



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

Nº 20. Diciembre de 2017



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 20. Diciembre de 2017
Ejemplar gratuito.
Edición semestral.
<http://areaplay.webs.upv.es/>
ISSN: 1888-427X
D.L.V-528-2008

**Grupo de Investigación y
Gestión del Diseño**
Camino de vera, s/n.
46022 VALENCIA, ESPAÑA
Tel: 0034 963 877 464

Editor:

Gabriel Songel González, Catedrático
de Universidad. Universitat Politècnica
de València.

Comité de edición:

Dra. Beatriz García Prósper, Profesora
Titular de Universidad de Diseño para
Ocio, Universitat Politècnica de València.

Dra. Patricia Rodrigo Franco, Profesora
Asociada ETSID, Universitat Politècnica
de València.

Dra. Begoña Jordá Albiñana, Profesor
Contratado Doctor de Diseño Gráfico,
Universitat Politècnica de València.

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

Concepto Gráfico: *Innoarea Design.*

Carmelo Puyo y Alfonso Soriano.

Maquetación:

Patricia Rodrigo / *Innoarea Design.*

Editorial

Gabriel Songel

AreaPlay 20.

10 años, una celebración. 20 números, un hito.

AreaPlay en la UPV.

AreaPlay surgió como anhelo de disponer una vía de difusión propia de las líneas de investigación relacionadas con el diseño para el ocio, como una de las grandes áreas de actuación del Grupo de Investigación y Gestión del Diseño fundado en 1990 en la Universitat Politècnica de València - UPV. El Centro de Documentación en Diseño que alberga la CPI de la UPV recoge el bagaje recopilado durante todos estos años con las visitas a ferias comerciales. Un bagaje que se cuantifica en más de 6000 catálogos de empresas, productos, cadenas de tiendas que nos ha permitido tener una visión muy amplia y actualizada de diferentes sectores y poder proponer briefs de productos innovadores, y generar informes de tendencias. La información que se recoge en el centro de documentación y se convierte en conocimiento fue lo que nos dio la ocasión de crear NEXUS Design Centre, cuyo principal output han sido los libros de tendencias. En la UPV, AreaPlay ha contado siempre con el apoyo del Departamento de Dibujo y de la ETSID.

AreaPlay en las ferias sectoriales.

AreaPlay ha sido la llave de entrada en diferentes ferias sectoriales importantes para el diseño. Las ferias comerciales son las muestras más exponenciales de un sector industrial donde se presentan las últimas novedades, suelen durar entre 4 o 5 días, y representan a todos los agentes y cadena de valor de todo un sector. Los productos que se presentan han pasado múltiples filtros empresariales, por lo que llega a la feria, han sido unos proyectos muy elaborados. En diseño industrial, los productos pasan filtros de viabilidad comercial, de viabilidad técnica y productiva, han pasado normas de seguridad y certificaciones propias de cada sector, y finalmente han pasado tests de marketing y usuarios. Según las macro-estadísticas, solo el 5% de las ideas llegan a mostrarse al mercado. Gracias a AreaPlay se han podido rastrear diferentes sectores y detectar nichos de mercado y oportunidades para nuevos productos, que posteriormente, se han desarrollado en Innoarea Design y se han intentado introducir en empresas previamente identificadas. La presencia en los proyectos de Innoarea Design en ferias internacionales son indicadores de calidad en los sexenios en al menos 7 tramos concedidos a miembros

del Grupo de Investigación y Gestión del Diseño del departamento de Dibujo - UPV.

El impacto sobre la sociedad especializada que visita una feria sectorial de 4 o 5 días, oscila entre las 20.000 y las 70.000 visitas, con lo que tienen un impacto directo aun público objetivo del sector.

Además, algunos productos se mantienen en el mercado varios años, por lo que debería considerarse que cada año que se vuelve a presentar en la feria, es como una revalorización o renovación.

Efectivamente, la mayor crítica a un producto es la aceptación o no del consumidor, por lo que si se mantiene en el mercado es por la aceptación de los consumidores que validan y aceptan la propuesta de valor del producto.

En algunos casos se presentan prototipos como prueba de concepto para ser testado por los clientes previamente al lanzamiento definitivo. Tienen el mismo valor de innovación y ya han pasado los filtros de la empresa mencionados anteriormente.

Simultáneamente a las ferias comerciales se generan exposiciones temporales en showrooms que complementa la oferta de las ferias, yendo a un público objetivo más concreto y seleccionado. Se benefician de la presencia en medios de comunicación y del enorme número de visitas a feria que pueden redireccionar hacia el showroom. Igualmente, la presencia en estos espacios temporales ha supuesto un proceso de selección por parte del showroom acorde con sus criterios y orientados a su público.

AreaPlay e Innoarea Design

AreaPlay es otro ejemplo de la contribución de las spinoff de la UPV a la difusión de la investigación realizada en la UPV.

La contribución intangible pero muy valiosa de las spinoff de la UPV a la propia universidad se puede identificar en varios puntos.

La existencia de una spinoff en el mercado durante 10 años ha supuesto un constante contraste con la realidad de mercado que ha hecho orientar la empresa para el mejor rendimiento. Esta necesidad de constante adaptación ha repercutido muy positivamente en la propia universidad fundamentalmente en cuatro aspectos: en primer lugar, ha supuesto la renovación y constante actualización de los contenidos de las asignaturas tanto en grado como en máster donde se han vertido experiencias de casos reales en el aula para



la mejor formación del alumnado que percibe que su profesorado está en contacto directo con las realidades de mercado.

De hecho, en segundo lugar, el desarrollo profesional en Innoarea Design ha supuesto la formación del profesorado que, con el tiempo, se ha ido incorporando a la plantilla de profesorado asociado. Así han sido los casos de Carmelo Puyo, co-fundador de la empresa, Alfonso Soriano y Patricia Rodrigo. En tercer lugar, el esfuerzo de promoción de Innoarea Design por el mundo ha llevado implícito hablar de las estructuras de spinoff de la UPV, transmitiendo siempre la imagen de universidad moderna y avanzada. En cuarto lugar, la inversión que desde Innoarea se ha realizado en la gestión de tendencias ha conllevado costear viajes a ferias internacionales a los profesores implicados en la investigación de tendencias, en la edición de los informes de tendencias y en su comercialización. De esta forma, AreaPlay es un hito más que se añade a la lista de logros de Innoarea Design que van desde la obtención de la licitación del CEN-Comité Europeo de Normalización para el diseño de iconos de seguridad, haber promovido el portal de tendencias Spora a través del ICTI-International Council of Toy Industries, hasta los Estados Unidos e Italia, o haber captado 200.000 euros de inversión para desarrollar aplicaciones móviles.

El futuro de AreaPlay está orientado hacia la internacionalización y la indexación. AreaPlay fue presentada en la convención del Shenkar College de Tel Aviv en 2017 entre diferentes centros docentes y se han iniciado conversaciones con el International Toy Research Association y el Politécnico de Milán conjuntamente con Assogiocattoli, la asociación italiana de fabricantes de juguetes y puericultura. Actualmente AreaPlay está recomendada por la AEFJ Asociación Española de Fabricantes de Juguetes y ASEPRI Asociación Española de Productos para la Infancia. Pero este futuro, como el pasado de AreaPlay, no sería posible sin el equipo de personas que, con su generosidad, criterio gráfico, estilo y voluntad de comunicar las novedades con las que nos encontramos en las múltiples sesiones de investigación de campo en ferias, showrooms y tiendas, le dan contenido a este proyecto editorial. Igualmente ha sido importante la incipiente participación internacional que nos va a dar una mayor proyección académica y científica.

Especialmente dedico mi agradecimiento a mis compañeras Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo, que junto a Carmelo Puyo y Alfonso Soriano han ido dando vida a este proyecto. Por muchos números más.

2008

2009

2010

2011

2012

2013

2014

2015

2016

2017



Me gusta jugar: una divertida inmersión en el sector del juguete.

Patricia Rodrigo Franco y Beatriz García Prósper
NEXUS Design Centre

La Galería de Cristal del Palacio Cibeles se convirtió en la ludoteca más grande del centro de Madrid y acogió durante los días 7,8 y 9 de diciembre la exposición "Me Gusta Jugar" que incluía juguetes icónicos de los últimos cincuenta años.

La muestra, organizada por el Ayuntamiento de Madrid en colaboración con la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes AEFJ con motivo de su 50º

'La muestra reunió por primera vez juguetes actuales e históricos de los últimos 50 años.'

Aniversario, reunió por primera vez juguetes históricos y actuales, divididos en nueve áreas de juego con el objetivo principal de invitar al público de todas las edades a jugar.

El acto inaugural tuvo lugar el día 7 de diciembre en presencia de la Alcaldesa de Madrid, Manuela Carmena. La exposición fue visitada por más de 4.000 personas de todas las generaciones. Las entradas gratuitas, disponibles en una plataforma digital, se agotaron en sólo tres días.

'La exposición fué visitada por más de 4.000 personas de todas las generaciones.'

La muestra dedicó más de 1200 m2 a contar en nueve áreas diferenciadas cómo está estructurado el sector juguetero por categorías, mostrando los referentes históricos de cada área y dejando que abuelos, padres y niños jugaran con los juguetes actuales. Cada zona llevaba además un área de experiencia colectiva de juego como ha sido un gran circuito de slot cedido por Fábrica de Juguetes, una ciudad con casas, calles y motos cedida por Injusa y Moltó, los robots de Juguetrónica, la oca gigante de Juguetes Cayro, una piscina de bolas cedida por Amaya, una zona de juego de Lego, zona de drones de Ninco y RCs de Ninco e IMC Toys, photocalls de disfraces de Limit y Rubie's para toda la familia, zona de peluches de Play by Play del grupo Famosa y Cel, juegos de primera infancia de Miniland, figuras gigantes y escenarios de Playmobil, manualidades de Play Doh de Hasbro, juegos de Comansi y Diset, puzzles de Educa-Borrás y una gran ludoteca abierta a todo el público.

La exposición supuso un reto para todos sus actores

(diseño expositivo, producción y comunicación) ya que fue la mayor exposición de juguetes históricos y actuales realizada en España hasta la actualidad.

El magnífico trabajo de un gran equipo orquestado por su comisario Gabriel Songel y la AEFJ, en el que

'..la mayor exposición de juguetes históricos realizada en España hasta la actualidad.'

tomaron parte Innoarea Design Consulting en el diseño expositivo, Matra Museografía en la producción e Interprofit encargada de la comunicación, resultó ser clave para el éxito de la exposición, que contó con una amplia repercusión en prensa nacional y local con retransmisión en seis canales de televisión y más de veinte noticias en prensa y periódicos digitales.

Aquí ofrecemos una crónica de lo que los visitantes de la exposición pudieron ver, tocar, oler, escuchar y experimentar, pues ésta exposición se planteó como un evento interactivo que permitió a los niños, niñas y adultos realizar una divertida inmersión en la realidad del sector juguetero a través del propio juego.

Un equipo de guías fueron los encargados de dirigir las visitas en grupos de 20 personas por todo el recorrido de la exposición, para garantizar el pleno disfrute de todas las áreas de juego, donde mayores y pequeños podían compartir juntos experiencias lúdicas entre distintas generaciones.

'...un evento interactivo que permitió a los visitantes realizar una divertida inmersión en la realidad del sector juguetero'

Cada una de las áreas de la exposición contó con una muestra de juguetes históricos junto con una selección de los juguetes actuales. Además de un apartado donde se incluía información sobre seguridad en el juego, para cada área determinada, que en algunos casos permitía incluso experimentar con los instrumentos que se utilizan para el control de calidad de los juguetes.

Una experiencia única que ofrecía una visión panorámica del sector y que sin duda dejó a sus visitantes con ganas de repetir en próximas ediciones que esperamos tengan lugar en el futuro.



Recorrido 1. Áreas de juego: Primera Infancia + Hogar, Entorno, Disfraces.

Los tres primeros años de vida son cruciales para el desarrollo de los niños y los juguetes cobran un protagonismo especial.

A través de los juguetes, los niños manipulan, perciben estímulos, se relacionan con sus semejantes y conocen de forma placentera y segura el mundo que les rodea.

Sonajeros, mordedores, centros de actividades, móviles colgantes y musicales, encajes, correpasillos y por supuesto, peluches son algunos de los primeros juguetes que constituyen los recuerdos más queridos de nuestra vida.

La máxima preocupación de un fabricante de juguetes es que sus productos sean divertidos y además totalmente seguros.

Los más pequeños de la casa tienen la afición de meterse en la boca todo lo que encuentran a su paso. Por este motivo el fabricante debe tener mucho cuidado en que los juguetes para los niños más pequeños no se puedan tragar, evitando que tengan piezas pequeñas.

Para ello cuentan con una herramienta que se llama "Cilindro para partes pequeñas". Cualquier juguete o parte de juguete que quepa completamente dentro de este cilindro podría ser tragado por el niño y no se permite en los juguetes para primera infancia.

Jugar a desempeñar roles, experimentar papeles en la vida real o proyectar profesiones son formas de preparar e ilusionar la vida de los niños. La atribución de significados, la simulación de acontecimientos imaginarios y la interpretación de escenas y roles, así como la imitación de los adultos, configuran el conjunto de actividades que llamamos juegos simbólicos, que son fundamentales para comprender y asimilar el entorno que nos rodea.

La imaginación, la creatividad y el desarrollo del lenguaje van asociados a este tipo de juegos, ya que los niños/as verbalizan al tiempo que juegan. Los niños se empeñan en crecer y crecer y sus cuerpecitos van, poco a poco, formándose hasta llegar a ser mayores. Todo en un niño es evolución y desarrollo, y una parte fundamental de este crecimiento es el desarrollo de los sentidos.

Justamente, una de las misiones más maravillosas de los juguetes es la estimular los sentidos. Así, los colores estimularán la vista, las texturas y formas estimularán el sentido del tacto y los sonidos, por supuesto, el del oído. Pero, ¡cuidado! el sonido es muy importante y los fabricantes deben hacer juguetes que se ajusten a esos pequeños oídos en crecimiento.

Por eso los fabricantes tienen que cumplir muchos requisitos para que el sonido sea agradable, enriquecedor y armonioso. Por ejemplo, tienen que regular el volumen de los juguetes, ya no sólo de aquellos que emiten una melodía a través de un mecanismo, sino también de aquellos que producen sonido por la acción de los peques, como tambores, trompetas o sonajeros.

¿Sabías qué dependiendo de la categoría de juguetes no podrá sobrepasar unos determinados decibelios?

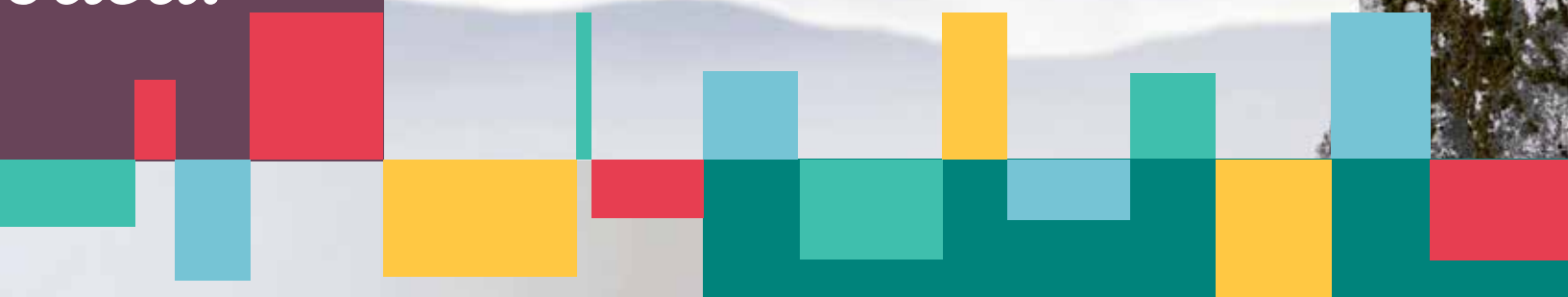
Descubrie el mundo que me ro



me gusta jugar



*iendo
lo
rodea.*



*Jugando
a ser
mayores.*

Recorrido 2. Áreas de juego: Juegos de Mesa + Juguetes Electrónicos, Científicos y Manualidades.

Jugar una partida es compartir tiempo con nuestros seres queridos de una forma divertida. Los juegos de mesa desarrollan las relaciones afectivas familiares y de amistades y ayudan a preparar estrategias para conseguir objetivos.

También sirven para entender los movimientos de los otros, predecir actuaciones y reaccionar en consecuencia, cultivar la paciencia y la empatía, trabajar en equipo, pero sobre todo, enseñan que unas veces se gana y otro se pierde, constituyendo un poderoso entrenamiento vital.

¿Te has fijado alguna vez en que los juguetes suelen incluir una edad recomendada de uso? Seguro que sí y posiblemente hayas pensando que esa recomendación no era demasiado importante. ¡Todo lo contrario!

¿Sabías que algunos de los accidentes que se producen con juguetes se deben a que no eran aptos para la edad del niño que lo estaba utilizando? Los fabricantes hacen un gran esfuerzo por determinar la edad idónea del niño para el que están diseñando el juguete, ya que de ello depende que el niño disfrute plenamente del juguete.

¿Qué hará un niño con un juguete que le aburre? Lo más seguro es que lo acabe abandonando, pero también puede pasar que si no sabe utilizarlo en la forma para la que fue fabricado piense otras formas de jugar con él, y acabe convirtiendo un sencillo juego de mesa en un peligroso lanzador de proyectiles.

Así que, ¡mejor tener en cuenta esta recomendación a partir de ahora!

Despertar la curiosidad es arrancar el motor del conocimiento y experimentar es el fundamento del aprendizaje a lo largo de toda la vida. Aprender jugando es el objetivo de todo juguete ya que si la vida es un continuo aprendizaje, los juegos y juguetes son sus perfectos acompañantes.

La mejor forma de conocer el mundo que nos rodea es precisamente experimentando con él, conociendo los límites y descubriendo nuevas posibilidades. La superación de pequeños retos que van creciendo en dificultad, es el mismo aprendizaje de la vida.

A través de esta categoría los niños aprenden jugando a conocer el mundo que les rodea y experimentan los principios físicos y químicos que espolearán su interés por las ciencias, la ingeniería y las matemáticas.

¿Os imagináis un mundo en que pudiésemos utilizar cualquier cosa para hacer juguetes?, ¿un mundo en el que nadie tuviese cuidado de lo que llega a las manos de un niño? Pues hubo un tiempo en que esto era realmente así porque los fabricantes no sabían tantas cosas como hoy conocemos.

Con el paso de los años y el avance en la investigación, el juguete ha cambiado de forma muy importante ya que vosotros, los niños, a quienes dirigimos estos productos, merecéis el mayor de los cuidados.

Como ejemplo de este avance, podéis ver algunos juguetes que se vendían en los años 40; juguetes para experimentar con la energía atómica, juegos para soplar vidrio incandescente, taller de fundido de plomo... ¿os imagináis esos juguetes hoy en día?, ¿a que resulta increíble que esos juguetes estuvieran a la venta hace años?. En esto ponen su empeño los avances de la investigación, en hacer cada vez juguetes más seguros.

Comparto mi mundo



me gusta jugar

*to
ndo.*



*Experimento
el mundo
que me rodea.*

Recorrido 3. Áreas de juego: Construcciones, Escenarios y Figuras de Acción + Muñecas y Peluches.

La imaginación es el gran súper poder de la infancia. A través del juego figuras de acción y juguetes de escenario, se desarrolla la imaginación, se favorece la creación de historias, el desempeño de roles y se desarrollan sus habilidades de psicomotricidad fina y relación social.

Por su parte, los sistemas de construcción, con o sin instrucciones de montaje, no sólo contribuyen a desarrollar la creatividad, sino también la resolución de problemas tan sencillos como unir piezas o crear sistemas o conjuntos rígidos y consistentes, así como los principios básicos de las leyes físicas.

La imaginación de un niño al jugar no conoce límites, pero la de un anunciante de juguetes sí que debe respetar los que establece el Código de Autorregulación de la Publicidad de Juguetes, una especie de súper manual que les indica lo que pueden o no pueden hacer los anuncios para que los niños no se hagan ilusiones falsas sobre los juguetes.

¿Coches voladores, muñecas que bailan solas? ¡Mejor en las manos de un niño! Este Código establece que los anuncios de juguetes no pueden confundir sobre las características de un juguete y sobre cosas que os importan tanto como el tamaño, el precio o las piezas que incluye. ¿Te habías fijado por qué siempre aparecen manos o niños al final del juguete?, ¿o qué aparecen unos textos sobre vuestros anuncios preferidos? Esto es porque también deben indicar características sobre si funcionan con pilas, se vende por separado o si son muy caros y superan los 50 €.

Las muñecas son, posiblemente, los juguetes más antiguos ya que los encontramos en los restos de civilizaciones milenarias. Es el juego de mayor valor antropológico porque supone la preparación para el cuidado de la vida.

Jugar con muñecas, permite a los niños aprender sobre sí mismos y el mundo que les rodea. Desarrollan habilidades motrices, cognitivas y sociales, asumiendo roles que les permiten ponerse en el lugar de los demás, mejorando su empatía, aprendiendo a ser más solidarios y responsables. Estimular el juego, la fantasía, el conocimiento, el cuidado y el amor desde pequeños, proporciona a los niños un crecimiento feliz que les convertirá en buenas personas.

Los niños cada día sois más fuertes, porque coméis muchas frutas y verduras, ¿verdad? Eso lo saben los fabricantes y por eso tratan de hacer juguetes ultrarresistentes que lo aguanten todo.

Las partes pequeñas de los juguetes pueden ser peligrosas para los niños, por este motivo el fabricante pone todo su empeño en que los juguetes sean muy resistentes, sobre todo los juguetes para los más pequeños, ¡que se llevan a la boca cualquier cosa que encuentran por casa!

Y, ¿cómo podemos saber que un juguete no se romperá cuando lo tenga un niño? Las personas más expertas del mundo en seguridad del juguete han inventado una herramienta que nos sirve para comprobar si un niño forzado podrá romper un juguete y evitar que ocurra.

¿Podrás romper el juguete? Prueba a tirar del dinamómetro a ver si eres capaz.

*Un mundo
en miniatura*

me gusta jugar



*do
atura.*



*Amo y cuido
el mundo que
me rodea.*

Recorrido 4. Áreas de juego: Triciclos y Vehículos + Pistas, Vehículos, Trenes y Radiocontrol.

La sensación de autonomía, la satisfacción de mantener el equilibrio, la capacidad de moverse a la escala y en el mundo propio de los pequeños, son vivencias que recordamos toda la vida.

Desde los patines de madera, los triciclos de hierro, las bicis de tubo y hasta los vehículos de plástico con motores eléctricos hay todo un recorrido de la industria juguetera que pasó de la producción artesanal a la fabricación automatizada.

La evolución de los juguetes es paralela a la sociedad que los diseña, produce y consume y por eso la estética de estos juguetes es tan cambiante y diferente.

Seguro que el mundo en general y el del juguete en particular no sería lo mismo sin la electricidad.

¿Os habéis parado a pensar lo importante que es?

¿Os imagináis que no existieran coches radio control, juguetes con voz, luces, sonidos...?, seguro que sería un mundo un más aburrido y ten por cierto que ¡mucho más oscuro!.

La electricidad es tan importante como peligrosa, por ese motivo los fabricantes se esfuerzan mucho en que, sea cual sea el uso que se le dé a su juguete, el niño no tenga riesgo de electrocución. Por eso los expertos en seguridad del juguete establecieron que los juguetes no podían tener una tensión de funcionamiento superior a 24V, lo que significa que, aunque se puedan tocar las conexiones, éstas no os harán daño.

Experimentar la sensación de velocidad, vivir el control de un vehículo, realizar acrobacias imposibles o sentir la emoción de la competición son experiencias únicas de estas tipologías de juguetes.

Como todos los juguetes son consecuencia y reflejo de la sociedad en la que vivimos y, especialmente, de los avances tecnológicos que vemos en los objetos cotidianos.

Además, los grandes escenarios como los circuitos de trenes o pistas de carreras a una escala reducida producen la satisfacción de disponer de una panorámica del terreno de juego, algo que en la realidad sería más difícil de conseguir.

¿Habéis comprado alguna vez un juguete de vuestro personaje favorito de la tele y al tenerlo en casa os habéis dado cuenta de que no se parece en nada al personaje que buscabais?, ¡Qué desilusión!

Los fabricantes responsables saben que no se puede jugar con las expectativas de un niño, por eso se esfuerzan mucho en que sus juguetes sean lo que el niño espera de ellos, ¿y sabéis que esto cuesta un montón?, si queremos que un peluche se parezca a un personaje debemos hacer muchos esfuerzos en su diseño y fabricación y, muy importante, hay que pedir permiso al papá de cada super héroe o de vuestro personaje favorito para poder reproducirlo.

Lo mismo ocurre con los jugueteros que se esfuerzan por crear productos novedosos y, por supuesto, seguros y luego les copian fabricando o vendiendo juguetes falsificados que se preocupan bien poco de la seguridad de estos juguetes... ¡así que vigila siempre qué estás comprando!

*Me muevo
por el mu*



me gusta jugar



o mundo.



*A toda
velocidad por
mi mundo.*



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