

constituían el fondo documental del Centro de Documentación de Diseño y Moda propiedad del IMPIVA, clausurado en 1996. Este material, junto con los fondos documentales, bibliográficos y de hemeroteca que proporciona el Fondo Documental de Diseño - IGD, propiedad del Grupo de Investigación y Gestión del Diseño de la Universitat Politècnica de València, conforman el nuevo CDD-Centre de Documentació IMPIVAdisseny, ubicado en la Ciudad Politécnica de la Innovación y gestionado por el Grupo de Investigación y Gestión del Diseño.

3 Antiguo Centro de Documentación José Martínez Peris.

4 BCD - Barcelona Centre de Disseny.

5 Prestigioso diseñador interiorista valenciano, miembro del Grupo Parpalló.

6 Principal empresa valenciana dedicada, desde los años 30, a la fabricación de mueble de madera curvada.

7 García Simón, importante fábrica de muebles valenciana que tuvo su pleno apogeo en los años 60 y 70 del S.XX.

8 A lo largo del presente ejercicio hemos recibido colecciones de hemeroteca pertenecientes a Segio Pérez Fortea, Chele Esteve y Vicente Ros.

EL CDD IMPIVAdisseny y la innovación en el diseño de nuevos productos.

Gabriel Songel

Catedrático Universidad Politécnica de Valencia

IGD Grupo de Investigación y Gestión del Diseño

Año 2011

En este artículo se va a presentar y valorar la influencia del CDD IMPIVAdisseny para la innovación en el diseño de nuevos productos. Se utiliza la investigación realizada en dos líneas de producto recientemente desarrolladas y comercializadas que servirán como ejemplo de la importancia de la gestión de la información en la investigación y la gestión del diseño.

El CDD IMPIVAdisseny como plataforma de investigación de nuevos productos.

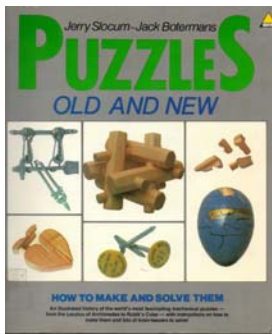
Vamos a mostrar casos ilustrativos en los que el CDD IMPIVAdisseny se ha convertido en la plataforma de investigación donde confluyen los tres niveles de investigación.

Juguetes Cayro es una de las empresas tradicionales de juegos de mesa de Denia y Miniland es una empresa con larga tradición en la producción y comercialización de material educativo. Ambas renuevan periódicamente su catálogo de juegos de ingenio por novedades que van surgiendo en el mercado o por demanda de colectivos específicos como los maestros de matemáticas.

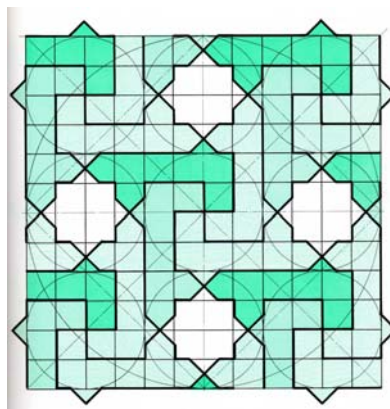
El centro de documentación es el punto de encuentro entre el contexto del sector juguetero y la cultura de los juegos de ingenio. Este punto de encuentro se sitúa en la intersección entre la investigación básica, la aplicada y la de desarrollo. En cuanto a la investigación básica, el CDD aporta el fondo documental sobre juguetes antiguos y contemporáneos con más de cuarenta referencias bibliográficas, que sumado a la metodología de observación de tendencias en este sector, permite identificar las áreas donde proponer nuevos productos.

De esta fase cabría resaltar dos de los libros disponibles en el CDD IMPIVAdisseny que fueron decisivos en la identificación de conceptos geométricos transferibles a productos. El primero de ellos sería el libro de los puzles de Jerry Slocum¹⁰ que recopila la tradición milenaria en los juegos de rompecabezas desde el stomachion de Arquímedes hasta el fenómeno social de cubo de Rubik en los años ochenta. En concreto, para Miniland vimos la oportunidad de crear varios juegos de ingenio con piezas que ya utilizaban en su catálogo y entre ellos el cubo soma y sus puzles tridimensionales.

id 20
04



El segundo libro es el clásico de Keith Critchlow sobre los patrones geométricos en el arte islámico¹¹. Entre los diferentes patrones analizados por este autor nos fijamos en uno de los módulos que se manifestaba en varias obras y soportes y que era susceptible de ser trasladado a un juego de encaje.



Keith Critchlow, Islamic Patterns. Thames and Hudson, Londres 1989, pag. 55



id 20
05

La investigación aplicada en los proyectos para Cayro y Miniland se inscribe en la fase puramente conceptual donde se analiza el ámbito de la geometría de encajes, el arte y la geometría, los módulos rotatorios, los acertijos y rompecabezas. De esta fase surgieron doce conceptos de juegos de ingenio para Cayro de los que seleccionaron ocho para su desarrollo. Igualmente para Miniland surgieron dos conceptos de juegos de ingenio con orientación didáctica hacia el aprendizaje y experimentación de principios de matemáticas.

La innovación en el desarrollo tecnológico de aplicación a un producto se encargó a Innoarea Design Consulting S.L. recogiendo toda la documentación y conceptualización generada en las fases previas. Su cometido fue transformar la información en producto final y para ello se encargó del desarrollo de las piezas, su optimización para fabricación,

la realización de modelos y prototipos, y hasta la redacción de las instrucciones de juego. Como consultora en diseño estratégico, Innoarea aportó a Juguetes Cayro una lista de posibles distribuidores europeos y preparó las entrevistas para la presentación de la nueva línea de productos. Efectivamente, los resultados se expusieron en la Feria del Juguete de Nuremberg en 2010 donde se presentaron a empresas distribuidoras francesas y alemanas y se testó a los clientes. Actualmente están ya en fase de comercialización.

La participación del CDD IMPIVAdisseny vuelve a ser importante en esta fase de desarrollo por varias razones. En primer lugar, la localización de posibles distribuidores vino, de nuevo, por el archivo de puntos de venta europeos y los catálogos de los fabricantes de productos similares que permitió identificar empresas susceptibles de ampliar sus referencias con la nueva línea. En segundo lugar, el hecho de que los productos ya están en el mercado, hace que se conviertan en nuevas referencias que alimentan el fondo documental y se puedan contrastar con los sucesivos estudios de tendencias. Por último, el ejercicio de documentar el proceso seguido en la gestión de la información y del diseño, es otra de las contribuciones de la actividad investigadora: la generación de conocimiento.

Conclusión

Se ha presentado el CDD IMPIVAdisseny como plataforma para la investigación de nuevos productos, situada en la intersección entre la investigación básica, la aplicada y la de desarrollo.

El centro de documentación es el punto de encuentro entre los antecedentes del diseño en los diferentes sectores industriales y sus tendencias actuales. Se ha puesto el ejemplo del desarrollo de dos líneas de producto en el contexto del sector juguetero y la cultura de los juegos de ingenio para determinar la importancia del conocimiento del sector y para establecer la estrategia de producto y su posterior desarrollo y comercialización.

Notas

10Puzzles. Jerry Slocum y Jack Botemans. Equation. Wellingborough 1987

11 Keith Critchlow, Islamic Patterns. Thames and Hudson, Londres 1989

id 20
06