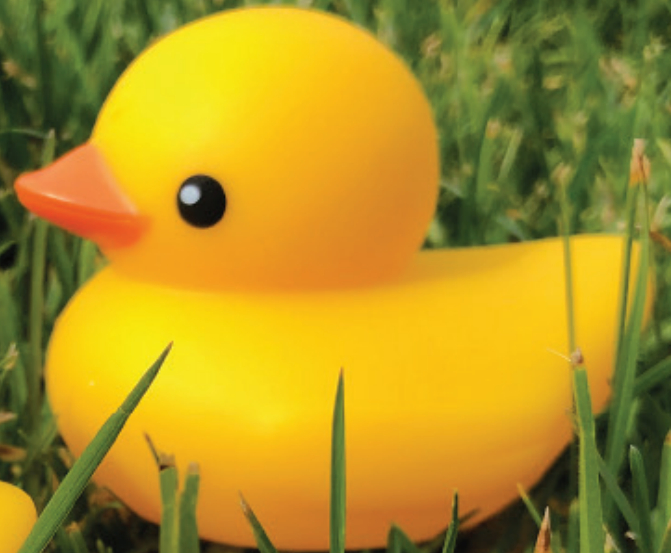
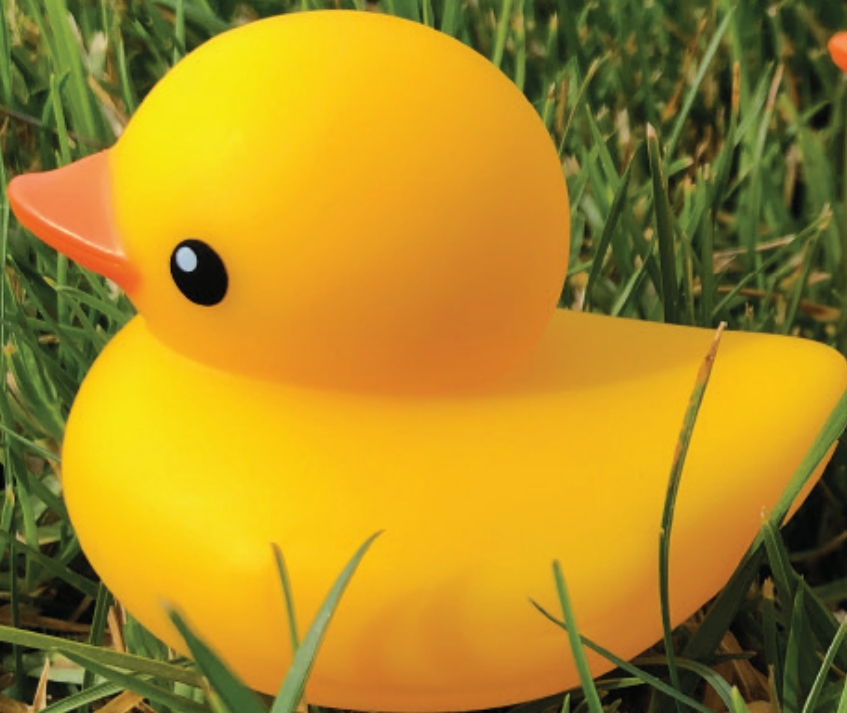




# Area Play

Revista de investigación  
en diseño para el ocio.

Nº 22 Diciembre de 2018



- |                   |                            |                            |                      |                      |                |
|-------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------|----------------------|----------------|
| <b>Áreas</b>      | <b>Ítems.</b>              |                            |                      |                      |                |
| ● Proyectos.      | ● Artículos.               | ● Dosiers de prensa.       | Juegos.              | Normativa.           | Publicaciones. |
| ● Investigación.  | ● Coleccionables.          | ● Enlaces.                 | Juegos de Mesa.      | ● Noticias.          | ● Relatos.     |
| ● Formación.      | ● Conocimiento de usuario. | ● Ensayos.                 | Juegos para móviles. | ● Observatorio.      | ● Story boards |
| ● Conocimiento.   | ● Comunicación.            | ● Evaluación de proyectos. | ● Juguetes.          | ● Outdoor.           | ● Tendencias.  |
| ● Tienda.         | ● Diseño.                  | ● Formación.               | ● Libros.            | ● Parques.           | ● Tienda.      |
| ● Taller Leisure. | ● Diseño para usuario.     | ● Forum.                   | ● Merchandising.     | ● Parques temáticos. | ● Urban.       |
|                   | ● Diseño de concepto.      | ● Gestión del diseño.      | ● Modelos.           | ● Personajes.        | ● Videojuegos. |
|                   | ● Diseño para todos.       | ● Herencia cultural.       | ● Multimedia.        | ● Prototipos.        | ● Visión.      |
|                   |                            | ● Investigación.           | ● Museo del Juguete. | ● Proyectos.         |                |



# Area Play

Revista de investigación  
en diseño para el ocio.

Nº 22. Diciembre de 2018  
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:**

Paco Fuster

## Editorial

Gabriel Songel

### **AreaPlay 22. AreaPlay más internacional.**

Este segundo semestre de 2018 ha supuesto para AreaPlay una continuación en su expansión internacional. Dos citas ineludibles a las que AreaPlay ha acudido siguiendo mostrando su vocación internacional y su buena acogida en diferentes países, centros y, al final, en personas afines a nuestra filosofía de divulgar la investigación en el diseño para el ocio.

La primera cita fue en el 8º Congreso del ITRA International Toy Research Association que se celebró en París con el tema: Juguetes y cultura material. Hibridación, Diseño y Consumo.

El congreso fue organizado junto a Experice (Experiencia, recursos culturales y educación) y Labex ICCA (Cultural Industries and Artistic Creation) de la Universidad Sorbonne Paris Cité Paris 13.

Como todos los congresos, fue una buena ocasión para intercambiar ideas y experiencias, pero sobre todo, para comprobar que vamos en buena dirección y que estamos alineados con las actuaciones que están realizando nuestros homólogos en las universidades europeas, americanas y asiáticas.

En el congreso se revisaron como los juguetes tradicionales están mezclándose con nuevas formas inmateriales de diversión. Por esta razón se tomaron los tres ejes de reflexión: la hibridación entre formatos de juego desde los personajes de cine, videojuegos o juegos de mesa; el diseño y el fenómeno de los FabLabs especializados en juguetes como el ludomaker en la propia universidad de París; y el consumo y la demanda de productos cada más más ecológicos.



Design for kids curated by afilii @Tendence 2018



Gabriel Songel y Alumnos UPV

La contribución de AreaPlay fue, una vez más, mostrar como una pequeña revista universitaria puede ser un elemento de difusión internacional de la investigación que se hace en nuestro campo.

Actualmente el ITRA agrupa a 96 investigadores de 18 países y se reúne cada tres años proponiendo temas de reflexión y debate que proponen los propios asociados.

La segunda cita, sería la presencia de los proyectos de nuestros estudiantes en las ferias internacionales como Kind+Jugend de Colonia gracias a la participación en nuevas plataformas de promoción de jóvenes diseñadores y diseñadoras que nos presenta en este número Katja Runge de la plataforma Afilii de Berlín, una de las responsables más representativas de esta nueva forma de promocionar el diseño de juguetes y el mobiliario infantil.

La siguiente cita es contigo, lector y lectora, interesados en nuestro campo de investigación en diseño para el ocio desde hace más de treinta años.

Gabriel Songel.



Furniture for Children from UPV's European. Project Semester at Kind und Jugend 2018.



'Nido' de José Aguilera y Agus Herrero



Elena Raga Abril y Adrián Santiago Roda en el stand de Akros durante la Nuremberg International Toy Fair 2020

## Afilii, international hub & platform for design for kids.

Katja Runge  
Afilii Founder

Meaningful & conscious design for kids is our mission. We think, that awareness and creativity are necessary conditions for children to live a malleable and content life in our world. Afilii support responsible new generations of designers as well as established brands who encourage children's development across all cultures and really want to make a reasonable distinction in the world of design for kids.

'...awareness and creativity are necessary conditions for children to live a malleable and content life in our world.'

As an international hub & platform we foster a global visibility for meaningful & conscious design for kids through digital, joint exhibitions at international fairs and inspirational events & projects.

Our main focus is the growing afilii online platform in english and german. There we introduce carefully selected profiles of manufacturer and designer who design & produce toys and furniture for children. We also present creative toys, playfurniture and furniture for kids with a detailed and transparent product-presentation.

What's also in: to foster young designers, we give them the possibility to publish creative prototypes on the online platform.

One of our slogan is, when standing together we can make a movement. That's one of the reason, that we offer the participation at joint exhibitions at international fairs & events, such as Maison & Objet Paris, Fuori Salone Milano, Kind+Jugend Cologne and others. And we also initiate and curate events with a focus on sustainable design for kids, so we arranged the first event "play it green" in September 2018, parallel to the Kind+Jugend Fair in Cologne at Design Post and we also plan to expand the concept in the next months. We also exhibited with designers and manufacturers from more than 20 countries in the last years at: Maison & Objet/Paris 2018; Ambiente/Frankfurt 2018; Fuori Salone/Milan 2017, Tendance/Frankfurt 2018 and others.

afilii is oriented towards both commercial and private clients: to retailers, towards planners, interior designers, and architects of public and private spaces for children, teachers, care-takers and children's institutions, as well as towards open-minded parents of children between the ages of 0 to 13 years.

BOWLES - The wooden bowling game by Julie Chrpová

Katja Runge 25th September 2018 Creative prototypes for kids



Why you design products for children?

It started when my cousins were born, I was finishing my elementary school and I had to decide what I will study next. One of the choices was Design for children. The other two were Fashion design or Graphic design. I was admitted to all three study programs. I decided for more wider field - Graphic design. I came back to design product for children later at the university. This set of wooden pins was created there - in a Design course at Czech Technical University. And I found

Afilii online platform prototypes

SEARCH

Search ...

FOLLOW AFILII



RECENT POSTS

Creative & montessori toys of wood by Aishwarya Nair

BOWLES - The wooden bowling game by Julie Chrpová

play it green! respectful & sustainable design for kids, Sep 20-21 Design Post Cologne | exhibitor list

RECENT PRODUCTS

Binabo - a creative toy made o... €15,90

growing bed for children by Fu... €1.195,00

CLIP IT - creative toys made o... €6,90

## manufacturer & designer profiles

ALL HOME ACCESSORIES MANUFACTURER KIDS FURNITURE MANUFACTURER TOY DESIGNER TOY MANUFACTURER



123OK

Kids Furniture Manufacturer



BERMBACH Handcrafted

Kids Furniture Manufacturer



blueroom

Kids Furniture Manufacturer



CasieLiving

Kids Furniture Manufacturer



coclico

Kids Furniture Manufacturer



COLLECT furniture

Kids Furniture Manufacturer



cuboro

Toy Manufacturer



ecoBirdy

Kids Furniture Manufacturer

Afilii online platform profile



Design for kids curated by afilii @Tendance 2018



The platform for design & architecture for kids

Afili online platform landingpage



Play it green Desig Post Kiln 2018



Design for kids afili Fuori Salo Milan 2017



## **Furniture for Children from UPV's European Project Semester at Kind und Jugend 2018.**

International Exchange Students Team  
UPV - Universitat Politècnica de València.

### **Design group's profile:**

The following design concept was created as a part of the European Project Semester in Autumn 2017 at the Universitat Politècnica de València with the supervision of the professor Gabriel Songel. The aim of the project was to create furniture for children in an international and interdisciplinary team.

'The aim of the project was to create furniture for children in an international and interdisciplinary team.'

The group behind the project was made by a team of exchange students; Furniture and Product design student Qais Khan(UK), Sara Mohammadi (Sweden), Asja Föllmi (Netherlands), Anastasia Ribaka, Aleksandra Pavlova (Latvia), Cody Rietveld, Brett Opel (USA), Jocelyn Cornali (France), Sven Kerner, Laura Rochau and Katharina Novak (Germany).

'The team's mission is "to enrich the life of parents and children through comfortable, safe, multifunctional and enjoyable furniture. Combining the needs of the children with the needs of the parents to create high quality and sustainable products'

The team worked together to design, analyse and fabricate prototypes of the furniture. The team's mission is "to enrich the life of parents and children through comfortable, safe, multifunctional and enjoyable furniture. Combining the needs of the children with the needs of the parents to create high quality and sustainable products".

### **The product line:**

#### **Turn & Learn, Rock & Block and Slide & Hide.**

##### **1. Turn & Learn**

'Turn & Learn' is multifunctional creative furniture with a rotatable desk. In its closed state, it can be used as a blackboard and the child can draw on it with white chalk pens. When turned 90 degrees, it transforms into a desk where the child can perform art and crafts on. The desk includes a storage space for drawings, crayons or other things children need for their arts and crafts.

### **Product type**

'Turn & Learn' is a furniture intended for children in the age of 3-6 years that focuses on the creativity of the child. The furniture creates an environment where the child can be creative with white chalk on the blackboard or use the desk to perform other artistic ventures on. Through this, the child can develop their creativity skills which is a significant part of their growth.

### **Short description idea/product**

'Turn & Learn' has a unique design with innovative multifunctionality. A part from being a creative furniture, 'Turn & Learn' is also an educative furniture. It enables the child to perform their homework on it and motivate them into studying. The child can also keep their books and stationery in the storage.

'Turn & Learn' is also an educative furniture. It enables the child to perform their homework on it and motivate them into studying.'

The furniture is made of durable and sustainable wood for a long life span and high quality so it can be used for future generations. The design of the furniture includes simple shapes which creates a clean and attractive appearance. The main design element is the oval shaped hole pattern. The shaped holes are not only making the appearance stylish, but it also functions as a possibility to hang things on the back of the creative desk such as drawings or clothes. By choosing a timeless look with neutral colours and material, the furniture also appeals the parents and can effortlessly fit into stylish homes.

'Turn & Learn' is designed with safety as priority. It is provided with a stopper to avoid the child to get injured through spinning the desk. Also, the lid of the storage function is closed with magnets, so it will not open whilst turning it. The desk is provided with a blackboard instead of white board to prevent the child from using toxic markers. White chalk is non-toxic and therefore not harmful when eaten. Chalk is also washable from clothes and skin. In addition, it is easily erasable from the walls and other objects. Lastly, the oval hole pattern is designed so it is not repeated on the bottom of the creative desk to prevent children from climbing the furniture.

# turn & learn



A turnable creativity desk where children can perform art and express themselves



# turn & learn



## Creative

The furniture creates an environment where the child can be creative with white chalk on the blackboard or use the desk to perform other artistic ventures on.



## Educative

It is an educative furniture as it enables the child to perform their homework on it and motivate them into studying. The child can also keep their stationary in the storage.



## Unique

The design of the creative desk is unique with simple shapes and innovative multifunctionality. It will effortlessly fit into stylish homes with its timeless look.

## 2. Rock & Block

'Rock & Block' is a rocking horse with modular cushions that enhances the child's creativity and exploration. 'Rock & Block' consist of a bent wood structure with three cushions that can be taken out and combined in various ways. The furniture helps the child to learn how to hold their balance by rocking on it. The modular cushions can be piled in different manners and the structure can be turned upside down and transformed into a climbing mountain

### Product type.

The 'Rock & Block' is a rocking horse with modular cushions which focuses on creative action and is intended for children between 3-6 years old. The child can play and rock on it alone or use it with a friend as a seesaw. The height of the rocking horse is 50 cm, the length is 80 cm and the width is 40 cm. 'Rock & Block' helps the child to learn how to hold their balance by rocking on it. When turning it upside down, the child can climb on the structure and further improve their balancing and motoric skills.

### Short description idea/product.

The 'Rock & Block' enables a versatile use for the child through climbing, rocking, resting and combining the modular cushions in different manners. The structure is made of bent sustainable and durable wood for a long life span and high quality so it can be used safely and for future generations. The three modular cushions are soft and light for the child to maneuverer.

'The 'Rock & Block' enables a versatile use for the child through climbing, rocking, resting and combining the modular cushions in different manners. '

The furniture is provided with intuitive handles and feet placement indicators, so the child can play in a secure way. The middle cushion follows the design of the wood structure with and cut-out, which creates space for the child to place their feet safely while rocking. The open structure of Rock & Block makes the furniture light and safe when it topples. The empty wooden framework can be used also as a place for hiding for small children, which also adds a user possibility to the product.

The minimalistic design of the furniture includes simple shapes of cut out oval holes. The shaped holes are not only making the appearance attractive, but it also functions as means for climbing and handles to keep balance whilst rocking on it. By choosing a timeless look with neutral colours and material, the furniture also appeals the parents and can effortlessly fit into stylish homes.

# rock &

A modern rock  
cushions that e  
creativity and i



# rock & block





# block

locking horse with modular  
t enhances the child's  
d imagination



ck



## Modular

*The modular cushions can be taken out, so the child can build their own creative formation with it. The wooden structure can also be turned upside down and be transformed into a climbing mountain.*



## Growth

*The furniture helps the child to learn how to hold their balance by rocking and climbing on it. It will support the development of the motor skills as well through the building with the cushions.*



## Simple

*The minimalistic design of oval holes' functions as means for climbing and handles to keep balance whilst rocking on it. The simple shapes makes it into an attractive interior product.*



### 3. Slide & Hide

'Slide & Hide' is an expandable stool that can be easily transformed into children's playhouse helps to the mechanisms that are built into the walls of the stool. In its closed state, it is a stable stool which can be used to sit on. When it is extended, the colorful windows slides out of the stool's walls and the built-in wooden supports lift the fabric rooftop of a playhouse.

#### Product type.

Slide & Hide is a multifunctional furniture piece that gives a personal space and provides creative environment for children bordering the playing zone in interiors. It is intended for children from 3-6 years and fits about 3-4 children, depending on the age. When expanded, the playhouse is three times the size of the original stool. The base increases from 70 cm to 1,50 m in width and the fabric tent goes up to 1,10 m. "Magic box" can find the use both at home or in public places and kindergartens, giving a great space-saving solution.

#### Short description idea/product.

Slide & Hide brings exploration possibilities in a playful manner to the child. The furniture offers the children the possibility to create their own place to hide, rest and feel safe. With its unconventional formed windows, the playhouse encourages creative imagination and the role play. The children can explore the oval shaped hole pattern on the walls of the stool and the hidden features, like different colours and forms of the windows.

'The furniture offers the children the possibility to create their own place to hide, rest and feel safe.'

Thanks to the colour scheme chosen, product can be easily integrated in any kind of interior without the disruption of an existing design concept. Moreover, playhouse saves the balance in home interior and hides the mess as soon as kids toys are hidden inside of it. When the children are done playing, the multifunctional playhouse can be easily transformed back into a stool by pushing everything back together and putting the lid back on.

'Moreover, playhouse saves the balance in home interior and hides the mess as soon as kids toys are hidden inside of it. '

Wood is chosen as the main material for the furniture piece due to its ecological, durable and sustainable features which provides the long life span and high

quality. Product is secure, the edges are rounded and the expand mechanisms are located behind a wood panel to prevent injuries and enable a safe playing environment.

Slide & Hide is intended for a second user. In its closed state it is a stylish and neutral interior furniture piece for both the parents and children. It can then be used by parents to sit on or to add it to the couch for additional comfort or by children to play on it. Some toys can be also kept inside of the stool, moreover, when the children are grown and playhouse is not anymore needed, stool can fully serve the storage function.

Through adding the usage to the Slide & Hide the life cycle is extended.

What is Foxy  
dreaming about?



Sometimes you really have no idea how close to your

# slide & hide

an expandable stool that can be easily transformed into a playhouse

...slide, hide, play and  
create your own world.



SPACE SAVING

MULTIFUNCTIONAL



STABLE



Slide & Hide is multifunctional and intended for a second user. In its closed state it is a stylish piece of interior furniture for the parents. It can then be used as a stool to sit on or to add it to the couch for additional comfort, and it can also serve as a storage. Through adding an usage to the Slide & Hide the life cycle is extended.



When the children are done playing, the multifunctional playhouse can easily be transformed back into a stool by pushing everything back together and putting the lid back on.

slide & hide



Exposición 'Proyectos de ocio infantil' en la Feria Internacional del Juguete de Valencia 1998

Número 3 de la revista d(x)i Magazine. junio - septiembre 2001.

## 20 años de "Diseño para el ocio"

Beatriz García Prósper

Profesora Titular de 'Diseño para ocio'

Universitat Politècnica de València

Con este número de Área Play cumplimos 20 años de docencia sobre diseño de juguetes en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño-ETSID de la Universitat Politècnica de València-UPV. Este proyecto comenzó el curso 1997-98. Primero se llamó 'Bloque de intensificación del hábitat en diseño industrial'. Luego, en 2001, pasó a denominarse 'Diseño para ocio'. Y finalmente, en 2012 después de varios cambios en los planes de estudios universitarios, terminó por titularse 'Desarrollo avanzado de productos para ocio y hábitat'.

Gabriel Songel y yo misma comenzamos a dar clase de una temática en la cual ya teníamos experiencia. Habíamos trabajado para LEGO y Fisher Price (Mattel) respectivamente. De modo que las primeras propuestas de trabajo en el aula estuvieron marcadas por potenciales huecos de mercado detectados en su momento y que eran tendencia en aquel tiempo. Esa vinculación con la empresa hizo que se desarrollaran eventos y actividades relacionadas con la asignatura en la que participaron las alumnas y los alumnos activamente desde entonces hasta ahora.

Esta primera década viene marcada por las exposiciones en la feria de juguete. Los proyectos expuestos ya eran entonces el resultado del diseño realizado por los alumnos durante el semestre. Concretamente, los cursos 1997-98 y 98-99 estuvieron marcados por la participación de los estudiantes en la exposición 'Proyectos de ocio infantil' en la Feria Internacional del Juguete de Valencia. La calidad, la originalidad y la innovación siempre han sido muy bien valoradas por las empresas. De forma que compañías internacionales, como Chicco en Italia o Rima en España, adquirieron durante estos años diseños propuestos desde las aulas de la UPV.

Los trabajos propuestos y nuestra metodología docente siempre han tenido una repercusión notable en publicaciones, artículos en revistas, entrevistas, etc. Durante estos primeros años aparecieron artículos y entrevistas en la recién inaugurada D(x)i Magazine<sup>2</sup>. Son los casos del artículo 'El diseño para disfrutar' y la entrevista 'Jugar con juguetes' en el número 3 de junio-septiembre de 2001 que versaba sobre el ocio infantil y la visión sobre los proyectos realizados por los alumnos de Diseño Industrial de la entonces denominada E.U.I.T.I.V

También la revista Experimenta<sup>3</sup> publicó 'Cosas de niños'. En esta ocasión se trataba de un texto centrado en tendencias e innovaciones en el sector juguetero y en el que se aportaban, en parte, los primeros resultados sobre las investigaciones en la tesis doctoral<sup>4</sup> en la que andábamos sumidos. Estos primeros años también estuvieron marcados por nuestras aportaciones en la revista Juguetes y juegos de España<sup>5</sup> con diferentes artículos sobre investigación y proyectos.



La alcaldesa de Valencia jugando con un prototipo del alumno Víctor Carrasco<sup>1</sup> durante la inauguración de la Feria del Juguete.

<sup>1</sup> Víctor Carrasco es fundador y director de la empresa Viccarbe. [www.viccarbe.com](http://www.viccarbe.com)

<sup>2</sup> La revista DXI es una publicación internacional dedicada a la creatividad, la cultura visual y la creación de arte contemporáneo. [www.dximagazine.com](http://www.dximagazine.com)

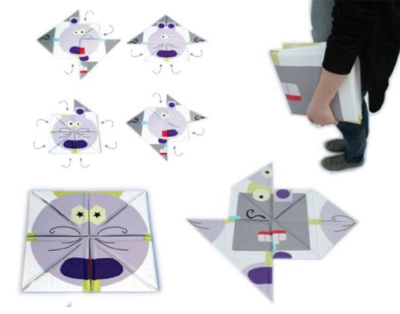
<sup>3</sup> Experimenta es la publicación referente en España sobre: diseño, gráfica, arquitectura, industrial y tecnología. [www.experimenta.es](http://www.experimenta.es)

<sup>4</sup> García Prósper, B., Factores de innovación para el diseño de nuevos productos en el sector juguetero, Valencia, 2004.

<sup>5</sup> La revista profesional de la industria española del juguete fundada en 1962 con el nombre 'Juguetes y Juegos de España' desde 2009 se pasó a llamar JUGUETES b2b. [www.juguetesb2b.com](http://www.juguetesb2b.com)



'Los Puffis' de Claudia Pérez López



'Plygu' de Isabel Cortina Sáez y Adrián Martínez Almonacid<sup>9</sup>



'Nido' de José Aguilera y Agus Herrero<sup>13</sup>.

## Nacimiento de la revista AreaPlay

El año 2008 marca un nuevo comienzo. Nace la revista AreaPlay a partir de la necesidad de crear un canal de difusión de la investigación en el diseño para el ocio. Un lugar donde gestionar la información y comunicar las herramientas y las metodologías para el entendimiento de las tendencias de los mercados y los usuarios, así como su implicación en los enunciados de nuevos productos y servicios. Como apuntaba Gabriel Songel en este primer editorial<sup>6</sup>:

'Cualquier actividad del ocio y su vinculación al campo del diseño nos interesa, es nuestra zona de actuación: es AreaPlay.'

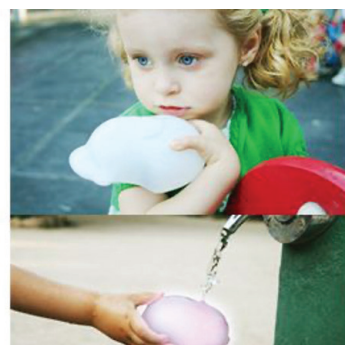
AreaPlay es una publicación donde la formación ha tenido siempre un lugar. Precisamente en este primer número se definía la asignatura entonces denominada 'Diseño par el ocio' del siguiente modo<sup>7</sup>:

*"De forma práctica, esta asignatura ofrece a los alumnos y a las alumnas la experiencia de diseñar productos para el ocio, especialmente juguetes, partiendo de la investigación y hasta el desarrollo final: creación del concepto, bocetos y maquetas, construcción del prototipo y presentación. Se centra también en el estudio de materiales, técnicas de fabricación, el envase y requisitos de la industria. Son importantes el dibujo y la presentación como parte integral del proceso de desarrollo de producto, subrayando la importancia de la relación entre forma y función. Se valora especialmente la importancia del valor de juego o de entretenimiento, la relación con los usuarios, el nivel de innovación y la apariencia de los productos."*

'Diseño para el ocio' siempre ha sido, por tanto, una asignatura conceptualizada como un taller donde trabajar con la creatividad y sus métodos apoyándose en la información y en la investigación en tendencias. Estamos convencidos de que la transmisión de nuestro conocimiento repercute directamente en el aula generando productos que podrían estar perfectamente en cualquier canal de venta de juguetes o productos infantiles. De hecho, premios como el Valencia Crea han sido concedidos a productos desarrollados en nuestras aulas. El año 2010 se concedió el premio a Claudia Pérez López<sup>8</sup> por 'Los Puffis'.

## sPora Tendencias

De igual modo, los proyectos 'Chroma' y 'Nido' fueron referencia entre el TOP 5 de proyectos más visitados en el portal de tendencias sPora<sup>10</sup> durante los años 2011 y 2012. sPora es un portal de creatividad y tendencias de diseño especializado en ocio y juguetes. El proyecto aglutinaba el potencial creativo y cultural generado por diseñadores e instituciones vinculados o interesados en el diseño de productos de ocio. Entre otros objetivos, la plataforma servía para diseminar su contenido entre las empresas asociadas a la AEFJ (Asociación Española de Fabricantes de Juguetes). Y, además, proporcionaba un conjunto de herramientas accesibles y cotidianas de vigilancia tecnológica e inteligencia competitiva específicas para el sector juguetero.



'Chroma' de Laia González<sup>11</sup> y Asier Delgado<sup>12</sup>.

<sup>6</sup> Songel, G. 'Editorial'. AreaPlay, Nº 1, Universitat Politècnica de València, Valencia, 2008.

<sup>7</sup> García-Prósper, B. 'La innovación: cuestión de actitud'. AreaPlay, Nº 1, Universitat Politècnica de València, Valencia, 2008.

<sup>8</sup> Claudia Pérez López actualmente trabaja en PerezOchando Studio. [www.perezochando.com](http://www.perezochando.com)

<sup>9</sup> Adrián e Isabel son dos de los componentes del estudio Cuatro Cuatros. [www.cuatrocuatros.com](http://www.cuatrocuatros.com)

<sup>10</sup> [www.aefj.es/paginas/spora-tendencias](http://www.aefj.es/paginas/spora-tendencias)

<sup>11</sup> Laia González Garrigas actualmente trabaja en Montó Pinturas. <https://es.linkedin.com/in/laiaglgarrigas>

<sup>12</sup> Asier Delgado Muñoz trabaja como UX Specialist & Research en DESIGUAL. <https://es.linkedin.com/in/asierdm>

<sup>13</sup> Agustín Herrero ha trabajado con compañías como Tom Dixon, Lee Broom y Magnus Long Design Studio desarrollando proyectos para British Hitch Mylius, Modus y The Conran Shop. Actualmente es supervisor de proyectos en Nexxum Group. [www.behance.net/agustinherrero](http://www.behance.net/agustinherrero); <http://www.nexxumgroup.com/meettheteam/>

### **Diseñadores de juguetes\***

A lo largo de este texto se han ido referenciando los momentos clave en el desarrollo y la difusión de los contenidos acontecidos en el marco de la experiencia docente. Paralelamente, han ido surgiendo alumnos y alumnas autores de algunos de los proyectos y que nos dan una idea general de los resultados de un semestre de taller específico en diseño de juguetes. Parte de ellos continuaron su especialización a través de la realización de sus Trabajos Finales de Grado bajo nuestra tutela. Son los casos de: Ana Marina Hervella Beltrán, Marta Rojas, Adrián Santiago, Jorge Re Biot, Alberto Belda González, María Bernabé Betancor, David Costa Beitia, Ana Sánchez Ramírez, Lucía Muñoz Vázquez, Elvira Sañudo Die, Sara Llinares Bosch, Samuel González Monteagudo, Laura Andrés Colomer, Víctor González Gómez y Alejandra Ceballo Martín.

Desde aquí nuestra gratitud por hacer recaer sobre nosotrxs la responsabilidad y el placer de guiar la última actividad antes de obtener vuestra graduación.

Quisiera, del mismo modo, aprovechar la ocasión para mencionar a los hoy profesionales y diseñadores dentro del campo infantil principalmente especializados en el diseño de juguetes y productos para la infancia. Es una de las mayores satisfacciones, como docente e investigadora especializada en este campo, comprobar cómo se desarrollan las personas en el ámbito profesional y aportan su visión sobre el diseño de juguetes. Después de tantos años nos encontramos en proyectos, ferias o eventos antiguos alumnos y alumnas que hoy son responsables de nuevos productos o tuvieron una experiencia profesional relevante en el mundo del juguete. Seguro que son más. De cualquier modo, desde aquí, valga nuestro reconocimiento por su labor y contribución al diseño de nuevos productos en el sector del juguete.

**ALBERTO LLORENS.** Alberto es actualmente Business Development Manager en Bonus Marketing Productions S.L. Con anterioridad ha sido Category Licensing Manager en Hasbro Iberia. Siendo el responsable del desarrollo del negocio en productos de consumo de las categorías de FMCG, Toys & Games, Electrónicos y Promociones. Anteriormente, trabajó para la filial española Smoby, del grupo Simba Dickie, como Marketing Manager en Smoby Toys España S.L.

**MIRIAM MORANTE.** Miriam es Mánager de proyecto en investigación de tendencias y diseño para AIJU, donde ha desarrollado su actividad como Investigadora de tendencias y diseño de manera independiente y en el propio AIJU. Colaboradora habitual en Trend Bible.

Con anterioridad desarrolló su campo de investigación en el programa especializado en el diseño de juguetes y diseño para niños – USA, con una beca de investigación concedida por la comisión europea, IMPIVA y AIJU.

También cuenta con experiencia docente en tendencias y metodología de investigación para productos de diseño infantiles en el CEU, Universitat Politècnica de Alcoi, Escola Superior d'Art i Disseny Alcoi y Servef. Y ha trabajado como asesora en el desarrollo de productos infantiles para empresas como: Chupa Chups, Famosa, Nestle, Kids II y Cayro, entre otros.

**ISABELLA PLAMBECK.** Isabella forma parte del equipo de creaffective GmbH como formadora, moderadora de talleres de innovación y coach de innovación para proyectos de innovación.

Su relación en el campo del diseño de juguetes fue a través de las prácticas en la empresa alemana de juguetes Selecta Spielzeug durante el año 2009.

**CLARA BLASCO.** Clara es Design & Trend Researcher y Project Manager en Investigación Infantil y Ocio en AIJU.- Aiju Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio. Previamente desarrolló su trabajo como diseñadora de producto e investigadora en diseño en el Instituto de Biomecánica (IBV). También tiene experiencia como freelance en diseño de juguetes.

**ROCÍO SONGEL.** Rocío es responsable de Conceptualización y desarrollo de nuevos productos para el sector juguetero en IMC Toys como Senior Product Designer y también para marcas como Disney, Mattel o Hasbro. Es la creativa encargada de la línea de productos CryBabies Magic Tears así como del mundo de las series web. Ha realizado conceptualización y desarrollo de nuevos productos para IMC Toys y también para marcas como Disney, Mattel o Hasbro. Ha sido investigadora colaboradora de Color Community para la propuesta de color de las tendencias Primavera/Verano 2018. También tiene experiencia docente como profesora de diseño y desarrollo de productos del Master en Diseño y Desarrollo de Productos en Elisava. Escola Universitària de Disseny i Enginyeria de Barcelona.

**ANA MARINA HERVELLA BELTRÁN.** Ana Marina es Product Manager & Designer en Miniland Family toys. Su experiencia previa en diseño de juguetes se desarrolló en la empresa Artatac como diseñadora de juguetes educativos.

**CLAUDIA DE LEON.** Claudia es ingeniera de diseño de producto en Miniland Group/miniland.

**ISABEL FUSTER FERRER.** Isabel es diseñadora de juguetes desde 2017. Actualmente trabaja como diseñadora de producto de la empresa alemana

de juguetes Hape. También ha trabajado como Communication designer en el Istituto Hoffman Milano en Milán Italia. Ha colaborado en Spazio 36 | Shaking the arts, en Milán, en Vida Voices y en Assogiocattoli con diferentes trabajos creativos y exposiciones internacionales.

**RAQUEL ESCRICHE.** Durante tres años ha trabajado como diseñadora gráfica y web en la empresa Interdidak, que vende sus productos bajo la marca Akros. Con la implicación de Raquel, esta empresa experimentó un cambio visual considerable abarcando desde el catálogo, las artes finales para la producción de las piezas y la puesta en marcha de la tienda on-line. Actualmente Raquel trabaja en Colonia, Alemania en la agencia digital Denkwerk como Web Developer.

**ELENA RAGA ABRIL.** Elena lleva como diseñadora de juguetes desde 2017 en la empresa Akros Interdidak. Actualmente es la Product Manager & graphic designer de la misma empresa

**ADRIÁN SANTIAGO RODA.** Adrián forma parte del departamento de diseño en la empresa Akros Interdidak.

**MARTA ROJAS GUTIÉRREZ-RAVÉ.** Marta es ingeniera de producto y prototipos en la empresa KIBI Smart Toys. Anteriormente su actividad se centra como diseñadora industrial y desarrollo de productos para niños con necesidades especiales en COCEMFE.

### Formadores de juguetes

A lo largo de este texto me he referido a los principales protagonistas de la acción docente. Esto es, a los alumnos y alumnas de esta asignatura. No obstante, no quisiera terminar sin mencionar y agradecer la aportación de todos y cada uno de los compañeros y compañeras que hemos colaborado para que este trabajo fuera posible.

En primer lugar, quisiera valorar la contribución del profesor y catedrático de Diseño para Ocio Gabriel Songel. Él, como buena persona propositiva, ideó unos estudios que, con su visión, adquirieron un carácter práctico y directamente vinculados a la empresa. Por su carácter optimista, alegre y positivo siempre nos ha transmitido, de una forma totalmente natural, su saber hacer. Desde aquí, mi más sincero agradecimiento.

Junto a Gabriel y a mí, estuvieron otros compañeros con los que empezamos este periplo. Los comienzos arrancaron con Pedro Ayala y Alberto Santonja como técnicos de laboratorio de la asignatura. Pedro es un profesional entusiasta del diseño que aportó su pericia técnica y sus ideas a la resolución de los proyectos de

las primeras promociones. Aprovecho para agradecer su involucración en los inicios de la asignatura.

A los pocos años fue Alberto Santonja el único encargado de gestionar el taller. Alberto, desde el laboratorio de modelos y prototipos de la escuela, ha acompañado, desde entonces, todas y cada una de las promociones de estudiantes de esta asignatura. Ha sido una figura clave en el ejercicio práctico de los modelos y prototipos. Sin su colaboración no habría sido posible alcanzar la calidad de los proyectos. Su experiencia como profesional en el sector del juguete ha jugado muy a nuestro favor en el desarrollo práctico de los proyectos. Gracias Alberto por todos estos años.

Después de 20 años han sido varios profesores los que han participado aportando formas diferentes de abordar los contenidos y de impartir las clases. Junto a Miguel Abarca y Kico Gaspar desarrollamos los juguetes de equilibrio que luego formaron parte de la exposición en IFEMA. Miguel y Kico son profesores disciplinados y con gran experiencia en ingeniería y diseño de producto, lo que supuso una aportación muy valiosa en el desarrollo técnico de las ideas y en el buen funcionamiento del curso. Gracias Miguel y Kico por vuestra contribución.

Alfonso Soriano participó en el diseño de los juegos de puntería. Alfonso es un empresario muy reconocido en el campo del diseño y de la realidad virtual y aumentada. Su espíritu innovador y creativo se transmitió en el aula aportando frescura a los proyectos. Gracias Alfonso por tu colaboración.

Actualmente la asignatura la impartimos tres profesores. Junto a mí están Raúl Romeu y Patricia Rodrigo. Raúl es experto en design thinking además de empresario y emprendedor empedernido. Tienen especial relevancia las aportaciones de Raúl en lo que se refiere a la gestión del proyecto y al desarrollo de nuevas ideas. Gracias Raúl por tu actitud proactiva y creativa.

Por último, mi reconocimiento a la labor de Patricia Rodrigo. Patricia es una investigadora en tendencias con amplia experiencia como diseñadora gráfica y en el campo del diseño infantil. Su aportación en la sensibilización estética, el tratamiento del color y su perfección gráfica la hacen idónea para esta asignatura. Gracias Patricia por tu implicación y calidad humana y profesional.

20 años de diseño para el ocio. Todo empezó como un juego, seguramente como todo lo interesante que nos pasa en nuestras vidas. Decía Piaget que uno no juega para aprender, sino que aprende porque juega. Pues eso... ¡Sigamos jugando!

\*Este texto ha sido revisado en 2020 y se ha considerado conveniente aportar a este recorrido la contribución, a día de hoy, al sector del juguete por parte de varios exalumnos muy involucrados con empresas del juguete.



# Area Play

Revista de investigación  
en diseño para el ocio.

[www.AreaPlay.upv.es](http://www.AreaPlay.upv.es)

ISSN: 1888-427X

D.L. V-528-2008



IGD. Grupo de  
Investigación y  
Gestión del Diseño



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

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

