

MULTISECTORIAL AI PLATFORM

DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL
MULTISECTORIAL PARA DOTAR DE VALOR AÑADIDO A NUEVOS
PRODUCTOS DEL SECTOR DEL JUGUETE Y SALUD

Nº Expediente: IMDEEA/2021/61



INFORME PÚBLICO



Tabla de Contenidos

1. Importancia del desarrollo de Experiencias.....	4
2. Selección de los demostrables en el sector del juguete	5
3. Desarrollo de los demostrables del sector del juguete	6
3.1. Empresa: Game Movil S.L. , Producto: Puzzle Up , Referencia: 83400	6
3.2. Empresa: Juguetes Falomir S.A. , Producto: Intelect Deluxe , Referencia: 4002	11
3.3. Empresa: Muñecas Falca S.L.U. , Producto: Muñeca Rosaura , Referencia: 85510	14
4. Descripción de contenidos de software y modos de control de la aplicación de Alzheimer	18
4.1. Acceso al sistema gestor de Alzheimer	18
4.1.1. Acceso al sistema de cribado de Alzheimer y juegos de estimulación cognitiva	19
4.2. Panel de Control	20
4.2.1. Paciente.....	20
4.2.2. Profesional.....	21
4.2.3. Administrador.....	23
4.2.4. Gestión de Pacientes.....	23
4.2.5. Gestión de Sesión Terapéutica.....	24
4.2.5.1. Preparación de sesión	24
4.2.5.2. Lanzar sesión.....	24
4.2.6. Consulta de resultados.....	25
5. Contenidos de la propuesta lúdico-terapéutica	26
5.1. Características fundamentales de la propuesta lúdica relacionadas con la intervención terapéutica	26
5.1.1. Descripción funcional de la propuesta lúdica.....	26
5.2. Características fundamentales de la propuesta de cribado y evaluación para la determinación del estadio del paciente.	31
5.2.1. Descripción de ejercicios de evaluación y cribado.....	32

6. Especificaciones del prototipo de asistencia al Alzheimer	35
<i>6.1. Características fundamentales de la propuesta de cribado y evaluación para la determinación del estadio del paciente.</i>	<i>35</i>
<i>6.1.1. Especificaciones del dispositivo de enlace con los mandos de control.....</i>	<i>39</i>
7. Instalación del sistema de Alzheimer	40
8. Importancia de la Difusión del Proyecto	42
9. Acciones de difusión llevadas a cabo	43
9.1 Medios Tradicionales	43
9.2 Muestra digitales internos	49
9.3 Medios digitales externos	66

1. Importancia del desarrollo de Experiencias

El sector juguetero necesita adaptarse rápidamente a las nuevas tecnologías, especialmente en lo referente a tecnología digital, puesto que sus avances le imponen el reto de colocarse al mismo nivel para evitar la rápida obsolescencia y pérdida de competitividad en el mercado global de sus productos. En consecuencia, debe considerar la incorporación de nuevas tecnologías, estar conectado a internet y adaptarse a una sociedad digital que viene ejerciendo una fuerte tracción en este sentido. Por tanto, los juguetes tradicionales deben reconvertirse gradualmente en juguetes inteligentes o *SmartToys*.

La Inteligencia Artificial puede proporcionar, tanto a los juguetes como a los procesos de fabricación de éstos, una verdadera revolución. En los juguetes puede aportar las mismas ventajas que un videojuego, pero con el aliciente de que se trata de juguetes reales con los que los niños interactúan. Y en los procesos de fabricación, la IA puede permitir una mejor eficiencia en los recursos de producción y prevenir posibles errores en la producción.

En consecuencia, la IA permite que un juguete conozca cuándo y cómo debe comportarse gracias a los sensores integrados, además de permitir al juguete, que pueda entrenarse a través del aprendizaje automático y mejorar la experiencia de juego del usuario.

Un objetivo importantísimo es conseguir que las empresas se encuentren identificadas con la evolución de su producto, participen activamente en la definición del demostrable y confíen en el gran resultado de su implantación.

En cuanto al sector sociosanitario, los expertos en atención a pacientes con Alzheimer demandan nuevas iniciativas que permitan el diagnóstico de la enfermedad que facilite adecuar la intervención terapéutica desde el inicio de la enfermedad según el estadio en el que se encuentran.

Por lo que durante el Proyecto MULTISECTORIAL AI PLATFORM se ha creado un demostrador que facilita la acción terapéutica y a los profesionales les permite conocer el estadio de la enfermedad en la que se encuentran los pacientes y visualizar los resultados que van obteniendo los pacientes a través del tiempo por medio de la monitorización de éstos en las sesiones de juego.

2. Selección de los demostrables en el sector del juguete

Los demostrables han sido seleccionados en base a los productos que las empresas interesadas, que participan de forma activa en el proyecto, pretendiendo potenciar y generar resultados personalizados para dotar de un valor añadido a estos productos, incorporando tecnología de Inteligencia Artificial sobre un producto ya existente, proporcionando un valor añadido al producto y enriqueciéndolo de tecnología como complemento al juguete tradicional.

Por tanto, los productos que las empresas han seleccionado han sido:

- Game Movil S.L. => Ref. 83400 – Puzzle Up Casa Árbol
- Juguetes Falomir S.A => Ref.4002 – Intelect Deluxe
- Muñecas Falca S.L.U => Ref. 85510 – Muñeca Rosaura

Tras determinar los productos de las diferentes empresas interesadas, a continuación, se detallan las características técnicas de cada producto:

- GAME MOVIL S.L. => Ref. 83400 – Puzzle Up Casa Árbol
 - ❖ Para este demostrador se ha utilizado los servicios de Inteligencia Artificial de **chatbot**, de **reconocimiento de imágenes** y **reconocimiento de sentimientos**, incluidos en la Plataforma Multisectorial.
 - ❖ El demostrador permite conocer el estado emocional del niño gracias la interacción con voz mientras juega, ya que la aplicación va lanzando diferentes preguntas al usuario, y en base a las respuestas que éste proporciona, al finalizar la sesión de juego, la aplicación muestra los resultados del análisis emocional.
- Juguetes Falomir S.A. => Ref.4002 – Intelect Deluxe
 - ❖ Se ha desarrollado un demostrador que incluye la **interpretación de imágenes**, ya que al ser un juego dónde el usuario coloca letras para formar palabras, la aplicación tiene que reconocer la palabra e interpretar si se trata de una palabra incluida en la Real Academia de la Lengua o no.
- Muñecas Falca S.L.U. => Ref. 85510 – Muñeca Rosaura
 - ❖ El demostrador seleccionado trata de una muñeca en la que ayuda al usuario a aprender diferentes materias, como inglés o matemáticas. Al incorporar Inteligencia Artificial, la muñeca es capaz de adaptar la dificultad al nivel que precisa el usuario.
 - ❖ Asimismo, la muñeca también es capaz de **reconocer el sentimiento** del usuario.

3. Desarrollo de los demostrables del sector del juguete

A continuación, se describen cada uno de los Juegos desarrollados:

3.1. Empresa: **Game Movil S.L.**, Producto: **Puzzle Up**, Referencia: **83400**



Ilustración 1 - PUZZLE UP de GAME MOVIL S.L.

PUZZLE UP es uno de los últimos lanzamientos de la empresa GAME MOVIL S.L. Se trata de un puzzle vertical, que al ensamblar la totalidad de las piezas, forman una imagen que compone una Casa Árbol con diferentes personajes animando la escena.

La aplicación desarrollada complementa el juego, por lo que no modifica el producto original.

Al iniciar la aplicación, se muestran los diferentes Logos del Proyecto, así como el de la empresa y los de IVACE:



Ilustración 2 - Portada al iniciar el juego

Una vez se ha mostrado la portada del juego, la aplicación pide al usuario que indique su estado emocional antes de empezar a jugar, de forma que el sistema de Inteligencia Artificial es capaz de analizar si el estado de ánimo ha evolucionado mientras el usuario juega:

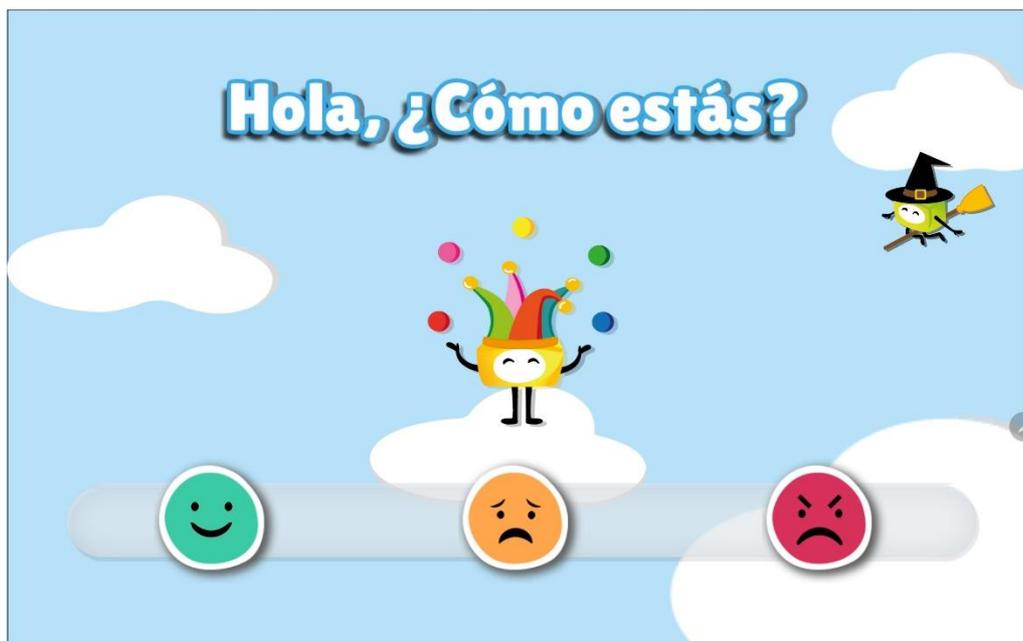


Ilustración 3 - Estado emocional al iniciarse el juego

El siguiente paso es, mediante el Reconocimiento de Imágenes, la aplicación detecta el puzzle con el que el usuario va a jugar:

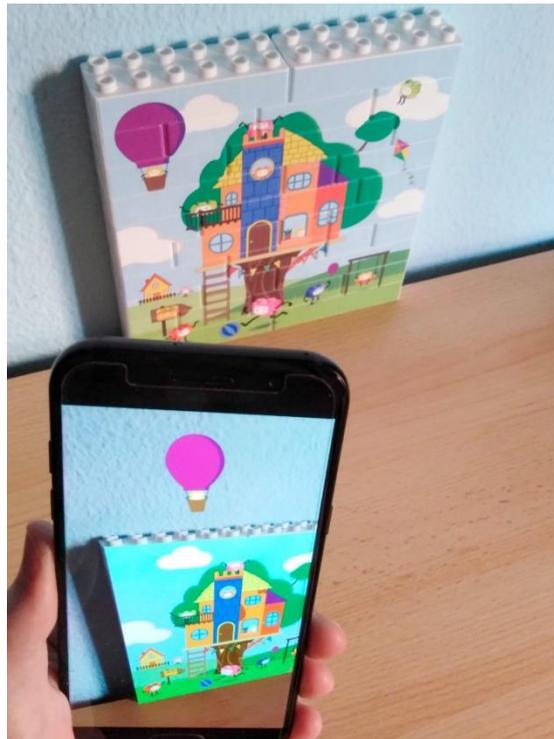


Ilustración 4 - Reconocimiento de Puzzle mediante el Reconocimiento de Imágenes

Una vez seleccionado el puzzle, el siguiente paso es seleccionar el personaje virtual con el que el usuario quiere realizar el juego:



Ilustración 5 - Selección del Personaje

El personaje seleccionado, será el encargado de realizar las preguntas al usuario relacionadas con su estado emocional, dónde entran en acción los servicios de Inteligencia Artificial de **chatbot**, para la interacción entre el usuario máquina, y el **reconocimiento de sentimientos**, que permite analizar el estado emocional del usuario.



Ilustración 6 - El personaje azul se muestra saludando al usuario

A medida que el juego transcurre, van apareciendo nuevos elementos y la escena pasa por diferentes ciclos del día:



Ilustración 7 - Casa Árbol durante el Atardecer

Durante la sesión de juego, en base a las respuestas que el usuario va transmitiendo mediante el **chatbot**, el sistema de Inteligencia Artificial analiza las expresiones del usuario y las va valorando como positivas o negativas, por lo que al finalizar la sesión de juego, la aplicación muestra el estado de ánimo del usuario.

En el caso de que el usuario se encuentre alegre, el personaje transmite su alegría con el usuario.



Ilustración 8 - Usuario Alegre

Por el contrario, si los resultados obtenidos son negativos, el personaje intentará animar al usuario, lanzando confeti y animándolo cómo que vendrán días mejores y tiene a sus amigos y su familia para apoyarlo y ayudarlo.



Ilustración 9 - Usuario Triste

3.2. Empresa: **Juguetes Falomir S.A.**, Producto: **Intelect Deluxe**,
Referencia: **4002**

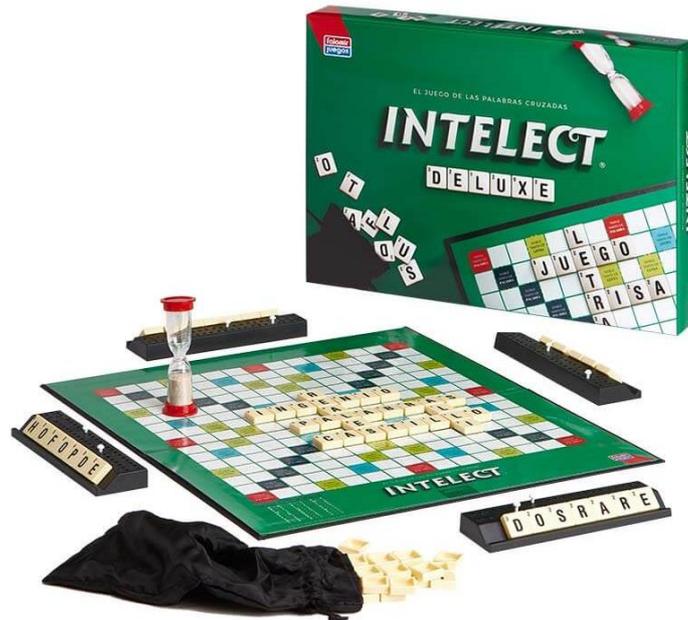


Ilustración 10 – INTELECT DELUXE de JUGUETES FALOMIR S.A.

INTELECT DELUXE es un juego de palabras cruzadas dónde el usuario depende del azar al coger las diferentes letras, pero de su habilidad en la composición de palabras, dónde al colocarlas en determinadas casillas, puede obtener puntuaciones mayores.

Cabe destacar, que la aplicación desarrollada es complementaria al juego, por lo que no modifica el producto original, y lo hace más “justo” para los jugadores, ya que mediante la tecnología de Inteligencia Artificial, de **interpretación de imágenes**, el sistema reconoce la palabra colocada, y si ésta se encuentra en el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, de forma que sean los jugadores quien den validez a la palabra colocada por un jugador apoyándose en esta ayuda extra que proporciona la aplicación.

En primer lugar, el jugador coloca las letras y con la ayuda de un Smartphone o Tablet enfoca el tablero de juego:

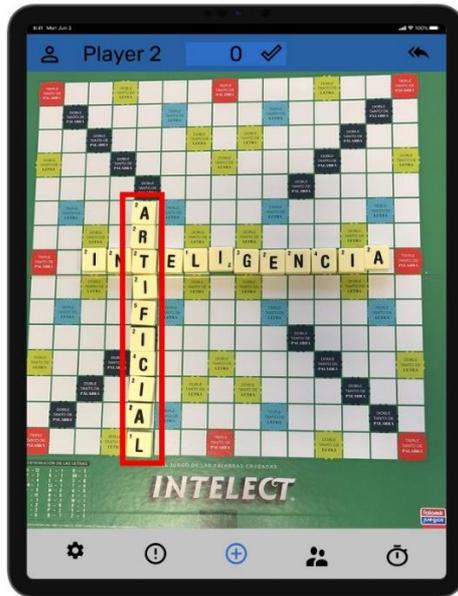


Ilustración 11 - La APP detecta la plabra colocada

Una vez la APP reconoce el tablero, detecta la nueva palabra colocada y comprueba si se encuentra en la RAE:



Ilustración 12 - La RAE detecta la palabra

Al encontrarse la palabra en la RAE, otorga la puntuación correspondiente al jugador, y se pasa el turno al siguiente jugador:



Ilustración 13 - Turno para el Jugador 1

A medida que se va desarrollando el juego, los jugadores obtienen diferentes puntuaciones hasta que el jugador que más puntuación posee en el momento en el que no se pueden componer más palabras, será el vencedor.

3.3. Empresa: **Muñecas Falca S.L.U.**, Producto: **Muñeca Rosaura**,
Referencia: **85510**



Ilustración 14 – MUÑECA ROSAURA de MUÑECAS FALCA S.L.U.

La MUÑECA ROSAURA, es un clásico de los juguetes por su estatura, 105 cm. de alto, siendo más alta que algunos de los usuarios que interactúan con ella.

Desde AIJU, se ha llevado a cabo en los últimos años, un trabajo conjunto con la empresa para que dicha muñeca fuera interactiva y pudiera interactuar con los usuarios a través de un *Chatbot*.

Gracias a esta tecnología, la muñeca hablaba y repetía lo que el usuario decía, pero gracias a la incorporación de Inteligencia Artificial durante el presente Proyecto, la muñeca es capaz de ayudar al usuario en el aprendizaje de idiomas y matemáticas, regulando el nivel de dificultad en base a las necesidades del usuario.

Cabe destacar, que ésta muñeca ya se encuentra en el mercado.



Ilustración 15 - Imagen Promocional de la Muñeca

Al iniciar la aplicación, se pide que el usuario seleccione el idioma en el que quiere jugar, y a continuación, aparece el menú principal. Al presionar el botón de información, aparecen la información de la aplicación:



Ilustración 16 - Menú principal del juego



Ilustración 17 - Información de la Aplicación

La primera versión de la aplicación, contaba con las operaciones predefinidas para el aprendizaje de las matemáticas, pero gracias a la incorporación de la Inteligencia Artificial, la muñeca se adapta al usuario y empieza con operaciones más básicas, y a medida que el usuario va respondiendo correctamente, la dificultad de incrementa gradualmente:



Ilustración 18 - Aprendizaje de Matemáticas

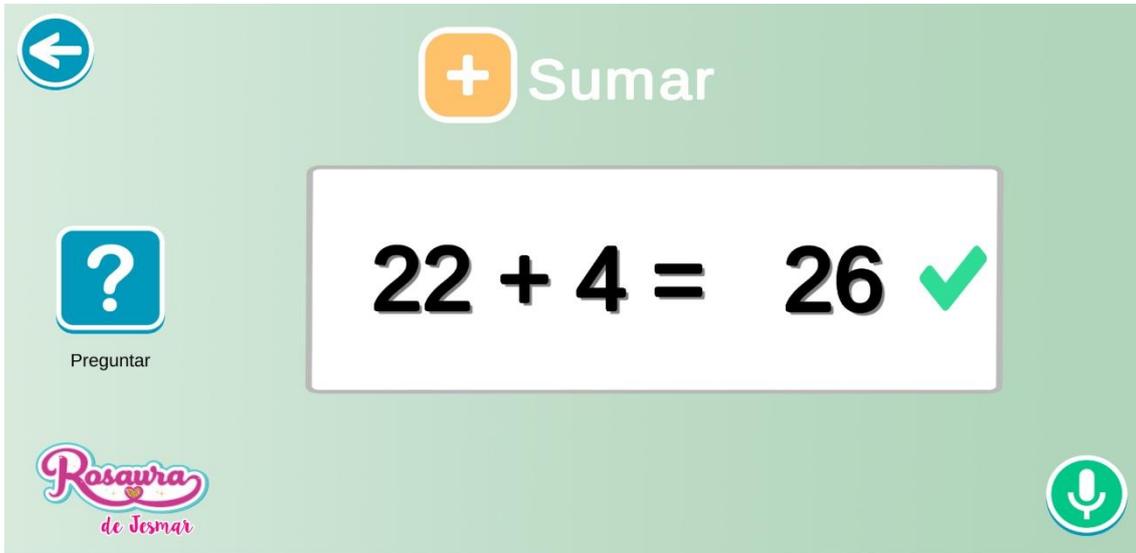


Ilustración 19 - Aprendiendo a Sumar

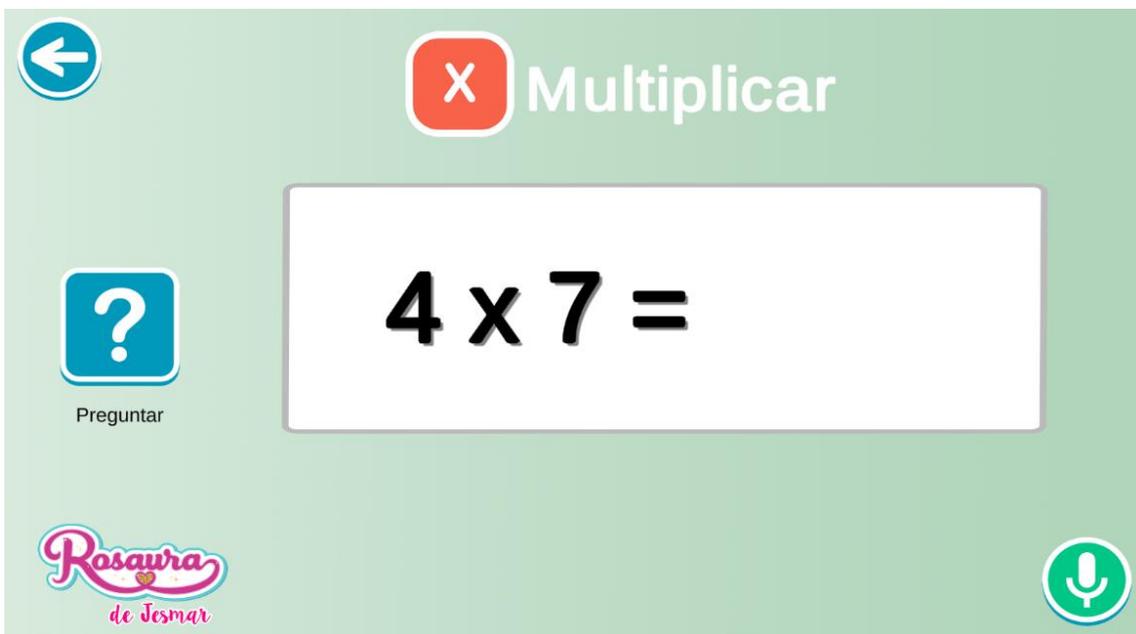


Ilustración 20 - Aprendiendo a Multiplicar

A través del botón verde, con el icono del micrófono, el usuario dice por voz el resultado de la operación, y la muñeca le indica si el resultado es correcto también por voz, por lo que se hace uso del **chatbot**.

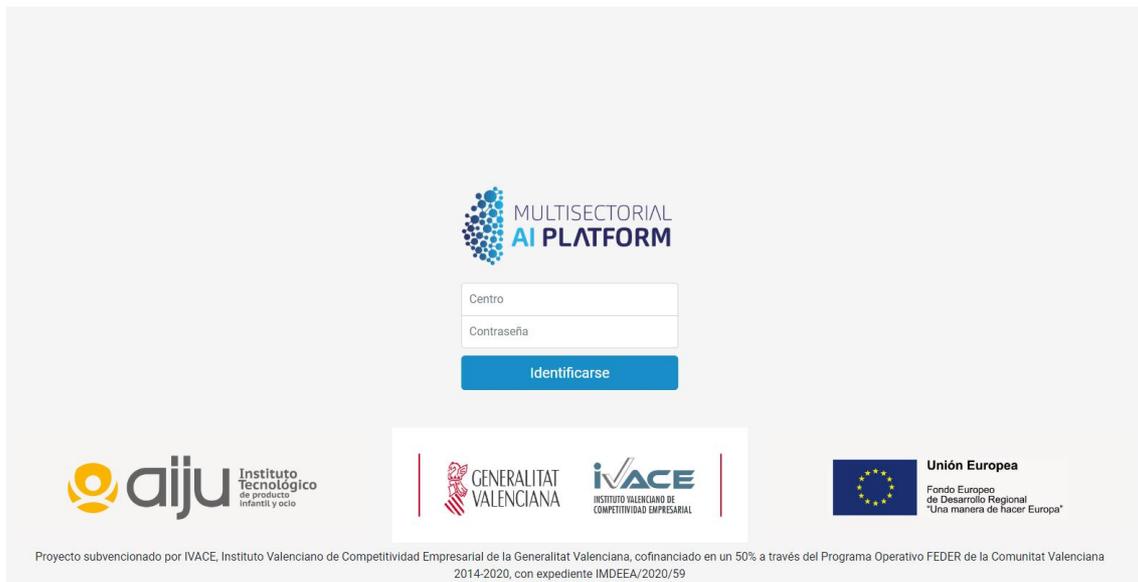
4. Descripción de contenidos de software y modos de control de la aplicación de Alzheimer

4.1. Acceso al sistema gestor de Alzheimer

Existen dos perfiles que tienen acceso a la aplicación gestora del sistema de IA de Alzheimer:

- **Administrador:** será el que en primera instancia controle la persona que accede y otorgar los permisos que tendrá cada usuario a la hora de acceder.
- **Profesional:** accederán para gestionar el sistema, para configurar una sesión para uno o varios pacientes, para dirigir una sesión o para consultar los resultados obtenidos en sesiones anteriores. Existen 2 tipos de resultados: resultados obtenidos directamente de los juegos de estimulación cognitiva y los resultados de la prueba de cribado. Además, podrán ver el nivel que ha estipulado el sistema tras el resultado de cribado y modificarlo en caso necesario.

A continuación, se muestra la pantalla de acceso con usuario y contraseña:



MULTISECTORIAL
AI PLATFORM

Centro

Contraseña

Identificarse

aiju Instituto Tecnológico de producto infantil y ocio

GENERALITAT VALENCIANA ivACE INSTITUTO VALENCIANO DE COMPETITIVIDAD EMPRESARIAL

Unión Europea Fondo Europeo de Desarrollo Regional "Una manera de hacer Europa"

Proyecto subvencionado por IVACE, Instituto Valenciano de Competitividad Empresarial de la Generalitat Valenciana, cofinanciado en un 50% a través del Programa Operativo FEDER de la Comunitat Valenciana 2014-2020, con expediente IMDEEA/2020/59

Ilustración 21 - Pantalla de Acceso

4.1.1. Acceso al sistema de cribado de Alzheimer y juegos de estimulación cognitiva

En este caso, los pacientes, accederán a través del profesional con las claves dadas por el sistema a cada usuario específico, para realizar una sesión terapéutica o una sesión de evaluación donde en ambos casos se presentará una pantalla de bienvenida con las opciones de juegos o actividades de evaluación habilitados para ellos. Bien porque un profesional ha configurado para él una sesión de juegos (conjunto de juegos a realizar) o bien porque ha configurado una sesión de evaluación.

A continuación, se muestra la pantalla de acceso al módulo de cribado con usuario y contraseña en las gafas de RV Oculus Quest 2:

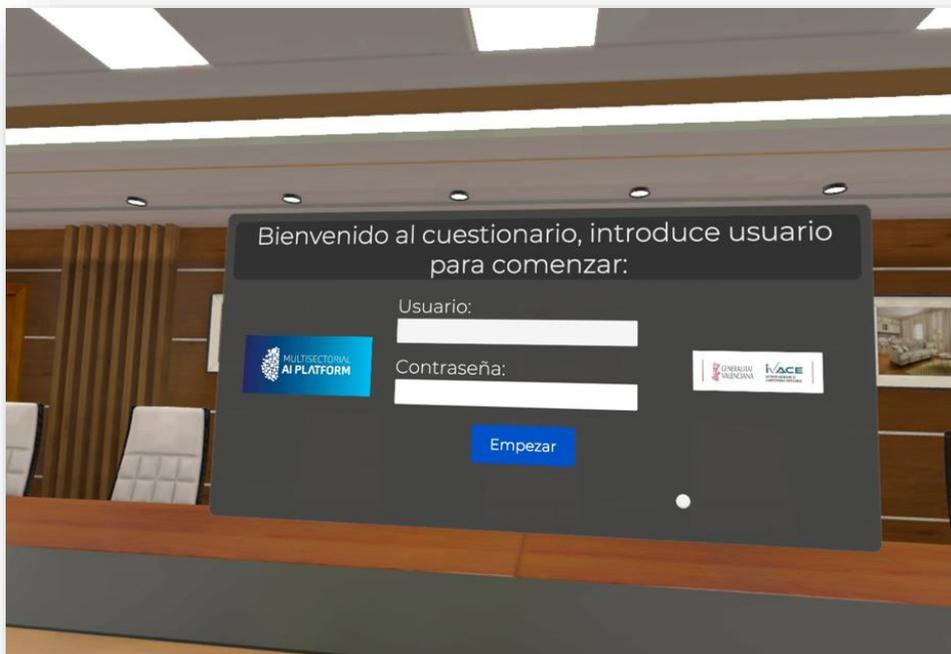


Ilustración 22 - Pantalla de Acceso de las Gafas de Realidad Virtual

Por otra parte, en la imagen siguiente se muestra la parte de acceso a los juegos a través de la Microsoft Surface:



Ilustración 23 - Pantalla de Acceso desde la aplicación de escritorio

4.2. Panel de Control

El Panel de Control será la página de inicio del profesional donde se le mostrará información resumida de su usuario y un panel con las opciones principales dentro del sistema. La información y el panel de opciones será diferente para cada perfil de usuario.

4.2.1. Paciente

Las opciones del paciente se limitan a las sesiones configuradas para ellos y al acceso a juegos habilitados y sesión de cribado.

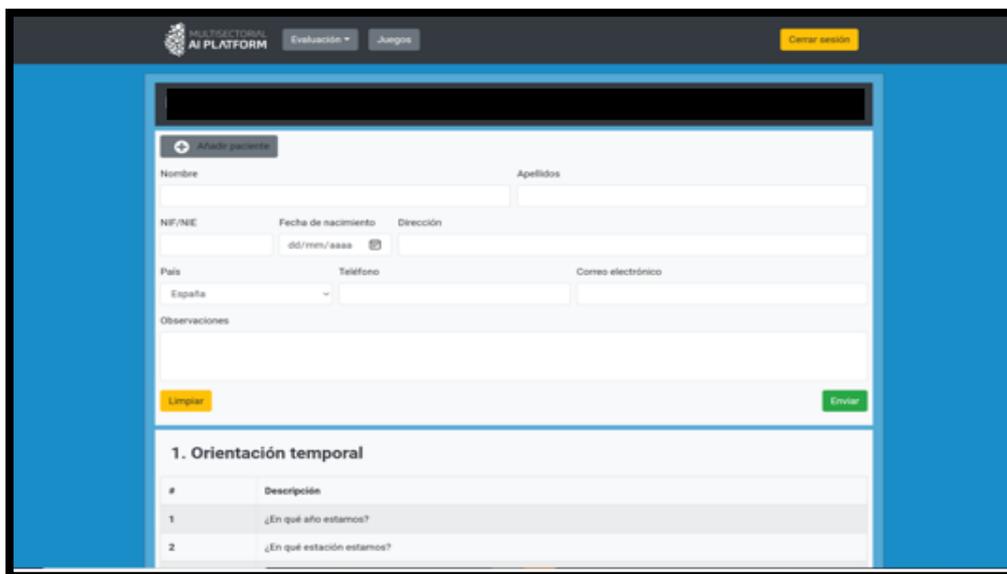
Quando el paciente disponga de una sesión personalizada se le presentará la pantalla lista para iniciar tras marcar usuario y contraseña.

4.2.2. Profesional

La información a mostrar para el profesional será el listado de pacientes con sus datos personales y listado de sesiones asignadas para cada paciente, así como todos los datos y resultados recogidos para cada uno de ellos tanto en las sesiones de cribado como en la parte de juegos de estimulación cognitiva.

Las opciones del profesional son:

- Gestión de Pacientes: Para agregar, editar o dar de baja pacientes en el sistema.
- Gestión de sesiones terapéuticas: Para preparar sesiones de los pacientes y consultar los resultados.



The screenshot shows a web interface for patient registration. At the top, there is a header with the 'MULTISECTORIAL AI PLATFORM' logo, a dropdown menu for 'Evaluación', a 'Juegos' button, and a 'Cerrar sesión' button. Below the header is a form titled 'Añadir paciente'. The form contains several input fields: 'Nombre' and 'Apellidos' (Name and Surname), 'NIF/NE' (National ID/Number), 'Fecha de nacimiento' (Date of birth) with a date picker, 'Dirección' (Address), 'País' (Country) with a dropdown set to 'España', 'Teléfono' (Phone), and 'Correo electrónico' (Email). There is also a text area for 'Observaciones' (Observations). At the bottom of the form are 'Limpiar' (Clear) and 'Enviar' (Send) buttons. Below the form is a section titled '1. Orientación temporal' (1. Temporal orientation) containing a table with two rows:

#	Descripción
1	¿En qué año estamos?
2	¿En qué estación estamos?

Ilustración 24 - Pantalla de gestión: Registro de pacientes

The screenshot shows the 'MULTISECTORIAL AI PLATFORM' interface. At the top, there are navigation tabs for 'Evaluación' and 'Juegos', and a 'Cerrar sesión' button. The main content area displays patient information for 'Vega Hernández, Amadoe', including NIF/NIE, birth date, location, and contact details. Below this, a section titled '1. Orientación temporal del paciente' contains a table with four rows of questions. A 'Resultados' section below shows a table with columns for 'Fecha', '1', '2', '3', '4', and 'Puntuación'. The results for the patient Vega Hernández are all marked with red 'X' icons, and the total score is 0.

#	Descripción
1	¿En qué año estamos?
2	¿En qué estación estamos?
3	¿En qué mes?
4	¿En qué día de la semana?

Fecha	1	2	3	4	Puntuación
23/11/2021 17:43:55	X	X	X	X	0

Ilustración 25 - Pantalla de gestión: Resultados de pacientes

The screenshot shows the 'MULTISECTORIAL AI PLATFORM' interface with a list of sessions. At the top, there are navigation tabs for 'Evaluación' and 'Juegos', and a 'Cerrar sesión' button. The main content area displays a table with columns for 'NIF/NIE', 'Nombre', 'Fecha', '1', '2', '3', '4', and 'Puntuación'. The results for four patients are shown, with scores ranging from 0 to 3.

NIF/NIE	Nombre	Fecha	1	2	3	4	Puntuación
20000002A	Solórzano Melgar, Adelino	23/11/2021 18:17:12	✓	✓	X	✓	3
30000000A	Meza Perea, Selene	23/11/2021 17:45:22	X	X	X	X	0
40000000H	Vega Hernández, Amadoe	23/11/2021 17:43:55	X	X	X	X	0
40000000G	Argüello Rosales, Gedeón	23/11/2021 17:29:57	✓	X	X	X	1

Ilustración 26 - Pantalla de gestión: listado de sesiones

4.2.3. Administrador

El administrador es el perfil que gestiona el sistema y que tiene los mayores permisos. En principio su función será la de configurar el sistema para su adecuado funcionamiento y la de dar de alta a los profesionales que utilizarán el sistema, así como agregar nuevos centros en el futuro.

Las opciones del administrador son:

- Gestión de Pacientes: Para agregar, editar o dar de baja pacientes en el sistema.
- Gestión de sesiones terapéuticas: Para preparar terapias para pacientes y consultar los resultados.
- Configuración: Para controlar los usuarios del sistema y los parámetros de configuración de los centros.

4.2.4. Gestión de Pacientes

La gestión de pacientes será necesaria para poder introducir los datos de los pacientes que utilizarán el sistema y a los que se les podrá realizar un seguimiento.

La gestión de pacientes ofrecerá las opciones de crear, editar y dar de baja pacientes disponiendo de una ficha simplificada para cada paciente consistente en:

- Datos personales: Datos básicos del paciente e información adicional:
 - ✓ Nombre y Apellidos
 - ✓ DNI
 - ✓ Dirección
 - ✓ Teléfono
 - ✓ Fecha de nacimiento
 - ✓ Correo electrónico
 - ✓ Observaciones
- Datos de acceso: Usuario y contraseña que utiliza para acceder al sistema.
- Configuración personal: Listado de juegos habilitados e indicación de tiempos de realización.

4.2.5. Gestión de Sesión Terapéutica

4.2.5.1. Preparación de sesión

El sistema del proyecto, permite crear sesiones, siendo una sesión una consecución de juegos y niveles de dificultad, así como la temporalidad de la evaluación de cribado. Podrán crearse sesiones estándar que luego puedan adaptarse según las necesidades del momento.

La preparación de la sesión para un paciente puede realizarse en dos instantes diferenciados:

- **Con tiempo de antelación:** Permitiendo especificar para cada usuario los parámetros de ajuste de la sesión y de cada juego y la fecha para realizarla.
 - ✓ Podrá habilitarse la sesión para que el paciente pueda iniciarla al acceder al sistema.
 - ✓ Podrán reconfigurarse si fuera necesario.
- **Previo a la ejecución de la sesión:** Permitiendo crear dinámicamente una sesión justo antes de lanzarla o incluso durante el lanzamiento, eligiendo el tipo de juegos y niveles de dificultad individuales y lanzándolos seguidamente tras su configuración.

4.2.5.2. Lanzar sesión

El inicio de la sesión arranca desde el sistema de gestión recopilando la configuración que debe aplicarse a cada juego (Nivel de dificultad, etc.) y posteriormente recopilando de cada uno de ellos los resultados obtenidos (Puntuación, tiempo de ejecución, resultados biométricos, etc.).

De forma autónoma, el sistema es capaz de asignar el nivel de dificultad y el tipo de juegos a cada paciente en función de los resultados de la evaluación de cribado y por otra en función de los resultados que van obteniendo los pacientes a lo largo de las sesiones.

Las fases durante el lanzamiento de una sesión serían:

- **Inicio de la Sesión:** Registro de paciente con usuario y contraseña desde las Gafas de RV donde se realiza la sesión de cribado.
- **Ejecución de Juego:** Se obtendrá la configuración del juego a lanzar, con los baremos de dificultad y el resto de opciones de configuración para personalizar el desarrollo del juego.
- **Resultados:** Los resultados obtenidos durante el juego se recopilarán para incorporarlo al informe de resultados de la sesión.

- **Fin de Sesión:** Finalizada la sesión se recopilarán todos los resultados y se incorporarán a cada paciente participante.

4.2.6. Consulta de resultados

Los profesionales podrán realizar un seguimiento de los pacientes consultando los resultados obtenidos en sesiones anteriores y pudiendo obtener gráficas de evolución de algunos de los parámetros principales. Existen dos tipos de resultados: *Resultados de los juegos*, y *resultados del cribado obtenidas durante las sesiones*.

La consulta de resultados podrá realizarse por sesión y por paciente:

- **La consulta por sesión** permitirá al profesional acceder a los resultados de cada configuración concreta realizada durante la sesión.
- **La consulta por paciente** permitirá revisar los resultados obtenidos por un paciente concreto en las sesiones que ha realizado en el sistema. Disponiéndose aquí de un histórico de las sesiones y juegos realizados.

5. Contenidos de la propuesta lúdico-terapéutica

5.1. Características fundamentales de la propuesta lúdica relacionadas con la intervención terapéutica

Tras el análisis detallado de toda la literatura científica sobre la Enfermedad de Alzheimer, así como de la información obtenida en el trabajo directo con el equipo multidisciplinar que da asistencia a este tipo de pacientes a través de cuestionarios y "Focus Group" realizados en el marco del proyecto InteligentiAL (IVACE 2020) pudimos determinar cuáles son las características fundamentales de la propia patología, el tipo de abordaje terapéutico, ambiente terapéutico óptimo, así como otros aspectos relacionados con las preferencias de ocio y tecnología apropiada que ha guiado nuestra propuesta terapéutica. La propuesta lúdica parte de cuatro premisas fundamentales que tienen que ver con la rehabilitación cognitiva dirigidas a mejorar la capacidad cognitiva de los pacientes. La propuesta integra:

- Ejercicio cognitivo, a través de juegos específicos integrados en el dispositivo de interacción de pantallas de Microsoft Surface.
- Favorece estados psicológicos positivos: Propicia momentos de desconexión y relax, favoreciendo momentos de diversión y motivación, reduciendo estrés.
- La propuesta lúdica está integrada por 6 juegos de estimulación de capacidades cognitivas más importantes que se deben ejercitar en pacientes con Alzheimer: Memoria, Atención, Cálculo, Orientación espacial, Orientación temporal, Lenguaje

5.1.1. Descripción funcional de la propuesta lúdica

- Sistema de interacción: Microsoft Surface.
- Aspectos que se han incluido dentro de la propuesta:
 - ✓ Contiene 6 juegos individuales Cada uno permitirá ejercitar un área determinada.
 - ✓ Cada uno de los juegos tendrán 3 niveles de dificultad. o Las instrucciones se muestran en un formato de audiovisual y son muy sencillas y concretas.
 - ✓ Si la primera respuesta no es la correcta, se les mostrará cuál era la correcta para fomentar el aprendizaje.

- ✓ A cada contacto (interacción) usuario-pantalla el sistema aporta *feedback* mediante sonidos, colores (cambios de iluminación: rojo para respuestas incorrectas y verdes para las correctas), refuerzos verbales.
- ✓ Se recomienda que el tiempo de realización no se muestre en la pantalla.
- ✓ El sistema será capaz de ir almacenando los resultados que va obteniendo cada paciente.

Los juegos ejercitan las siguientes capacidades cognitivas:

- Juego 1: "Imágenes" ejercitación de Memoria.
- Juego 2: "Flechas" ejercitación de Orientación Espacial.
- Juego 3: "Viñetas" ejercitación de Orientación Temporal (Actividades de la Vida Diaria).
- Juego 4: "Objetos" ejercitación del Lenguaje.
- Juego 5: "Monedas" ejercitación del Cálculo.
- Juego 6: "Globos" ejercitación Atención Selectiva.



Ilustración 27 - Juegos Disponibles

A continuación, se muestran imágenes de los juegos de estimulación cognitiva:



Ilustración 28 - Juego de memoria

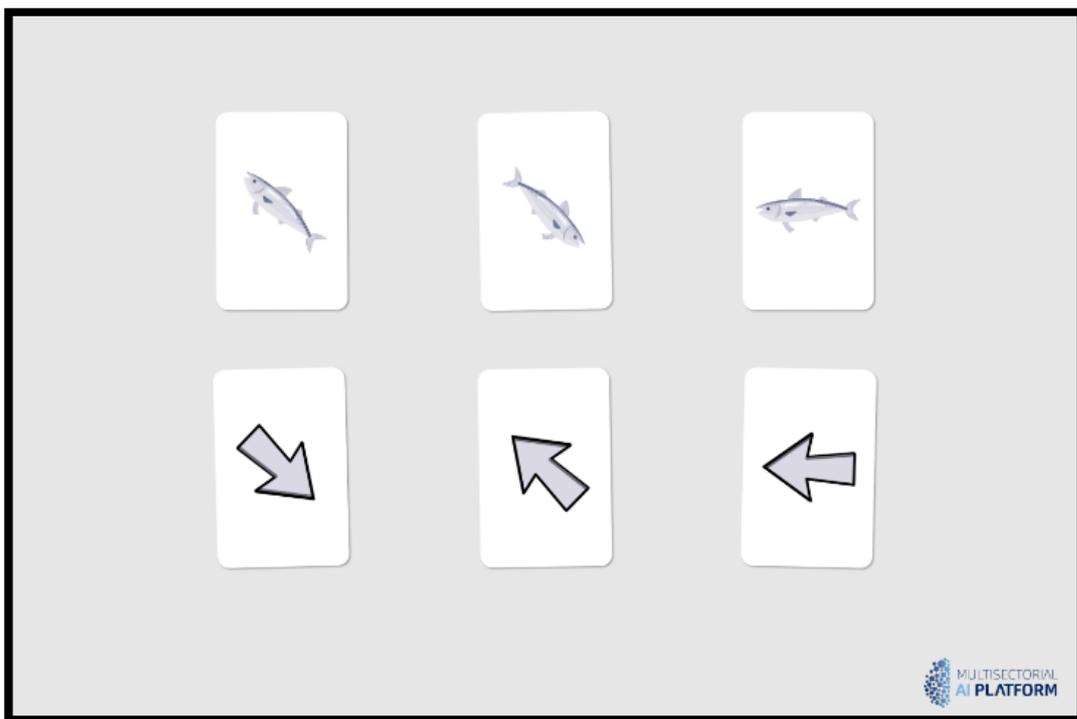


Ilustración 29 - Juego de Orientación Espacial

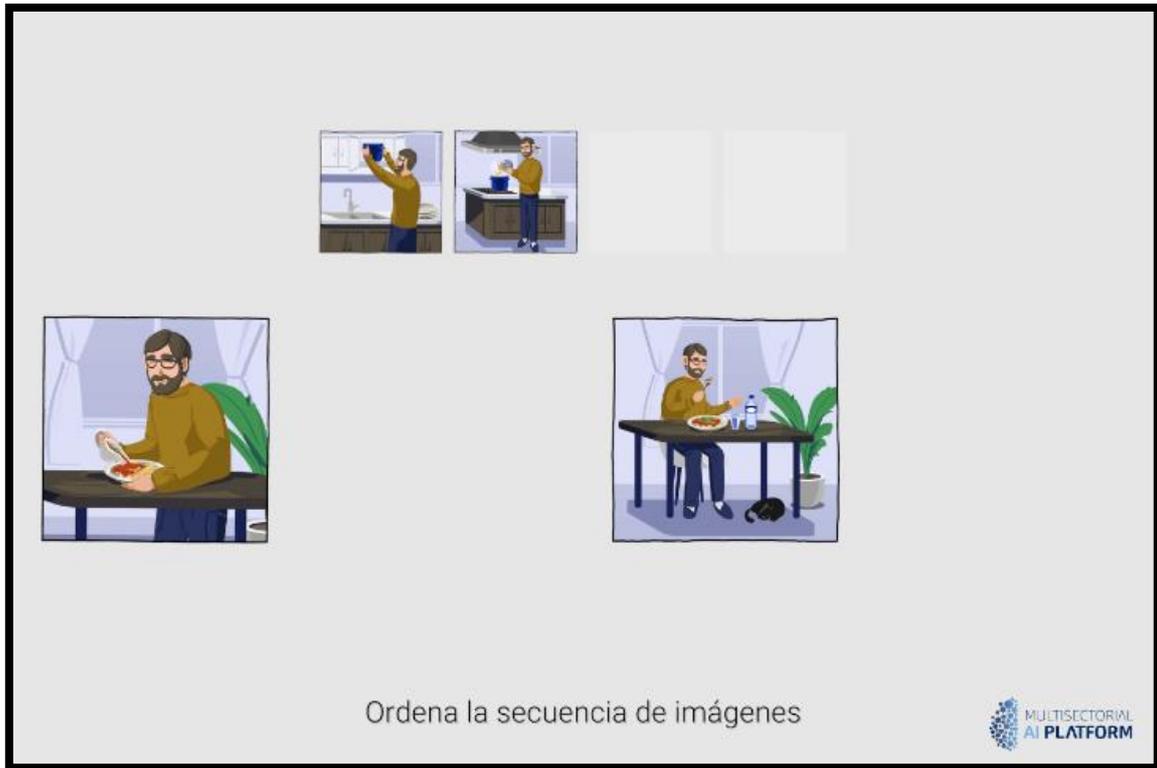


Ilustración 30 - Juego de Orientación Temporal

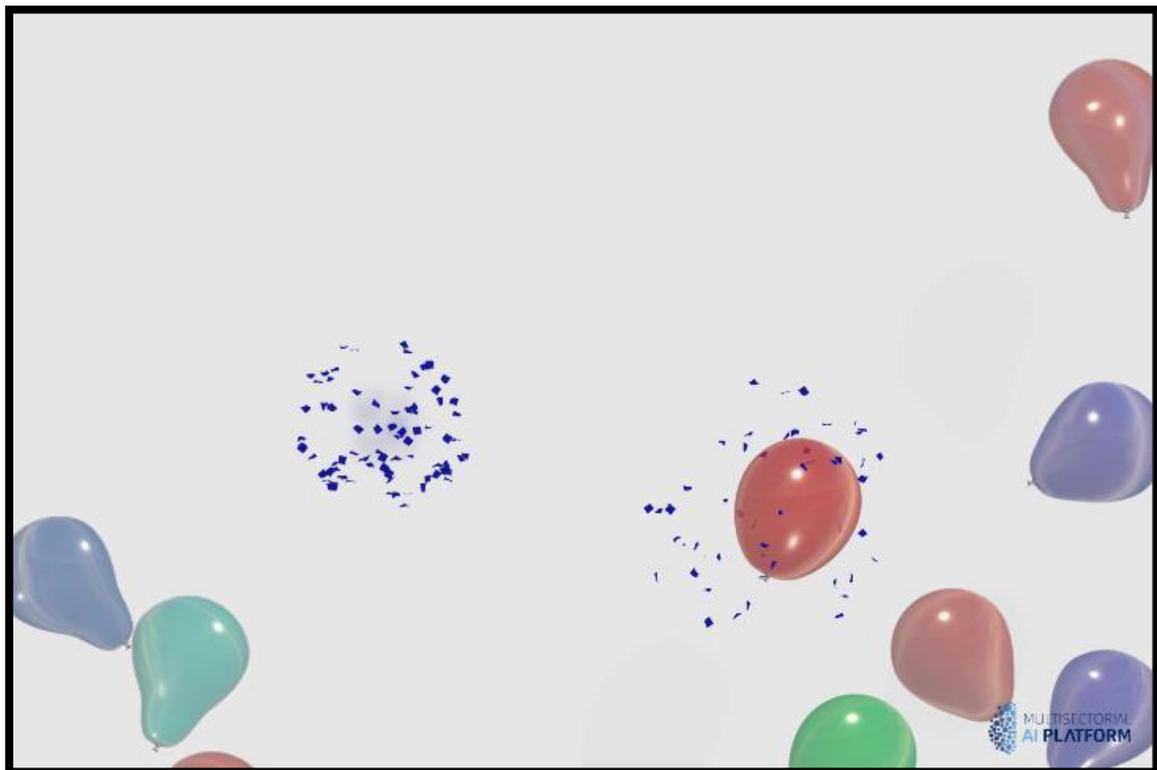


Ilustración 31 - Juego de Atención



Ilustración 32 - Juego de Cálculo



Ilustración 33 - Juego de Lenguaje

5.2. Características fundamentales de la propuesta de cribado y evaluación para la determinación del estadio del paciente.

El módulo o sistema de cribado o evaluación, sirve para realizar la evaluación cognitiva del paciente la primera vez que juega y cada seis meses (o tiempo estipulado por los profesionales expertos en Alzheimer). El resultado de esta evaluación será la determinación de la presencia o no de Alzheimer u otro tipo de demencia, así como el estadio de la enfermedad en el que se encuentra el paciente. Para ello, el sistema contará con una batería de ejercicios, donde cada uno evaluará una capacidad cognitiva concreta. Concretamente, partiendo de las actividades desarrolladas en el marco de IntelligentIAL (IVACE 2020) que contaba con una prueba con 6 ejercicios-juegos, basados en la prueba de cribado Mini Mental State Examination (MMSE) de Folstein et al. (1975), Lobo et al. (1979), para el presente proyecto se han desarrollado un total de **19 actividades** de cribado con el fin de realizar una evaluación del estado del paciente mucho más exhaustiva, siguiendo como modelo la misma prueba de evaluación, Minimental State Examination (MMSE).

A este módulo, sólo tendrán acceso los terapeutas y para entrar en el Área de evaluación del proyecto, deberán marcar su ID de usuario: Una vez identificado el estadio de la enfermedad, el sistema lanza la primera sesión de juegos con los niveles de dificultad apropiados para ese paciente en concreto.

El módulo de acceso es necesario para controlar la persona que accede y los permisos que tiene a la hora de acceder.

➤ Funcionalidad:

- ❖ Login: El botón de login una vez pulsado por el usuario verifica que los datos de acceso han sido introducidos y que se corresponde con un usuario registrado y activo. Tras esta comprobación el sistema asigna el perfil de acceso correspondiente al usuario que accede modificando la funcionalidad accesible en el resto de la aplicación desde un inicio.
- ❖ Recordar Contraseña: El botón de recordar contraseña envía un email al usuario. Es necesario que el usuario introduzca el nombre de usuario y que tenga asignado un email en su información de usuario. En el caso de que el usuario no recuerde el nombre de usuario deberá ponerse contacto con un administrador del sistema que le pueda ayudar en el acceso al sistema.

➤ Datos de registro:

- ❖ Fecha nacimiento.
- ❖ Nombre y Apellidos.
- ❖ DNI.
- ❖ Dirección postal.
- ❖ País.

- ❖ Teléfono.
- ❖ E-mail.
- ❖ Observaciones.

5.2.1. Descripción de ejercicios de evaluación y cribado

- Sistema de interacción: Gafas RV Oculus Quest 2.

A continuación, se muestran algunas de las imágenes de los ejercicios de cribado desarrollados en el marco del proyecto:

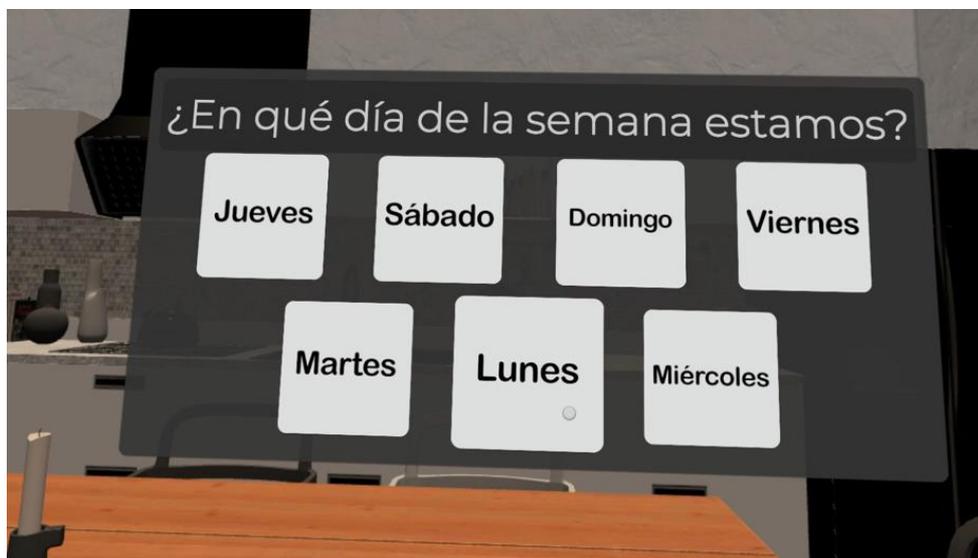


Ilustración 34 - Orientación Temporal

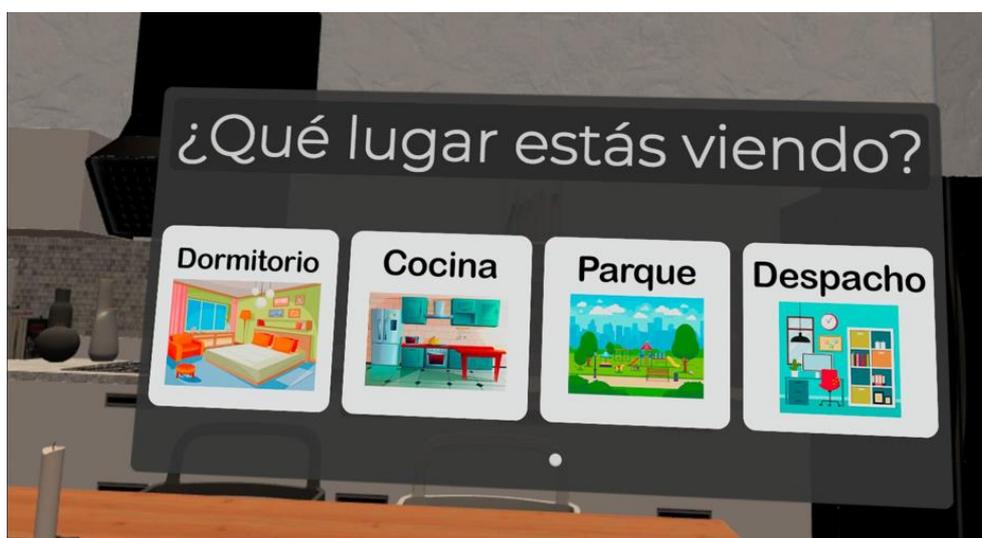


Ilustración 35 - Orientación Espacial



Ilustración 36 - Memoria-Recuerdo Inmediato



Ilustración 37 - Atención-Cálculo



Ilustración 38 - Atención - Cálculo



Ilustración 39 - Lenguaje



Ilustración 40 – Lenguaje

6. Especificaciones del prototipo de asistencia al Alzheimer

6.1. Características fundamentales de la propuesta de cribado y evaluación para la determinación del estadio del paciente.

El hardware se define como 2 componentes básicos:

- **Dispositivo portátil Microsoft Surface** como pantalla de visualización y dispositivo de interacción de los juegos terapéuticos (Módulo de Juegos terapéuticos). También estarán ubicados los módulos de gestión y de resultados de todo el sistema (Módulo de Gestión y de Resultados de la Evaluación y Cribado).
- **Gafas de RV (Oculus Quest 2)** como pantalla de visualización y dispositivo de interacción en el módulo de Evaluación y cribado de los pacientes.

Por otro lado, un entorno virtual (a través de Gafas de Realidad Virtual, **Oculus Quest 2**) donde el usuario, en primer lugar, deberá utilizar para la realización de la evaluación y cribado, y así conocer el estadio (Sin deterioro cognitivo, Sospecha patológica, Deterioro y Demencia) en el que se encuentra para poder personalizar la intervención terapéutica. En este dispositivo, estarán disponibles diferentes actividades a través de las cuales, los pacientes deberán responder para realizar el mencionado cribado. Los resultados obtenidos en este cribado, lanzarán la sesión lúdico-terapéutica personalizada a los pacientes en el Módulo de Juegos Terapéuticos, integrado en el dispositivo portátil Microsoft Surface.

Por otro lado, el hardware prototipo incluye un sistema de interacción soportado por dispositivos portátiles **Microsoft Surface**, a través del cual el usuario, con sus propias manos, podrá interactuar con el sistema y realizar la actividad terapéutica a través de los juegos. Además, este hardware, contempla la monitorización de los pacientes mientras se juega, a través de diversos parámetros de resultados dispuestos en cada juego. La propuesta lúdica contempla diferentes niveles de dificultad y modos de juego, que a través del módulo de gestión serán guiados por los profesionales. También integrará un módulo de resultados, donde los profesionales podrán ver la evolución de los pacientes a lo largo del tiempo.

2: A continuación, se describen las especificaciones de las gafas de RV Oculus Quest



Ilustración 41 - Imagen Gafas Oculus Quest 2

- Auriculares: 191,5 mm x 102 mm x 142,5 mm (295,5 mm con la correa completamente desplegada), 503 g; Color blanco.
- Controladores: 90 x 120 mm (por controlador, incluido el anillo de seguimiento con seguimiento basado en LED IR), 126 g (por controlador, sin batería), alrededor de 147 g (con una batería AA); Aproximadamente 30 horas de uso con una batería AA; Color blanco.
- Pantalla: IPS LCD, resolución de 1832x1920px por año, frecuencia de actualización nativa de 90Hz (actualmente capaz de 72Hz, 90Hz con actualización de software); campo de visión de alrededor de 90 grados (estimado); IPD ajustable - deslizador de tres posiciones - 58 mm, 63 mm y 68 mm.
- Conjunto de chips: Qualcomm Snapdragon XR2 (7 nm): ocho núcleos (1x2,84 GHz Kryo 585 y 3x2,42 GHz Kryo 585 y 4x1,8 GHz Kryo 585); Adreno 650.
- Memoria: 64 / 256GB 6GB LPDDR5 RAM.
- SO / Software: Oculus Mobile, basado en Android 10, sin servicios de Google Play, utiliza la tienda de Oculus para aplicaciones y juegos; Admite juegos de realidad virtual para PC a través de Oculus Link y soluciones inalámbricas de terceros.
- Seguimiento: admite 6 grados de libertad (6DoF) de seguimiento de la cabeza y la mano a través de la tecnología Oculus Insight integrada (seguimiento de adentro hacia afuera); 4 cámaras frontales para seguimiento visual del controlador, además de giroscopios y acelerómetros en auriculares y controladores; Seguimiento manual (beta).

- Espacio de juego: soporte fijo y a escala de sala, se puede mapear un área de juego de hasta aproximadamente 20 m x 20 m.
- Batería del auricular: 3.640 mAh (14.0 Wh) de iones de litio (2 a 3 horas de uso con una sola carga); Carga de 10 W (5 V a 2 A) (alrededor de 2,5 horas para una carga completa).
- Audio: Micrófono y parlantes estéreos integrados, conector de audio de 3,5 mm, compatibilidad con audio 3D.
- Conectividad: Wi-Fi b / g / n / ac (5) / ax (6), módulo Wi-Fi ay de 60 GHz (actualmente no en uso); Bluetooth 5.0 LE; Puerto USB tipo C, compatible con host USB; Conector de audio de 3,5 mm.

Por otra parte, a continuación, se describen las características de los dispositivos portátiles Microsoft Surface Pro 7, como elemento de interacción y de visualización en la parte de juegos terapéuticos:



Ilustración 42 - Imagen de Microsoft Surface Pro 7

- Pantalla táctil de 12.3":
 - Permite además escribir y dibuja con naturalidad en pantalla.
 - Se ajusta automáticamente a las condiciones de iluminación.
 - Resolución: 2736 x 1824 (267 ppp).
 - Relación de aspecto: 3:2.
 - Gestos táctiles: multitoque de 10 puntos.
- Dimensiones:
 - 292 mm x 201 mm x 8,5 mm.

- Almacenamiento:
 - Opciones de unidad de estado sólido (SSD): 128 GB, 256 GB, 512bGB o 1 TB.
- Duración:
 - Hasta 10,5 horas de uso típico del dispositivo.
- Memoria:
 - 4 GB, 8 GB o 16 GB de RAM LPDDR4x.
- Gráficos:
 - Intel® UHD Graphics (i3).
 - Intel® Iris™ Plus Graphics (i5, i7).
- Procesador:
 - Procesador de cuatro núcleos Intel® Core™ i7-1065G7 de 10ª generación.
- Conexiones:
 - 1 puerto USB-C®.
 - 1 x USB-A.
 - Toma de auriculares de 3,5 mm.
 - 1 puerto Surface Connect.
 - Puerto para Funda con teclado para Surface.
 - Lector de tarjetas MicroSDXC.
 - Compatible con interacción fuera de la pantalla de Surface Dial.
- Seguridad:
 - Firmware del TPM.
 - Protección de nivel empresarial con inicio de sesión por rostro de Windows Hello.
- Cámara y video:
 - Cámara para autenticación por rostro de Windows Hello (frontal).
 - Cámara frontal de 5,0 MP con vídeo full HD 1080p.
 - Cámara trasera de 8,0 MP con autofocus y vídeo 1080p Full HD.
 - Dos micrófonos de estudio de campo lejano.
 - Altavoces estéreo de 1,6W con sonido Dolby® Audio™.

- Software:
 - Windows 10 Home.

- Red inalámbrica:
 - Wi-Fi 6: compatible con 802.11ax.
 - Tecnología Bluetooth Wireless 5.0.

- Sensores:
 - Sensor de luz ambiental.
 - Acelerómetro.
 - Giroscopio.
 - Magnetómetro.

- Peso: 790 g.

6.1.1. Especificaciones del dispositivo de enlace con los mandos de control

Una vez las Gafas RV están representando los ejercicios, enviará la información sobre los datos que está generando el paciente a la MS.

Los enlaces entre los diferentes dispositivos se realizan, o bien, a través de WiFi o Bluetooth, ya que habrá que tener muy en cuenta las posibles interferencias de las distintas máquinas que actualmente se encuentra en los centros asistenciales. En el caso de que hubiera muchas interferencias, se hará uso de un cable que permita la transferencia y el intercambio de datos.

7. Instalación del sistema de Alzheimer

Para su instalación necesitamos un dispositivo Microsoft Surface y Gafas de Realidad Virtual Oculus Quest 2.

Instalar la aplicación es muy sencillo, basta con ejecutar el instalador del módulo de juegos y del módulo gestión y resultados desde el directorio donde se haya copiado.

A continuación, y tras pulsar "siguiente" para confirmar la instalación aparecerá una ventana en la que hay que indicar la ruta en la que se instalarán los módulos. Se puede dejar la ruta por defecto o cambiar por otra que se desee.

A continuación, pulsamos "Instalar" y la instalación se realiza automáticamente, al finalizar se crean accesos directos al juego en el escritorio, en el menú Inicio-> Programas -> Multisectorial AI Platform. De esta forma, se crean dos accesos directos diferentes, uno para el juego y otro para la aplicación de gestión y evaluación. Un icono es para ejecutar los juegos cognitivos y otro para el módulo de gestión y evaluación.

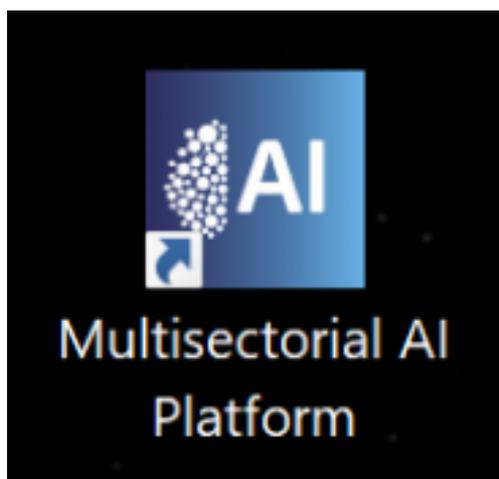


Ilustración 43 - Iconos de los ejecutables de los juegos cognitivos



Ilustración 44 - Iconos de los ejecutables del módulo de gestión y resultados



Ilustración 45 - Vista del prototipo montado

8. Importancia de la Difusión del Proyecto

En el siguiente entregable se recopilan las acciones de difusión llevadas a cabo a lo largo del proyecto.

Estas acciones, en su inicio, han tenido un carácter informativo y de comunicación de la transparencia en el uso de fondos públicos.

En paralelo al desarrollo del proyecto, se ha pretendido captar nuevos actores y obtener información de las partes interesadas con la difusión, y en su fase final, facilitar la implementación industrial y tecnológica en acciones de soporte de transferencia. En este informe, además, se realiza una estimación del alcance de cada acción.

Las acciones de difusión se han dirigido a las empresas participantes de la Comunidad Valenciana y se extiende a nivel Nacional al público del ámbito técnico e industrial. Asimismo, se ha intentado alcanzar el público en general con el fin de que actúen como tractores de la implementación de factores de innovación relacionados.

9. Acciones de difusión llevadas a cabo

Las acciones de difusión realizadas se han articulado en torno a dos ejes:

- Medios tradicionales.
- Medios digitales Internos.
- Medios digitales Externos.

9.1 Medios Tradicionales

❖ Cartel:

En el hall de AIJU existe un panel de posters en el que se mantiene a los visitantes informados sobre los proyectos en desarrollo. Se ha impreso un cartel del proyecto de tamaño A3 colocado en el expositor indicado:



Ilustración 46 - Cartelería Hall de AIJU



DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL MULTISECTORIAL PARA DOTAR DE VALOR AÑADIDO A NUEVOS PRODUCTOS DEL SECTOR DEL JUGUETE Y SALUD

 MULTISECTORIAL
AI PLATFORM

MULTISECTORIAL AI PLATFORM

OBJETIVO

Los objetivos científicos específicos del proyecto son:

- Desarrollo de una plataforma multisectorial para la integración de servicios de Inteligencia Artificial y análisis de datos.
- Desarrollo de servicios de IA, como Reconocimiento de Imágenes, Chatbots, Análisis de Sentimientos y Emociones, y Reconocimiento de Voz de fácil implementación en cualquier tipo de juguete o aplicación sanitaria.
- Desarrollo de Demostrables que incorporarán tecnologías innovadoras sobre productos ya existentes en el mercado.
- Poner al alcance de las empresas el conocimiento referente al mundo digital y la Inteligencia Artificial.
- Validación y caracterización.
- Conocimiento actualizado sobre hardware, software y componentes útiles para el sector del juguete y el sanitario.

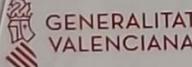
RESULTADOS ESPERADOS

La realización de este proyecto llevará consigo la obtención de los siguientes resultados:

- Aumento del valor añadido mediante la actualización de la propuesta de intervención terapéutica que puede ofrecer el entorno/necesidades de usuario para los contenidos que ofrecen las empresas. Esta mejora se debe traducir también en mejora de la competitividad.
- El continuo incremento del grado de actividades de I + D + I de AIJU y la inversión y el personal asociado a dichas actividades demuestran la fuerte apuesta de futuro, apuesta reforzada gracias a las ayudas otorgadas por organismos europeos, nacionales y autonómicos durante los últimos años.
- Los resultados de la innovación suponen poseer una ventaja competitiva frente a la competencia tanto nacional como internacional, lo que a la larga supondrá un aumento de competitividad en este ámbito.
- Iniciar al sector en las posibilidades de mejora operativa que ofrece las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información.
- Definición de los aspectos relevantes del ocio terapéutico para el sector del juguete e industria de características similares.
- Realizar transferencia al sector del uso de componentes de bajo coste que permitan la creación de una nueva generación de juegos inteligentes, personalizados, interactivos que utilicen el potencial de la intervención en salud y en un entorno seguro para el usuario.
- Obtención de demostradores a partir de los productos comercializados de las empresas participantes que incorporen los desarrollos del proyecto.
- Nuevas posibilidades de desarrollo de nuevos juguetes a través de las posibilidades que ofrece el ocio terapéutico para la salud.
- Desarrollo de tecnología propia relacionada con el e-health adaptada a las necesidades específicas del sector.
- Adaptación y evolución del sector al entorno global con productos innovadores que utilizan las últimas tecnologías a disposición.
- Mejora del posicionamiento europeo con respecto a las TIC y a su implantación en sectores tradicionales valencianos.

Entidades / IITT Participantes

 Instituto Tecnológico de productos infantil y ocio

 GENERALITAT VALENCIANA

 iVACE INSTITUTO VALENCIANO DE COMPETITIVIDAD EMPRESARIAL

 UNIÓN EUROPEA Fondo Europeo de Desarrollo Regional Una manera de hacer Europa

Financiado

Proyecto cofinanciado por los fondos FEDER, dentro del Programa Operativo FEDER de la Comunitat Valenciana 2014-2020.
Nº Expediente: IMDEEA/2021/61/
Importe Concedido: 249.750,33 €.

Ilustración 47 - Cartel del Proyecto MULTISECTORIAL AI PLATFORM

❖ Tríptico:

También se ha creado un Tríptico informativo, que se proporciona a las empresas a las que se visitan, y también está disponible en el *hall* de AIJU con el resto de otros trípticos informativos de otros proyectos:



Ilustración 48 - Tríptico Informativo del Proyecto



Ilustración 49 - Trípticos Reales

❖ RollUp:

Se ha creado un *RollUp* de 206 x 85 cm que presenta la información del Proyecto:



Ilustración 50 - RollUp del Proyecto

Desarrollo de una plataforma
de **Inteligencia Artificial**
multisectorial para dotar
de valor añadido a nuevos
productos del sector del
juguete y salud.

 **MULTISECTORIAL
AI PLATFORM**



 **INSTITUTO TECNOLÓGICO
DE PRODUCTO
INFANTIL Y OCIO**

www.aiju.info

FINANCIA:

 **UNIÓN EUROPEA**
Fondo Europeo de
Desarrollo Regional
Una manera de hacer Europa

Proyecto cofinanciado por los fondos FEDER,
dentro del Programa Operativo FEDER de la
Comunitat Valenciana 2014-2020.

 **GENERALITAT
VALENCIANA**

ivACE
INSTITUTO VALENCIANO DE
COMPETITIVIDAD EMPRESARIAL

Ilustración 51 - Roll Up en el Tech Lab de AIJU

- En agosto, dónde se presentó el Proyecto en el curso “Tecnologías Habilitadoras”, organizado por el REDIT y la Agencia Valenciana de Innovación: <https://www.aiju.es/2021/08/04/inteligencia-artificial-multisectorial/>

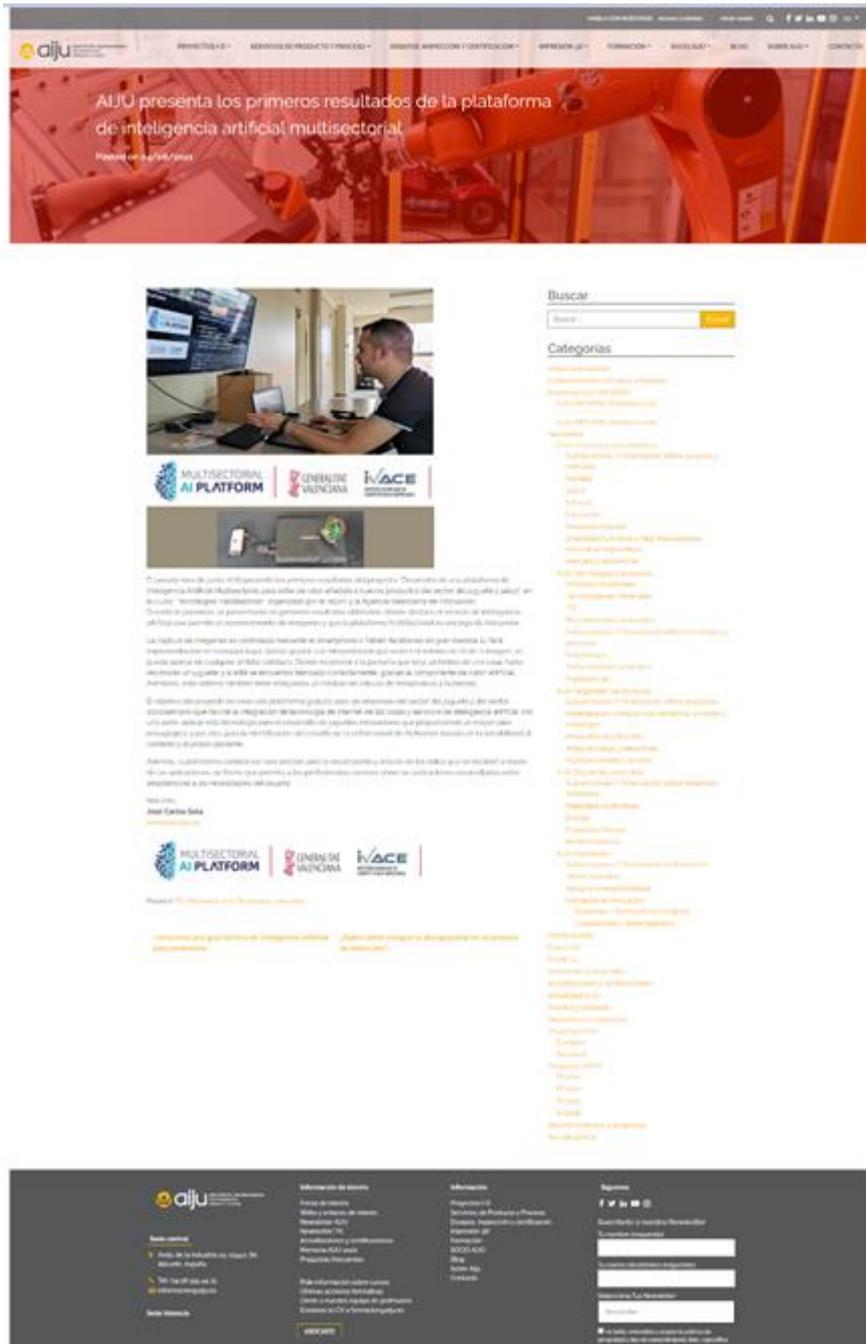


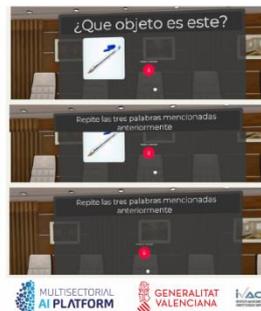
Ilustración 54 - Noticia del mes de agosto en la Web de AIJU

- En noviembre, dónde se presentó el Proyecto en el Congreso de Ciudades Inteligentes de Alcoy: <https://www.ajju.es/2021/11/08/ciudades-inteligentes/>

The screenshot shows a news article on the AJJU website. The article title is "Congreso Ciudades Inteligentes en Alcoy". The main image shows a group of people on a stage during the event. The article text discusses the presentation of the "Proyecto MULTISECTORIAL de AI PLATFORM" and the "Proyecto MULTISECTORIAL de AI PLATFORM" in Alcoy. It mentions the presence of the Valencian Government and the Valencian Chamber of Commerce and Industry (IVACE). The article also highlights the importance of AI in the future of business and the role of AIJU in promoting AI in the Valencian region. The article is dated November 8, 2021.

Ilustración 55 - Noticia del mes de noviembre en la Web de AIJU

- Al finalizar el Proyecto: <https://www.aju.es/2021/12/02/monitorizacion-de-datos/>



Finalizará el Proyecto "Desarrollo de una plataforma de Inteligencia Artificial Multisectorial para el análisis de datos de nuevos productos del sector del juguete y del sector salud". AIJU se encuentra en plena fase de Monitorización de los datos donde se está recopilando información, para transformarla y así comprobar la veracidad de los datos, y si estos pueden ser útiles para posteriormente elaborar informes que permitan generar conocimiento mediante la visualización de los datos con el fin de ayudar a las empresas jugueteras a mejorar las producciones de mañana y al sector sanitario a realizar diagnósticos fiables y precisos que permitan detectar una enfermedad de forma temprana.

Para ello, la plataforma desarrollada durante el Proyecto, recoge una serie de servicios de Inteligencia Artificial, que permite, además de recopilar y ordenarse con los datos, monitorizar estos datos para extraerlos de ellos, logrando así un mejor conocimiento de las necesidades de los usuarios.

La plataforma cuenta, por un lado, con servicios de IA como reconocimiento de texto, reconocimiento e interpretación de imágenes y análisis de sentimientos, además de la monitorización y visualización de los datos. Y por otro, servicios de IA dirigidos a realizar el cribado inicial en pacientes con Alzheimer para establecer el estadio de la enfermedad en el que se encuentra el paciente para así plantearle la sesión terapéutica específica.

Por tanto gracias a estos servicios de IA, en las próximas semanas se utilizarán los demostradores conectados con dicha plataforma, con el fin de probar la fiabilidad de toda la arquitectura desarrollada y poder ponerla al servicio de las empresas asociadas a final de presente año.

Más info: [Rocio Zaragoza - rociogonzalez@aju.es](mailto:Rocio.Zaragoza@aju.es)

José Carlos Solís - jcsolis@aju.es

Posada de Salud, TIC, P. Juicio, Educación, AJU (salud) y consumidores, Necesidades AJU (Tecnologías y procesos), Proyectos IMCE.

Factores de seguridad de productos infantiles más valorados por los consumidores. Las empresas siguen apostando por la marca Seguridad. Contribución/Calidad/Comprobada de AJU.

Buscar

Buscar

Categorías

Wallas - Wallpapers
Categorías de productos - Wallpapers
Bases de AJU INFORMAR
AJU INFORMAR - Noticias de AJU
AJU INFORMAR - Noticias de AJU

Categorías

Wallas - Wallpapers
Categorías de productos - Wallpapers
Bases de AJU INFORMAR
AJU INFORMAR - Noticias de AJU
AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU

AJU INFORMAR - Noticias de AJU



Ilustración 56 - Noticia Final del Proyecto

❖ Boletín AIJU Informa:

AIJU dispone de un boletín de noticias bi-mensual en el que se publican las novedades en materia informativa, avances de los proyectos y otras actividades relacionadas.

En el boletín 125 de marzo – abril de 2021, en la página 12, se hacía eco del inicio del Proyecto:

 **aiju** INFORMA

➤ **AIJU desarrollará una plataforma de inteligencia artificial multisectorial para dotar de valor añadido a nuevos productos**



AIJU prosigue con su línea de investigación e innovación en el sector del juguete y del tratamiento terapéutico inteligente y, a partir del presente año, pretende incluir nuevos servicios de Inteligencia Artificial (IA) que faciliten innovar a las empresas de ambos sectores.

El proyecto, denominado "Desarrollo de una plataforma de Inteligencia Artificial Multisectorial para dotar de valor añadido a nuevos productos del sector del juguete y salud" tiene como objetivo crear una plataforma gratuita para las empresas del sector del juguete y del sector sociosanitario que facilite la integración de tecnología de internet de las cosas y servicios de inteligencia artificial.

Por una parte, se pretende aplicar esta tecnología para el desarrollo de juguetes innovadores que proporcionen un mayor valor pedagógico y, por otra, identificar el estadio de la enfermedad de Alzheimer basado en la sensibilidad al contexto y al propio paciente.

Además, la plataforma contará con una sección para la visualización y análisis de los datos que se recaben a través de las aplicaciones, de forma que permita a los profesionales conocer cómo las aplicaciones desarrolladas están adaptándose a las necesidades del usuario.

En esta línea, AIJU cuenta con una dilatada experiencia de innovación en ambos sectores, con el objetivo de desarrollar nuevos productos que faciliten la vida de las personas, adaptándose a sus necesidades, aprendiendo mientras se juega y realizando acciones terapéuticas que ayuden a los expertos en el diagnóstico precoz de posibles patologías.

Más info: **Rocío Zaragoza** - rociozaragoza@aiju.es
Jose Carlos Sola - josesola@aiju.es

Ilustración 57 - Noticia del Inicio del Proyecto en el Boletín AIJU Informa nº 125

Asimismo, también se publicaba el boletín en inglés para alcanzar a un público internacional:

AIJU to develop a multi-sector artificial intelligence platform to add value to new products



AIJU continues to research and innovate in the toy and intelligent therapeutic treatment sectors. Starting this year, it plans to introduce new Artificial Intelligence (AI) services that will help companies in both industries to innovate.

The project, known as "Development of a Multisectorial Artificial Intelligence platform to add value to new products in the toy and health sector", aims to create a free platform to help companies operating in those industries integrate Internet of Things technology and artificial intelligence services into their business.

The aim is to apply this technology to the development of innovative toys that provide greater pedagogical value, while also identifying the stage of Alzheimer's disease based on sensitivity to the context and the patient him or herself.

The platform will also feature a section for viewing and analysing the data collected through the apps, thus allowing the professionals to gauge how well their developments adapt to the user's needs.

AIJU has extensive experience in innovating in both sectors and in developing new products that make people's lives easier, by adapting to their needs, learning while playing and carrying out therapeutic actions that help experts in the early diagnosis of possible pathologies.



More info: Rocío Zaragoza - rociozaragoza@aiju.es
Jose Carlos Sola - josesola@aiju.es

Ilustración 58 - Noticia del Inicio del Proyecto en Inglés, Boletín TIC. Página 4

En el boletín 126 de mayo – junio de 2021, en la página 12, se publicaba la noticia de la presentación de los primeros resultados:

AIJU presenta los primeros resultados de la plataforma de inteligencia artificial multisectorial

El pasado mes de junio, AIJU presentó los primeros resultados del proyecto: "Desarrollo de una plataforma de Inteligencia Artificial Multisectorial para dotar de valor añadido a nuevos productos del sector del juguete y salud", en el curso "Tecnologías Habilitadoras", organizado por el REDIT y la Agencia Valenciana de Innovación.

Durante la ponencia, se presentaron los primeros resultados obtenidos, donde destaca el servicio de inteligencia artificial que permite el reconocimiento de imágenes y que la plataforma MultiSectorial se encarga de interpretar.

La captura de imágenes es controlada mediante el smartphone o Tablet, facilitando en gran medida su fácil implementación en cualquier lugar, donde gracias a la interpretación que realiza el sistema de IA de la imagen, se puede aplicar en cualquier ámbito cotidiano. Desde reconocer a la persona que toca un timbre de una casa, hasta reconocer un juguete, y si está se encuentra fabricado correctamente, gracias al componente de visión artificial. Asimismo, este sistema también tiene integrados un módulo de cálculo de temperatura y humedad.



El objetivo del proyecto es crear una plataforma gratuita para las empresas del sector del juguete y del sector sociosanitario que facilite la integración de tecnología de internet de las cosas y servicios de inteligencia artificial. Por una parte, aplicar esta tecnología para el desarrollo de juguetes innovadores que proporcionen un mayor valor pedagógico, y por otra, para la identificación del estadio de la enfermedad de Alzheimer basado en la sensibilidad al contexto y al propio paciente.

Además, la plataforma contará con una sección para la visualización y análisis de los datos que se recaban a través de las aplicaciones, de forma que permita a los profesionales conocer cómo las aplicaciones desarrolladas están adaptándose a las necesidades del usuario.



Más info:
José Carlos Sola
josesola@aiju.es

Una vez más, el boletín se publicaba en inglés:

AIJU presents the first results of the multi-sectorial artificial intelligence platform

In June, AIJU presented the first results of the project "Development of a Multisectorial Artificial Intelligence platform to add value to new products in the toy and health sector", as part of the "Enabling Technologies" course organised by REDIT and the Valencian Innovation Agency.

The first outcomes were presented during the event, most notably the artificial intelligence service that allows for the recognition of images which the Multi-Sector platform will then interpret.

Image capture is controlled by smartphone or tablet, making it easy to implement anywhere. Essentially, the AI system interprets the image it sees, allowing for numerous everyday applications. The artificial optic can do many things, from recognising the person ringing on your doorbell, to scanning a toy and ensuring that it has no manufacturing defects. The system also features an integrated temperature and humidity calculation module.

The project seeks to create a free platform for companies operating in the toy and healthcare sectors to facilitate the integration of

Internet of Things technology and artificial intelligence services. It also aims to make this technology part of the process of developing innovative toys that provide greater pedagogical value, while also identifying the stage of Alzheimer's disease among patients based on sensitivity to the context and the patient him or herself.

The platform will also include a section for viewing and analysing the data collected through the apps, thus allowing the professionals to gauge how well their developments adapt to the user's needs.



More info:
José Carlos Sola
josesola@aiju.es

Ilustración 60 - Proyecto en Inglés, Boletín TIC. Página 8

En el boletín 127 de septiembre – octubre de 2021, en la página 18, se informaba sobre que los técnicos ya estaban monitorizando datos dentro de la Plataforma Multisectorial:

AIJU en plena monitorización de datos dentro del proyecto multisectorial AI PLATFORM

En el contexto del Proyecto "Desarrollo de una plataforma de Inteligencia Artificial Multisectorial para dotar de valor añadido a nuevos productos del sector del juguete y del sector salud", AIJU se encuentra en plena fase de Monitorización de los datos donde se está recopilando información, para transformarla y así comprobar la veracidad de los datos, y si éstos pueden ser útiles para posteriormente elaborar informes que permitan generar conocimiento mediante la visualización de los datos con el fin de ayudar a las empresas jugueteras a personalizar los productos del mañana y al sector sanitario a realizar diagnósticos fiables y precoces que permitan detectar una enfermedad de forma temprana.

Para ello, la plataforma desarrollada durante el Proyecto, recoge una serie de servicios de inteligencia artificial, que permite, además de recopilar y entrenarse con los datos, monitorizar estos datos para extraer valor de ellos, logrando así un mejor conocimiento de las necesidades de los usuarios.



La plataforma cuenta, por un lado, con servicios de IA como reconocimiento de texto, reconocimiento e interpretación de imágenes y análisis de sentimiento, además de la monitorización y visualización de los datos. Y por otro, servicios de IA dirigidos a realizar el cribado inicial en pacientes con Alzheimer para establecer el estadio de la enfermedad en el que se encuentra el paciente para así pautarle la sesión terapéutica específica.

Por tanto, gracias a estos servicios de IA, en las próximas semanas se ultimarán los demostradores conectados con dicha plataforma, con el fin de testear la trazabilidad de toda la arquitectura desarrollada y poder ponerla al servicio de las empresas asociadas a final del presente año.

Más info: Rocío Zaragoza - rociozaragoza@aiju.es
Jose Carlos Sola - josesola@aiju.es

Ilustración 61 - Proyecto en el Boletín AIJU Informa nº 127

Por último, en el boletín 128 de noviembre – diciembre de 2021, en la página 19, se informaba sobre la finalización del proyecto y del testeo con los usuarios:

▶ AIJU testa con usuarios los sistemas de inteligencia artificial para conocer el estado basal de demencia y el estado emocional de los niños

En el contexto del Proyecto MULTISECTORIAL AI PLATFORM, financiado por IVACE, AIJU se encuentra en la última fase del Proyecto, dónde se esta evaluando la trazabilidad de toda la arquitectura desarrollada con usuarios reales, tanto con niños como personas de edad avanzada.

El objetivo es conocer de primera mano las experiencias de éste público tan diverso y cómo van asimilando los contenidos digitales llevados a cabo. Debido al juego y a sistemas no intrusivos, la inteligencia artificial, gracias al servicio de Análisis de Sentimiento del público infantil y del estado cognitivo de las personas mayores, va interactuando con los usuarios y va realizando diferentes preguntas de cómo se encuentra el usuario, y en base a las respuestas que éste proporciona, la inteligencia artificial realiza un análisis del estado emocional y cognitivo, y al terminar la sesión de juego muestra los resultados calculados.

De esta forma, padres, profesores y personal sanitario, puede ver la evolución emocional de los usuarios e intentar solucionar posibles problemas desde el primer momento.




Cabe recordar, que el objetivo del proyecto es crear una plataforma gratuita para las empresas del sector del juguete y del sector sociosanitario que facilite la integración de tecnología de internet de las cosas y servicios de inteligencia artificial. Por una parte, aplicar esta tecnología para el desarrollo de juguetes innovadores que proporcionen un mayor valor pedagógico, y por otra, para la identificación del estadio de la enfermedad de Alzheimer basado en la sensibilidad al contexto y al propio paciente.

Más info: [Rocio Zaragoza - rociozaragoza@aiju.es](mailto:rociozaragoza@aiju.es)
[Jose Carlos Sola - josesola@aiju.es](mailto:josesola@aiju.es)


**GENERALITAT
VALENCIANA**


IVACE
INSTITUTO VALENCIANO DE
COMPETITIVIDAD EMPRESARIAL


UNIÓN EUROPEA
Fondo Europeo de
Desarrollo Regional

Proyecto cofinanciado por los fondos FEDER,
dentro del Programa Operativo FEDER
de la Comunitat Valenciana 2014-2020.

19

Ilustración 62 - Noticia del Final del Proyecto en el Boletín AIJU Informa nº 128

Del boletín de AIJU se realizan unas 160 copias impresas, dónde son enviadas a diferentes instituciones, ayuntamientos y expuestas en las salas de visita de AIJU.

En formato electrónico, se realizan unos 10.501 envíos, dónde en la siguiente tabla se puede comprobar el desglose de suscripciones al Boletín:

Boletín y newsletter electrónica	Comunidad Valenciana		Resto de España		Se envía de forma impresa
	Nº empresas	Nº de email de contactos	Nº empresas	Nº de email de contactos	
Se envía en formato digital					
Socias	226	1279	144	787	160
Clientes (actuales y antiguos)	993	2375	1324	3373	

Ilustración 63 - Número total de Suscriptores al Boletín de AIJU

❖ Redes sociales: Facebook, Twitter, LinkedIn:

AIJU tiene distintas redes sociales que han divulgado viralmente el proyecto y las acciones que se han realizado en su representación. Algunas de las entradas realizadas son las indicadas a continuación.

- Facebook:
 - Publicación del Inicio del Proyecto.



Ilustración 64 - Publicación en Facebook

<https://www.facebook.com/InstitutoTecnologicoProductoInfantilyOcio/posts/3985895768191238>

- Publicación durante del Proyecto.

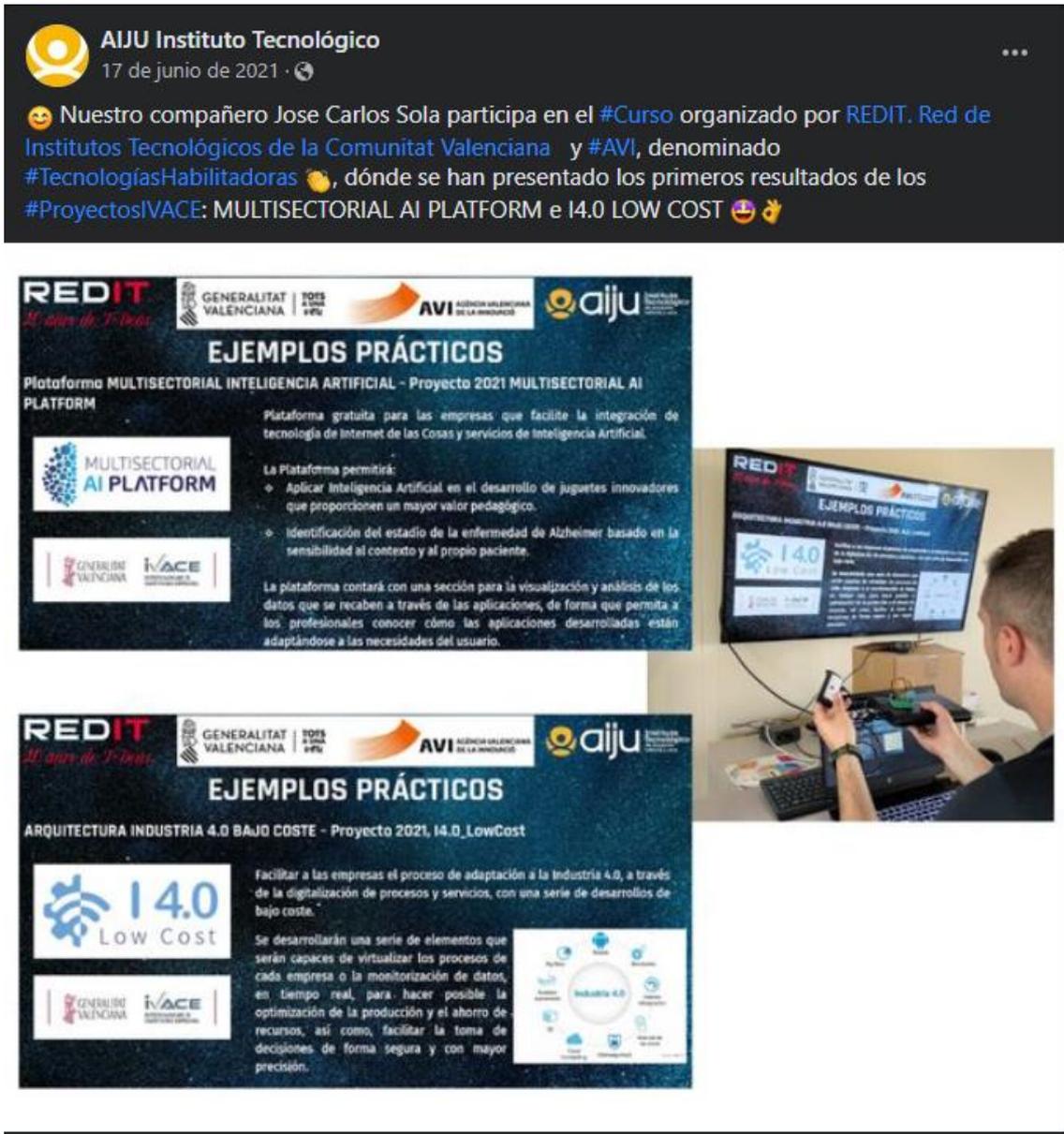


Ilustración 65 - Publicación en Facebook

<https://www.facebook.com/InstitutoTecnologicoProductoInfantilyOcio/posts/4069287196518761>

- Publicación del final del Proyecto.



Ilustración 66 - Publicación en Facebook

<https://www.facebook.com/InstitutoTecnologicoProductoInfantilyOcio/posts/4609590615821747>

- Publicación del Inicio del Proyecto.



@AIJU_Tecnología
@AIJU_Tecnologi

...

◆ En #AIJU seguimos investigando e innovando en el sector del juguete. Conoce el #Proyecto "Desarrollo de una #plataforma de #InteligenciaArtificial Multisectorial para dotar de valor añadido a nuevos #productos del sector del #juguete y #salud"

ow.ly/Fgk250ESbUI



4:01 p. m. · 23 may. 2021 · Hootsuite Inc.

Ilustración 67 - Publicación en Twitter

https://twitter.com/aiju_tecnologi/status/1396466230517813249?lang=es

➤ LinkedIn:

- Publicación de la difusión de los primeros resultados en el curso “Tecnologías Habilitadoras”, organizado por el REDIT y la Agencia Valenciana de Innovación:



Aiju Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio
3.154 seguidores
8 meses •

◆ #Curso #TecnologíasHabilitadoras

Organizado por **REDIT-Red de Institutos Tecnológicos de la Comunitat Valenciana** y **Agència Valenciana de la Innovació (AVI)**.

En el cual ha participado nuestro compañero **Jose Carlos Sola Verdú** y dónde se han presentado los primeros resultados de los **#ProyectosIVACE**:

- MULTISECTORIAL AI PLATFORM
- I4.0 LOW COST

EJEMPLOS PRÁCTICOS
Plataforma MULTISECTORIAL INTELIGENCIA ARTIFICIAL - Proyecto 2021 MULTISECTORIAL AI PLATFORM

Plataforma gratuita para las empresas que facilite la integración de tecnología de Internet de las Cosas y servicios de Inteligencia Artificial.

La Plataforma permitirá:

- Aumentar Inteligencia Artificial en el desarrollo de Juguetes Innovadores que proporcionen un mayor valor pedagógico.
- Identificación del estado de la enfermedad de Alzheimer basado en la sensibilidad al contexto y al propio paciente.

La plataforma contará con una sección para la visualización y análisis de los datos que se reciben a través de las aplicaciones, de forma que permita a los profesionales conocer cómo las aplicaciones desarrolladas están adaptándose a las necesidades del usuario.

ARQUITECTURA INDUSTRIAL 4.0 BAJO COSTE - Proyecto 2021, I4.0_LowCost

Facilitar a las empresas el proceso de adaptación a la Industria 4.0, a través de la digitalización de procesos y servicios, con una serie de desarrollos de bajo coste.

Se desarrollarán una serie de elementos que serán capaces de virtualizar los procesos de cada empresa a la monitorización de datos, en tiempo real, para hacer posible la optimización de la producción y el ahorro de recursos, así como, facilitar la toma de decisiones de forma segura y con mayor precisión.

Ilustración 68 - Publicación en LinkedIn

https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:6811264261982064640/?updateEntityUrn=urn%3Ali%3Afs_feedUpdate%3A%28V2%2Curn%3Ali%3Aactivity%3A6811264261982064640%29

- Publicación de la difusión del Proyecto en el Congreso de Ciudades Inteligentes de Alcoy:



Ilustración 69 - Publicación en LinkedIn

https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:6857246259443441664/?updateEntityUrn=urn%3Ali%3Afs_feedUpdate%3A%28V2%2Curn%3Ali%3Aactivity%3A6857246259443441664%29

- Publicación del Final del Proyecto:



Aiju Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio
3.154 seguidores
2 meses • 🌐

◆ #Proyecto Multisectorial #AIPLATFORM.

Contribuye personalizando los #productos en las #empresas #jugueteras 🧸 y ayuda a hacer #diagnósticos fiables y precoces detectando #enfermedades a tiempo en el sector #sanitario 🤖🏥.

<https://lnkd.in/gfZg9zqc>

¿Que objeto es este?

Repito las tres palabras mencionadas anteriormente

MULTISECTORIAL AI PLATFORM GENERALITAT VALENCIANA iVACE

AIJU en plena monitorización de datos dentro del proyecto multisectorial AI PLATFORM - AIJU

Ilustración 70 - Publicación en LinkedIn

https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:6876796999061123072/?updateEntityUrn=urn%3Ali%3Afs_feedUpdate%3A%28V2%2Curn%3Ali%3Aactivity%3A6876796999061123072%29

Las cuentas de Facebook, Twitter y LinkedIn de AIJU han tenido como objetivo principal durante 2021 llegar a un público objetivo específico, y aumentar la masa crítica de seguidores, puesto que son relativamente nuevas en la organización. Otras redes disponibles son Instagram y Youtube.

Durante el ejercicio 2021:

- El Facebook de AIJU ha cerrado el año con 3.346 usuarios.
- El Twitter de AIJU ha cerrado el año con 1.739 seguidores.
- El LinkedIn de AIJU tenía en diciembre de 2021 3.106 seguidores.
- Instagram contaba a finales de 2021 con 1.011 seguidores.
- Y YouTube cuenta con 328 suscripciones.

9.3 Medios digitales externos

El proyecto MULTISECTORIAL AI PLATFORM también ha sido publicado en diversos medios de comunicación, como:

- Agencia EFE: <https://www.efe.com/efe/espana/economia/escenarios-digitales-para-muñecas-o-puzzles-que-cobran-vida-ia-jugar/10003-4692363>

The image shows a screenshot of a news article from the EFE agency. The article is titled "Escenarios digitales para muñecas o puzzles que cobran vida: IA para jugar" and is dated December 7, 2021. The article features a photograph of José Carlos Sola, a man wearing a face mask, interacting with a child's toy that has a tablet screen attached to it. The article is categorized under "Economía" and "JUGUETES INNOVACIÓN".

EFE: Agencia EFE

Buscar 🔍 Web cor

EFE Noticias ▾ EFE Salud EFE Verde Efeminista EFE Escuela EFE Verifica EFE Agro EuroEFE

Edición España ▶ Economía

JUGUETES INNOVACIÓN

Escenarios digitales para muñecas o puzzles que cobran vida: IA para jugar

EFE | Valencia | 7 dic. 2021

José Carlos Sola, responsable del proyecto multisectorial AI Platform del Instituto Tecnológico de Productos Infantiles y Ocio (AIJU), presentando la aplicación para las que empresas jugueteras accedan a recursos para integrar la Inteligencia Artificial en sus productos.EFE/Morell

Ilustración 71 - Publicación Agencia EFE

- Cope: https://www.cope.es/actualidad/economia/noticias/escenarios-digitales-para-muecas-puzzles-que-cobran-vida-para-jugar-20211207_1662682



The screenshot shows a news article on the Cope website. At the top, there is a navigation bar with a search box, a 'Buscar' button, and a 'COPE' logo. To the right, there are buttons for 'Newsletters' and 'Regístrate'. Below the navigation bar, the article title is 'Escenarios digitales para muñecas o puzzles que cobran vida: IA para jugar'. The article is categorized under 'Economía' and 'JUGUETES INNOVACIÓN'. The main text discusses the use of AI in games and puzzles. There are social media sharing icons for Twitter, Facebook, WhatsApp, and Telegram. The article is attributed to 'Agencia EFE' and has a reading time of 3 minutes. A small image of a person holding a laptop is visible on the right side of the article.

Ilustración 72 - Publicación en Cope.es

- La Vanguardia:
<https://www.lavanguardia.com/vida/20211207/7913172/escenarios-digitales-munecas-puzzles-cobran-vida-ia-jugar.html>

LA VANGUARDIA

JUGUETES INNOVACIÓN

Escenarios digitales para muñecas o puzzles que cobran vida: IA para jugar

• Valencia, 7 dic (EFE).- La creación de escenarios digitales para situar a las muñecas en tiendas, campos o casas, o la posibilidad de animar las imágenes que aparecen al resolver un puzzle o un rompecabezas son solo algunas de las posibilidades que ofrece la incorporación de la inteligencia artificial al juego y que explora el Instituto Tecnológico del Juguete, AIJU.

AGENCIAS

07/12/2021 10:00 | Actualizado a 07/12/2021 10:25

Valencia, 7 dic (EFE).- La creación de escenarios digitales para situar a las muñecas en tiendas, campos o casas, o la posibilidad de animar las imágenes que aparecen al resolver un puzzle o un rompecabezas son solo algunas de las posibilidades que ofrece la incorporación de la inteligencia artificial al juego y que explora el Instituto Tecnológico del Juguete, AIJU.

Este centro tecnológico, que forma parte de la Red de Institutos Tecnológicos de la Comunitat Valenciana (Redit) está desarrollando el proyecto Multisectorial AI Platform, que pretende poner a disposición de las empresas bibliotecas de recursos digitales para poder convertir juegos de mesa, muñecos, cocinas para niños o incluso triciclos en juguetes inteligentes.



Ilustración 73 - Publicación en La Vanguardia

- Ib3 Notícies: <https://ib3.org/la-intel·ligencia-artificial-esborra-la-frontera-entre-les-joguines-fisiques-i-les-virtuals>

Ciència i tecnologia

La intel·ligència artificial esborra la frontera entre les joguines físiques i les virtuals

Les noves tecnologies poden aportar informació sobre l'estat d'ànim dels nens mitjançant l'anàlisi de sentiments i crear escenaris virtuals on s'integren les joguines de tota la vida

comparteix



09/12/2021 10:49h

Redacció

@ib3noticies

"N'hi ha prou amb agafar una joguina física, escanejar-la amb el teu telèfon o la tauleta, i ja pots jugar amb ella de manera interactiva", explica José Carlos Sola, de l'Institut Tecnològic de la Joguina. El punt de partida son sempre

Cercador | a IB3 notícies

darrer BUTLLETÍ ràdio Informatiu edició MIGDIA edició VESPRE

El temps

Esports

2 ANYS DE PANDEMIJA

Emissió en Directe



Ilustración 74 - Publicación en Ib3 Notícies

- Twitter de Redit:
https://twitter.com/Redit_es/status/1468878442989031431

← Tweet



Redit
@Redit_es



.@EFE_CValenciana: ● Escenarios digitales para muñecas o puzzles que cobran vida: inteligencia artificial para jugar 🧸 💻 📱 🎁

 @martarojo_
P. Morell

#juguetes #innovación @AIJU_Tecnologi
@josecarlossola @Redit_es



efe.com

Escenarios digitales para muñecas o puzzles que cobran vid...
La creación de escenarios digitales para situar a las muñecas en tiendas, campos o casas, o la posibilidad de animar las ...

10:41 a. m. · 9 dic. 2021 · Hootsuite Inc.

Ilustración 75 - Publicación en Twitter de REDIT

- Twitter de Agencia EFE:
https://twitter.com/EFE_CValenciana/status/1468155813231566848

← **Tweet**



EFE C. Valenciana
@EFE_CValenciana



Escenarios digitales para muñecas o puzzles que cobran vida: inteligencia artificial para jugar 🧸 📺 📱
🎁

 **@martarojo_**
P.Morell

#juguetes #innovación @AIJU_Tecnologi
@josecarlossola @Redit_es



efe.com

Escenarios digitales para muñecas o puzzles que cobran vid...
La creación de escenarios digitales para situar a las muñecas
en tiendas, campos o casas, o la posibilidad de animar las ...

10:49 a. m. · 7 dic. 2021 · TweetDeck

Ilustración 76 - Publicado en Twitter de Agencia EFE

Además, el proyecto MULTISECTORIAL AI PLATFORM también se ha difundido a través de Congresos y Cursos:

- Congreso de Ciudades Inteligentes de Alcoy, celebrado el 20 y 21 de octubre, y organizado por la **Consellería de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital**, a través de **Distrito Digital Comunidad Valenciana** colabora con el **Ayuntamiento de Alcoy** y el **Campus de Alcoy de la Universidad Politécnica de Valencia**: <https://ciudadesinteligentes.congresosalcoi.es/>

Jueves 21 de octubre – tarde

Ponencias del jueves día 21 de Octubre por la tarde de exalumnos de Universidad Politécnica de Valencia – Campus de Alcoy explicaran su actividad profesional en todo tipo de empresas y tecnologías relacionadas con la temática del congreso.

Sesiones dirigidas a alumnos de la Universidad Politécnica de Valencia, alumnos y padres de últimos cursos de secundaria y bachiller.

Hora	Programación
16:00 – 16:20	'Oportunidades del comercio GLOCAL. Hemos cambiado'. Pau Orts . Gestión & Desarrollo de negocios y experto en Transformación Digital.
16:20 – 16:40	'Procesamiento y análisis de datos masivos en el mundo actual' Ernesto Reig . Senior Engineer en Elastic.
16:40 – 17:00	'Lidiando con los problemas de ciberseguridad presentes en las ciudades inteligentes' Josep Albors . Responsable de investigación y concienciación de ESET España.
17:00 – 17:20	'Smart Toys, aplicación de la Inteligencia Artificial en Juguetes' José Carlos Sola . Project manager en AIJU.
17:20 – 17:40	'Emprender sin saber emprender. La importancia de saber competir'. Fernando Raduan Llopis . Founder & CEO Radoo. Director programación Activa Link.
17:40 – 18:00	'Análisis de viabilidad y diseño de propuesta del Campus de Alcoy de la Universitat Politécnica de València como Smart Campus' Ainoa Mataix Domínguez . Graduada en Administración y Dirección de Empresas.

Ilustración 77 - Ponente Jose Carlos Sola, técnico de AIJU



Ilustración 78 - Presentando la Plataforma durante el Congreso



Ilustración 79 - Presentando la Plataforma durante el Congreso

- Curso organizado por REDIT y la Agencia Valenciana de Innovación, denominado "Tecnologías Habilitadoras":

<https://www.redit.es/tecnologias-habilitadoras/>

Tecnologías habilitadoras: las tecnologías que marcarán la nueva economía

17 DE JUNIO DE 2021

¿CÓMO MEJORA LA COMPETITIVIDAD DE MI EMPRESA CON LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LA COMPUTACIÓN?

09:30	Impulso a nivel organizacional hacia la Transformación Digital y la Inteligencia Artificial Raúl Hussein Galindo (ITI) Joaquín Castiella (LexaGo)
10:30	Rentabilizar la captura y análisis de datos (caso de los sectores metalmecánico y mueble) José Luis Sánchez (AIDIMME) Gabriel Modia (AIDIMME)
11:30	Descanso
11:40	Aplicaciones prácticas de la inteligencia artificial en el desarrollo de producto José Carlos Sola (AIJU)
12:10	Biología computacional y revolución ómica: tratamiento avanzado de datos César Asensio (AINIA)
12:40	Fin sesión

Organizado por **REDIT** 20 años de 30 años
Financiado por GENERALITAT VALENCIANA, TOTS A UNA VEU, AVI AGÈNCIA VALENCIANA DE LA INNOVACIÓ, aiju Instituto Tecnológico de producto infantil y ocio, igit, redit.es

Ilustración 80 - Cartel del Curso "Tecnologías Habilitadoras"

REDIT 20 años de 30 años

GENERALITAT VALENCIANA | TOTS A UNA VEU

AVI AGÈNCIA VALENCIANA DE LA INNOVACIÓ

aiju Instituto Tecnológico de producto infantil y ocio

EJEMPLOS PRÁCTICOS

Plataforma MULTISECTORIAL INTELIGENCIA ARTIFICIAL - Proyecto 2021 MULTISECTORIAL AI PLATFORM

Plataforma gratuita para las empresas que facilite la integración de tecnología de Internet de las Cosas y servicios de Inteligencia Artificial.

La Plataforma permitirá:

- ❖ Aplicar Inteligencia Artificial en el desarrollo de juguetes innovadores que proporcionen un mayor valor pedagógico.
- ❖ Identificación del estadio de la enfermedad de Alzheimer basado en la sensibilidad al contexto y al propio paciente.

La plataforma contará con una sección para la visualización y análisis de los datos que se recaben a través de las aplicaciones, de forma que permita a los profesionales conocer cómo las aplicaciones desarrolladas están adaptándose a las necesidades del usuario.

MULTISECTORIAL AI PLATFORM

GENERALITAT VALENCIANA | IVACE INSTITUTO VALENCIANO DE COMPETITIVIDAD EMPRESARIAL

Ilustración 81 - Una de las diapositivas con la información del Proyecto



Ilustración 82 - Imágenes durante la Presentación