

EL CONGRESO SE DESARROLLÓ DURANTE DOS DÍAS

# La ESPOL acogió ciencia y desarrollo

Un evento en esa institución mostró desde robots y videojuegos hasta "tips" para incrementar los réditos de las empresas a través de la innovación tecnológica

Redacción Tecnología  
info@telegrafon.com.ec

DESTACADO

Ponentes locales e internacionales dieron su punto de vista en materia de innovación y desarrollo en el marco del Congreso Internacional de Transferencia y Desarrollo Tecnológico, que se llevó a cabo durante los días 6 y 7 de noviembre en la Escuela Politécnica del Litoral.

En el evento también participaron compañías privadas y públicas, que expusieron innovaciones en el campo de la información, la seguridad y el entretenimiento.

Gregory Pogue, Phd, director ejecutivo de IC2, Instituto de Innovación, Creatividad y Capital de la Universidad de Texas, en Austin, declaró que uno de los fines a los que deben apuntar las empresas, es a la protección de su propiedad intelectual. "Las compañías deben tratar de hacer valer al máximo sus procesos propios. Para esto, debe existir también una fuerte legislación del gobierno local", señaló el experto.

Pogue destacó también la necesidad de generar ingresos por regalías. "Las patentes no solo brindan a protección de la propiedad intelectual, sino que dan rédito por las ideas empleadas en otras compañías. Por ejemplo, el costo de las patentes en la Universidad de Texas puede llegar a los 140.000 dólares por un periodo de 20 años", manifestó el estadounidense.

El especialista dio también recomendaciones para que las compañías enfrenten los retos del próximo siglo. "La inversión debe ser el principal actor para un desarrollo sostenible en las empresas. Y debe ser entendido en tecnología. La innovación es la clave", enfatizó Pogue.

Por otro lado, jóvenes creativos representando a compañías locales estuvieron presentes en la cita y expusieron avances en robótica y videojuegos.

Es el caso de la empresa lojana Kradac, dedicada a dar soluciones en ingeniería y electrónica. El ingeniero Hugo Ramírez, director de Rastreo Satelital de Kradac, resaltó la im-

**Empresas dan cursos de robótica a niños desde los 6 años para generar en ellos interés por la ciencia.**

CIFRA

**140.000**

dólares valen las patentes de la Universidad de Texas, por lo que expertos recomiendan protegerlas.

portancia de generar tecnología local con miras a aplicaciones reales y sociales. "Tenemos sistemas desarrollados ya aplicados a la sociedad. Actualmente, en Quito y Ambato, trabajamos con varias empresas en rastreo digital de vehículos", sostuvo Ramírez.

El especialista manifestó también que es necesaria la adaptación de la tecnología en el concepto de "ciudades inteligentes". "Estamos en desarrollo de una 'app' que nos permita saber, por ejemplo, en qué sectores hay o no tráfico, incluso antes de salir de casa. Es decir, un sistema de movilidad inteligente. Asimismo queremos integrarlo a sistemas vehiculares de emergencia. Por ejemplo, para reducir el tiempo de respuesta de ambulancias o bomberos, para que no se retrasen por los semáforos", explicó el experto.

Ramírez apuntó finalmente a la idea de generar interés en la ciencia y tecnología desde temprana edad. "Impartimos cursos de robótica a niños desde los 7 hasta los 16 años, en los que empleamos tecnología

LEGO. Asimismo creemos que si un niño tiene un acercamiento a lo que es un sensor o se le da la posibilidad de interaccionar con programación, tendremos a un gran científico a futuro", indicó.

Otra de las empresas locales presentes fue el estudio de desarrollo de videojuegos, To Freakie Creations.

Jorge Blasio, cofundador de la compañía, presentó durante el congreso el título To Leave, un videojuego multiplataforma en el que los usuarios tendrán que escapar de una ciudad en medio de un dilema existencial.

"El título se trata de que el personaje principal llegó a un punto de su vida en el que no aguanta más todo lo que le rodea, su trabajo, sus relaciones personales y cae en estrés. Un día decide abandonarlo todo y buscar un sitio diferente con la ayuda de su puerta, la cual agarra, literalmente, y se va", explicó el desarrollador.

Blasio manifestó también que el juego fue pensado en algo con un trasfondo más complejo y de trascendencia para el usuario.

"La idea del título tiene un trasfondo metafórico. Es decir, está implícita la concepción de qué es abandonar una vieja vida. Tratamos de transmitir este sentimiento a los usuarios", apuntó.

El juego verá la luz en el segundo cuarto de 2014 para Windows, Linux y MAC.

El desarrollador explicó también que están negociando con Sony el lanzamiento del título en sus plataformas actuales (PsVita y PS3) para la misma fecha y una versión para la nueva PS4 para el año 2015.

EN LA WEB

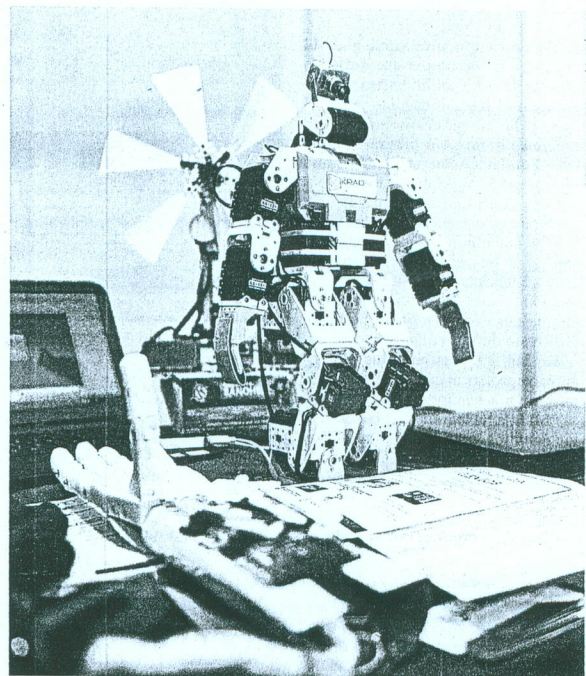


Ingrese a la sección Tecnología a través del código QR, que deberá escanear con su celular y que, al activarse, mostrará los temas de su interés

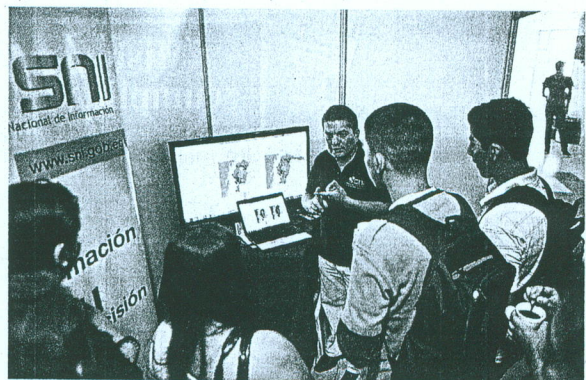
www.telegrafo.com.ec/noticias/tecnologia.html



Las charlas magistrales estuvieron a cargo de ponentes internacionales y locales



La compañía lojana Kradac mostró sus avances en ingeniería robótica aplicada en LEGOs.



Un stand del Sistema Nacional de Información (SNI) estuvo presente en la feria.

FOTOS: WILMIAN OREJANA | EL TELÉGRAFO