

CIR4Fun: el futuro del mueble europeo

El futuro del mueble europeo se está diseñando hoy, con una meta clara: construir una industria más sostenible, digital y responsable con el entorno. Bajo el nombre CIR4Fun (Circular Strategies for Furniture), una red internacional de empresas, centros tecnológicos, universidades y entidades formativas trabaja para que la economía circular se convierta en el nuevo estándar del sector.

Con esta iniciativa, CIR4Fun no solo impulsa la innovación tecnológica, sino que también renueva la forma de aprender, trabajar y producir en el sector del mueble, fomentando una nueva cultura donde la sostenibilidad y la formación van de la mano.

En este contexto, conversamos con **María José Núñez Ariño**, responsable de Tecnologías de la Información de AIDIMME – Instituto Tecnológico Metalmecánico, Mueble, Madera, Embalaje y Afines, entidad coordinadora del proyecto. Núñez nos explica cómo se gestó la propuesta, los avances logrados durante el primer año y la relevancia que tendrá esta iniciativa para las empresas, los centros educativos y la transición hacia una economía circular en el mueble europeo.



¿Cómo surgió la idea del proyecto CIR4Fun?

El proyecto nació como respuesta a una convocatoria europea publicada en abril de 2023 bajo el título *Innovative Circular Solutions for Furniture*. Desde AIDIMME, vimos la oportunidad de desarrollar una propuesta que impulsara la sostenibilidad en el sector del mueble. Presentamos la propuesta en febrero de 2024 y fue seleccionada en junio con la máxima puntuación : 15 sobre 15. Este reconocimiento demuestra la solidez del consorcio y la importancia de combinar **dos grandes ejes: circularidad y digitalización, entendidos como los pilares sobre los que debe formarse la nueva generación de técnicos e ingenieros del sector.**

¿Qué factores fueron determinantes para que la propuesta fuera aprobada?

La colaboración entre todos los actores de la cadena de valor fue fundamental: empresas, universidades, centros tecnológicos, asociaciones empresariales y también centros de formación profesional.

¿En qué punto se encuentra actualmente el proyecto?

CIR4Fun se desarrolla entre enero de 2025 y diciembre de 2027. En este primer año estamos centrados en los fundamentos: definir el pasaporte digital y construir el Espacio de Datos del Mobiliario (Data Space), donde las empresas podrán compartir información sobre materiales, procesos y sostenibilidad de forma segura e interoperable.

Además, el proyecto se valida a través de tres casos de uso reales:

- **Producción y reciclaje del mueble**, enfocado en el ecodiseño y la reducción de residuos.
- **Mobiliario doméstico**, que promueve la reparación y la reutilización.
- **Mobiliario profesional o contractual (oficinas, hoteles, hospitales...)**, donde se aplica el concepto *Furniture as a Service*.



¿Qué beneficios concretos traerá CIR4Fun a las empresas y a la formación profesional?

Uno de los grandes valores del proyecto es su enfoque

formativo. Las herramientas digitales que se están desarrollando –como el **pasaporte digital del producto** o los **sistemas de evaluación del ciclo de vida**– serán también **recursos didácticos** para la enseñanza técnica.

Queremos que los estudiantes aprendan a usar esas tecnologías y metodologías para poder generar un pasaporte digital, y que los empresarios sepan cómo hacerlo llegar al consumidor. Así podrán comprar de forma más eficiente y alargar la vida útil de los muebles. Desde los centros de formación es fundamental que llegue todo lo que vayamos a desarrollar hacia la FP.

¿Cuál es el papel de AIDIMME dentro del consorcio?

AIDIMME lidera el proyecto y coordina tanto la parte técnica como la administrativa. Desde nuestra área de Gestión Sostenible (GPS) elaboramos la hoja de ruta sectorial y las estrategias de economía circular, asegurando su **alineación con la nueva Sustainable Products Regulation (SPR) europea**.

En el ámbito digital, aprovechamos nuestra experiencia en estandarización y datos: fuimos pioneros con el estándar ISO FANESTER, sobre modelos de intercambio de información en el mueble, y hoy seguimos activos en los comités europeos que definen el marco técnico del pasaporte digital del producto.

¿Qué entidades españolas participan y cómo contribuyen al proyecto?

En el proyecto participan varias entidades españolas con un papel clave.

FEVAMA – Federación Empresarial de la Madera y el Mueble de la Comunitat Valenciana desempeña una función muy importante en la implicación de las empresas del sector del mueble en la Comunidad Valenciana, colaborando en la realización de cuestionarios y en la difusión de las estrategias del proyecto.

Por su parte, las empresas Micuna Family Brands S.L.U.,

especializada en mobiliario infantil, y Kave Home S.L., dedicada al comercio de muebles, aportan la visión industrial y comercial, permitiendo conectar las soluciones desarrolladas con las necesidades reales de los fabricantes y de los consumidores finales.



¿Cómo se están difundiendo los avances del proyecto?

El proyecto dispone de una web oficial y de un canal de LinkedIn muy activo, donde se publican los principales avances y resultados. Además, se difunde mediante las acciones comunicativas de los socios industriales, que organizan actividades específicas en **ferias y congresos**.

Aunque la colaboración con los centros de formación aún no ha comenzado, está previsto que en los próximos meses se inicie una fase muy activa junto al Centro de Referencia Nacional de Transformación e Instalación de Madera y Corcho. El objetivo es desarrollar formaciones específicas que nos permitan llegar de la mejor manera posible al alumnado.

¿Qué impacto educativo y profesional esperan conseguir?

Las guías de ecodiseño y el sistema de evaluación de muebles

ayudarán a los profesionales actuales a implementar la regulación específica de ecodiseño y a cumplir con los nuevos requisitos exigidos en las empresas del sector del mobiliario. El material didáctico asociado servirá como base para incorporar estos conocimientos en la Formación Profesional, de modo que el alumnado pueda formarse antes de incorporarse al mercado laboral.

Es fundamental que los estudiantes empiecen a comprender lo que, **en los próximos dos o tres años, será obligatorio: el uso del pasaporte digital de producto y la aplicación de nuevos métodos de diseño orientados a facilitar el desmontaje, la reparabilidad y la extensión de la vida útil de los muebles.**

Asimismo, ámbitos como la reutilización y la remanufactura, que son procesos muy intensivos en mano de obra y difíciles de automatizar, pueden generar nuevas oportunidades laborales y fortalecer la transición hacia una economía circular en el sector del mueble.

En definitiva, CIR4Fun no solo busca transformar el mueble: quiere formar a las personas que harán posible ese cambio. **Porque la sostenibilidad no empieza en la fábrica, sino en las aulas donde se preparan los profesionales del futuro.**