

## Semillero

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO (ESPOCH)

# ECUADOR ESTARÁ EN EL MUNDIAL DEL SOFTWARE

Estudiantes de la Espoch ganaron la final nacional del concurso Imagine Cup. La iniciativa competirá con otras en la final que se desarrollará en Polonia.

REDACCIÓN GUAYAQUIL

redaccion@revistalideres.ec

Un programa que facilita la enseñanza en niños con problemas auditivos fue el ganador local del concurso Imagine Cup, patrocinado por Microsoft. La iniciativa fue desarrollada por cinco alumnos de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (Espoch) quienes acudieron a la convocatoria realizada por la multinacional, en noviembre del 2009.

El proyecto participará de la final del Imagine Cup 2010 o llamado mundial del software, que se realizará en Varsovia (Polonia) del 3 al 8 de mayo. Allí participarán proyectos de 100 países.

Juan José Mena, gerente de Programas de Adopción de Microsoft Ecuador, dice que la competencia se basa en el principio de cómo la tecnología puede mejorar el nivel de vida. A la convocatoria de noviembre pasado asistieron 24 equipos de 10 universidades del Ecuador.

Mena dice que se seleccionaron cinco equipos para la final del concurso en el país. Estos proyectos estaban relacionados con sistemas de información aplicados a la producción agrícola, educación asistida por software, tecnología de inclu-



Cortesía Microsoft

**Los ganadores crearon un software para la enseñanza de niños sordos.**

sión social y redes sociales. Esta última busca promover el encuentro entre usuarios de comunidades con fines sociales.

El premio recayó en el proyecto Easy (Educación asistida por software) creado por Henry Paca, Vicente Anilema, Juan José Morales, Manuel Moreta y Francisco Pérez, alumnos de la Espoch. La premiación se desarrolló en el Hilton Colón de Guayaquil, el 3 de mayo.

Entre los incentivos del Imagine Cup está que Microsoft se encargará de financiar los gastos para la obtención de la visa, alimentación, hospedaje y otros en los que incurran los estudiantes en Polonia.

Para Paca, líder del proyecto Easy, la iniciativa surgió para solucionar problemas en la enseñanza de niños con problemas

de los alumnos sordos. "Es necesario que el profesor tenga un micrófono. El programa capta y transforma el sonido en señas. No es un sistema muy complicado de crear ni instalar", asegura Paca.

Para Pérez, las pruebas del programa se realizaron en el Instituto de Sordos de Chimborazo y en la escuela 11 de Noviembre de Riobamba. "Tuvimos que realizar un programa atractivo para los niños. Las pruebas fueron positivas".

Pérez reconoce que el resto de los proyectos participantes tuvieron un alto valor agregado y un fondo netamente social. El grupo piensa donar los derechos de su inventiva para instituciones que deseen aplicarlos con fines sociales.

Según Mena, los proyectos debían cumplir parámetros como: definición del problema y el alcance social; el diseño e innovación; la experiencia del usuario; la factibilidad de las iniciativas; la sustentación de la investigación y dominio de inglés.

Según información de Microsoft, es el octavo año en que se realiza la competencia Imagine Cup. En el evento, participan cerca de 300 000 estudiantes de más de 100 países y regiones de todo el mundo.

Para el representante de Microsoft, el concurso presenta la oportunidad para que los alumnos obtengan la experiencia profesional y transformen sus ideas en productos y soluciones reales.

Además, explica Mena, se pueden generar redes de contactos con instituciones dispuestas a colaborar en la aplicación de los proyectos. Añade que cuando ocurrió el concurso, entidades gubernamentales y no gubernamentales se interesaron en los planes presentados por los alumnos.

### El concurso

**Los ejes.** La temática de este año fue: Imaginar un mundo donde la tecnología resuelva los problemas más difíciles que enfrentamos hoy.

**La premiación.** Los ganadores de la final nacional participan por un premio de USD 25 000, además de software de Microsoft.

auditivos y tuvieron asesoría del Instituto de Sordos de Chimborazo.

El grupo decidió crear un sistema que permita transformar la voz del profesor en símbolos. Luego las imágenes se reproducen en un ordenador y los alumnos interpretan la información.

Paca explica que el sistema hace las veces de traductor, facilitando el aprendiza-