

Nuevo éxito de la Guía de Juegos y Juguetes AIJU 2004-05

A mediados del mes de diciembre podemos decir ya que la Guía 2004-05 ha sido todo un éxito pues en menos de un mes se han agotado literalmente los 300.000 ejemplares publicados en papel. Este año las peticiones han sido todavía más tempranas, más frecuentes, y procedentes de más lugares distintos de la geografía española. Además, en esta edición se ha cambiado el formato y ha sido valorado positivamente tanto por los usuarios como por las empresas participantes.

Han contribuido en su distribución la Asociación Española de Pediatría, la Asociación Mundial de Educadores Infantiles, ayuntamientos, entidades de consumo (OMICS, agencias regionales de consumo, etc.), comercios especializados, colegios y ludotecas de toda España y otras entidades de interés lúdico y cultural.

Además, la Guía AIJU sigue teniendo, en su 14ª edición, una repercusión importante en los medios de comunicación. A principios de noviembre se inició el plan de difusión de esta Guía en los medios y, por el momento, se ha presentado ya (y aún queda campaña por delante) a: Canal 9, TV-1 informativos, Tele 5, Radio Televisión Italiana, Antena 3 Espejo Público, Onda Cero, Cadena COPE, El País, Magazine de La Vanguardia, El Periódico, Actividad económica, Revista de la Federación de Consumo de Euskadi, Revista Bavía, Consumer, Radio Nacional de



España, y múltiples emisoras de la Cadena Ser (Alicante, Madrid, Huelva, Zamora, Soria, Málaga, Badalona, Aranjuez, Cuenca...), etc. El próximo mes estará disponible en AIJU un dossier de prensa que recogerá todas las intervenciones realizadas.

Las consultas de esta Guía en Internet (www.guiadeljuguete.com) también siguen en claro ascenso, lo que permite afirmar que la Guía realmente se está convirtiendo en una herramienta conocida, esperada y valorada tanto por padres como por profesionales del juego y la educación.

Para más información contactar con Maite Romero (pedagogia.ibi@aiju.info) / www.guiadeljuguete.com

AIJU asesora a los profesionales del departamento de juguetes de "El Corte Inglés"



El Departamento de pedagogía de AIJU ha formado y asesorado a los más de 70 profesionales (psicólogos, pedagogos, etc.) responsables de las secciones de juguetería de "El Corte Inglés".

Estos vendedores ofrecerán a sus clientes consejo personalizado sobre juegos y juguetes en los "Puntos de Orientación de juguetes" de los 38 centros del "El Corte Inglés" de toda España.

Con este nuevo servicio, los departamentos de juguetería de estos grandes almacenes quieren proporcionar a sus clientes la garantía y la tranquilidad de acertar a la hora de elegir un juguete (edad recomendada, funcionamiento, habilidades que desarrolla...); asesoramiento sobre los juguetes más adecuados para cada edad y según las características del niño/a; orientación a centros educativos, ludotecas y asociaciones, etc.

Persona de contacto: Maria Costa (pedagogia.val@aiju.info).

AIJU participa en un proyecto para la mejora de los efectos realísticos de entornos virtuales



Las últimas mejoras en hardware gráfico y las altas prestaciones de los microprocesadores de los ordenadores han posibilitado que los juegos para PC y las herramientas de Realidad Virtual incorporen las últimas tecnologías en informática gráfica.

La informática gráfica juega cada vez más un papel clave a la hora de proporcionar a los juegos de ordenador y a los entornos de Realidad Virtual el realismo cada vez mayor exigido por los usuarios finales. La geometría, la visibilidad y la iluminación de los modelos son las áreas principales de las que depende el realismo de los modelos. El proyecto Gametools, en el que AIJU participa, pretende desarrollar nuevas herramientas que puedan incrementar drásticamente el realismo y la funcionalidad de modelos 3D en juegos de PC y en entornos de Realidad Virtual. Para ello, se desarrollarán algoritmos que puedan tratar eficientemente la geometría de los modelos, la simulación de la iluminación y el pre-procesado de la visibilidad. Las herramientas o

algoritmos a desarrollar en el proyecto podrán ser utilizados por cualquier motor gráfico 3D que utilicen las empresas.

Para llevar a cabo el proyecto Gametools, el consorcio del mismo pondrá en común todo el conocimiento generado por diferentes grupos de investigación en temas gráficos, empresas de software que trabajan con modelos 3D e institutos tecnológicos.

El proyecto Gametools está siendo coordinado por la Universidad de Girona y participan otras cinco Universidades de Austria, España, Hungría y Francia, el Instituto Tecnológico del Juguete (AIJU) y cinco empresas de Dinamarca, Austria y España.

Actualmente, se han analizado las necesidades de las empresas que trabajan en este sector y se han realizado las especificaciones de las herramientas a desarrollar de acuerdo a las necesidades detectadas y las características de los motores 3D utilizados por este tipo de empresas. A partir de ahora se procederá a desarrollar dichas herramientas, integrarlas y validarlas.

Persona de contacto: Francisco Ibáñez (ingenieria@aiju.info).

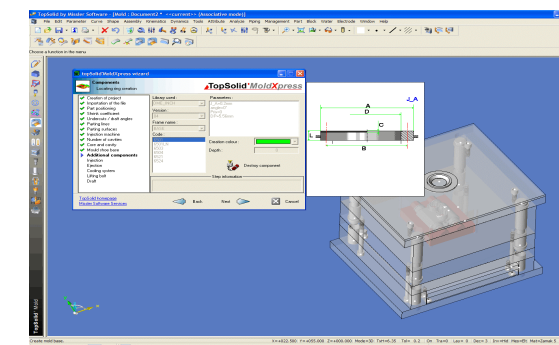
Software innovador para el diseño de moldes de inyección a través de internet

La aplicación MoldXpress fue presentada en Euromold por Missler Software (segundo proveedor de software CAD/CAM de en Francia y séptimo en el Mundo), y será lanzada oficialmente a fabricantes de moldes a principios del 2005. MoldXpress es el fruto de un proyecto coordinado por AIJU y desarrollado por Missler Software, junto con los centros tecnológicos ASCAMM e ISMO (Francia).

MoldXpress es una herramienta pensada para el diseño rápido de moldes simples de inyección de plásticos. Esta basada en el software de Missler TopSolid/TopMold al que se le ha incorporando el conocimiento desarrollado en el proyecto Kbemould. Por ello pretende ser una herramienta innovadora, guiada paso a paso y cuya utilización no está basada en la adquisición de licencias, sino en el "pago por uso" a través de Internet. El software estará instalado en un servidor remoto y será sencilla su conexión y utilización, no siendo necesarias especiales condiciones de acceso a Internet ni de hardware.

Con el nombre comercial TopSolid'MoldXpress, estará integrado en el TopSolid/Topmold permitiendo importar la geometría de la pieza. Mediante una secuencia de pasos guiados y automatizados, el sistema permitirá realizar un estudio de desmoldeabilidad de la pieza, optimizar el número

de cavidades, propondrá las líneas de partición de forma automática, crear las superficies de partición y la cavidad y punzón también de forma automatizada, así como diseñar sistemas de inyección, expulsión y refrigeración simples. También será posible obtener un plano en 2D del proyecto del molde.



Finalmente, un operador se conectará al servidor de pago por uso y validará el pedido por Internet para poder descargar del servidor el diseño del molde en 3D en el formato que elija el usuario (TopSolid, Parasolid, Step o Iges), así como los planos en 2D.

Para más información contactar con el Dpto. de Sistemas de Gestión y Proyectos (ingenieria@aiju.info).