



VIERNES 8 DE ABRIL DEL 2016

EL COMERCIO



ECUADOR · MICROSOFT · GANADORES · TECNOLOGÍA · GUAIFAI · IMAGINE CUP

Loja triunfó con 'Brain Learn' en Imagine Cup

Redacción Tendencias (1)

Imagine Cup, el certamen que Microsoft realiza a nivel mundial, tuvo también este año su edición de Ecuador, la misma que culminó con un ganador en la primera semana de abril.

.Esta es la edición número 14 del evento, en el cual se plantea el desafío a varias comunidades de desarrolladores de las universidades del Ecuador para que puedan ejecutar proyectos tecnológicos que representen un aporte para el país y para el mundo.

Este año, las categorías en las que se podían plantear los proyectos fueron Juegos, Innovación, Habilidad y Ciudadanía Mundial.

El miércoles 30 de marzo de 2016 se llevó a cabo la final del Imagine Cup, a la cual llegaron cinco proyectos de equipos conformados por estudiantes de diferentes universidades.

El equipo Gecko, integrado por estudiantes de la Universidad Católica del Ecuador (PUCE) y la Escuela Politécnica del Ejército (Espe), presentó el proyecto Ground Forest Detector, un dispositivo que recibe información sobre el clima en tiempo real y se lo muestra a los agricultores dando advertencias a través de diferentes sistemas de alerta.

El Albatros Team, de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (Espol), presentó Sumpa, una aplicación que sirve para orientar la captura de aguas lluvias, con un filtro tecnológico que ayuda al proceso de la purificación del agua.

Another Team, de la Universidad Nacional de Loja (UNL), desarrolló BraiLearn, una aplicación móvil orientada a la enseñanza del sistema Braille para personas con deficiencia visual.

La Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (Espoch), con su equipo denominado Thunder Team, presentó Recymap, una plataforma para contribuir en el reciclaje en las ciudades, misma que consiste en un mapa con puntos de reciclaje o de acceso a materiales reciclables.

Por su parte, el Suyay Team, el equipo de la Universidad Nacional de Chimborazo (Unach), creó una plataforma web para crear un vínculo entre diversos sectores vulnerables de diferentes ciudades y varios supermercados o tiendas. Así se puede establecer una provisión de alimentos que estén a punto de expirar, para que puedan ser donados antes de que se dañen.

Microsoft conformó un jurado con 8 expertos en diferentes áreas vinculadas con la tecnología, y ellos definieron al ganador, que este año fue el equipo de la UNL.

Ecuador ya ha tenido ganadores a escala internacional del Imagine Cup, como la Espe en 2007, en Corea del Sur, o la PUCE en 2013, en Rusia.