



# Area Play

Revista de investigación  
en diseño para el ocio.

Nº 18. Diciembre de 2016



## Áreas

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

## Ítems.

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

## Dosiers de prensa.

- Enlaces.
- Ensayos.
- Evaluación de proyectos.
- Formación.
- Forum.
- Gestión del diseño.
- Herencia cultural.
- Investigación.

## Juegos.

- Juegos de Mesa.
- Juegos para móviles.
- Juguetes.
- Libros.
- Merchandising.
- Modelos.
- Multimedia.
- Museo del Juguete.

## Normativa.

- Noticias.
- Observatorio.
- Outdoor.
- Parques.
- Parques temáticos.
- Personajes.
- Prototipos.
- Proyectos.

## Publicaciones.

- Relatos.
- Story boards.
- Tendencias.
- Tienda.
- Urban.
- Videojuegos.
- Visión.



# Area Play

Revista de investigación  
en diseño para el ocio.

Nº 18. Diciembre de 2016  
Ejemplar gratuito.  
Edición semestral.  
<http://areaplay.blogs.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,  
Investigadora en Diseño, Universitat  
Politècnica de València.

Dra. Begoña Jordá Albiñana, Profesora  
Titular de Universidad de Diseño Gráfico,  
Universitat Politècnica de València.

Alfonso Soriano Ballester, Profesor  
Asociado ETSID, Universitat Politècnica  
de València.

**Concepto Gráfico:** *Innoarea.*

Carmelo Puyo y Alfonso Soriano.

**Maquetación:**

Patricia Rodrigo / *Innoarea.*

## Editorial

El último trimestre de 2016 ha supuesto algunos saltos cualitativos que continúan con la dinámica del espíritu de la revista AreaPlay desde sus inicios de abrir nuevos campos y detectar nuevas fuentes que enriquezcan la investigación en el diseño para el ocio.

Siempre con una orientación hacia la internacionalización y la difusión de los proyectos de investigación, recogemos en este número la presentación de la exposición Área de Juguete Innovador, que tuvo lugar en el marco de la feria Puericultura Madrid 2016, organizada por Ifema el pasado mes de Octubre y que contó con una amplia repercusión en prensa nacional. También incluimos la aportación del profesor Yoav Ziv, director del Departamento de Diseño Industrial de la escuela Shenkar de Tel Aviv y director del Curso de Diseño de Juguetes de la misma, con motivo de su visita a la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño en nuestra Universidad, este mes de Diciembre.

La presentación del libro de tendencias de productos infantiles Kids Trends Book '18 en formato de exposición para la feria de Puericultura, comisariada por la profesora Beatriz García y la investigadora postdoctoral Patricia Rodrigo, ha sido sin duda la actividad que mas energía nos ha requerido por cuanto suponía preparar los contenidos gráficos y la selección de productos para el stand de mas de 100 m2 que nos asignó la dirección de la feria. La repercusión más importante, además de la presencia en medios de comunicación, ha sido el acuerdo alcanzado con Mode..Information para la distribución del book de tendencias a nivel internacional. Mode..Information es una agencia alemana especializada en la comercialización de libros de tendencias y ha considerado incluir Kids Trends Book en su catálogo para los próximos años.



Puericultura Madrid 2016 en IFEMA

Con la visita del profesor Ziv se abre una línea de colaboración internacional con otras escuelas que incluyen programas de diseño de juguetes. La escuela Shenkar College de Tel-Aviv organiza desde hace varios años la convención internacional 'From Rags to Apps' donde se revisa el panorama internacional sobre el diseño de juguetes.

La visita del director Yoav Ziv a la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño en la que pudo ver la exposición de trabajos de diseño de juguetes de alumnos, las tendencias en diseño conectadas con el bagaje cultural del Museo del Juguete, supuso una oportunidad para constatar que en nuestro centro la relación docencia e investigación van claramente ligadas. El profesor Ziv quedó gratamente impresionado y por esta razón, consideró que la ETSID era un destino importante para el intercambio internacional entre ambas instituciones.

Ambos reconocimientos del trabajo realizado son muestra de que la visión que hemos estado desarrollando en los últimos años sigue dando frutos ya no solo a nivel nacional, sino que cada vez más, a nivel internacional.

Para finalizar incluimos la última aportación al mercado de los juegos para Realidad Virtual de la compañía Innoarea.

Con esta visión concluye el octavo año de existencia del proyecto editorial AreaPlay y nos sirve de estímulo para el año que entra, que esperemos nos traiga nuevos saltos cualitativos.

Gabriel Songel, Editor



Area de Juguete Innovador



Area de Juguete Innovador

Visita del Profesor Yoav Ziv



Realidad Virtual para HTC Vive

## Área de Juguete Innovador: tendencias en diseño infantil.

Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo Franco  
Juguete Innovador, Comisarias

La Feria de Puericultura Madrid en su edición de 2016 planteaba un nuevo espacio denominado "Juguete innovador". NEXUS Design Centre, de la Universitat Politècnica de València, a través de la exposición Juguete Innovador, fue el encargado de gestionar esta área dedicada a la detección de tendencias para niños y su difusión, donde se reunían una selección de productos agrupados por categorías, según las tendencias propuestas: 360° Design, 100% Diseño, People centered toys, Del storytelling al storyplaying, Tecnología creativa, Tecnología pura, Folklore y Juego tradicional.

La exposición, en su mayoría juguetes, se enmarcaba en el contexto de las propuestas de diseño para niños presentadas en el cuaderno de tendencias Kids Trends Book 18, un libro de inspiración que reúne la esencia de cada una de las tendencias del momento.

El recorrido empezaba por un conjunto de imágenes elocuentes y una paleta de color inspiradoras por cada tendencia. Acompañaba a cada entorno tendencial una pequeña reflexión sobre la tendencia y la dirección que adopta. Las piezas que ilustraban estas tendencias eran, en su mayoría, marcas y empresas de origen español y europeo.

El espacio incluía también un proyecto resultado de la combinación de cuatro de las tendencias expuestas: "Fun in a case".

La muestra, además, contaba con un espacio dedicado a los trabajos de jóvenes diseñadores, todos ellos antiguos alumnos de diseño de la Universitat Politècnica de València, que exponían prototipos de sus proyectos de juguetes. Sus propuestas estaban basadas en el análisis de las tendencias en base a un briefing concreto: los juguetes de equilibrio.

Los juguetes que se presentaron en esta exposición respondían a una visión actual de la sociedad y de cómo entienden los diseñadores que pueden darle respuesta. Desde la premisa de los juguetes de equilibrio, se proponían juegos con una clara intención ecológica; juguetes donde el relato es el eje configurador del juego o juegos con reglas que hacen más interesante el hecho de jugar a generar el equilibrio o el desequilibrio. A continuación se muestran los proyectos desarrollados para la muestra.



Nobodinoz



El Nan



Estudio Ji



Innedit Kids by Innoarea



Studio Delle Api



Neue Freunde

Italian Toy



Milimbo

Koa Koa



# FOREST

## Los arquitectos del bosque



Forest, los arquitectos del bosque, es un juego de equilibrio que pondrá a los niños y niñas en contacto con la naturaleza y les ayuda a imaginar nuevas aventuras. Tendrán que encargarse de buscar elementos naturales para construir las casas de los animalitos del bosque. Deberán colocar encima de la construcción a Fresno, Margarita o Trébol ¡sin que se caigan!. Con las tarjetas explicativas puedes seguir las instrucciones de montaje o imaginar tus propias construcciones.

**Gemma Pastor Moreno**  
**Borja Moragues Martínez**



# Walk the Plank



Walk the plank es un juego de equilibrio dirigido a niños y niñas de entre 6 y 12 años que surge de la idea de trasladar al menor a la época en la que los piratas eran obligados a caminar por la tabla del barco.

Sin embargo, la iniciativa no es expulsar al pirata, sino rescatarlo de su fatídico destino. Para ello, deberá reunir todas sus pertenencias apilándolas una a una sobre su cabeza. ¡Pero cuidado! Cuanto más peso acumule el pirata más se doblará la tabla y el riesgo de caer será cada vez mayor.

**Alba Manzano Barea**  
**Antonio Baixauli López**  
**Andrea de Daniel Muñoz**



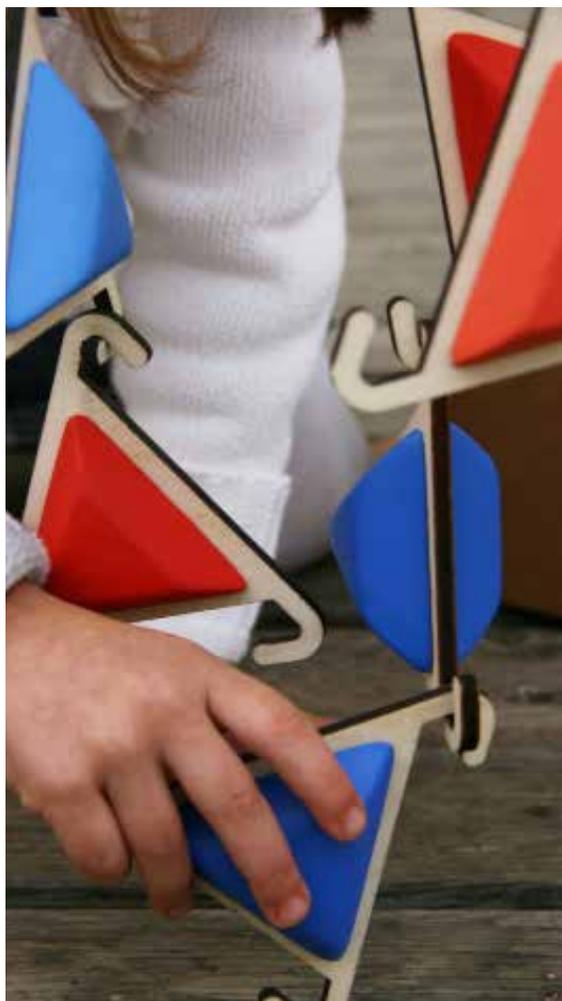


# RUKIA



Rukia es un juego de equilibrio que combina el juego sensorial con el ejercicio de habilidades motrices, se puede jugar individualmente o por equipos. El peso de sus triángulos varía según el tono de color, de manera que colgándolos de la cuerda se pueden realizar diferentes composiciones móviles.

**Aurora Ferrández Martínez**  
**Marta Jurado Sánchez**



# The Jungle TREE

The Jungle Tree es un juguete dirigido a niños mayores de 5 años. El juego contiene un dado con 4 animales pintados en él, una rama que deberás colocar en el árbol sin que se caigan las piezas y un símbolo que te hará acudir a las cartas sorpresa. ¿Quién sabe lo que tendrás que hacer? Pero: ¡Cuidado, las hojas pueden girar!

**Héctor Botella Puchades**  
**Sara Ferragud Pintor**





# AL GARETE



Al Garete es un barco con una base de balancín. La cubierta de la nave está dividida en dos tableros, uno para cada jugador. Cada participante debe girar la ruleta y colocar en su tablero las cargas según el resultado. El barco es a su vez la caja contenedora.

**Samuel González Monteagudo**  
**Montse Burgos Guill**





Contrabola es un juguete para niños a partir de 5 años. Está compuesto por nueve cajas geométricas y por 15 bolas. Las bolas se colocan en el interior de las cajas a modo de pesos para dificultar la estabilidad de la estructura al apilar las piezas.

**Aida Bria**  
**Laura Ferrero**  
**Sandra Catalán**





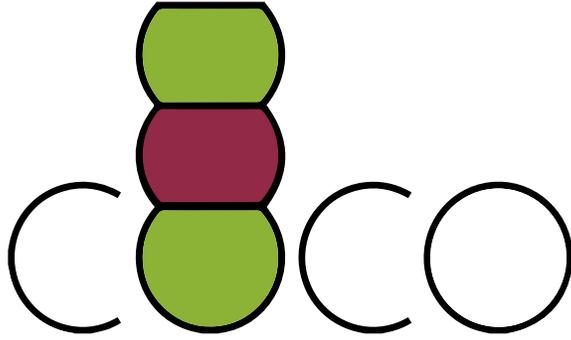
# Sheepherd



Sheeperd es un juguete de equilibrio que nace de la combinación de materiales como la madera, los tejidos y el cartón. Se trata de un pack completo dónde incluso el packaging forma parte del juego y que recrea la conocida historia del malvado lobo que se quiere comer a las ovejas del pastor.

**Alejandro Martínez**  
**Belén de Juan**





COCO es un juego de equilibrio para ambientes de exterior. El juguete integra dos cascos, cuatro bolas, una ruleta de retos a superar y un manual de instrucciones. Dirigido a niños de entre 6 y 10 años, cuenta con un packaging práctico que facilita el transporte. Se trata de un juego multi-jugador con el objetivo de superar los retos recogidos en la ruleta de manera dinámica y divertida.

**Silvia Arroyo Melis**  
**Ilham Mouslim Eddahbi**  
**Pablo Torró García**





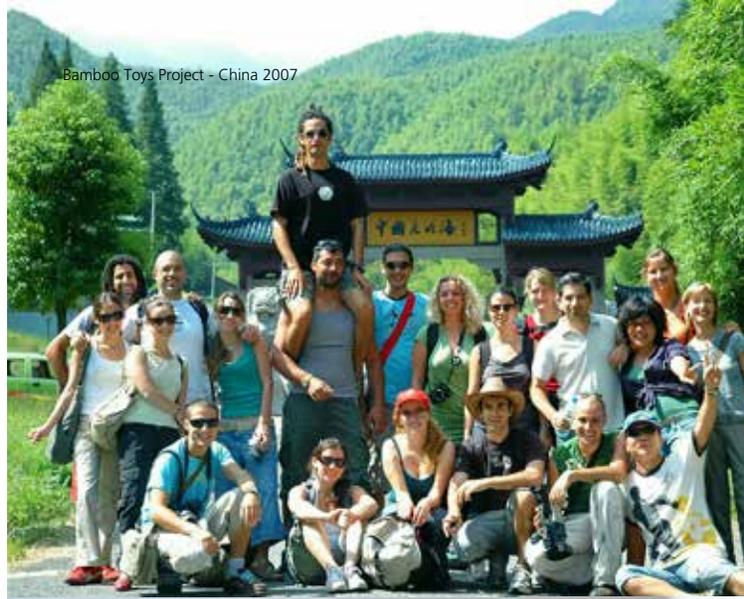
# Make Me



Make Me es un juguete dirigido a niños de entre 3 y 8 años, que pretende promover la creatividad y la lectura. Consta de un libro ilustrado que narra la historia de varios personajes. Junto al libro encontramos diversas piezas de madera que permitirán crear sus personajes, dependiendo de las características de cada uno.

**Paloma López**  
**Anna Navarro**  
**Rosanna Manchano**





**Shenkar College Toy Design Course.**

Yoav Ziv - Head of the Industrial Design Department at Shenkar College of Engineering and Design.

**About the SCTD Course**

Since 2002, the Toy Design Course has been taking place at the Industrial Design in Department of Shenkar College near Tel-Aviv.

The framework of this unique Course was developed, keeping in mind importance of understanding the deep cultural significance of TOYS - and well as being aware of the renewed appreciation of the role of PLAY within the creative process of Design.

'The Toy Design Course has been taking place at Shenkar College for fifteen years.'

During the Course, students are exposed to the history of Toy Design, to key issues of the discipline and to its typical working methods. The Course includes an introduction to traditional and contemporary toys, studying and analyzing toy samples, toyshop tours as well as reviewing the issues of sustainability and the impact of digital technologies on the field.

'The Course's framework was developed keeping in mind importance of understanding the deep cultural significance of toys as well as the role of play within the creative process of Design.'

Throughout one semester, students hold observation and testing sessions with children of different age groups. These, usually take place in kindergartens of local collective communities, known as Kibbutzim. Furthermore, as part of the Department's tradition, holding international Toy Design conferences, students take part in workshops, led by visiting professionals and experts.

During the last decade, the Course's key topics included STEM (Science, Technology, Engineering and Math) toys, experimental 3D printed toys, adult toys, circus-culture oriented toys, bamboo toys and other issues.

Etay Amir - Bamboo System - Car



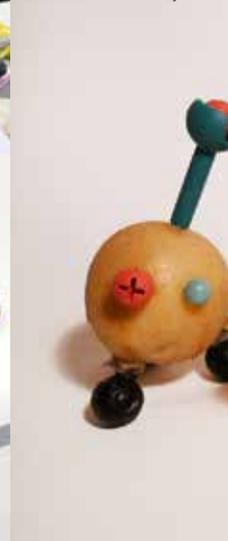
Blind Play Objects - Inna S



Visiting Toy Designer Prof. Sudarshan Khanna



Didactic STEM Toy - Ani D



Hdas Arnon- Boris and Lydia



Visiting Toy Designer Sato Hisao





Toy Racer-Nadav Goldberg

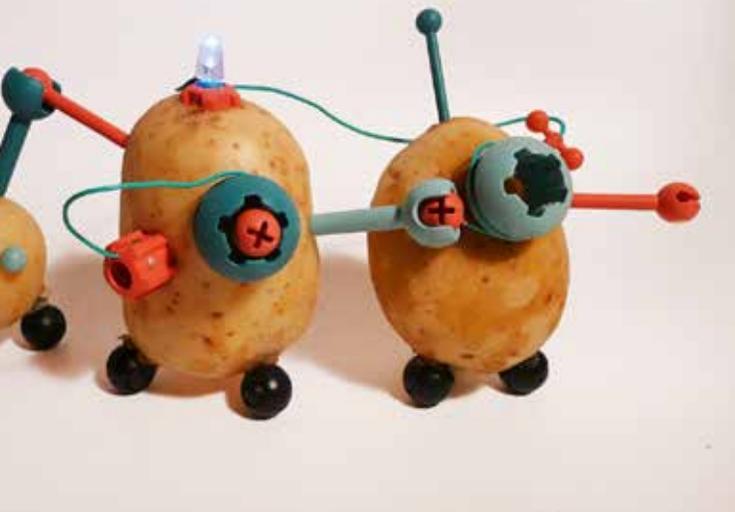
3D Printed Hair Doll - Ofek Wasserman



Inna Shimelmits



- Ani Dwilanski



Bamboo Domino - Gili Keinan



The unmediated rediscovery of the world of toys triggers the student's emotional and intellectual responses, from nostalgia and reminiscence of childhood memories to criticism of the concept of "childhood" and "play" in today's culture.

**About Yoav Ziv**

Since founding the Toy Design Course in 1998 at Bezalel Academy and later on at Shenkar, Yoav has been leading this discipline within the College as well as holding Toy Design workshops and academic joint research projects with other organizations. Yoav has been invited to academies in Israel, Europe and North America to talk about various toy design issues.

'Yoav Ziv founded Toy Design Course at Bezalel Academy almost twenty years ago.'

In recent years, Yoav has initiated and coordinated, international conferences, focusing the themes of Bamboo toys, The role of the Toy-Designer in an ever-changing world and Contemporary toy design challenges at Shenkar. As part of these events, Yoav organized and curated toy exhibitions, showcasing these topics.

'He is highly experienced in research, design and innovation in the field of toys, games and child products.'

His professional practice includes research, design and innovation in the field of toys, games and child products. Many of his projects have been realized by leading global clients and have won design and commercial awards.

Yoav studied Industrial Design at Bezalel Art and Design Academy, Jerusalem and graduated the Industrial Design Masters Program at Domus Academy, Milan.

Contact: [yoav@floor4.co.il](mailto:yoav@floor4.co.il)

**Island Journey: la Realidad Virtual llega al ocio infantil de la mano de la compañía Innoarea Projects.**

Amparo Caballero - CMO en Innoarea Projects

Las nuevas tecnologías como la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada han irrumpido en 2016 con fuerza en el entorno del ocio infantil. Si mencionamos Pokémon GO, el famoso juego para móviles de Nintendo donde los niños debían salir a la calle a cazar Pokémon que les aparecían sobre la realidad, a nadie le sorprenderá que hablemos de él como el videojuego que ha revolucionado el sector de las aplicaciones móviles haciendo accesible a todos los usuarios esta nueva tecnología conocida como Realidad Aumentada.

'La Realidad Virtual se presenta como la tecnología con más posibilidades para el juego.'

Pero es ahora la Realidad Virtual la tecnología que se presenta con mayores posibilidades para el juego ya que permite vivir en primera persona experiencias que nos parecen reales. El lanzamiento de la nueva videoconsola PlayStation VR ha ayudado sin duda a su difusión y su conocimiento.

Y es que a través de la Realidad Virtual los niños se convierten en protagonistas del juego, simplemente a través de unas gafas podemos trasladarnos a otros mundos donde tenemos la libertad de interactuar con el entorno, como si estuviéramos allí físicamente.

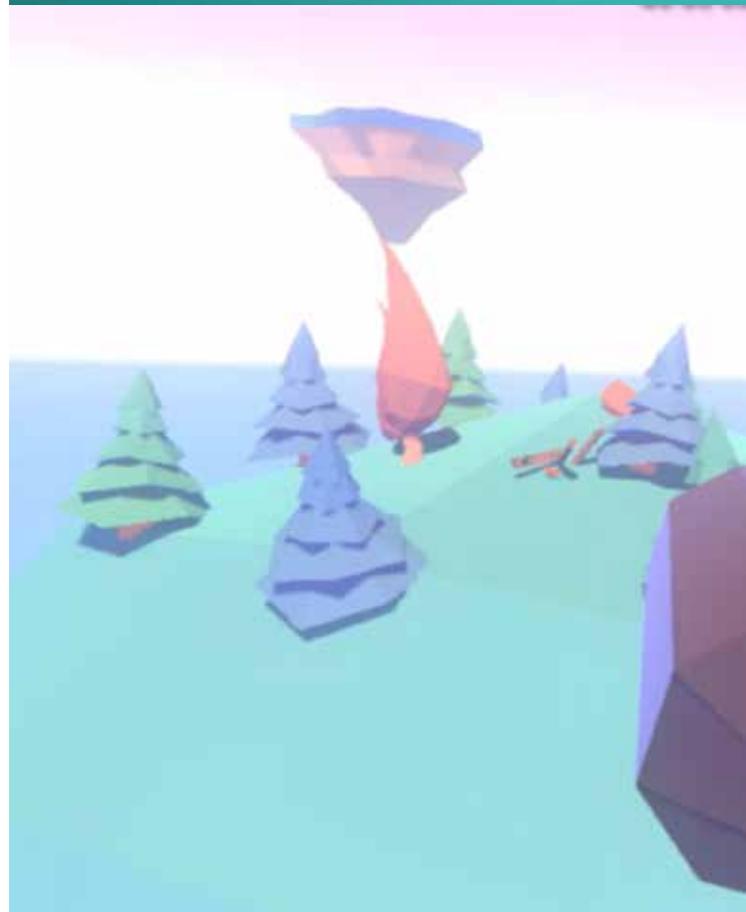
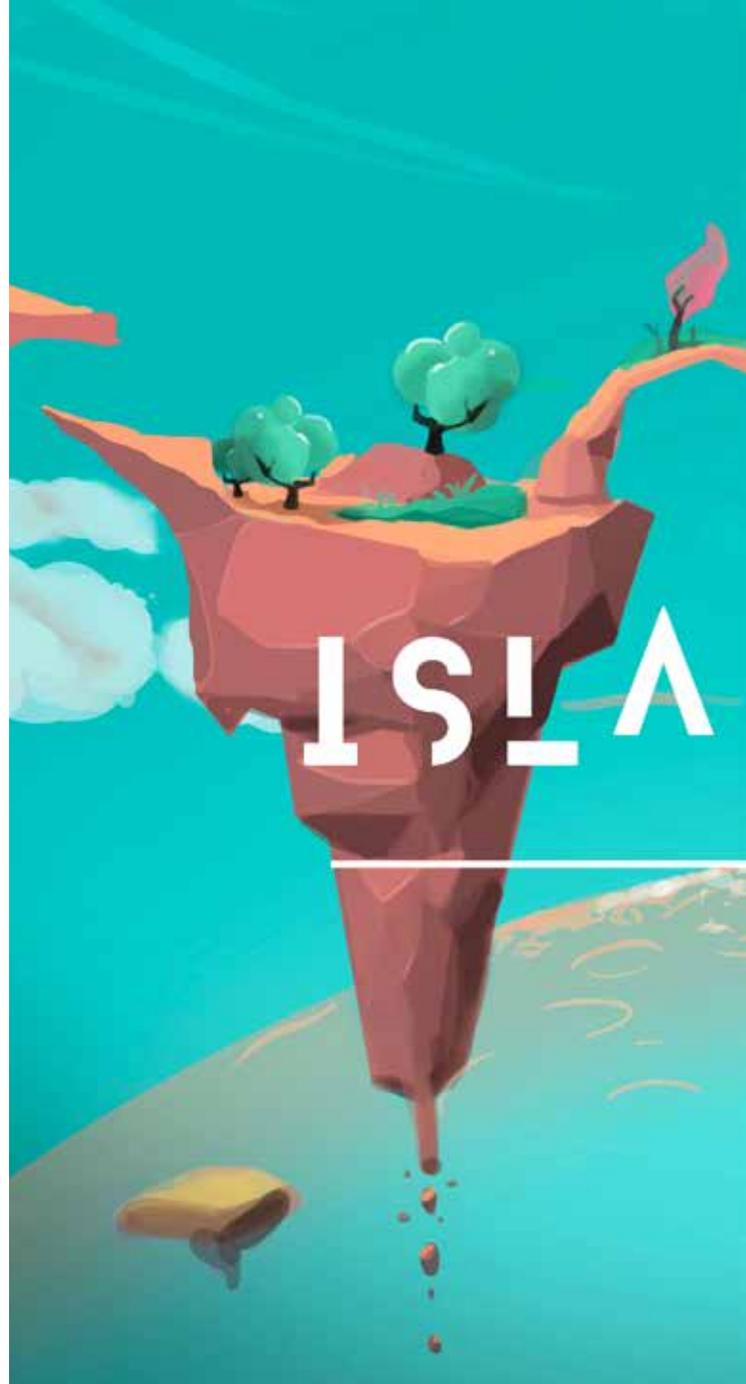
'Una tecnología que convierte a los niños en protagonistas del juego.'

Este potencial ha comenzado a usarse en la industria de los videojuegos y la compañía valenciana Innoarea Projects no ha querido ser menos. Todo su knowhow en el sector juguetero lo ha aplicado para lanzar el que es su primer título para estos dispositivos inmersivos.

Island Journey se presenta como el primer juego valenciano de Realidad Virtual para los dispositivos HTC Vive. El título, apto para todos los públicos, ya se puede

'Island Journey de Innoarea Projects es un juego de RV para dispositivos HTC Vive.'

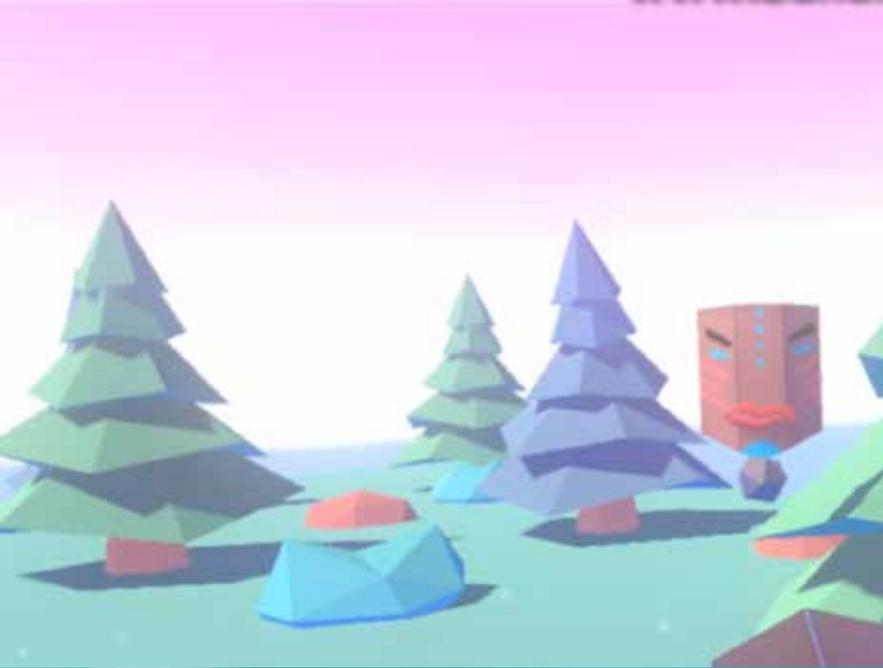
descargar a través de Viveport, la tienda de aplicaciones de Realidad Virtual de HTC Vive.



# LAND JOURNEY

— VR —





ISLAND J

VF





Island Journey es un juego 100% valenciano que permite a los usuarios sumergirse en un viaje por un mundo fantástico de islas flotantes. Equipado con un escudo y una pistola el jugador deberá defenderse de las máscaras que le atacan.

'Island Journey invita a sumergirse en un fantástico viaje a través de un mundo de islas flotantes.'

Especializada en el desarrollo de soluciones de realidad virtual y aumentada para empresas, la compañía Innoarea ha decidido lanzar este videojuego propio para demostrar el enorme potencial de estas herramientas de innovación. Con Island Journey Innoarea quiere dejar patente que con un trabajo previo investigación y diseño se puede usar la realidad virtual para cualquier objetivo que se planteen en el entorno empresarial, desde

'Las claves para el éxito de Island Journey residen en que el juego cuenta con una mecánica muy sencilla en un entorno diseñado en lowpoly.'

visualizar nuevas instalaciones hasta aplicar gamificación para la formación del personal técnico; soluciones todas ellas que desarrollan desde esta compañía spin off de la Universidad Politécnica de Valencia.

Una mecánica de juego sencilla, junto con un entorno de juego diseñado en lowpoly, son, sin duda, sus claves del éxito y que le han permitido, en menos de una semana, alcanzar el centenar de descargas y conseguir numerosas valoraciones positivas.

'El lanzamiento de nuevos títulos que permitan a los niños aprender a través de esta tecnología es uno de los objetivos de la compañía.'

Desde Innoarea Projects no descartan publicar actualizaciones con nuevos niveles de juego y lanzar otros títulos que, además de entretener a los más pequeños, permitan a los niños aprender a través de la realidad virtual, otro de los campos de acción de esta tecnología que presentan mayores potencialidades de aplicación en el futuro.



# 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

Universidad Politécnica de Valencia  
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