



## **Riot Games diseña prótesis pediátricas tematizadas al estilo de League of Legend**

Cambiar el prisma a través del cual se percibe la minusvalía y hacerlo para un colectivo particularmente sensible, el de los más jóvenes. Ese era el objetivo de uno de los grupos de trabajo del último Thunderdome organizado por Riot Games, que decidió asociarse con la ONG Limbitless Solutions para desarrollar prótesis biónicas de las extremidades superiores tematizadas con los campeones de League of Legends, brazos ortopédicos altamente funcionales, pero con un precio accesible, que, además, unieran a su cometido una oportunidad para la expresión y autoafirmación.

Limbitless es una organización no gubernamental con sede en la Universidad de Central Florida (Orlando). Su cometido es el diseño y desarrollo de prótesis pediátricas de bajo coste pero alta funcionalidad. La alianza con héroes de ficción -que permite dotar de un significado altamente emotivos a los implantes- no es nueva ya que en el pasado han customizado brazos biónicos al estilo de Iron Man y Blue Man. Ahora, la alianza con League of Legends aumenta el catálogo con algunos de los campeones y temas más célebres del juego.

El proceso creativo se desarrolló en dos jornadas, con un intenso intercambio de ideas con Limbitless y un diálogo colaborativo que concluyó con la selección, diseño, ajuste y prototipado de cinco diseños que emulan la personalidad y carácter de cinco temas del universo de League of Legends: la alocada Jinx de Odisea, las aventuras de Guardianes Estelares, la famosa región de Shurima, la intrépida Illaoi y el espíritu de la naturaleza de Maokai.

La impresión 3D permitirá una producción muy ajustada en costes de estos modelos, que estarán disponibles en el catálogo de Limbitless desde enero de 2019.

El elegido como insignia o producto estrella ha sido el de Odyssey Jinx, que se ha producido ya a tamaño real, ensamblado e incluso presentado al concluir el thunderdome.

Thunderdome es una ocasión de trabajo colaborativo que dos veces al año se desarrolla en el seno de Riot Games y que permite a los trabajadores apartar durante dos días su ritmo habitual de trabajo para adentrarse en proyectos más personales y creativos. Las sesiones transcurren en dos días laborales y han producido en el pasado resultados tan heterogéneos como minijuegos de mesa, merchandising, proyectos benéficos o infinidad de objetos tematizados.

Otro de los proyectos más interesantes de este año proponía reutilizar los uniformes y merchand de antiguos empleados (que por política de empresa no

pueden donar ni reutilizar), reciclados como colchas y almohadones. Camisetas, sudaderas y otros materiales corporativos encuentran así una nueva vida. Los materiales producidos, subastados, lograron recaudar un total de 5.550 dólares, que fueron donados a Limbitless. Y los retales no utilizados se entregaron a Evrnu, una compañía especializada en el reciclado de material textil.