



BRAINSTORM

Brainstorm Multimedia coordina un Proyecto Europeo para el desarrollo de juegos 3D que permitan prevenir el comportamiento antisocial de los jóvenes.

Brainstorm Multimedia, una PYME dedicada al desarrollo de gráficos 3D en tiempo real, lidera y coordina un Proyecto Europeo de Investigación que tiene por objetivo desarrollar una plataforma de juegos interactiva que permita transmitir valores para la prevención de conductas antisociales por parte de los jóvenes europeos. Esta plataforma pretende convertirse también en una herramienta de apoyo para terapeutas y profesores que tratan con jóvenes marginalizados a causa de estos comportamientos y que siguen programas específicos de reinserción.

Los videojuegos son muy populares entre la gente joven y es un medio perfecto para la transmisión y asimilación de contenidos en este segmento de la sociedad. Estos entornos de juego tridimensional con un alto grado de inmersión, permite obtener el grado de motivación necesario para que los contenidos didácticos incluidos en los mismos puedan ser asimilados con facilidad por parte de los jóvenes.

El proyecto Replay pretende obtener una plataforma de juegos interactiva compuesta por un videojuego 3D en tiempo real con contenidos de alto valor pedagógico y una plataforma interactiva (snowboard) que ofrecerá una interacción muy real con el software reproduciendo fielmente los movimientos de los usuarios sobre la tabla en el entorno virtual de juego. Se pretende, de esta forma, crear un entorno motivador con un alto nivel de jugabilidad que permita atraer a los jóvenes y mejorar la transmisión de contenidos. La conjunción de alta tecnología y contenidos de gran valor añadido es la gran innovación que aporta el proyecto Replay.



Para poder desarrollar este proyecto en un ámbito Europeo, se cuenta con la financiación de la Comisión Europea y con un consorcio multidisciplinar de empresas y entidades reconocidas en el ámbito de la investigación y desarrollo. En este sentido, Brainstorm Multimedia, además de coordinar el proyecto internacional, será el responsable del desarrollo del entorno 3D de juego, otra PYME española, InnovaTec será la responsable del desarrollo del sistema de interacción con el juego y el Instituto Tecnológico del Juguete- AIJU de la propuesta de juego y de la validación de la misma en diferentes centros. La Universidad AIA Cuza de Rumania se responsabilizará

de elegir los contenidos de alto valor pedagógico y social a incluir en el juego y la PYME inglesa WhiteLoop se encargará de la evaluación del impacto social del proyecto a nivel Europeo. El proyecto contará con tres centros que validarán el proyecto con sus jóvenes: El Centro de Día El Cerezo en España, Rotalent en Rumania y Woolwich School en Gran Bretaña.