



ofiLab 2011

el Laboratorio de Ideas de **ofita**

[HTTP://OFILAB.OFITA.COM](http://ofilab.ofita.com)

01 presentación



*"desde el laboratorio de ideas Ofilab,
reflexionamos sobre las nuevas coordenadas
del mundo del trabajo para adelantarnos a
las tendencias en el diseño de los espacios
de trabajo..."*



Decía Paul Valery que "El problema de nuestro tiempo es que el futuro ya no es lo que era", algo especialmente cierto en lo que a la organización del trabajo se refiere. A ello han contribuido de manera determinante fenómenos como la globalización, las nuevas formas de comunicarse, el movimiento "zippies", jóvenes muy familiarizados con el uso de las nuevas tecnologías y que comparten casi todo en la red, o la cultura del "Gig", es decir, del trabajo por proyectos.

El trabajo, tal y como hoy todavía se concibe, por lo tanto, tiene los días contados. El empleo típico del futuro será el atípico de hoy e incluirá ciertas modalidades todavía poco extendidas en ciertas sociedades.

Los requerimientos de flexibilidad, innovación, creatividad y rentabilidad que plantea el escenario actual, así como las nuevas tecnologías y los cambios en la organización del trabajo, están haciendo que las empresas además adapten o transformen sus espacios de trabajo.

En Ofita, desde el laboratorio de ideas Ofilab, así como desde nuestros departamentos de I+D+i y diseño, reflexionamos sobre las nuevas coordenadas del mundo del trabajo para adelantarnos a las tendencias en el diseño de los espacios de trabajo.

En esta ocasión, Ofilab ha propuesto a nueve jóvenes diseñadores que exploren el concepto "Home, smart office", no sólo porque sea una nueva manera de entender la relación trabajador/empresa, sino también porque es una de las tendencias que va a provocar una mayor revolución en el propio diseño de las oficinas.

El teletrabajo en general y el trabajo en casa en particular están afectando a la forma de entender y diseñar los espacios de oficina por la proliferación de nuevos conceptos, como los puestos no territoriales, que conlleva. Adquieren mayor importancia los espacios colectivos -áreas de trabajo en grupo y zonas de comunicación informal- y los puestos personalmente asignados dan paso al pool de espacios de trabajo.

Les invitamos desde estas páginas a compartir con nosotros este ejercicio de diseño conceptual para explorar hacia dónde nos dirigimos.

OFILAB. El laboratorio de ideas de Ofita

Ofilab es un laboratorio creado por Ofita para reflexionar, explorar y divulgar las tendencias de evolución del espacio y el equipamiento de las oficinas. Ofilab no está orientado al diseño de productos terminados, para su inmediata fabricación. Pero tampoco es nuestra intención realizar ejercicios de ciencia ficción. El principal objetivo de Ofilab es otear el horizonte del medio plazo, abordando ejercicios de diseño conceptual que nos permitan visualizar hacia dónde vamos.

Pero Ofilab también tiene el objetivo de promocionar a los jóvenes diseñadores, dándoles la oportunidad de abrirse camino en el apasionante mundo del diseño de oficinas. Porque los nuevos diseñadores no lo tienen fácil. Porque, además, no existe una enseñanza especializada en el diseño para las oficinas. Y porque tienen mucho que aportar, en la medida en que nadie mejor que ellos para insuflar imaginación y frescura en un sector cuya transformación va a estar liderada por la progresiva incorporación de la Generación Y, con su dominio de las TICs y su familiaridad con las redes sociales.

Ofilab nace, por lo tanto, con cinco objetivos:

- explorar nuevos conceptos de oficinas.
- provocar una reflexión social sobre sus implicaciones.
- sensibilizar a las empresas sobre la importancia de la oficina.
- mejorar la cualificación para el diseño de oficinas.
- promover a los jóvenes diseñadores.

Las actividades de Ofilab se articularán en torno a 4 ejes:

- un ciclo anual de conferencias sobre las tendencias de evolución de las oficinas en las principales escuelas de diseño.
- un workshop de diseño anual, de una semana, con un grupo de jóvenes diseñadores seleccionados.
- un ciclo de conferencias, durante el workshop, a cargo de reconocidos especialistas.
- una web propia en la que se van recopilando y compartiendo las tendencias de evolución más significativas que afectan al diseño de oficinas, y en el que se van mostrando los resultados de los sucesivos workshops.

02 briefing del workshop 2011



*"todo apunta a la necesidad de avanzar hacia
conceptos de espacios multifunción, de
carácter polivalente, que integren de forma
natural todos los elementos..."*



El trabajo en casa está creciendo de forma espectacular, y todas las previsiones apuntan a que se va a convertir en una verdadera revolución, debido a su positivo impacto medioambiental, económico y familiar, así como a las nuevas posibilidades ofrecidas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Pero ello debería ir también acompañado de un profundo replanteamiento, tanto del tipo de trabajo como de las condiciones de convivencia familiar, especialmente de la relación con los hijos.

Resulta evidente, por lo tanto, que las actividades laborales van a ocupar un espacio crecientemente importante en el hogar, y ello requiere un profundo replanteamiento de su configuración. Pero existe, además, otro factor determinante: el progresivo desarrollo del ocio digital, basado en las TICs. La constante necesidad de formación, por medio de sistemas de aprendizaje interactivo, junto con la generalización del ocio multimedia y el protagonismo de las actividades vinculadas con las redes sociales, nos están arrastrando, irremisiblemente, hacia un nuevo concepto de hogar digital, estructurado en torno al ordenador, las telecomunicaciones y los sistemas audiovisuales.....el mismo tipo de equipamiento utilizado en el trabajo de oficina, para la realización de un tipo de tareas muy similares.

Ya no se trata, por lo tanto, de crear un espacio de trabajo específico dentro del hogar, en línea con la filosofía y la lógica del "despacho" tradicional. Todo apunta, más bien, a la necesidad de avanzar hacia conceptos de espacios multifunción, de carácter polivalente, que integren de forma natural todos los elementos tecnológicos necesarios, y que puedan transformarse de forma rápida y sencilla para adaptarse a una u otra actividad. Y que contribuyan a una mayor humanización, tanto del trabajo, como de la convivencia familiar y la educación de los hijos.

>>objetivo: desarrollar nuevos conceptos de espacio, mobiliario y equipamiento para el trabajo en el hogar, sin entrar en mecanismos ni detalles constructivos.

-no pretendemos productos comerciales acabados, para su producción inmediata
-no buscamos ejercicios futuristas de ciencia ficción
-nuestro interés es provocar una reflexión sobre el impacto social de las nuevas formas de trabajo.

>>tema: diseño conceptual de un espacio de trabajo en casa.

Crearemos tres equipos de trabajo, y cada uno abordará un concepto de hogar basado en una situación de trabajo diferente:

- el espacio "vital": para una persona con un trabajo creativo y estimulante, considerado como una prolongación de su vida y un medio de realización personal. Hablamos de un espacio de inspiración, en el que se mezclan los ambientes de vida y trabajo, y que faciliten la realización de cualquier actividad en cualquier momento.

- el espacio "infiel": para un ejecutivo que no trabaja en casa, pero que tiene que realizar algunas tareas, a cualquier hora del día o de la noche, en el hogar. Hablamos de un espacio completamente hogareño, en el que la reconversión de ciertos elementos permita abordar, de forma ocasional, determinadas actividades de trabajo.

- el espacio "esquizo": para una persona que realiza tareas burocráticas, de escaso interés, con un horario bastante regular. Hablamos de un espacio que tiene que transformarse de manera radical para crear dos ambientes completamente diferenciados.

En cada uno de los espacios, deberá considerarse la realización de cuatro tipos de actividades: trabajo, ocio, aprendizaje, y actividades hogareñas.

Para la configuración de los espacios, deberán considerarse tres tipos de tareas: tareas que requieren aislamiento (concentración y confidencialidad), tareas más mecánicas que no requieren aislamiento y tareas colaborativas.

En cada uno de los espacios, deberá considerarse la integración natural de los últimos avances tecnológicos en computación, telecomunicaciones wireless y audiovisual.

Partiendo del concepto polivalente de cada espacio, fácilmente adaptable a cada tipo de actividad, deberá abordarse el diseño del equipamiento necesario, la configuración del área específica de cada actividad y la recreación del entorno ideal para cada actividad.

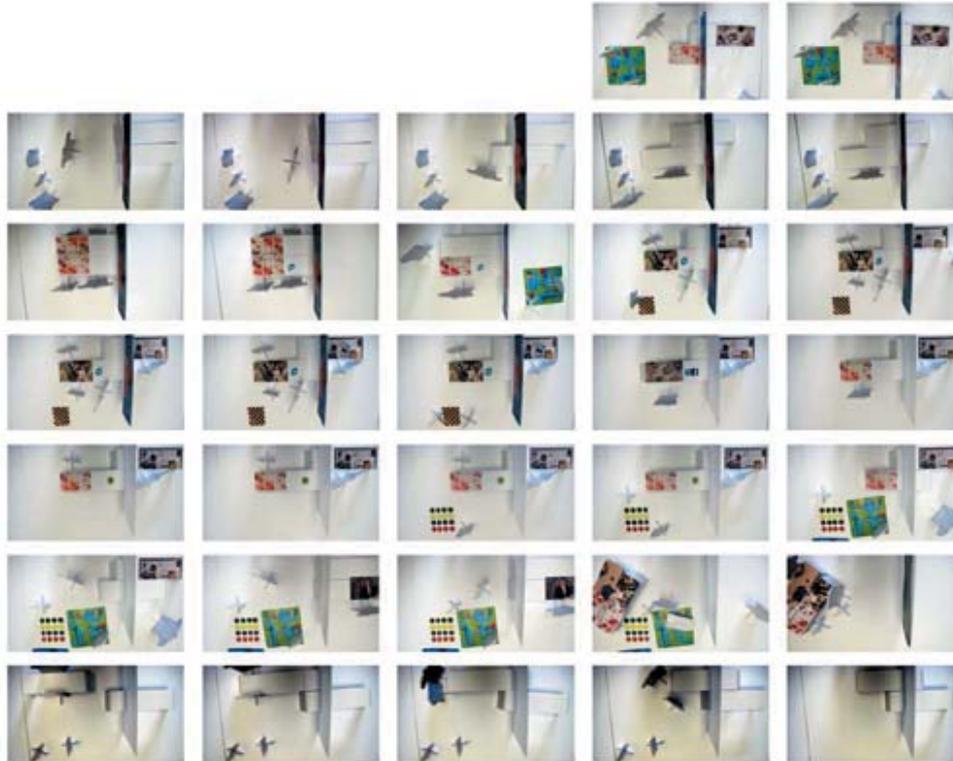
Las cuestiones clave planteadas son la humanización del trabajo, la vinculación equipamiento ocio-trabajo y la convivencia familiar, con los hijos y la pareja.

03 propuesta



*"la rápida evolución en los últimos años
de las Tics facilitan el desarrollo de la
actividad laboral de cualquier lugar y
momento del día..."*

Home, Smart Office



Hay muchas razones por las que trabajar en casa puede resultar muy beneficioso para el que lo practique. La flexibilidad así como el ahorro económico y de tiempo invertido en desplazamientos, son los principales puntos de esta situación. Sin duda, la rápida evolución en los últimos años de las Tics facilitan el desarrollo de la actividad laboral en cualquier lugar y momento del día... desde nuestro hogar podemos estar informados de lo que ocurre en el resto del mundo, mantener videoconferencias y conectar fácilmente con nuestros compañeros, clientes, proveedores. Actualmente, vivimos en espacios que nunca resultan lo suficientemente grandes como para desarrollar todas las actividades derivadas del trabajo, además hemos de compaginarlas con las actividades propias del hogar y en muchos casos compartir este espacio con el resto de la familia.

Nos proponen una situación familiar más o menos tradicional, una pareja con dos niños. La pareja trabaja en casa tres días a la semana y dos fuera de esta. Los niños de 6 y 8 años ocupan su tiempo entre el colegio y la casa.

Menos en las horas de sueño, el resto del día, conviven en un mismo espacio dónde el trabajo y el ocio se encuentran. Entendemos que uno de los beneficios que te puede dar el trabajo en casa cuando tienes una familia es disfrutar de su compañía sin perder la posibilidad de aislarte cuando sea necesario.

Nuestro proyecto responde a esa situación y necesidades. Partimos de la utilización de las superficies interactivas como medio de trabajo y ocio. Una pared móvil de vidrio transparente que se vuelve opaco según la necesidad y sobre el cual se puede proyectar. Es una superficie vertical que se utilizará para trabajar, jugar, en una o ambas caras simultáneamente. Este tabique contiene dos mesas que se deslizan juntas o por separado a ambos lados de la superficie de vidrio creando distintas combinaciones según las necesidades de la actividad a desarrollar.

familia+ocio



PARED COMO PUNTO DE ENCUENTRO FAMILIAR

Mientras que los niños disfrutan de una serie en la pared interactiva y ayudan en la cocina, al otro lado terminan la jornada laboral.



PARED COMO PUNTO DE ENCUENTRO FAMILIAR

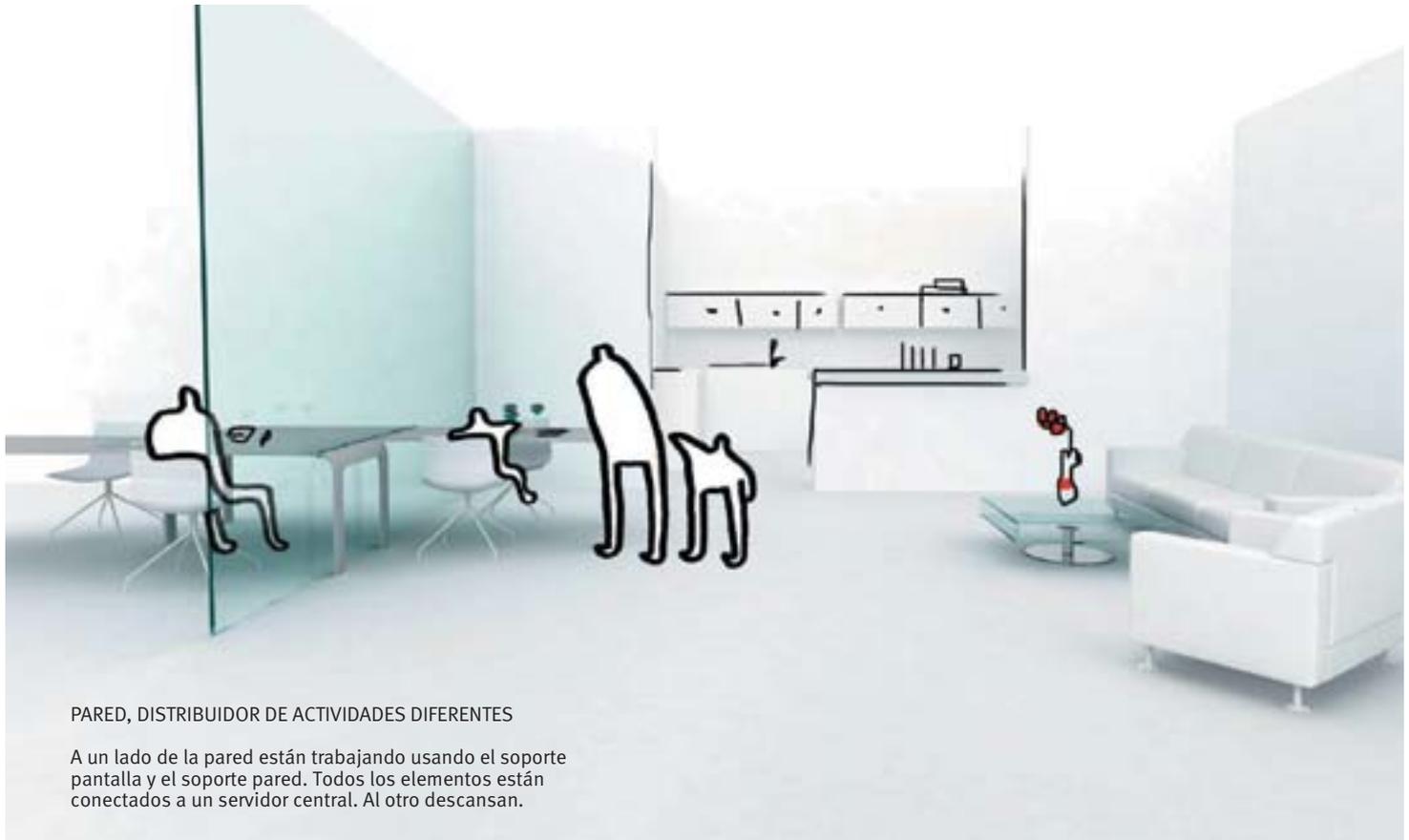
La familia se reúne para imaginar y crear de forma común apoyándose en la pared y la tecnología.

familia+ocio



PARED COMO PUNTO DE ENCUENTRO FAMILIAR

Desplazando las mesas y sillas a un lado del muro, el espacio se amplía y permite juegos dinámicos interactuando con pantalla y suelo.



PARED, DISTRIBUIDOR DE ACTIVIDADES DIFERENTES

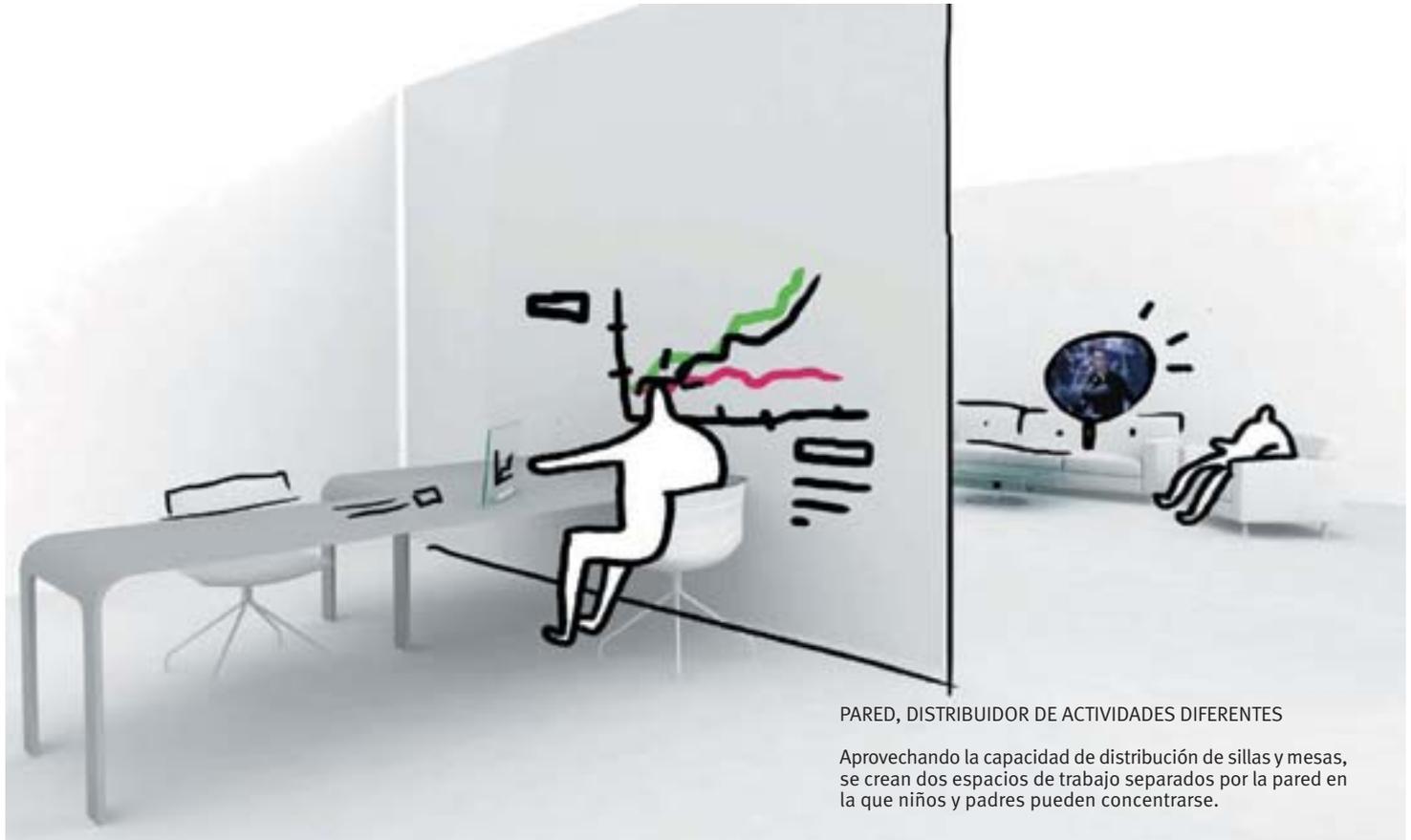
A un lado de la pared están trabajando usando el soporte pantalla y el soporte pared. Todos los elementos están conectados a un servidor central. Al otro descansan.

trabajo+ocio



PARED, DISTRIBUIDOR DE ACTIVIDADES DIFERENTES

Los niños juegan sobre la pantalla, dibujando. Mientras a uno y otro lado los padres utilizan pai-pai tecnológicos conectados al servidor central para leer y trabajar.



PARED, DISTRIBUIDOR DE ACTIVIDADES DIFERENTES

Aprovechando la capacidad de distribución de sillas y mesas, se crean dos espacios de trabajo separados por la pared en la que niños y padres pueden concentrarse.

trabajo+ocio



PARED, DISTRIBUIDOR DE ACTIVIDADES DIFERENTES

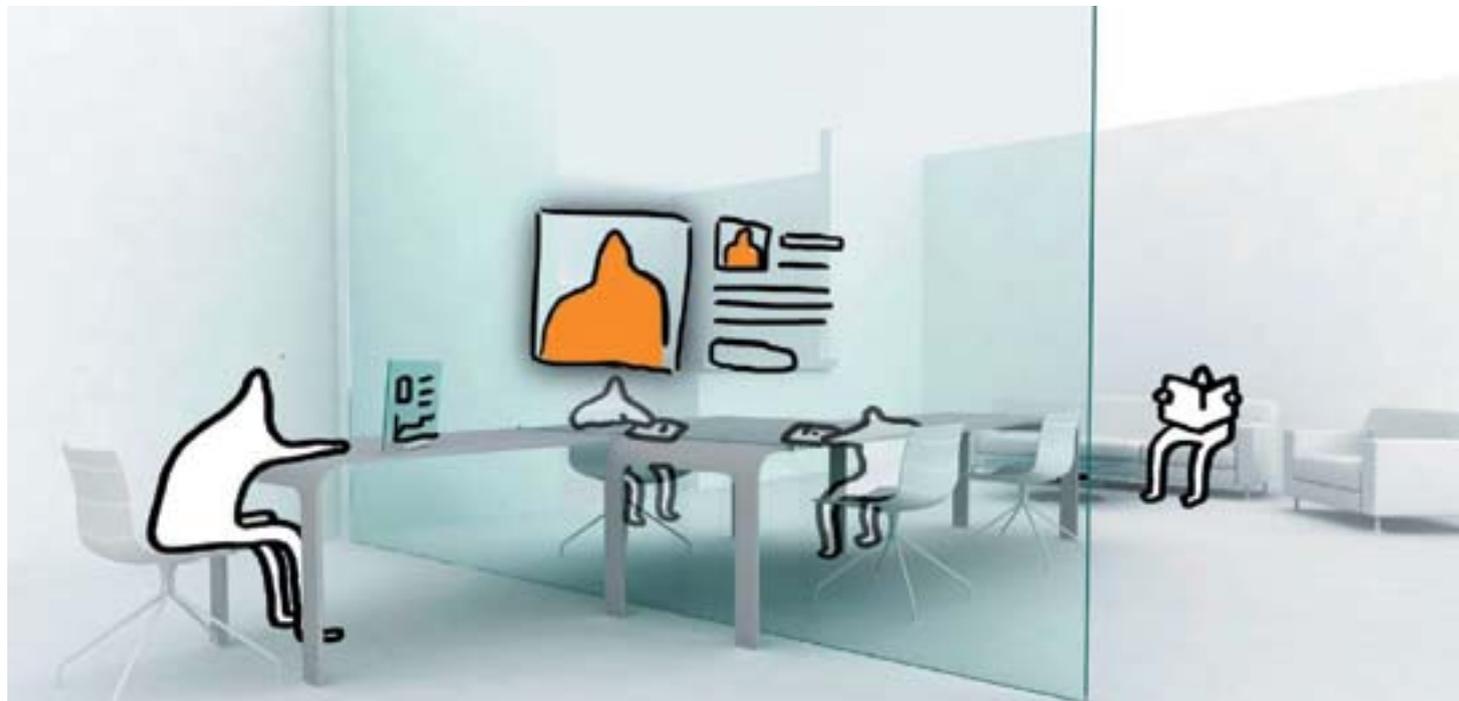
La pared-pantalla puede ser utilizada simultáneamente desde los dos frentes. Gráficas y fórmulas a un lado y dibujos a otro.



PARED, DISTRIBUIDOR DE ACTIVIDADES DIFERENTES

Las dimensiones de la pared posibilitan trabajar cómodamente y mantener aislado a quien trabaja ofreciendo un espacio ideal para la concentración y eficiencia.

trabajo+familia



PARED, PUNTO DE APOYO AL TRABAJO

La introducción de las redes sociales en el hogar a través de su visualización en la pared potencia la comunicabilidad con el exterior.



PARED, PUNTO DE APOYO AL TRABAJO

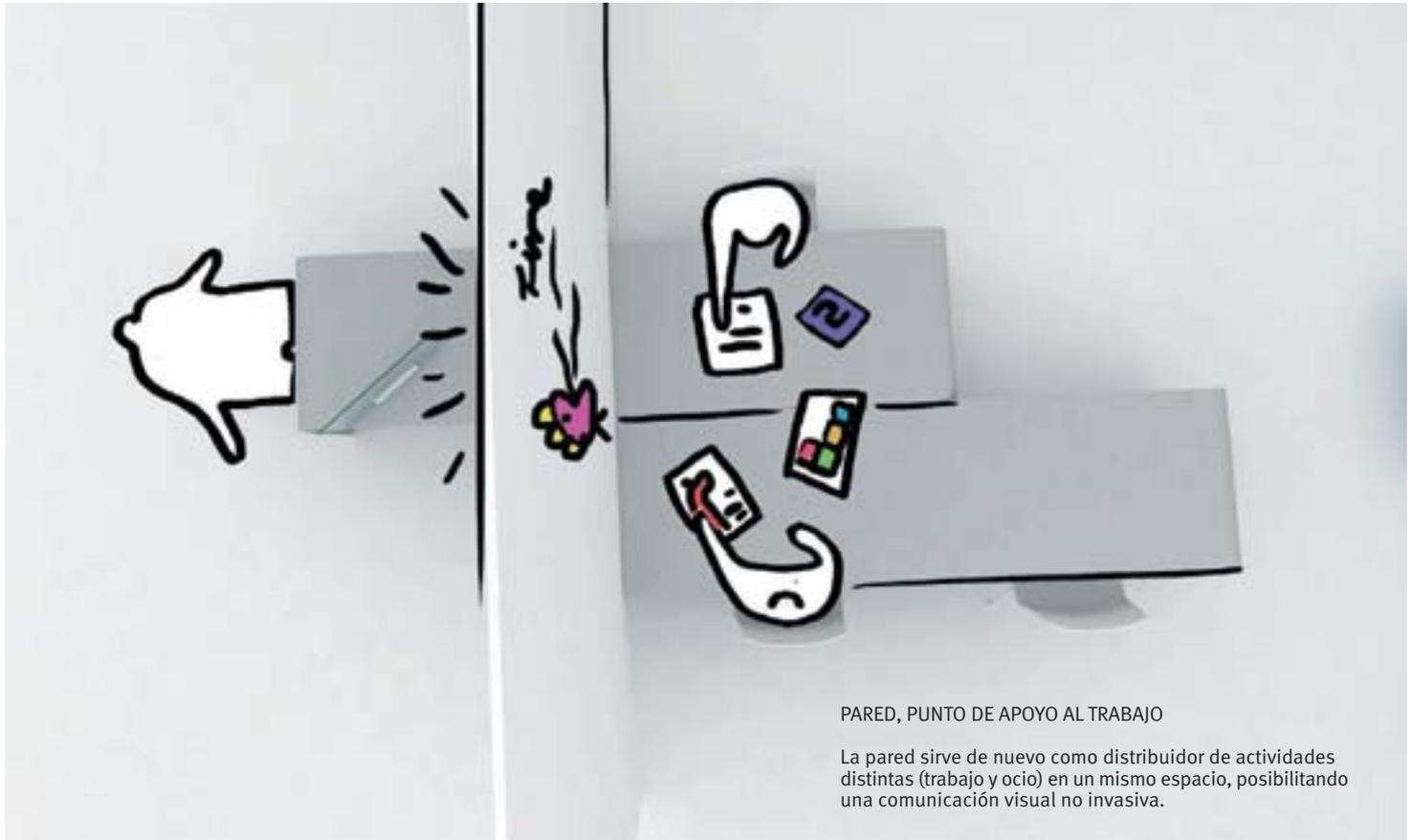
La pared permite su uso para videoconferencias, acercando la convivencia propia de los espacios de trabajo a la comodidad del hogar.

trabajo+familia



PARED, PUNTO DE APOYO AL TRABAJO

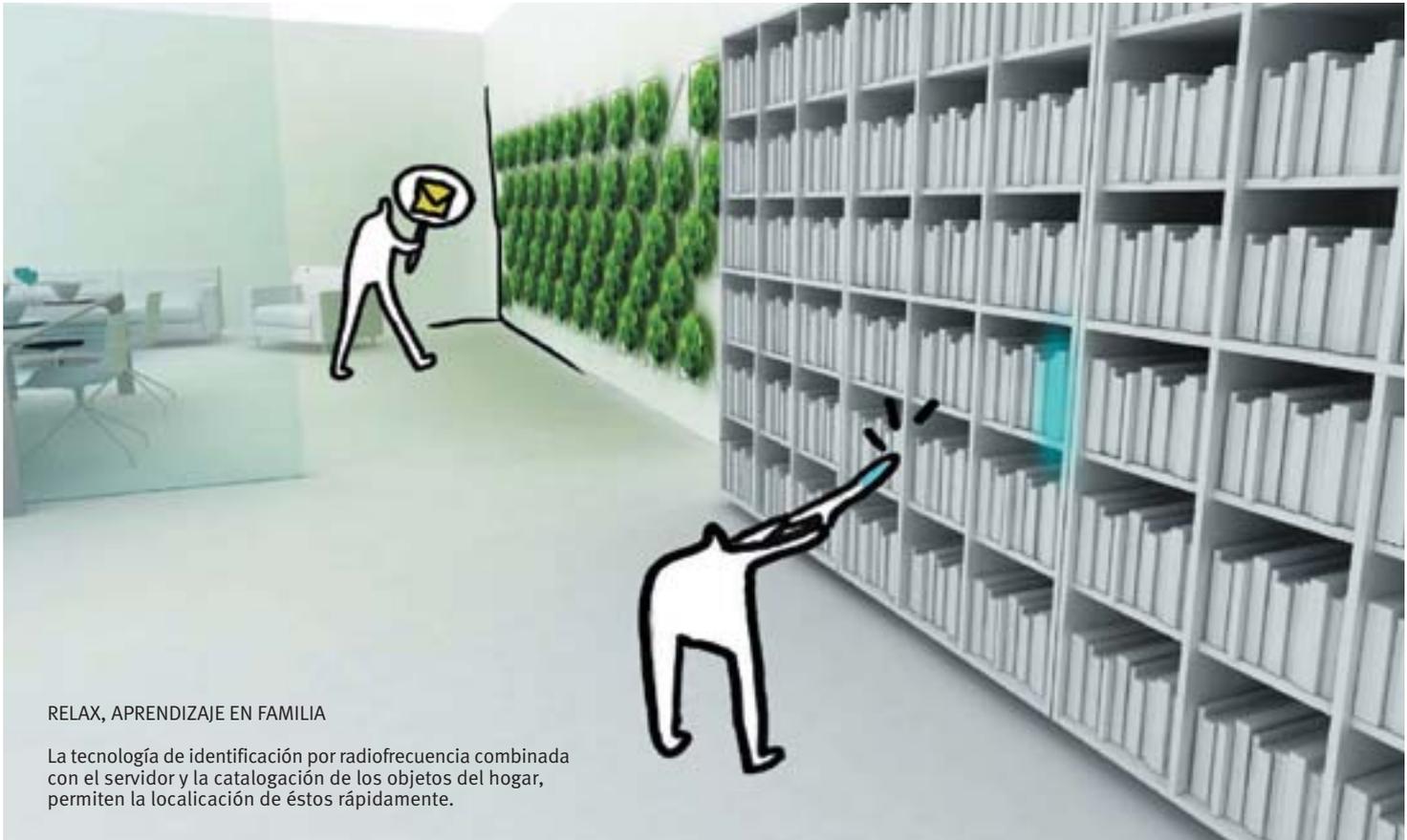
Los niños pueden completar su formación utilizando como punto de apoyo las nuevas tecnologías, focalizando su atención en la pared y compartiendo el conocimiento.



PARED, PUNTO DE APOYO AL TRABAJO

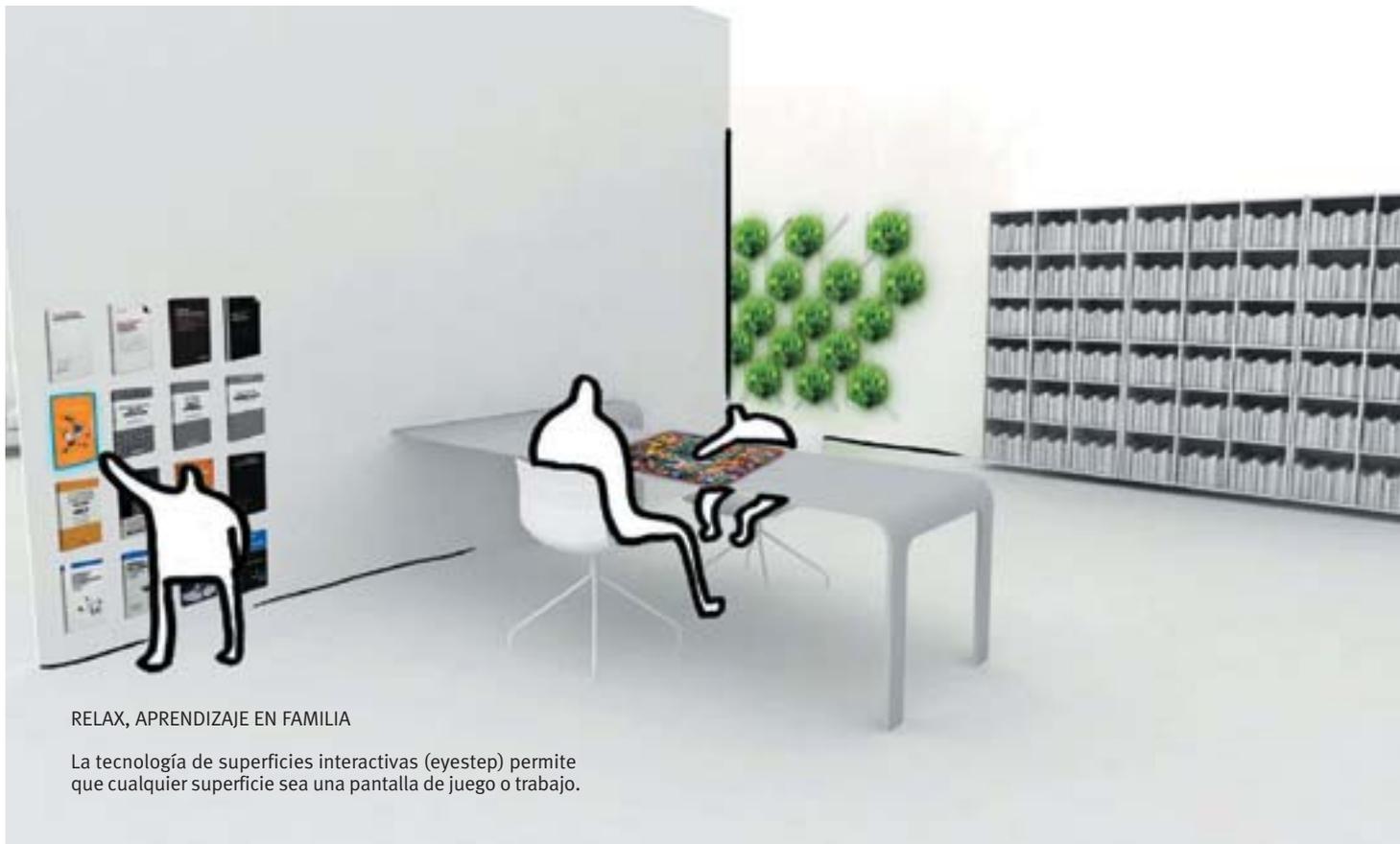
La pared sirve de nuevo como distribuidor de actividades distintas (trabajo y ocio) en un mismo espacio, posibilitando una comunicación visual no invasiva.

ocio+familia



RELAX, APRENDIZAJE EN FAMILIA

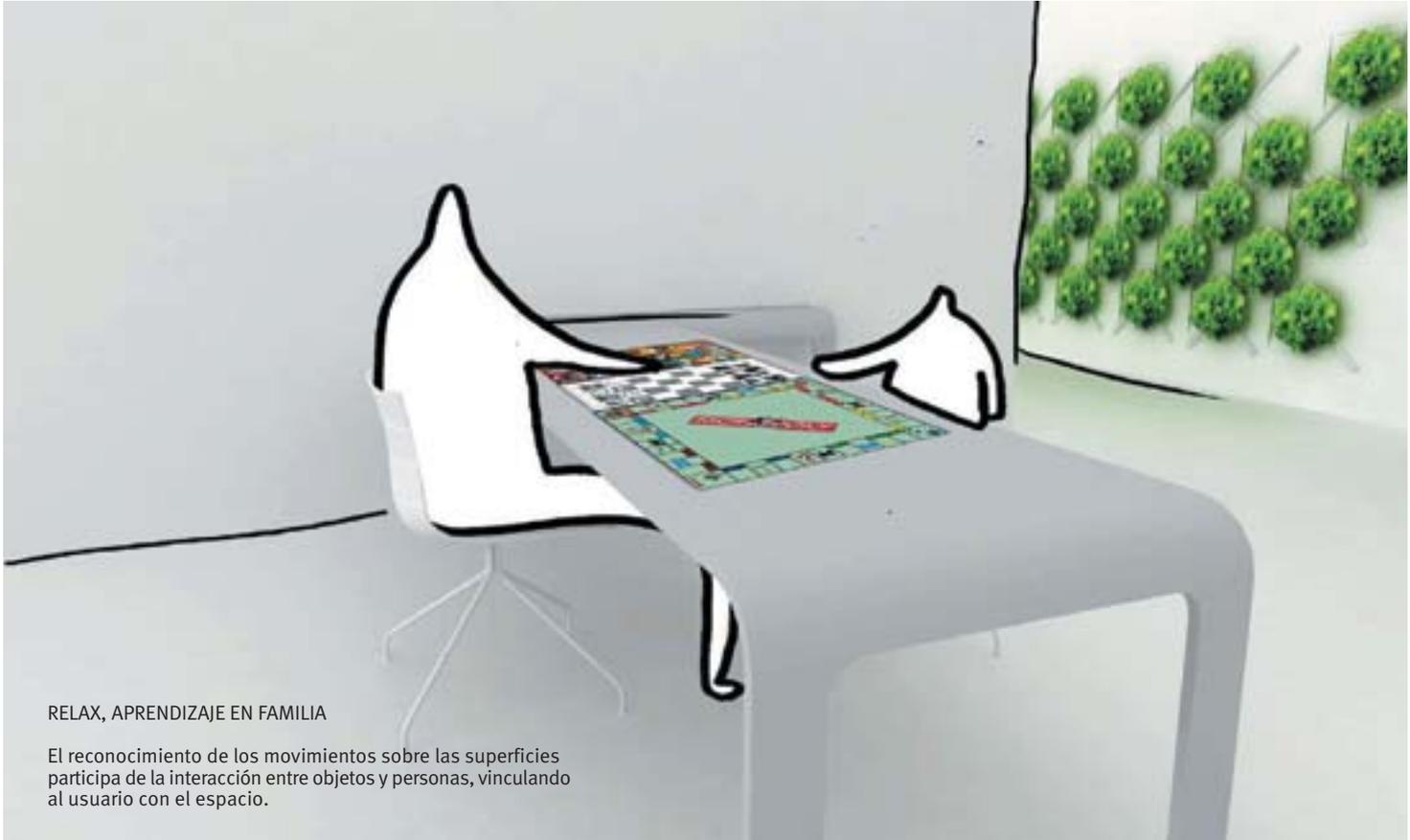
La tecnología de identificación por radiofrecuencia combinada con el servidor y la catalogación de los objetos del hogar, permiten la localización de éstos rápidamente.



RELAX, APRENDIZAJE EN FAMILIA

La tecnología de superficies interactivas (eyestep) permite que cualquier superficie sea una pantalla de juego o trabajo.

ocio+familia



RELAX, APRENDIZAJE EN FAMILIA

El reconocimiento de los movimientos sobre las superficies participa de la interacción entre objetos y personas, vinculando al usuario con el espacio.



RELAX, APRENDIZAJE EN FAMILIA

La utilización de un servidor permite realizar distintas actividades a la vez, desde jugar al ajadrez virtual hasta buscar objetos.

ocio+familia



RELAX, APRENDIZAJE EN FAMILIA

Gracias a las características del cultivo hidropónico, su incorporación a un muro vegetal dentro de la vivienda vincula y responsabiliza a los niños con la naturaleza.



CENANDO JUNTOS PERO SEPARADOS

La proyección en ambas caras de la pared junto con la distribución de mesas y sillas permite compartir un espacio generando dos ambientes distintos.

familia



CENANDO JUNTOS PERO SEPARADOS

La pared multitarea permite la proyección simultánea de imágenes/vídeos y su interacción independiente para satisfacer a todos los miembros de la familia.



familia

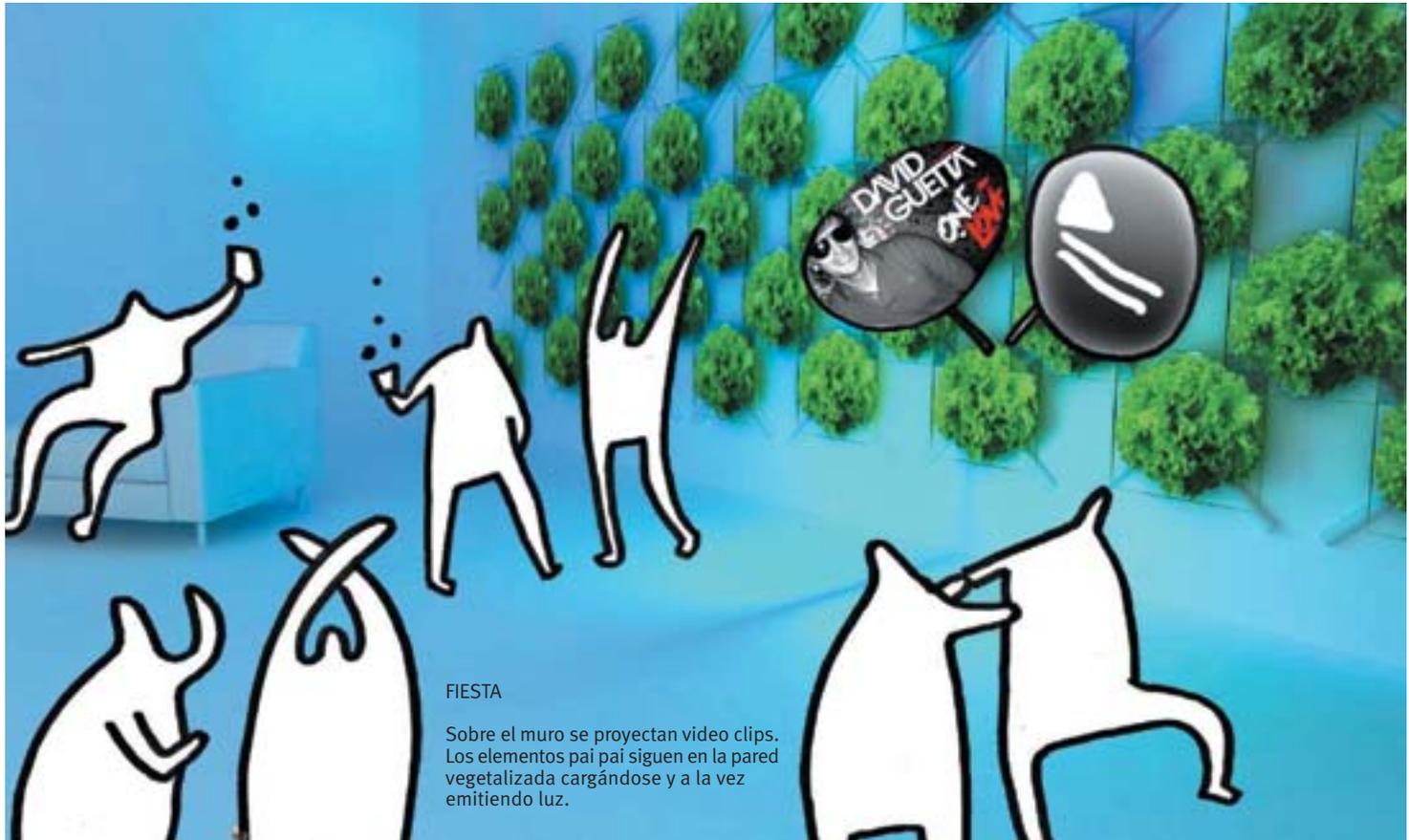




FIESTA

La posibilidad de desplazar la pared permite en la escena seis que los dos espacios se conviertan en uno. Las mesas quedarán como apoyo a la situación, es una fiesta.

ocio



FIESTA

Sobre el muro se proyectan video clips.
Los elementos pai pai siguen en la pared
vegetalizada cargándose y a la vez
emitiendo luz.

ofiLab²⁰¹¹

04 participantes



diseñadores



www.lamamba.es
info@lamamba.es / rduraalcaraz@gmail.com



WORKSHOP OFILAB-OFITA 2011

raúl durá

ingeniero en diseño industrial
Valencia, 1985

Raúl Durá es ingeniero en Diseño Industrial y postgraduado en Ingeniería del Diseño por la Universidad de Valencia. Es uno de los miembros de La Mamba, un estudio formado por 4 diseñadores de diferentes países fundado en 2008 y establecidos entre Valencia y Berlín.

Han participado en ferias de nivel internacional como Milán, Estocolmo, Dubai, Valencia, Bolonia, Madrid, Bienal Saint Etienne...

Entre sus productos más conocidos se encuentran el parasol Eria, que posteriormente ha dado lugar a la colección Minai Experience, con el que La Mamba ha creado una nueva empresa en la que ejercen tanto de diseñadores como de directores creativos.

Su último gran proyecto es Omelette-ed, una editora de productos que realizó su presentación durante las pasadas París Design Week y Valencia Diseny Week con la que comercializan pequeños productos.

PREMIOS Y BECAS

2011 Primer premio Injuve categoría Diseño.
2010 Primer premio Mueble Selección Tlock.
2010 Segundo premio Creatítica. Grow Up.
2008 Beca MUJI en EDL 09.

EXPOSICIONES

2011 Tabacalera Madrid. Injuve Awards.
2011 París Design Week. Presentación Omelete-ed.
2011 Valencia Diseny Week. Presentación Omelete-ed.
2010 Saint Étienne International Design Biennial, "Skecth"&"Tloc".
2010 INDEX, Interiour Design Show, collection "Minai", Dubai.
2009 Círculo de Bellas Artes, INJUVE adwards, Madrid.
2009 Exhibition in the Fair Milan, Instituto Cervantes, Injuve.

Home, Smart Office

ana martínez

arquitecta
Murcia, 1982

Ana Martínez es arquitecta por la Escuela Politécnica Superior de Alicante desde 2008.

Funda el estudio ammarchitecture, donde desarrolla proyectos de arquitectura y diseño como Fiuuuuuuuu (Imagina Sanjavier), Blue Pet Garden (Esterni, Milán), Inunda Ct (Cartagena) o Looking for a Clown (junto a Fran Martínez).

Es colaboradora habitual en la revista digital Cyanmag, a la que ha trasladado su interés y campo de investigación: la educación del arquitecto del siglo XXI.

Ha colaborado en los mejores estudios de arquitectura de la Región de Murcia (Javier Peña-Xpiral, Bestbefore, Ad-Hoc, Martín Lejarraga) participando en numerosos proyectos desde la fase de ideación a la completa definición en obra, abarcando todos los campos y escalas: urbanismo, arquitectura, interiorismo y arte.

Su trabajo ha sido expuesto en distintas ciudades como Murcia, Alicante, Santander o La Habana (Cuba) y cuenta con varias publicaciones. Ha sido finalista en el Concurso Internacional de Diseño de Muebles CETEM (ged) con el proyecto "Tira, sistema de asientos" (junto a Silvia Cau) y participado en la última convocatoria de Ofilab Ofita "Home, Smart Office".

El proyecto "casa para un coleccionista nómada/house for a nomad collector" (Ana Martínez+Martín Lejarraga) obtuvo el premio FAD en Intervenciones Efímeras en su convocatoria de 2011, ha sido expuesto en ferias de arte y eventos culturales (ARCO10, SOS4.8 y ArteSantander10) y publicado en diversos medios (ElPaís, OnDesign, Neo2...).

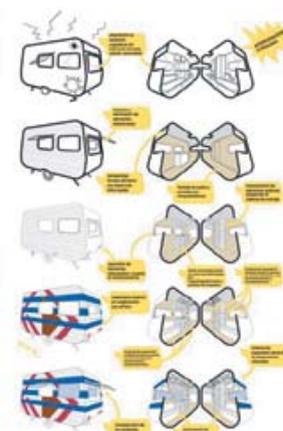
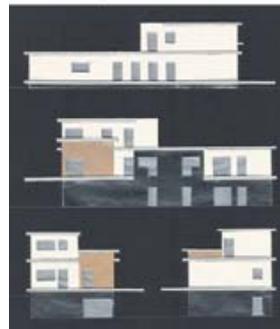
PREMIOS Y BECAS

2011 Shortlisted en el concurso del logo de Moleskinerie.

2011 Premio FAD en Intervenciones Efímeras con el proyecto "Casa para un coleccionista nómada/house for a nomad collector", Barcelona (España).

2009 Finalista en el Concurso Internacional de Diseño de Muebles CETEM (ged) con el proyecto "Tira, sistema de asientos", Yecla (Murcia).

www.ammarchitecture.com
info@ammarchitecture.com





tgnunes@gmail.com

tiago nunes

diseñador
1983, Lisboa

Tiago Gonçalves Nunes es diseñador de producto (Diseño de Equipos) por la Universidad de Bellas Artes de Lisboa desde 2006. En 2010 realiza un posgrado en Diseño Estratégico e Innovación en la Escuela de Economía y Management de Lisboa en 2011.

Entre 2008 y 2010 trabaja en SUDESIGN (estudio para el diseño de la sostenibilidad), en el diseño estratégico de la CORQUE® Design Brand, como responsable del desarrollo de productos y coordinador de producción.

Desde 2006, mantiene su línea de producción personal consiguiendo en 2008, ser el primer portugués seleccionado para el BIO.21 (encuentro Bienal de Diseño Industrial) en Ljubljana, Eslovenia. Repite en 2010 para el BIO.22.

Interesado en el enfoque del diseño estratégico e innovador, completa sus estudios en Pensamiento para Diseño en la D-School (HPI School of Design Thinking, Universidad de Potsdam) donde desarrolla nuevos e innovadores conceptos en grupos multidisciplinares.

Actualmente trabaja como consultor externo de Innovación para SAP AG (líder mundial en soluciones de software para negocios). Es co-gerente de uno de los proyectos, desarrollando nuevos conceptos de entornos de trabajo para el futuro Centro de Innovación de la compañía en Postdam.

PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS.

2011 Tercer premio "European Satellite Navigation Competition" (Bavaria Region, DE)

2010 Seleccionado for BIO.22. Biennial of Industrial Design, Ljubljana (SI) y BIO.21 en 2008

2009 Seleccionado D.A.S. - Design After School Exhibition, Roma (Italia).

2008 Segundo premio en "TEMAHOME - Living Your Dream" design competition, Lisboa (Portugal).



javier peña

arquitecto
Logroño, 1985

Javier Peña centra su actividad profesional en la investigación de procesos de participación ciudadana, explorando caminos transversales a la arquitectura.

Ha desarrollado proyectos como "yotambienmecaso" que participó en 2011 en el Mercado Atlántico de Creación Contemporánea en Tenerife (MACC) y sus vertientes específicas "Cásate con Madrid" que se exhibió en la Sala Arquerías de Nuevos Ministerios en el marco de la exposición "Efímeras, alternativas habitables" y "Cásate con Barcelona" en el Festival Internacional de Arquitectura eme3 de Barcelona en el Disseny HUB Barcelona (DHUB) con el objetivo de generar un pensamiento crítico entre ciudadanos y la ciudad contemporánea.

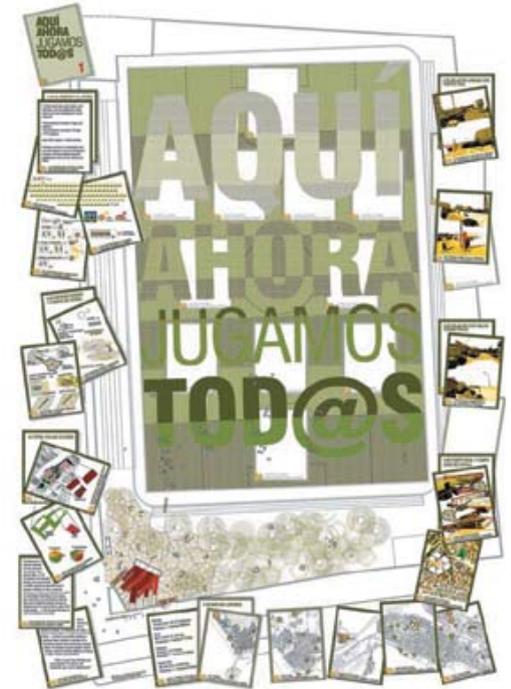
En paralelo, colabora con Ariadna Cantis en proyectos de comisariado y coordinación de exposiciones en instituciones como Matadero de Madrid, Círculo de Bellas Artes, La Casa Encendida o la Embajada de España en Panamá.

Forma parte del colectivo LJ Peña Ibáñez, junto con su hermana Laura, que centra su trabajo en la ocupación efímera del espacio mediante la video-instalación. Creaciones como "Arte de espacios" en 2008 y "Lo real de lo ficticio" en 2010 forman parte de un trabajo que ha itinerado por diferentes salas de Salamanca, Oviedo, Logroño, Pamplona y Madrid.

Actualmente forma parte de JAW estudio, un proyecto conjunto con Amaia Elorza.

En 2011 desarrollan el prototipo "Aquí ahora jugamos tod@s" con el que han obtenido el 1er accésit en el Concurso internacional +Urbana +Humana sobre incorporación de la perspectiva de género a la práctica urbana convocado por la Diputación de Cádiz, y ha sido presentado en el Forum QUAM Wikipolis Cartografías y construcciones en el espacio social en el centro ACVic en Vic.

www.jotapei.com
javier@jotapei.com





javi pérez

ingeniero en diseño industrial
Huelva, 1985

www.javiperez.net / @dobleperez
info@javiperez.net



guitar



flower



ps3 controller



ray-ban



apple charger



i see you



lepisucos



ata stool



amblierna

En una primera etapa desarrolla su actividad profesional como diseñador gráfico, compaginando sus estudios en diseño industrial.

Trabaja en numerosas agencias de comunicación como freelance desarrollando proyectos a nivel autonómico.

Trabaja como gestor de proyectos en diseño de producto en el Centro Tecnológico Andaluz del Diseño SURGENIA. Allí desarrolla su primer proyecto industrial participando en el proyecto AMODO diseñando una pieza de mobiliario de oficina.

Extiende su formación en diseño industrial en Londres y Milán como premio en un concurso de diseño organizado por la entidad bancaria 'La Caixa'.

Funda en 2010 junto a Granada Barrero el proyecto BAAANG, con el objetivo de dinamizar el encuentro de diseñadores industriales a nivel andaluz en una primera etapa, y en 2011, extiende el proyecto a nivel nacional llevándolo a red de creativos, donde comparten sus proyectos.

Trabaja durante 2011 en el desarrollo de elementos de interfaces y diseño de productos digitales.

En 2012, funda YUJU, un estudio de diseño que resuelve necesidades con productos sencillos, tanto físicos como aplicaciones.

Actualmente compagina su labor en el estudio trabajando además como diseñador freelance de producto.

Su máxima: 'Las cosas deben ser absurdamente obvias'

lorenzo pieratti

arquitecto
1982, Florencia

Lorenzo Pieratti es arquitecto por la Universidad de Florencia. Su formación se completa especializándose en Diseño de Mobiliario en el Instituto Europeo de Diseño (IED) de Madrid.

En 2010 funda, junto con Irene Graziano y Caterina Orsecci, el grupo POG Architecture.
POG Architecture es una plataforma de desarrollo para proyectos tanto de diseño como de arquitectura.

Durante los últimos años ha colaborado con estudios de arquitectura a nivel internacional como Stephan Braunfels Architekten en Berlín o Moneo-Brock en Madrid.

Actualmente trabaja como Merchandising Assistant en el departamento creativo de Perfumes Loewe en Madrid.

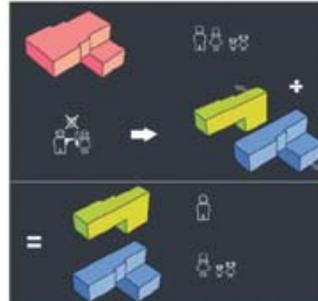
PREMIOS, BECAS Y CONCURSOS (POG ARCHITECTURE)

2011 "Sun Lab" - ON LINE, banco urbano con conexión wifi seleccionado para la exposición en la feria de Rimini.
2011 "Mind the difference" - Proyecto de restyling para la fachada de un ex-oratorio en Milán.
2011 "Legno d'ingegno" - HANG ON, estantería modular para tiendas compuesta por perchas de madera recicladas.

EXPOSICIONES (POG ARCHITECTURE)

2011 Exposición "Sintesi" en la Fundación de Arquitectura y Diseño en Barcelona con HANG ON.
2011 "Sun Lab, outdoor design" (Rimini) con ON LINE.

pogarchitecture.wordpress.com
lorenzo.pieratti@gmail.com



cristinatoledo

www.cristinatoledo.com
info@cristinatoledo.com

diseñadora de producto
Alicante, 1978



Cristina Toledo obtuvo su titulación de Graduado Superior en Diseño de Producto por la Escuela Eina de Barcelona en el año 2004.

Después de trabajar para diversas empresas, fundó su propio estudio, especializado en diseño de productos. Sus objetos, presentes en ferias nacionales e internacionales como la de Nueva York o Milán, han sido recibidos con muy buena acogida por parte del público y prensa especializada.

Su metodología de trabajo, basada en la revisión y creación de nuevos conceptos, ha sido reconocida con premios como el Injuve, o "Faces of design 2010".

PREMIOS Y BECAS

2011 Beca "Investiga". Fundesarte, Fundación Española para la Innovación de la Artesanía.

2011 Exposición "Wallpaper". Art&Design Barcelona Gallery. Barcelona.

2010 Mención Especial Premio Nacional "Valencia Crea".
2010 Exposición "Cualquier cosa menos un zapato". Surtido y Vialis. Sala Vinçon. Barcelona.

2010 Diseñadora invitada por Cité de l'Architecture et du Patrimoine du Paris. "Mini maousse 4" Paris.

2010 Premio "The Faces of Design 2010".

2009 "The Design Circus". Organizado por DDI. Círculo Bellas Artes. Madrid.

2009 Lodz International Design Festival. Poland.

2009 Honorable Mention. LICC, London International Creative Competition.

2009 Exposición "Eyes On. Spanish Design". Organizado por ICEX, DDI. 100% Design London. Londres.

2009 Exposición "Suma y Sigue". Organizado por el IMPIVA. Valencia.

2009 Exposición "Surtido de Revolución". Espai Rubik. Barcelona.

2008 Seleccionada para Olé Design dentro del Design Forum. Helsinki.

2008 Exposición "El Espacio Habitable". Biennale Diseño Saint-Etienne. Francia.

noelia vela

diseñadora de interiores
Zaragoza, 1983

Noelia Vela es diplomada en Diseño de Interiores por la Escuela de Diseño de Aragón desde 2004.

noeliavela@gmail.com



Durante los años siguientes, continúa su formación en la Escola Superior de Disseny i Enginyeria de Barcelona realizando un Master en Diseño del Espacio Interior y un Postgrado en Dirección de Proyectos Expositivos.

En 2010 realiza un curso de Visual Merchandiser en la University of the Arts London Central Saint Martins.

Desde 2005 colabora como diseñadora de interiores para diferentes estudios de toda España: OLANO Y MENDO ARQUITECTOS (Zaragoza), ESPAI 31 (Barcelona), CasaDecor BCN (Barcelona), HIGH TECH HOTELS (Madrid), SICILIA Y ASOCIADOS (Zaragoza)...

Actualmente desarrolla su trabajo como diseñadora de interiores y Visual Merchandiser para IKEA Ibérica en Zaragoza.

PREMIOS Y BECAS

2011 Beca Ofilab. Ofi ta.

2007 Beca de Diseño de Ibercaja.

2007 Finalista DECOTECH, para HITECH Hoteles.





www.thinkersco.com / www.rafaelzaragoza.es
rafael@rafaelzaragoza.es

rafael zaragoza

ingeniero en diseño industrial
Valencia, 1983

Tras graduarse en la escuela UCH-Ceu como ingeniero en Diseño Industrial, decide dar un largo paseo hasta hoy y convertirse en el primer arquitecto de situaciones.

Sus trabajos han sido expuestos en Milán, Estocolmo, Suiza, Barcelona.

Ha sido a su vez seleccionado/ganador tres años en los premios Injuve y ha ganado premios, como LG-Himacs, a nivel internacional.

Es miembro fundador de La mamba Studio y ha trabajado como diseñador en él desde 2008 hasta 2011.

En 2011, comienza una nueva etapa co-fundando, con su compañero Juan Gasca, la empresa ThinkersCo.

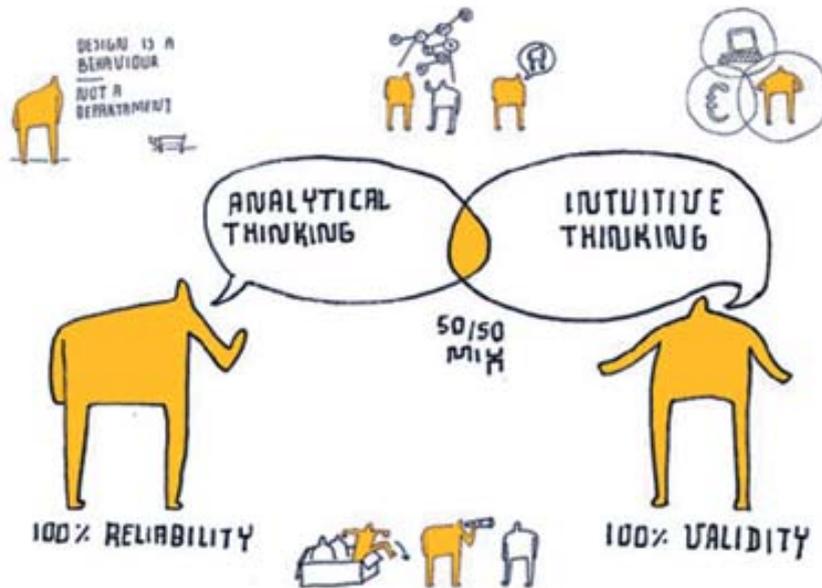
ThinkersCo se centra en la verdadera aplicación de ideas para generar innovación: su máxima se basa en el testeo y entendimiento de las necesidades reales de las personas, involucrándolas en el proceso creativo.

Actualmente finaliza un Stage en la Fundación Alicia, centro de investigación Ciencia-Alimentació impulsado por el Maestro Chef Ferrán Adrià y el prestigioso cardiólogo Valentín Fuster.

Desde 2009 está volcado, personalmente, en la creación de su lenguaje "8odias 8oobjetos", que consiste en generar una metodología propia basada en las situaciones, en donde el caos y el azar se combinan para crear ideas nuevas.

Su lenguaje se centra en un personaje único, alejándose de planteamientos como nichos de mercado o tendencias. El individuo en si es el mayor capital.

La máxima es "tu tienes algo, yo tengo 80 ideas para ese algo".



ThinkersCo

ofiLab 2011

[HTTP://OFILAB.OFITA.COM](http://ofilab.ofita.com)

ofita



Servicio de Atención al Cliente

902 11 46 12
marketing@ofita.com

Customer Service
+34 945 263 700
com.exterior@ofita.com

www.ofita.com