



Fernando Alcaraz, director de operaciones de Big Bang Box, en las instalaciones del Parque Científico de la Universidad de Salamanca. ENRIQUE CARRASCAL

Entradas en una tienda y las opciones se multiplican, pero tienes dos preocupaciones: que le guste y que sea seguro. Los juguetes son la primera opción cuando un niño tiene que ir a la fiesta de cumpleaños de su compañero de clase. Sin embargo, son mucho más que un simple divertimento.

My Preschool Monsters es un proyecto transmedia que consta de una serie de animación en tres dimensiones, un videojuego educativo y un juguete inteligente. ¿Qué significa que sea inteligente? Fernando Alcaraz, director de operaciones de la empresa salmantina Big Bang Box, explica que son juguetes normales que cobran vida cuando hay cerca una tableta, un *smartphone* o un televisor Smart TV.

La iniciativa sirve para que los niños aprendan y refuercen materias a través de libros, videojuegos, aplicaciones, juguetes y series de televisión. Su peculiaridad reside, según expresa, en tener a los protagonistas fuera de las pantallas. «Dan un salto al mundo real y se crea un vínculo emocional especial entre los niños y los protagonistas de la serie», manifiesta y añade que los pequeños de la casa quieren enseñar a los monstruos lo que han aprendido en clase. Además, los cuidan en la aplicación. De esta manera aprenden a responsabilizarse de su mascota y descubrir nuevos alimentos. Por ejemplo, cuenta que el juguete reacciona a los tipos de comida y también cuando el niño lo hace bien se muestra contento y si se equivoca le anima a seguir practicando.

> SALAMANCA

Juguetes inteligentes que cuentan historias

La empresa Big Bang Box diseña un proyecto donde los niños aprenden y refuerzan materias a través de libros, videojuegos, aplicaciones y series de televisión. Por E. L.

La novedad reside, por tanto, en tener una narrativa vinculada entre distintos medios con una tecnología que todavía no se ha aplicado a la industria, apunta. «Somos los primeros donde se ha integrado de esta forma la tecnología, con lo cual evitamos correr riesgos tecnológicos, ya que es una tecnología madura y probada en otras industrias, pero somos los primeros en aplicarlo de esta forma al entretenimiento y la educación de nuestros niños», señala el fundador de Big Bang Box.

El proyecto arrancó en 2014 y terminará en 2019. La idea surgió de la asistencia a un mercado internacional de animación, donde el equipo observó distintos proyectos sobre la educación de los niños. A partir de ahí fueron dando forma a My Preschool Monsters y crearon su universo.

Para Alcaraz, su principal ventaja es que los pequeños en esta etapa escolar aprenden y repasan con-

tenidos educativos mientras se divierten. Por este motivo, el futuro se escribe creando productos de animación y videojuegos innovadores y de alcance internacional, destaca.

La serie de televisión está protagonizada por Haha y Hoho, dos simpáticos monstruos que cocinan platos deliciosos, construyen un puente en la sala de juegos, juegan al fútbol en el jardín o leen un cuento en el dormitorio. Cada día tienen una aventura nueva. Cuenta con 52 episodios de cinco minutos.

Otro de sus proyectos es Magic Veil, un largometraje 3D estereoscópico con nuevo formato interactivo. En esta película de aventuras destinada a un público familiar, el protagonista es Dean, un niño al que los animales le provocan urticaria. El único que no lo hace es el ratón de su ordenador. Durante el verano tendrá que enfundarse en la bata de veterinario y curar jaquecas

a una hidra con ocho cabezas, las pulgas a un cancerbero, la fobia a una sirena que tiene miedo al agua y la hipocondría a un ave fénix. Una aventura donde los niños se quedarán con la boca abierta.

Esta empresa salmantina también ha creado un videojuego llamado My Preschool Monsters, en el que se combinan las mecánicas de juego tradicionales con contenidos de enseñanza gamificados, con lo que el proceso de adquisición de conocimiento se produce mientras los niños juegan, según recoge la página web de la empresa. Pero no es el único. Language Challenge reta a otros jugadores a divertidas pruebas para ver quién domina mejor el idioma y quién alcanza los primeros puestos de la clasificación. Está dirigido a personas desde los seis a los 36 años.

El círculo de los videojuegos lo cierra Alice in Little Wonderland. Una madriguera donde divertirse

aprendiendo de la mano del Conejo, El Juguetero Loco, La Reina de los Chupetes y los demás habitantes. Está destinado a niños entre dos y seis años.

Caring Fingers se suma a las iniciativas diseñadas por Big Bang Box. Se trata de una aplicación móvil que sirve para seleccionar las causas de las organizaciones sin ánimo de lucro con las que el usuario se sienta más comprometido y permite donar dinero sin ningún coste. La forma de contribuir es visionando publicidad. Otra *app* para que la diversión no pare es Microsiervos Quiz, un juego de preguntas y respuestas en el que el participante puede demostrar sus conocimientos sobre tecnología, ciencia, internet. Y también los mundos de los videojuegos, libros, acertijos y muchos más.

Fernando Alcaraz tiene claro que la universidad apoya «mucho» a los emprendedores, dando todo tipo de facilidades y ayuda tanto económica como de soporte y acompañamiento. Big Bang Box, fundada en 2012, desembarcó en el Parque Científico de la Universidad de Salamanca para aprovechar unas instalaciones «únicas». Gracias a su saber hacer a escalado posiciones y ha logrado colarse en el mundo de la animación. Por ello, anima a los emprendedores para que lleguen hasta el final con su proyecto. «Si tienen un idea, muchas ganas e ilusión, el camino del emprendedor es difícil pero las recompensas que se obtienen son muy grandes», concluye.