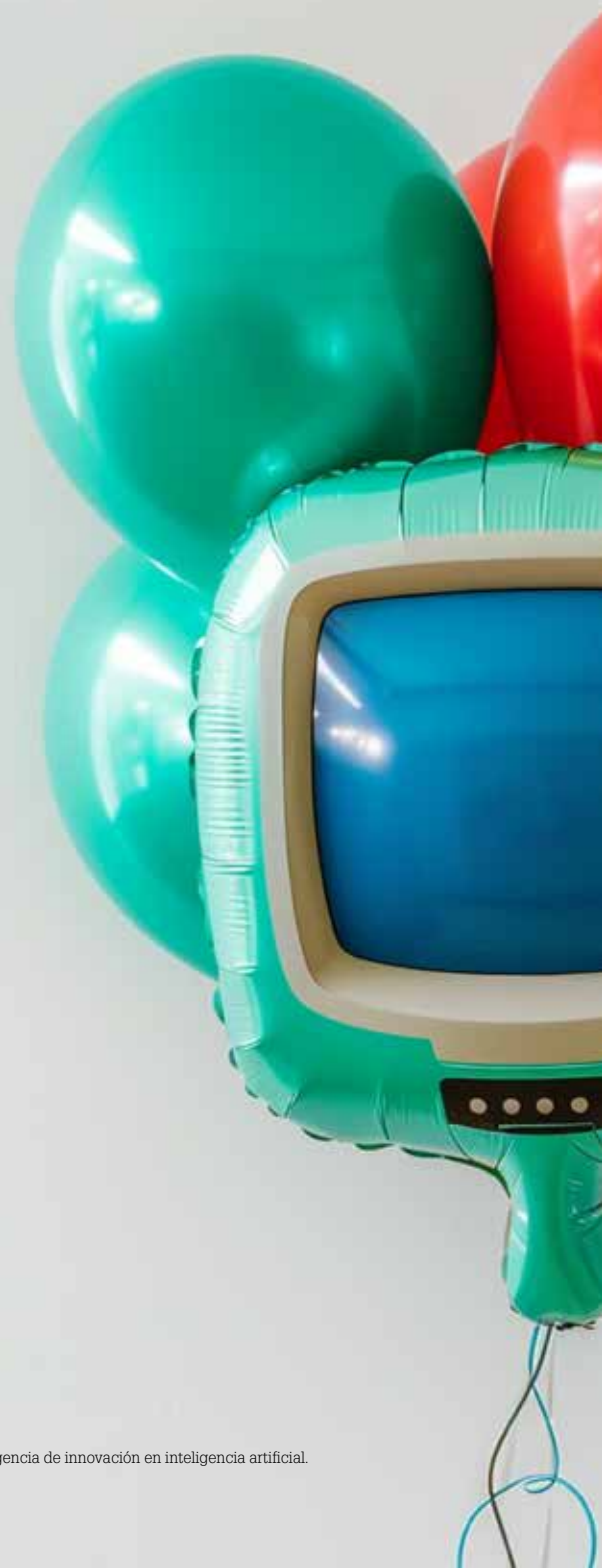
El pasado mes de julio de 2024 se celebró el primer curso sobre IA organizado por el equipo docente¹ del Grupo de Investigación y Gestión del Diseño del Departamento de Dibujo UPV. Bajo el título INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA CREATIVXS, el taller fue impartido por Chumpy (Laura Sánchez), alumna egresada de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño de la UPV y Alexandre Zaragoza, ambos integrantes de la agencia de innovación en inteligencia artificial Fresca* que, durante cinco días, transmitieron al alumnado su profundo *expertise* en la materia.

Desde este taller se planteaban procesos creativos y de tratamiento de imágenes que, mediante la aplicación de técnicas avanzadas de diferentes herramientas de inteligencia artificial, condujeron a resultados destacables en diferentes ámbitos de la creación. Con un enfoque práctico y especializado el alumnado fue desarrollando ejercicios que se transformaron en propuestas creativas ya sea desde el mundo del arte plástico, el dibujo, la animación o del diseño de producto.

'Desde este taller se planteaban procesos creativos y de tratamiento de imágenes que (...) condujeron a resultados destacables en diferentes ámbitos de la creación.'

Los proyectos se abordaron desde diferentes contextos e intereses llegando a resultados muy variados y centrados en diferentes ámbitos de la creación. Respecto al diseño de nuevos conceptos

1. Patricia Rodrigo Franco (directora del curso) y Beatriz García Prósper (coordinadora del curso), docentes e investigadoras del Grupo de Investigación y Gestión del Diseño del Departamento de Dibujo de la Universitat Politècnica de València, impulsaron y organizaron el curso INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA CREATIVXS a través del Centro de Formación Permanente de la UPV celebrado en julio de 2024.



sca*



para nuevos juguetes, el uso de la IA se centró en la visualización de ideas para el diseño de nuevos productos en esta área.

Técnica de hibridación.

Es cierto que los procesos creativos y de ideación para el diseño de nuevos productos son múltiples. Son innumerables las herramientas, técnicas y métodos que se emplean para tal fin. La técnica de hibridación es una herramienta habitual en nuestro proceso de trabajo como diseñadoras. Se trata de una técnica basada en las ideas disruptivas, es decir, conceptos que cuestionan lo lógico y el estado natural de las cosas. El objetivo es generar nuevos escenarios que implementan el pensamiento más allá de la lógica. La forma de obtener ideas se produce a través de la confrontación de dos conceptos antagónicos. Se combinan ideas diametralmente opuestas y se relacionan elementos dispares, lo que provoca conceptos innovadores e ideas disruptoras. Estas técnicas provocan una concatenación de bocetos muy sugerentes que, desde el campo creativo, son idóneos para el desarrollo de un nuevo producto. De este modo, las diseñadoras y diseñadores generan constantemente relaciones y analogías que acaban en nuevos productos.

'Los proyectos se abordaron desde diferentes contextos e intereses llegando a resultados muy variados y centrados en diferentes ámbitos de la creación.'

Inteligencia Artificial.

Es indudable que la creación parte de la mente humana y su capacidad para decidir y proponer es la causante de la innovación estratégica. Partiendo de esta premisa, se ha introducido la IA como generador de imágenes a partir de sugerencias sobre hibridaciones entre productos y conceptos, en definitiva, entre multitud de propuestas. El objetivo



FALKLAND

=



R01

+



ARCHE TOYS

=

del proyecto es obtener conceptos nuevos de juguetes a partir de las directrices que lxs diseñadorxs proponen a través de sus *prompts*.

'El objetivo del proyecto es obtener conceptos nuevos de juguetes a partir de las directrices que lxs diseñadorxs proponen a través de sus prompts.'

Concretamente, se ha utilizado la herramienta Midjourney. Un modelo preentrenado avanzado de inteligencia artificial que se usa para la generación de imágenes realistas y creativas. A través de la exploración de los principios fundamentales de este tipo de generación de imágenes, se ajustan los parámetros con la finalidad de abordar los objetivos del proyecto. La estrategia es generar y proponer a la IA directrices que provoquen mezclas conceptuales y estéticas idóneas para el desarrollo de un nuevo producto.

Experiencia de aplicación de la IA en el laboratorio de diseño de juguetes.

A continuación, se muestran diferentes aplicaciones en el desarrollo de ideas para un nuevo juguete.

El *briefing* de partida es: 'NOVOclassicTOY'. El objetivo principal es vincular el juego tradicional con la naturaleza y la innovación. Una revisión de los juguetes clásicos para los actuales estilos de vida de niñas y niños y sus familias. Juguetes innovadores que cuentan historias y que son amables con el medioambiente.

Hibridación aplicada con IA como herramienta creativa para el diseño de juguetes.

La premisa de partida ha sido relacionar la idea de desarrollo de juguete integrándola con la lámpara Falkland para Danese de Bruno Munari. De dicha ecuación se ha obtenido el resultado 01 y se ha confrontado con el vehículo Arche Toys de la empresa Magis que a su vez ha generado el resultado 02.



R02



Hibridación aplicada con IA.



**+ cork toy core style
use with color.
little girl as a pilot.
white background.**

PERSONAJE



Dicha propuesta se ha confrontado con la imagen de un brócoli obteniendo un nuevo resultado.

La concatenación de conceptos y resultados es fascinante. Lo que también es cierto es que, en todo momento, ha sido la mente creadora la que ha configurado los prompts de la IA para ir obteniendo los resultados deseados. Además, en este caso, el objetivo es el desarrollo de nuevas ideas que puedan ser producidas en la industria. Las imágenes, por tanto, deben responder a criterios de producción.

La segunda aproximación se produce a través de la confrontación de uno de los resultados de la concatenación anterior (el resultado 02) con la propuesta de un personaje que fuera una niña piloto de avión fabricado con materiales predominantemente de corcho.

Los ejemplos que se presentan a continuación son una selección del laboratorio de diseño de juguetes. Las tres primeras propuestas han sido elaboradas por las diseñadoras Lucía Leo Rodríguez y Nerea Ferrer Sastre.

Hábitats.

Se trata de un puzle que representa un hábitat y los animales que lo habitan.

Plantador de semillas.

Un andador-dinosaurio que distribuye las semillas a su paso.

Animales apilables.

Un juguete de piezas apilables y encajables que según se dispongan, obtienen diferentes animales.

Juego de cartas.

El último ejemplo es la propuesta de las diseñadoras Alejandra Campos García, Adriana Torija Palacios y Laia-Li Ramos Serradell. Un juego tradicional de cartas con las que aprender cuestiones sobre sostenibilidad.

IDEA 1: HÁBITATS



Puzle con diferentes expansiones, cada una representa un hábitat y los animales que viven en él, se puede jugar con el tablero vertical y tumbado. Investigando cómo interactúan los animales con otras especies y hábitats.

IDEA 6: PLANTAS



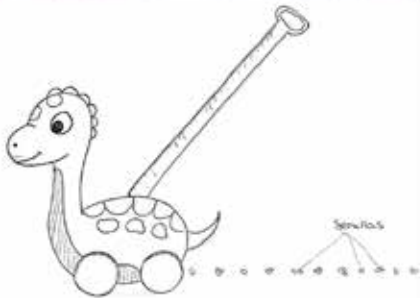
Plantador de semillas en el que los niños en casa para plantarlos en el campo, el dinosaurio con agarre para tirar de él a

Utilización de IA (Midjourney)

Toy for children from 4 to 10 years old, where they can learn things about sustainability apart from the fact that the product itself is sustainable. In addition, it has to be passed in a traditional game

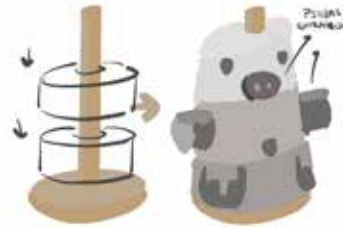


ADADOR DE SEMILLAS



Los niños colocan semillas de los frutos que comen en el jardín o el bosque. Consiste en un juego que ayuda al niño a descubrir especies y jugar con los límites de la naturaleza.

IDEA 8: ANIMALES APILABLES



Crea un personaje a partir de diferentes piezas con facciones de animales y piezas que se encajan en ellas. Esto ayudará al niño a descubrir especies y jugar con los límites de la naturaleza.

Lucía Leo Rodríguez y Nerea Ferrer Sastre.

Paneles bocetos

IDEA 11*



Nuevas oportunidades para un futuro mejor. Centro de Documentación de diseño de NEXUS Design Centre.

Patricia Rodrigo Franco.

La apertura de la nueva ubicación del Centro de Documentación de Diseño de NEXUS Design Centre, aporta como novedad la distribución de los fondos documentales en dos áreas temáticas diferenciadas: diseño para el ocio y diseño para el hábitat. Situados en la ETSIADI - Escuela Técnica Superior de Ingeniería Aeroespacial y Diseño Industrial de la Universitat Politècnica de València, ambos fondos se reformulan para su consulta de acceso abierto.

NEXUS Design Centre es un centro de conocimiento sobre diseño del IGD-Grupo de Investigación y Gestión del diseño de la UPV.

El origen del grupo de investigación tiene lugar en 1991. Sus inicios van ligados a la formación de doctorado en diseño, cuando la Universitat Politècnica de València, a través del Departamento de Dibujo, empezó a impartir formación de doctorado en diseño en el curso 1989/1990.

'La apertura de la nueva ubicación (...) aporta como novedad la distribución de los fondos documentales en dos áreas temáticas diferenciadas: diseño para el ocio y diseño para el hábitat.'

Como muestra de grupo activo, han colaborado con más de 50 empresas e instituciones a nivel nacional e internacional, destacando empresas jugueteras como: Abacus, Isaba, Contenur, Lego, Fisher-Price, Chicco, Gigo, Ikea, Miniland, Micuna, Plan Toys, Hape, Famosa, Popular de juguetes, Play By Play, Cayro, Parcatur, Toyma y entidades como el Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio AIJU, la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes AEFJ y la Asociación Española de Productos para la Infancia ASEPRI.

Actualmente, los miembros del Grupo de Investigación y Gestión del Diseño-IGD cuentan con doce tramos de investigación (sexenios) evaluados positivamente por la CNEAI Comisión Nacional Evaluadora de la Actividad Investigadora de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación del Ministerio de Universidades en España.

Los fondos documentales del IGD han estado vinculados desde 1997 a diferentes centros: CDD IGD-Grupo de Investigación y Gestión del diseño, CDD Martínez Peris, CDD-Centre de Documentació IMPIVA disseny y NEXUS Design Centre.

Fondo documental de diseño para el ocio IGD.

El fondo documental de diseño para el ocio recoge información de diversa índole.

En primer lugar, cuenta con un archivo histórico de catálogos de empresas internacionales de juguetes que datan del año 1995 hasta la actualidad y reúne más de 6000 ejemplares. A este bloque se suman alrededor de 1000 catálogos de empresas nacionales e internacionales de parques infantiles, moda y mobiliario para niños. Estos catálogos se obtienen de las fuentes primarias, las propias empresas, en las ferias internacionales de mayor prestigio a nivel mundial como: Spielwarenmesse Nürnberg, Kind Und Jugend Köln, New York Toy Fair, Maison & Objet Paris, Salone del Mobile Milano y Puericultura Madrid entre otras.

El fondo cuenta también con una colección de la revista 'Juegos y Juguetes de España' que comprende 540 números desde los años 70 del S.XX en adelante y que forma parte de la cesión del archivo histórico del coleccionista de juguetes Eustaquio Castellano.

'Los fondos documentales del IGD han estado vinculados desde 1997 a diferentes centros: CDD IGD-Grupo de Investigación y Gestión del diseño, CDD Martínez Peris, CDD-Centre de Documentació IMPIVA disseny y NEXUS Design Centre.'

Además, dispone de 1200 catálogos de puntos de venta, que aglutina ejemplares de tiendas como El Corte Inglés, Abacus, Dideco, Toys'R'Us, Imaginarium, Hábitat, IKEA y MUJI, entre otras, desde los años 90 del S.XX en adelante.

Por último, la biblioteca del centro reúne libros,

informes, cuadernos de tendencias, estudios y documentación de diversa índole relacionada con el diseño para ocio.

Objetivos.

Este centro de documentación se reconfigura con el propósito de dar respuesta a una serie de desafíos sustentados en la actividad llevada a cabo durante los últimos años por el IGD.

En primer lugar, preservar los fondos para asegurar el acceso a la información de todos los colectivos¹ sensibles al diseño de productos para el ocio en la actualidad, así como de las generaciones futuras.

Un segundo objetivo es poner en valor los fondos documentales ofreciendo recursos para el desarrollo y afianzamiento de la docencia, la investigación y la transferencia en diseño para el ocio.

En tercer lugar, facilitar el acceso abierto a los recursos del centro de documentación y actuar como punto de encuentro y reunión de todos los colectivos sensibles al diseño de productos para el ocio.

Otro objetivo es configurar, junto con la revista AreaPlay, una red de difusión de la investigación y divulgación del conocimiento en diseño para el ocio. Y, por último, ser referencia nacional e internacional en investigación en diseño para el ocio.

Conocer el pasado para diseñar el futuro.

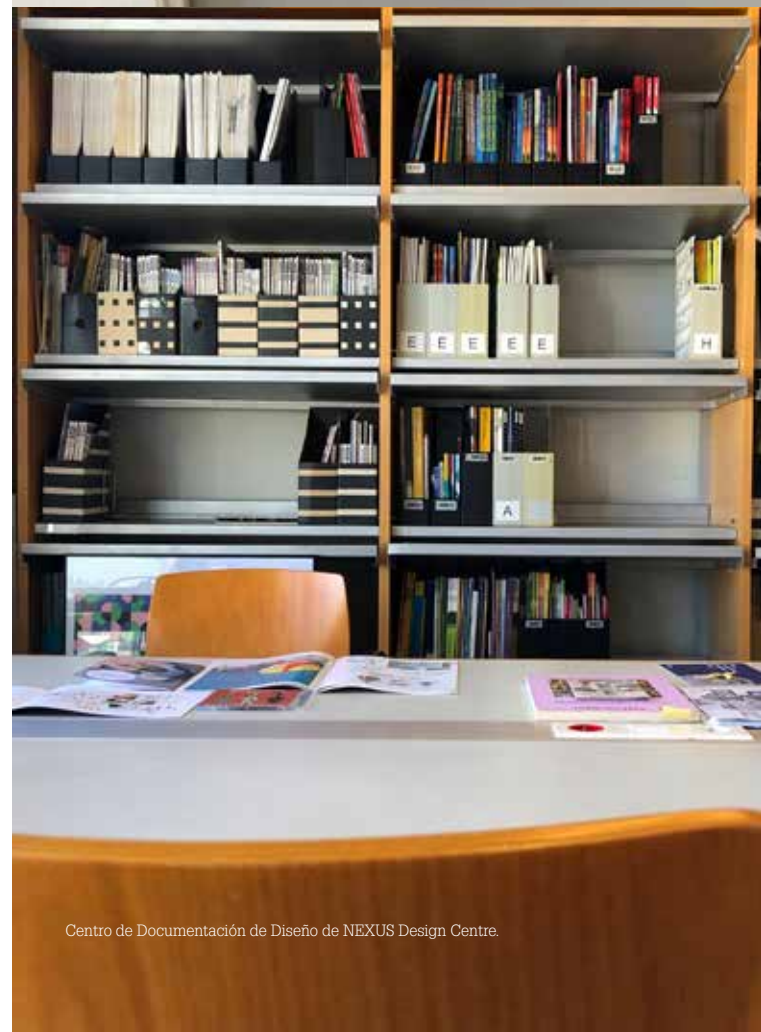
El centro ofrece un espacio donde se encuentra reunida toda la documentación, que es patrimonio del IGD, obtenida a lo largo de décadas de investigación y estudio en el campo del diseño para el ocio. La localización de ese volumen de información histórica en un mismo lugar permite alcanzar niveles de conocimiento que facilitan iniciar nuevos proyectos desde un plano avanzado.

Con esta reordenación de los fondos se abre una nueva etapa que esperamos brindará nuevas oportunidades para diseñar un futuro mejor.

1. Estudiantes, docentes, investigadores, profesionales, empresas y público sensible.



Centro de Documentación de Diseño de NEXUS Design Centre.



Centro de Documentación de Diseño de NEXUS Design Centre.



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