

Entrevista a Marta Tantos

Design Manager Concept Lab

Por Hispabrick Magazine

Imagenes cedidas por Marta Tantos

En la entrevista de este mes, entraremos en uno de los apartados más desconocidos de cualquier empresa de juguetes. Sabremos como se gesta desde el principio, lo que acaba siendo un set o una nueva línea. Entraremos en el mundo de lo abstracto, de ideas, de imaginación en estado puro. Para ello, contamos con Marta Tantos, Design Manager del Concept Lab de Barcelona, a quien agradecemos que nos haya dedicado unos minutos para atendernos.

Hola Marta.

Hispabrick Magazine: ¿Cómo empezaste en la empresa?

Marta Tantos: Yo estaba en Dinamarca haciendo unas prácticas como ingeniero, cuando vi el anuncio en el periódico. LEGO® estaba buscando una persona para el departamento de I + D con una mezcla de habilidades de diseño e ingeniería. Y aquí estoy 13 años después.

HM: ¿Has estado siempre en el mismo departamento?

MT: Sí. El departamento ha cambiado de nombre 100 veces, pero es el mismo. Desde LEGO Futura a Mercados y Productos de hoy. Lo que ha cambiado es el grupo dentro del departamento donde yo trabajo. Empecé en el grupo Play Themes haciendo Space, a continuación, algunos Adventurers y Castle, ... para pasar a la parte conceptual del grupo llamado Volcano. Finalmente los diferentes grupos conceptuales se fusionaron en uno, que es el actual Concept Lab.

HM: ¿Puedes explicar que es el principal objetivo del Concept Lab?

MT: El principal objetivo del Concept Lab es desarrollar nuevas y fantásticas experiencias de juego para los constructores de mañana.



HM: ¿Cuántos Concept Lab hay actualmente en el mundo? ¿Dónde?

MT: En este momento, la base principal del Concept Lab se encuentra en Billund, y luego hay 4 pequeños satélites con sede en Los Ángeles, Tokio, Munich y Barcelona.

HM: ¿Están todos los Concept Lab conectados y trabajando en los mismos proyectos?

MT: Sí y no. Podría ser que en algún momento todo el mundo comenzase un proyecto con el mismo brief, pero con el tiempo depende verdaderamente del desarrollo de las ideas. No es raro que el Concept Lab trabaje en proyectos que están en 2-3 diferentes niveles de desarrollo. Por supuesto, esto implica, que los diferentes grupos trabajan en diferentes tareas.

HM: Y, ¿Os da TLG algún tipo de orientación sobre los temas, los colores, los géneros ..?

MT: Por lo general, cuando un Concept Lab recibe un nuevo brief, tiene varias especificaciones que determinan su ámbito de trabajo, a fin de llegar a nuevas ideas. Sin embargo, nunca de forma tan detallada como para especificar los colores.

HM: ¿Puedes explicar los métodos de investigación que estás utilizando?



MT: La investigación es una parte muy importante del proceso de desarrollo. El tipo de investigación que hacemos depende de nuevo de los proyectos que tenemos entre manos. A veces es una cuestión de estar unos días haciendo un análisis del mercado, las tendencias, etc. Mientras que en otros casos, vamos mucho más a fondo para entender en detalle a los niños, las familias y otras metas. Para ello, en los últimos años, hemos llevado a cabo actividades que nos llevan a casa de esas familias, lo que combinado con otras actividades más teóricas, nos han dado un gran número de ideas. Los conocimientos y las necesidades de los consumidores son muy a menudo la orientación y el punto de partida para crear experiencias totalmente nuevas.

HM: ¿Qué haces cuando estás viviendo con las familias?

MT: Antes de llegar y visitar las familias, hay un proceso de descripción de las herramientas y métodos que nos dará el material para ser analizado. Llegamos con algunos ejercicios específicos y materiales para que los diálogos y las actividades sean más fáciles y divertidos. Gran parte del tiempo se comparte junto con la rutina habitual de la familia. Por lo tanto, si el niño va a clase de patinaje sobre hielo, vamos con ellos. Si los amigos vienen para jugar, los integramos en estas actividades. Aunque trabajamos principalmente con los niños, siempre hay algunas partes enfocadas hacia los padres, otras para los niños y por lo general para todos juntos.

HM: ¿Cómo puedes traducir estas experiencias en algo que puedas utilizar para desarrollar un juguete?

MT: Es un proceso largo, difícil y muy inspirador. Hacemos análisis de todos nuestros datos, observaciones, resultados y experiencias entre el grupo. El principal objetivo de estas sesiones es el de encontrar patrones en todo el material y terminar

con algunas necesidades de los niños y / o familias que se han convertido en importante punto de partida para la fase de desarrollo de concepto. Todas las ideas tienen alguna base apoyando el por qué las experiencias deben ser relevantes para los consumidores.

HM: ¿Es difícil tratar de ponerte en el lugar de la mente de un niño?

MT: No es una tarea fácil. Aunque todos hemos sido niños, hemos de recordar que no estamos diseñando para nosotros mismos. Por lo tanto, es sumamente importante entender lo que es ser un niño hoy en día. Sus motivaciones, sus temores, lo que les hace felices y lo que les ayuda a aprender y crecer en un entorno creativo.

HM: ¿Cuántos proyectos desarrollas en un año?

MT: El Concept Lab desarrolla muchos proyectos, pero como parte natural del proceso de innovación, nunca son suficientes.

HM: Y si este / estos proyectos, se convierten en un producto, ¿Cuánto tiempo se tarda entre que inicias el proyecto hasta que el consumidor final puede comprarlo en una tienda?

MT: Todo tiene que ver con el tipo de proyecto. A veces ha tenido el tiempo de desarrollo habitual, si estamos totalmente ajustados con el resto del proceso de desarrollo del producto en el mercado. Mientras que otros, debido a la complejidad y la estrategia, puede llevar varios años.

HM: ¿Cuál de tus proyectos es algo que podemos encontrar en una tienda?

MT: El último proyecto, que llegará a las tiendas este año ha sido desarrollado por el Concept Lab en todo el proceso. Será una nueva serie de juegos de mesa construibles de LEGO®, y acaba de recibir uno de

los premios a la innovación en la Feria del Juguete de Nuremberg. En la mayoría de los casos, podría participar en la fase muy temprana del desarrollo y, eventualmente, hay un equipo de proyecto establecido en torno a él, lo que significa que yo, personalmente, salgo de él para iniciar el siguiente proceso de innovación. Por lo tanto, para el caso de juegos, desde el principio hubo un equipo muy profesional que ha estado trabajando muy duro para crear la mejor experiencia.

HM: ¿Qué pasos se siguen cuando un proyecto es aceptado por la empresa?

MT: Hay un proceso muy concreto y específico a seguir para nosotros con muchos pasos. Consiste, básicamente, en investigación y exploración de los conceptos en varias aproximaciones para llegar a una propuesta más definida.

HM: ¿Puedes solicitar nuevos ladrillos para tus proyectos?

MT: Sí, pero sólo si es necesario.

HM: ¿Qué piensas de la Comunidad AFOL?

MT: ¡Estoy impresionada! ¿Qué puedo decir Me sorprende cómo vivís la experiencia de LEGO y sus valores a través de todo el camino. Es increíble cómo un "solo" ladrillo ha sido capaz de reunir taaaantas personas de todo el Mundo que tienen algo en común y para seguir jugando, sin importar la edad. Es fantástico ver cómo LEGO es parte de su pasión, y el increíble trabajo que hacen para difundirlo.

HM: ¿Has aprendido algunas ideas / técnicas de los AFOLs?

MT: Para mí es muy inspirador ver las cosas que hacéis, viendo cómo usáis los elementos, qué temas creáis, y cómo experimentáis más allá de lo que a veces se permite a la hora de diseñar para los niños pequeños.

HM: El año pasado visitaste la Hispabrick ¿Qué piensas al respecto?

MT: Es una fantástica oportunidad para ver lo que todos estáis haciendo, cómo os relacionáis entre vosotros, y la forma en que queréis hacer participar a los demás de vuestra pasión, que a menudo os absorbe una gran parte de vuestro tiempo. Es genial, sabiendo todo el esfuerzo tanto de la organización, así como de los participantes procedentes de todos los rincones de la Península Ibérica.

HM: ¿Crees que la Comunidad Española tiene un buen nivel en comparación con las comunidades extranjeras?

MT: Creo que sí. Esta claro, por supuesto, que sólo por números, ... en comparación con otros países

donde los ladrillos LEGO han estado presentes hace muchos más años, la cantidad de AFOLs podría ser menor, pero ello no se refiere a la calidad. Y no olvidemos que si es importante para cada uno de vosotros, siempre es un punto de partida..

HM: Por último, algunas preguntas breves. ¿jugaste con los ladrillos LEGO cuando eras niña?

MT: Para ser honesta, ... no mucho. Jugué con otro tipo de sets de construcción, pero no mucho con ladrillos LEGO.

HM: Tu tema LEGO preferido

MT: Es una pregunta muy difícil! Castle, Space, ... Creator, y podría seguir para siempre!

HM: Uno que no te gusta

MT: En realidad no recuerdo ninguna ahora.

HM: Tu línea favorita

MT: Creo que es más por nostalgia, pero hay un par de sets de Insectoids que son para mí muy bonitos. El mayor set de todos, porque fue el primer set que construí cuando llegué a LEGO sin "cualquier" referencia de LEGO, y, por tanto, un reto personal increíble. El set más pequeño debido a que con pocas piezas se hizo un mosquito con muy buena apariencia y muy jugable..

HM: Tu MOC favorito

MT: A día de hoy, sin lugar a dudas: THE DOLL (de los hermanos Arvo) es mi ganador. Una asombrosa creación, inspiradora, increíble equilibrio entre el mejor diseño y el uso de los ladrillos con una sutil precisión. Podría verlo horas y horas!

HM: ¿Quieres decir algo más?

MT: Bueno, muchas gracias a Lluís ya todos vosotros, que hacéis de la marca LEGO un importante y emocional lugar de trabajo. Seguid jugando!

HM: Muchas gracias por tu tiempo y tus respuestas■.

