

Cuando la innovación es parte del aprendizaje

Tras una convocatoria de la Facultad para presentar proyectos de Desarrollo de Aplicaciones e Innovación, estudiantes de las distintas carreras de Informática se propusieron trabajar con una meta precisa: la creación de prototipos destinados a beneficiar a la comunidad en diversos aspectos.

Desde la “Monitorización/Control de Sistemas de Tiempo Real y Robótica vía Internet”, pasando por la “Domótica Libre” hasta la problemática de la “Democracia digital y la accesibilidad”, son algunos de los proyectos que abordan los diferentes equipos conformados por alumnos de grado bajo la coordinación de un docente investigador.

Cada una de las propuestas presentadas durante la convocatoria realizada durante el año pasado, debía contar con el aval de una de las tres unidades de investigación con las que cuenta la Facultad de Informática: III- LIDI, LIFIA y LINTI. La misma se enmarca en una serie de estrategias tendientes a elevar el nivel académico de los alumnos durante el proceso de aprendizaje a través de trabajos experimentales junto a docentes investigadores.

Uno de los proyectos respaldado por el III-LIDI apunta a generar aplicaciones móviles multiplataforma, diferentes de las nativas, que utilicen las capacidades propias del dispositivo en el cual funcionan, como la cámara, el GPS o el acelerómetro. Mientras que otro de los proyectos desarrollará aplicaciones multirobot, con robots físicos y virtuales. El mismo estará destinado, para alumnos universitarios de Informática. Esta iniciativa intenta reducir la brecha existente entre la abstracción y la posibilidad de ver gráficamente la aplicación de los conceptos estudiados en la programación secuencial y concurrente.

Por su parte otro de los equipos de trabajo abordará el “Tratamiento de Imágenes y Visión por Computadora” con la pretensión de desarrollar un prototipo de un sistema de reconocimiento automático de vehículos. En este caso la aplicación analizará una imagen para extraer la patente del rodado, lo que permitirá, tras el reconocimiento de las letras y los números, diferentes acciones “inteligentes”.

Desde la unidad de investigación LIFIA, uno de los grupos se aboca a producir métodos y herramientas para portabilizar aplicaciones Web convencionales.



El propósito del mismo es que se visualice de forma óptima una página, tanto desde un navegador web como desde un dispositivo móvil. Otra de las propuestas tiende a construir un soporte tecnológico que pueda acunar una red social de científicos ciudadanos interesados en contribuir con tareas simples en proyectos de investigación. También las aulas recibirán el aporte de un proyecto que tiene por objetivo el desarrollo de un prototipo que brinde información contextualizada generando otra forma de interacción entre los docentes y los alumnos.

Por su parte uno de los equipos que cuenta con el aval del LINTI propone incorporar la Realidad Aumentada (RA) en libros de textos infantiles impresos, para abordar de esta manera las nuevas formas de interacción de los niños. Otra de las propuestas se aboca al estudio de la interconexión digital de objetos cotidianos con Internet. Ésta desarrollará un sistema inteligente para el riego de plantas en balcones y jardines con el aprovechamiento del agua de la lluvia.

Los prototipos serán presentados en el mes de octubre en la Expo Ciencia y Tecnología 2015. Esta muestra, abierta, estará destinada especialmente a alumnos de los últimos años del secundario que tengan intereses vinculados a la Informática. Además fue pensado como una forma de acercar a la comunidad las producciones de los alumnos durante su tramo de formación de grado.

