



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

Nº 35 Mayo de 2025



Áreas

- 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 35. Mayo de 2025.
Ejemplar gratuito.
Edición semestral.
www.areaplayrevista.com
ISSN: 1888-427X
D.L.V-528-2008

**Grupo de Investigación y
Gestión del Diseño**
Camino de vera, s/n.
46022 VALENCIA, ESPAÑA
T: 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:

Natalia Ricarte.

Editorial

Patricia Rodrigo Franco

AreaPlay 35. Reconstrucción.

Arranca este número de AreaPlay poniendo el foco en los dos acontecimientos anuales que marcan la agenda de investigación para nuestro equipo, el Salón del Mueble de Milán y la Feria del Juguete de Núremberg. Ambos eventos son esenciales para la investigación en tendencias.

De una parte, el Salone del Mobile y Fuori Salone de Milán que consideramos el principal referente internacional del diseño en todas sus áreas desde el hábitat y la arquitectura hasta la moda. Cada año, la ciudad se convierte en punto de encuentro y escenario principal para las tendencias en todas las disciplinas del diseño. En esta edición, nos hemos aproximado a aquellas propuestas que abordan el tiempo para el ocio, de la mano de grandes firmas como IKEA o MUJI, la colorista Paola Lenti o la fórmula Young Folks, una iniciativa que aglutina talleres y juegos que estimulan la creatividad y la imaginación e invita a niños y niñas a explorar el diseño. Todas estas propuestas han sorprendido con la puesta en escena de sus productos que atraen al público más experto en la materia.

Por otro lado, Spielwarenmesse, que es la feria internacional más prestigiosa en lo que a juguetes se refiere, nos ofrece una visión de mercado muy valiosa, desde el punto de vista del diseño para el ocio infantil. Con sus propuestas de tendencias, que se dan a conocer en cada edición, nos ofrecen una visión experta del sector juguetero y de cuáles son los productos

que emergen en respuesta a la demanda actual. En esta edición nos proponen dos itinerarios de futuro que explorar. Por un lado, la influencia vibrante del anime y el manga en el público de todas las edades. Por otro lado, la apuesta por los juguetes que fomentan la actividad física, al tiempo que promueven la salud mental y una interacción social sana.

Para finalizar, aterrizamos en casa, donde nos encontramos en plena reconstrucción, a todos los niveles, después de un semestre difícil de sobrellevar tras la catástrofe del pasado otoño en Valencia.

Como docentes convencidas de que el diseño debe ser la respuesta a los problemas más complejos, presentamos en este número el resultado del trabajo de las y los estudiantes que, desafiando las dificultades originadas por una catástrofe medioambiental, fueron capaces de dar una respuesta resiliente y creativa con sus proyectos.

La experiencia adquirida en las situaciones insólitas acontecidas en los últimos años, como la pandemia o la DANA, nos demuestra que el diseño puede ser un motor de cambio. Esperamos contribuir con esta aportación a evidenciar cómo las diseñadoras y los diseñadores del futuro, a través de su trabajo en las aulas, dan un claro ejemplo de ello. Su esfuerzo bien merece nuestro reconocimiento desde AreaPlay.



Paola Lenti Kids Collection Milan 2025



Xoomy Midi Manga, Spielwarenmesse



Balaen, Desarrollo Avanzado 2024-2025

Tiempo para el ocio.

Feria Milano y Fuori Salone 2025

Cristina Planells del Barrio

El Salone del Mobile de Milán continúa siendo el principal referente internacional del diseño. No solo para el sector del mueble, sino también como punto de encuentro para disciplinas como la moda, el arte o la arquitectura. Un año más, la ciudad se convierte en el mejor de los escenarios para visitar y experimentar propuestas para el futuro del hábitat.

FuoriSalone a su vez, recoge un conjunto de eventos y exposiciones que se expande por toda la ciudad de Milán durante la semana del Salón del Mueble, registrando así una mayor afluencia de diseñadores, arquitectos, estudiantes y profesionales del diseño de todo el mundo.

Con motivo de la Milan Design Week 2025, del 7 al 13 de abril, nos desplazamos nuevamente a la capital del diseño para investigar productos, espacios y tendencias vinculados al mundo infantil y al ocio. Como discurso transversal, detectamos una búsqueda constante del bienestar humano y un deseo compartido de pausa frente al ritmo acelerado de la vida actual. Replantear qué significa vivir, trabajar, descansar y cuidarse emerge como un campo a explorar por el diseño, desde el cual reconfigurar el valor de lo humano.

En esta edición, nuestra investigación se ha centrado en una serie de intervenciones que abordan el tiempo para el ocio desde distintas perspectivas.



Play

Play isn't just for kids.
Getting lost in a hobby.
Dancing—with the bl
a sense of fun and cre
than that, it brings joy

Il gioco non è riservato
modo di essere. Immerg
Partecipare a un gioco.
nascondersi dietro le ter
che favorisce la creatività
più di ogni altra cosa

IKEA de nuevo en la Milan Design Week 2025

Experiencia inmersiva.

Diseño, ocio y nuevo futuro

IKEA regresa al FuoriSalone con una propuesta inmersiva desde el corazón de Milán, Tenoha (Vía Vigevano, 18), donde presenta su Life at Home Report junto a una cuidada selección de diseño de autor, innovación, música y compromiso con el planeta. La marca articula una narrativa colaborativa sobre el diseño democrático, el impacto de las pequeñas decisiones cotidianas y una visión de futuro más inclusiva y sostenible, diferentes espacios y acciones reafirman una vez más el estatus icónico de la marca y su papel cultural en el debate sobre nuevas formas de vida.

Uno de los ejes principales es la nueva colección Stockholm, inspirada en el paisaje urbano y natural de la capital sueca. Comisariada por Paulin Machado, Nike Karlsson y Ola Wihlborg, bajo la dirección creativa de Karin Gustavsson, la colección apuesta por la artesanía y la combinación de técnicas manuales con materiales de alta calidad como la madera maciza, el lino, el cuero o el vidrio soplado. El resultado es una estética cálida y esencial, pensada para perdurar.

Junto a la nueva colección, IKEA presenta un espacio inspirado en el Life at Home Report 2024¹, poniendo en valor tres dimensiones fundamentales de la vida cotidiana: comida, naturaleza y juego. Entornos interactivos, proyecciones e instalaciones atractivas reflexionan sobre lo que significa "sentirse en casa" hoy en día.

Otro espacio fundamental de la experiencia corresponde a "Haz algo. Cámbialo todo". Esta área está dedicada a pequeñas acciones que pueden marcar la diferencia en la construcción de un futuro mejor. Aquí, IKEA explica su compromiso con las opciones, materiales y procesos sostenibles en toda la cadena de suministro. El objetivo es reducir la brecha entre el impacto que las personas desean tener y lo que realmente sucede, fomentando la concienciación y la acción concreta.

Así es, como IKEA sigue apostando por el diseño democrático, explorando el futuro y comunicando cómo podemos hacer realidad la sostenibilidad en nuestro estilo de vida.





Ikea Milan Design Week 2025



Materiales-Ikea Milan Design Week 2025



Ikea Milan Design Week 2025

<https://www.ikea.com/gb/en/files/pdf/b2/e9/b2e979ed/gc-cf-lahr-fy25-multipleuse-report-bringjoyhome.pdf>

Paola Lenti y su colección de exterior para niños

En Via Giovanni Bovio, 28, Paola Lenti presenta RITROVARSI, una instalación inmersa en un paisaje vegetal de alcanforeros, palmeras y cornejos en flor. En este entorno idílico, nos adentramos en el imaginario de Paola Lenti y la colección creada para niños² donde convive el diseño, el color y la naturaleza.

La propuesta incluye una serie de productos divertidos, coloridos e imaginativos - sofás, pufs, sillones, mesas y accesorios - que reinterpretan piezas icónicas de la firma en dimensiones adaptadas al universo infantil. Desde la paleta cromática hasta las combinaciones de texturas, piezas como el asiento giratorio Orbitry (Victor Carrasco), la butaca trenzada Ami (Francesco Rota), el sillón Float o los pufs Otto (CRS) demuestran cómo el diseño puede adoptar una mirada lúdica y desenfadada propia de la infancia. Las alfombras también se

reinterpretan creando acogedoras islas para el juego y la relajación reforzando la idea del espacio exterior como lugar de encuentro y descanso compartido.

Bajo el lema "Designed to grow together" la colección³ refleja un firme compromiso con las generaciones futuras: materiales reciclables y Valores que consolidan un camino iniciado hace más de treinta años y que hoy se proyecta con mayor claridad que nunca.

La experiencia se completa el 10 de mayo de 2025 con la apertura de Paola Lenti Milano⁴ a niños y familias. Un taller creativo impartido por Kikolle Lab, basado en el método Bruno Munari, invita a experimentar con retales, hilos, texturas y colores, fomentando el aprendizaje a través de la observación y el tacto. Una propuesta sensorial que conecta infancia, creatividad y diseño.

² <https://www.paolalenti.it/it/categoria/kids-collection/>

³ <https://www.paolalenti.it/en/video/kids-collection-designed-to-grow-together/>

⁴ <https://www.paolalenti-milano.it/2025/05/10/fili-colori-e-fantasia-design-a-misura-di-bambino/>





F.Rota-Paola Lenti Milan 2025



F.Rota-Paola Lenti Milan 2025



Paola Lenti Kids Collection Milan 2025



MUJI y Studio 5-5. Casa Manifiesto

MUJI nos invita a descubrir MUJI 5-5, una instalación única creada en un jardín oculto del barrio de Brera. Los diseñadores Claire Renard y Jean-Sébastien Blanc, cofundadores de Studio 5-5 y reconocidos como pioneros del suprarreciclado en Francia, han creado para MUJI una “Casa Manifiesto” inspirada en la arquitectura japonesa.

La instalación reivindica la importancia de la serenidad en el contexto urbano y sitúa el ocio como un tiempo necesario para el bienestar, la reflexión y la pausa. La

estructura modular incorpora materiales de origen biológico, sistemas de recuperación de agua de lluvia, aislamiento textil reciclado y un techo blanco diseñado para reducir el calor. Cada elemento evidencia una sinergia entre confort, ingenio y responsabilidad ambiental.

Más que diseñar una casa, Studio 5-5 propone diseñar “partes de vida”, elementos que pueden ensamblarse para construir un hogar a medida.



Casa Manifiesto-Milán Design Week 2025



01



02



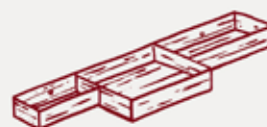
03



04



05



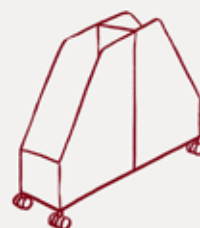
06



07



08



09



10



11



12

Bocetos Muji-Milan Design Week 2025

La muestra se complementa con la colección MUJI MUJI, formada por 12 objetos ready-made que dialogan entre piezas icónicas del estudio y productos MUJI reinterpretados bajo los valores del diseño responsable: utilidad, durabilidad, bajo impacto y atemporalidad. Objetos pensados para ser fabricados por el propio usuario siguiendo las instrucciones ilustradas por los diseñadores.



01



02



03



04



05



06



07



08



09



10



11



12

La casita para pájaros (nº11), formada por un sujeta libros de metal en forma de L y un cajón de madera, el cuenco gong (nº7), formado por tres elementos, un bol de acero, una cuchara de té de madera de haya y el gancho para ropa en forma de "s", el revistero (nº9), producto de la suma de dos archivadores A4 en ángulo más ruedas para la colección de cajas de polipropileno o la Lámpara-Caja

de almacenamiento (nº2) unión entre la caja de polipropileno con tapa y una bombilla con cable e interruptor.

El proyecto ha recibido la Mención Especial a la Sostenibilidad en los Premios FuoriSalone 2025⁵. Desde el jardín Pippa Bacca, la instalación ofrece un respiro frente al bullicio de la Semana del Diseño, invitando a reconectar con lo esencial.

⁵ <https://www.fuorisalone.it/it/2025/award>



IL SALONCINO. Young Folks

Tiempo para el ocio en familia

Este año, desde Young Folks⁶ (Via Podgora, 16) tiene lugar evento especial para los más pequeños, IL SALONCINO, del 10 al 12 de abril. La iniciativa invita a los niños a explorar el diseño a través de talleres y juegos para estimular la creatividad y la imaginación.

Durante la Milan Design Week, Young Folks acoge talleres y actividades que refuerzan esta visión entre adultos y niños. Entre ellos, Viste la luz, en colaboración con SOU – Piccola Scuola di Architettura di Milano, donde los niños diseñan su propia lámpara explorando la interacción entre luz y materiales. O La casa de las emociones, de la artista Martina Lorusso (Momusso), un recorrido emocional en torno al concepto de hogar a través del dibujo. La propuesta se completa con espacios de juego libre, como las Casas de Papel de Djeco o los elementos modulares Stapelstein, fomentando la creatividad, la exploración espacial y el descanso compartido. Young Folks se convierte así en un ejemplo claro de cómo el Salone del Mobile puede ser también un lugar para el ocio, la imaginación y el encuentro intergeneracional a través del diseño.

Por último, destaca la instalación de Unduetrestella⁷, proyecto liderado por Paola Noe, lleva desde 2008 explorando la relación entre arte, diseño y creatividad aplicada a la infancia, en colaboración con el diseñador brasileño Luca Schiller. Juntos presentan las coloridas sillas de tela bordadas a mano por Schiller, acercando el diseño contemporáneo al universo infantil.

⁶ <https://youngfolks.it/>

⁷ <http://www.unduetrestellababy.com/>



Unduetrestella-Luca Schiller

Toy Trends 2025

Spielwarenmesse Presse

En cada edición Spielwarenmesse ofrece a sus visitantes una selección de productos que atiende a las tendencias en juguetes.

Como campo de estudio que conocemos en profundidad, el equipo AreaPlay mantiene una vigilancia constante de todas las aportaciones que se producen en el sector de productos para la infancia, especialmente si nacen de una feria de tanto prestigio para el diseño de juguetes como es la Feria

Internacional del Juguete de Nuremberg. En esta edición 2025, han sido Stefanie Jäger y Felix Baumeiser los encargados de proponer aquellos productos que destacan por ser bandera de las dos tendencias presentadas en el Toy Business Forum bajo el título 'El encanto del anime y el manga' y 'Héroes saludables'.

Aquí ofrecemos su visión como espectadoras entusiasmadas con las nuevas aportaciones.



ANIME AND FRIENDS

El encanto del anime y el manga

Con sus raíces en Japón, el anime y el manga están conquistando el mundo y ahora cuentan con fans de todas las edades en todo el planeta. Pero ¿qué hace que estos medios sean tan especiales? Una parte crucial de la respuesta es su capacidad para emocionar tanto a jóvenes como a mayores con historias únicas y mundos vibrantes. Gracias a la gran variedad de temas y géneros, el anime y el manga ofrecen propuestas para todos los gustos.

La tendencia ToyTrend Anime & Friends muestra cómo este mundo vibrante y colorido está inspirando a la industria del juguete. La variedad de productos con licencias de anime o manga es enorme: desde figuras coleccionables y adorables peluches de personajes, juguetes de construcción, juegos de mesa y de cartas, rompecabezas, acertijos y material escolar hasta artículos de papelería. Esta tendencia permite a los aficionados de todas las edades sumergirse en fascinantes historias y personajes. No se trata de ser un mero observador, sino de formar parte de la experiencia y compartirla con amigos; descubrir por uno mismo la magia del anime y el manga.

La fascinación por los populares cómics japoneses cuenta con millones de seguidores en todo el mundo. Con su estilo artístico único y sus historias cautivadoras, el manga, tiene el poder de transportarnos a mundos maravillosos llenos de emoción y aventura. Sin embargo, el manga no es simplemente algo para mirar: ¡también podemos aprender este enfoque ilustrativo y utilizarlo para dar vida a nuestras propias historias y personajes!



Anime and Friends, Spielwarenmesse

Son varias las propuestas que destacan en esta tendencia.

Empezando por la marca Ravensburger, que irrumpe en la selección con Xoomy Midi Manga.

Un set que ofrece exactamente lo que los niños necesitan para iniciarse en el universo creativo del dibujo manga. Desafiando los límites para su creatividad, Xoomy les ayuda a convertir la imaginación en arte, tanto si quieren diseñar sus propios héroes como plasmar toda una historia en papel.



Xoomy Midi Manga, Spielwarenmesse

Monopoly se suma a la tendencia ofreciendo su edición «One Piece». Winning Moves. Todos los fans de la popular serie de anime One Piece pueden hacer realidad sus sueños de aventuras con el clásico y popular Monopoly en el que las figuras habituales se convierten en tus personajes favoritos de la serie. Vive tu propia aventura One Piece con Luffy, Zoro o Nami. Además del tablero y las figuras, otros elementos del juego como las cartas y el dinero se han diseñado con una estética One Piece para que cada detalle encaje perfectamente en la temática pirata.



One Piece Monopoly, Spielwarenmesse

Playmobil, por su parte, ofrece una inmersión en el mundo de Naruto, con la Tienda de ramen Naruto. Los sets Naruto Shippuden, acercan la magia del anime directamente a casa y permiten dar rienda suelta a la pasión por el mundo de los ninjas. Para los auténticos fans, estos sets ofrecen una gran oportunidad de ampliar su colección con nuevos escenarios fieles al detalle. Especialmente popular es la tienda Ichiraku Ramen, el restaurante favorito de Naruto y sus amigos. Con los fantásticos accesorios, cada momento de juego se convierte en una aventura que captura a la perfección el encanto de la serie. Aquí se unen la diversión del juego y la pasión por el anime.



Playmobil Naruto, Spielwarenmesse

La firma Joy Toy presenta su Yummis Bubble Tea.

El kawaii es una parte esencial de la cultura japonesa en este momento, y la tendencia también está empezando a echar raíces en Occidente. Pero ¿qué significa exactamente «kawaii»? Esta palabra japonesa, que significa «dulce» o «bonito», describe toda una estética que se puede aplicar a muchos ámbitos de la vida. Ya sea en tazas de café, maletas, tostadoras o peluches, los adorables diseños kawaii tienen un efecto irresistible y positivo en todos los que los ven. En particular, los peluches de este estilo transmiten una ternura cautivadora. Un ejemplo perfecto de ello es el dulce Yummis Bubble Tea de Joy Toy, que contagia alegría por todas partes con su expresión feliz. Este pequeño té de burbujas, diseñado con empatía, no es solo un peluche, es un producto que provoca sonrisas aportando un toque de magia kawaii a la vida cotidiana.



JoyToy, Spielwarenmesse



Héroes saludables

Esta tendencia da respuesta a los pequeños héroes con una gran misión: mantenerse en forma de por vida a través del juego.

En el contexto actual, las vitaminas de las bolsitas de rodajas de manzana compiten duramente con las patatas fritas de las comidas rápidas para niños. Cuando juegan al Ludo, los padres dejan ganar a sus hijos en lugar de ayudarles a aprender a perder con elegancia. Y cuando se piensa que a los niños les vendría bien un poco de tiempo de ocio activo, rápidamente se les entrega un iPad, al menos así pueden controlar a Mario de Nintendo mientras juega al baloncesto.

El poeta romano Juvenal ya sabía que para tener una mente sana necesitamos un cuerpo sano. Un cuerpo armonioso y sano sienta las bases para la fortaleza mental y la sensación de bienestar. Es importante que compartamos esta idea con nuestros hijos.

La tendencia Healthy Heroes combina el movimiento, la atención plena y la alimentación saludable de una manera única, creando una experiencia de juego holística que fortalece el cuerpo y la mente de los niños. A través de los juguetes y el juego, Healthy Heroes tiene como objetivo transmitir a nuestros hijos habilidades y capacidades clave, como la confianza en sí mismos, la resiliencia y los hábitos saludables. Los juguetes fomentan la actividad física, al tiempo que promueven la salud mental y la interacción social. El objetivo es apoyar a los niños a través del juego y proporcionarles las herramientas que necesitan para mantenerse fuertes, equilibrados y saludables.



Healthy Heroes, Spielwarenmesse



Cabra Yogui, Spielwarenmesse

Bajo esta premisa, la firma Just Play propone a Daisy, la cabra yogui.

Para los niños y niñas actuales, con agendas sobrecargadas y sobre estimulados, puede resultar realmente difícil encontrar momentos de paz. ¿Y si contaran con la ayuda de una adorable cabrita? Daisy, la cabra yogui, anima a niños y niñas a practicar yoga y técnicas de relajación. Además de mostrarles posturas de yoga, Daisy reproduce música relajante durante los ejercicios y les guía a través de ejercicios de respiración que favorecen la meditación. Consigue que la relajación sea un juego de niños y, lo mejor de todo, ¡los padres también pueden participar!



Build N' Balance, Spielwarenmesse

El set avanzado Build N' Balance, un innovador sistema de equilibrio de la marca Gonge, convierte cualquier espacio en una emocionante y atractiva pista de obstáculos que fomenta las habilidades motoras de los niños a través del juego. Los diversos elementos del set se pueden combinar de múltiples maneras para garantizar nuevos retos cada vez: ¡no hay límites para lo que se puede crear aquí! Al ofrecer oportunidades para mantener el equilibrio, saltar y trepar, el set ayuda a mejorar la coordinación, el equilibrio y la destreza de los niños, al tiempo que refuerza su confianza en sí mismos.



Mi primera Granja de Cosmos, Spielwarenmesse

Para muchos de nosotros, comer de forma saludable y consciente es muy importante. Pero ¿cómo podemos conseguir que incluso nuestros hijos más pequeños se entusiasmen con las verduras frescas? Mi primera granja de Cosmos (ganador del German Toy Award 2024) introduce a los niños en la práctica de la jardinería y les ofrece interesantes conocimientos de una forma lúdica y muy entretenida. Günter, el topo, comparte información importante sobre el crecimiento de las plantas y las gallinas ofrecen anécdotas y juegos divertidos, mientras que las actividades compartidas, como las manualidades y la preparación de deliciosas recetas gourmet, completan la experiencia de juego.



Juego Emotio de Atomo Games, Spielwarenmesse

A los niños les puede resultar muy difícil comprender y expresar sus emociones. Aquí es precisamente donde entra en juego Emotio, de la firma Atomo Games, que ayuda a los niños a reconocer, aceptar y hablar sobre diversos sentimientos de una forma lúdica. Con este juego, diseñado con gran sensibilidad, aprenden que todas las emociones tienen su lugar y que está perfectamente bien expresar lo que sienten. Pero Emotio va más allá: los atractivos personajes también animan a los niños a reflexionar sobre cuestiones como la igualdad y los estereotipos. Además de llevar a los niños a un viaje por el mundo de las emociones, esta importante herramienta ayuda a combatir los prejuicios y a promover la aceptación. El juego enseña a los niños a comprenderse mejor a sí mismos y a los demás.



Diseño de juguetes con conciencia sostenible

Beatriz García Prósper

Siempre hemos pensado que el diseño es una respuesta creativa a la resolución de problemas. Hoy, después de los acontecimientos climáticos que han marcado nuestro entorno, queremos pensar que el diseño también puede sembrar esperanza. La investigación en diseño, el desarrollo de conocimiento, la experiencia de la tradición y la capacidad de innovación nos facilitan soluciones estratégicas y nos obliga a reinventarnos.

Tras semanas de incertidumbre y resiliencia, presentamos los resultados de un curso marcado por un fenómeno meteorológico que supone un antes y después de nuestra actividad en la universidad y en nuestras vidas. Las inundaciones de octubre causadas por la DANA han supuesto convivir con situaciones muy difíciles; proponer enfoques alternativos; flexibilizar al máximo las tareas y, al mismo tiempo, avanzar en el plano académico. Como docentes, hemos intentado gestionar de manera flexible proyectos de diseño adaptándolos a nuestras alumnas y alumnos; priorizando la gestión emocional a la exigencia académica. Un año especial que nos ha marcado para siempre.

Queremos comenzar poniendo en valor el esfuerzo de nuestro estudiantado y felicitando a nuestras alumnas y alumnos por unos resultados altamente satisfactorios.

NovoClassicToy

Iniciamos el curso con el briefing titulado 'NovoClassicToy'. Proyectos que conciencian sobre el medio ambiente y que ponen en valor los juegos del pasado. Este año ponemos el acento en diseñar juguetes atemporales, sensibilizar sobre el medio ambiente y estimular el amor por la naturaleza a través del juego.

Trabajos como el de Cristina Camarena en su Revista Pantera, nos han servido de inspiración y de información ante el reto de la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. No cabe duda que poner en marcha ideas comprometidas con el planeta, es un reto emocionante para el diseño de juguetes.

Os presentamos productos que vinculan el juego tradicional con la naturaleza, la biodiversidad y la innovación. El diseño circular, la estética consciente y la mente sostenible son los pilares que articulan las propuestas que publicamos con motivo de este número de AreaPlay.

BALAEN

Gois Suárez, Aurelio
Prats Cañadas, Miranda
Manuel García Méndez

Imagina una ballena luchando por sobrevivir en un océano amenazado. Este juego desafía a los jugadores a equilibrar distintos agentes contaminantes sobre su lomo sin que se parta en dos. Cada pieza tiene un peso variable y un centro de gravedad distinto, alterando la dinámica del juego en cada turno. Con una base oscilante, la ballena se mueve con cada carga, transmitiendo la fragilidad del ecosistema marino. Fabricado con R-HDPE, fomenta la conciencia ecológica y el respeto por los océanos, alineándose con los ODS 12 y 14. Ideal para jugar solo o en grupo. Ofrece una experiencia lúdica y reflexiva sobre el impacto humano en el mar.



Balaen, Desarrollo Avanzado 2024-2025

WILD TACTICS

Bonet, Aurora
Castillo, Rocío
Gómez, Paula

Wild Tactics es un juego inspirado en el tres en raya tradicional con varias piezas especiales que se utilizan para complicar y elaborar otros métodos de juego. Quienes juegan pueden “comer” las piezas de su contrincante según el tamaño o “fuerza” que estas tengan. Juego diseñado para todas las edades. Se proponen varias modalidades: formato tradicional, juego con estrategia o juego libre. La sostenibilidad se abarca desde el plano conceptual con el planteamiento de reglas alineadas con la alimentación de los animales. El uso de materiales naturales, como el tablero de haya, es otro elemento sostenible a considerar.



Wild Tactics, Desarrollo Avanzado 2024-2025

¡APILA LA COLMENA!

Campos, Alejandra
Ramos Serradell, Laia-Li
Torija, Adriana

Juego que combina equilibrio, estrategia y aprendizaje.

Un sistema de turnos y reglas en el que niñas y niños apilan y roban abejas con el objetivo de ser quienes completen la colmena en primer lugar.

Abarca desde los 4 a los 10 años. En edad temprana los niños y las niñas pueden divertirse apilando torres en una modalidad de juego libre. Mientras que, a medida que van creciendo, pueden jugar siguiendo patrones de apilado concretos haciendo el juego un poco más difícil.



¡Apila la colmena!, Desarrollo Avanzado 2024-2025

ECOFIVE

Campos, Cristina
Lobo, Marian

Eco Five es un juguete con el que aprender y experimentar la importancia del cuidado del medio ambiente a través de cinco guardianes del planeta Tierra.

Su versatilidad lo hace ideal para personas de 4 a 8 años, acompañándolos en su crecimiento gracias a su durabilidad y resistencia, permitiendo, además, compartirlo entre generaciones. Durante los primeros años se juega de manera libre, inventando las aventuras de EcoFive, mientras que una vez que las criaturas crecen, se juega a completar las misiones con amigas y amigos.

Además, este juguete busca educar en valores de sostenibilidad y respeto al medio ambiente. Está fabricado con plástico y presentado en un packaging de cartón rígido, ambos reciclados. Se alinea con los

ODS 4 (educación de calidad) y 13 (acción por el clima), concretamente con las metas 4.7 y 13.3.

Eco Five combina aprendizaje, diversión y sostenibilidad en un solo producto.



Ecofive, Desarrollo Avanzado 2024-2025

POMETES

Alcántara, Laura
Pérez, Lucía
Carmen Benítez

Pometes es un juego educativo e innovador inspirado en las matrioshkas. Las tradicionales muñecas huecas se transforman en manzanas, reflejando la evolución natural de estas frutas. El objetivo es llegar a la semilla según se van descubriendo las piezas, aunque puede ocurrir que aparezca el gusano oculto. Un factor sorpresa que aporta misterio y emoción en cada partida.

La sostenibilidad se aborda desde la propuesta de fabricación en Planwood y con tintes no tóxicos. A nivel conceptual se fomenta la conexión con la naturaleza y cumple con los ODS al ser ecológico y educativo.

Se trata de un juego colectivo que combina estrategia, aprendizaje y diversión, que también se puede jugar individualmente.



Pometes, Desarrollo Avanzado 2024-2025

FLUSOPP

García, Guio
Moya Ibáñez, Luz

Juguete de puntería con el que superar el miedo a la oscuridad de manera diferente. El diseño se inspira en las morfologías de las setas y la dinamicidad de las luciérnagas. Enseña a las niñas y niños sobre la bioluminiscencia en la naturaleza y, además, les transmite un mensaje positivo: los insectos no son algo que temer, sino una parte valiosa del entorno natural.

Flusopp se alinea con el ODS 15: Vida de Ecosistemas Terrestres, al educar sobre los insectos y su rol en la naturaleza, sensibilizando a la infancia sobre la protección de la biodiversidad.



Flusopp, Desarrollo Avanzado 2024-2025



Area Play

**Revista de investigación
en diseño para el ocio.**

www.areaplayrevista.com

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 València, ESPAÑA.

T: 0034 963 877 464

Patrocinada por:



ETSI Aeroespacial y Diseño Industrial

Recomendada y difundida por:



Asociación Española de
Fabricantes de Juguetes



ASEPRI

Asociación española de
productos para la infancia

NEXUS
DESIGN CENTRE