

INF+ LOCAL **Provincia**



Detrás, el puzzle y delante la imagen en realidad virtual.

JUANI RUIZ

Robots y drones. Desde los juguetes tradicionales a los más innovadores como son los robots y los drones. Los triciclos, los puzzles y los libros se reinventan con la llegada de la realidad aumentada, que permite hacer estos pasatiempos más interactivos.

La inteligencia artificial llega a los juguetes

► La tecnología aplicada a los juegos permite que los niños a la vez que aprenden nuevos conceptos también se diviertan

SARA RODRÍGUEZ

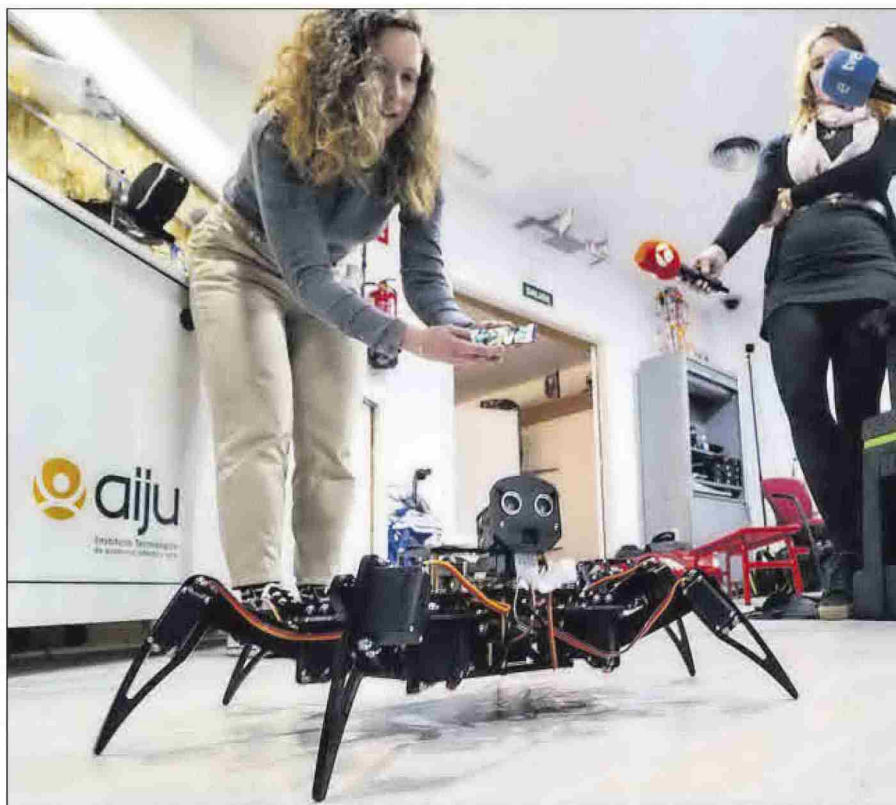
Los juguetes con inteligencia artificial ya están aquí. Las historias saltan de los libros a una pantalla para que los niños sigan aprendiendo, también lo hacen los puzzles, que una vez completados la imagen cobra vida por medio de la realidad aumentada. El Instituto Tecnológico de producto infantil y de ocio (AIJU) y el Instituto Universitario Valenciano de Investigación en Inteligencia Artificial (VRAIN) de la Universitat Politècnica de València han organizado las primeras jornadas de inteligencia artificial aplicada para mostrar el papel que juega esta disciplina en sectores clave de la Comunidad como son el juguete y la salud.

El director general de Aiju, Manuel Aragonés ha dado la bienvenida a las jornadas y ha destacado que «con la inteligencia artificial estamos ante un nuevo paradigma que no sabemos dónde nos va a llevar».

Así, el responsable del Área de Nuevas tecnologías de Aiju, César Carrión, ha explicado que «en la actualidad la inteligencia artificial está de moda, pero no se llega a entender y percibir de qué forma puede aplicarse y mejorar los diferentes sectores que es precisamente el objetivo de esta jornada».

En este mismo sentido, el investigador de VRAIN de la UPV, Jordi Linares ha subrayado durante su intervención que el papel transformador de la IA para el sector del juguete, va desde la creación de experiencias de juego y aprendizaje más enriquecedoras

Tras los prototipos llega el turno de las empresas para llevar al mercado las nuevas formas de entretenimiento



Los niños podrán usar este robot araña para aprender o programar.



El triciclo tradicional con una tablet que instruye en educación vial.

JUANI RUIZ

hasta la optimización de los procesos productivos. «La IA en sinergia con los juguetes tradicionales crea una dimensión educativa y entretenida pero también se extiende a los procesos productivos, impulsando la eficiencia en el diseño, la producción, la distribución y el marketing».

Los triciclos se reinventan. Aiju propone incorporar al modelo tradicional una tablet en la que los niños visualizan un parque de educación vial a través del cual van in-

terpretando las señales.

El director del proyecto José Carlos Sola explica que este vehículo de tres ruedas se puede utilizar en cualquier entorno, incluso pueden usarlo a modo de prueba antes de salir al recinto real. El objetivo es que los más pequeños aprendan jugando.

Además se puede adaptar a bicicletas para que el producto pueda abarcar un abanico más amplio de edades. El prototipo ya está creado por lo que ahora las empre-

sas asociadas serán las encargadas de llevarlo al mercado. En cuanto a la reacción de los niños aseguran que es positiva. «Les encanta, es algo que se sale de lo de siempre».

Otro de los ítems diseñados con inteligencia artificial son los puzzles con realidad aumentada. Una vez ensambladas las piezas se reproduce una imagen real que cobra vida con la realidad aumentada.

«Hace un efecto tipo ventana, como si nos asomásemos», expli-



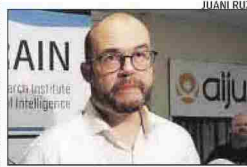
JUANI RUZ



JUANI RUZ

MANUEL ARAGONÉS
DIRECTOR GENERAL DE AIJU

«La IA nos introduce en un paradigma que no sabemos donde nos va a llevar»



JUANI RUZ

CÉSAR CARRIÓN
RESPONSABLE DE NUEVAS TECNOLOGÍAS AIJU

«La disciplina está de moda pero a veces no se llega a entender de qué forma puede aplicarse»



JUANI RUZ

JORDI LINARES
INVESTIGADOR DE VRAIN DE LA UPV

«Con los juguetes, la Inteligencia Artificial confecciona una dimensión educativa y entretenida»



JUANI RUZ

JOSÉ CARLOS SOLA
DIRECTOR DEL PROYECTO

«Los juguetes los hemos probado con niños y les encantan, se salen de lo tradicional»



JUANI RUZ

BARBARA SEGUÍ
DESARROLLADORA INFORMÁTICA DE AIJU

«Los alumnos podrán aprender a programar en las aulas con los robots y los drones»



JUANI RUZ

JOSÉ MORANT
DESARROLLADOR DE TIC EN AIJU

«Los sanitarios analizarán los datos generados por la inteligencia artificial y hacer un seguimiento»

ca Sola. En este caso, la imagen que corresponde a unos patos también emite sonidos y se mueve por la pantalla.

Los libros también tienen protagonismo con la inteligencia artificial. Las historias saltan a una pantalla para que los pequeños

aprendan de una forma más interactiva. Los personajes cobran vida, así se puede ver reproducido el discurso de «I have a dream» de

Martin Luther King.

Las aulas pronto acogerán a robots y drones. Estos elementos podrán usarse para enseñar a los alumnos a programar. «Hacia delante, detrás o girar son algunas de las habilidades que pueden hacer los robots si los programamos a través de un ordenador», explica Barbara Seguí, desarrolladora informática de Aiju.

Sanidad

El sector sanitario tampoco se queda atrás con la inteligencia artificial. Las bicicletas pasarán a ser un elemento más de la consulta. Sobre todo para aquellos pacientes que hayan sido intervenidos del corazón y tengan por delante un proceso de rehabilitación.

«Una vez recogidos los datos los profesionales pueden analizarlos y hacerles un seguimiento», explica José Morant desarrollador de TIC en Aiju.

El paciente se pondrá unas gafas de realidad virtual, situará sus pies en unos pedales y los facultativos le colocarán varios sensores que medirán la tensión, las pulsaciones...

Este proyecto ya lo tienen en el hospital universitario de Alicante, donde los profesionales sanitarios están haciendo las primeras pruebas.