



GALARDONES ■ PROYECTOS FIN DE CARRERA

Informática, cuna de los nuevos Steve Jobs

Creación de videojuegos o herramientas universitarias en el móvil, proyectos de futuro de los alumnos de la Universidad

ALEJANDRO SEGALÁS

NO tienen mucha experiencia profesional, todavía no han metido de lleno el pie en el mercado laboral, pero tienen algo muy importante que muchas veces escasea: talento. Se trata de los alumnos de la Facultad de Informática de la Universidad de Salamanca, que ayer mostraron los mejores trabajos en las IV Jornadas sobre Proyectos Fin de Carrera en las Ingenierías Informáticas y su Proyección hacia la Empresa.

Los principales trabajos van desde un nuevo sistema de *software* para la construcción de juegos de estrategia en tiempo real, programas para la mejora de la elaboración de guiones cinematográficos o la creación de una aplicación de información y servicios para tecnologías Android (para móviles, tablets y demás nuevos dispositivos).

“Son proyectos muy interesantes y de gran calidad. Nuestro objetivo es que hagan proyecto de fin de carrera lo más cercano a los que puede querer una empresa”, según explicaron las coordinadoras de la jornada María Moreno y Ángeles Moreno, las mismas que recordaron que aunque se han premiado los cinco mejores dentro de un total de 15, había un gran nivel en los participantes que no han conseguido galardón.

“**USALDROID**”. Uno de los proyectos más llamativos fue presentado por Luis Redondo, donde ofrecía una nueva aplicación “Usaldroid”, por la que un estudiante en su móvil de última generación puede acceder a todos los servicios de la Universidad e interactuando con ellos. Por ejemplo, si está buscando piso, la aplicación le localiza el inmueble en el que



Asistentes a las jornadas ayer en la Facultad de Informática./BARROSO

PREMIADOS

■ INGENIERÍA INFORMÁTICA.

El primer premio al mejor proyecto final de carrera de Ingeniería Informática fue a parar a Eduardo Escudero por su trabajo “Desarrollo de un engine gráfico y de IA para juegos de estrategia”, mientras que el segundo fue para José Ángel Plaza por “Herramienta de visualización de la línea temporal en narraciones audiovisuales-ScriptViewer v.1.0”

■ **TÉCNICOS.** Los tres premiados en la Ingeniería Técnica de Informática fueron Luis Redondo, Francisco Valle y Luis Miguel Vicente.

está interesado.

INTERACCIÓN CON EL OJO. Por otro lado, Luis Miguel Vicente, mostró unas técnicas de interacción *eye-tracking* (reconocimiento por webcam del movimiento de los ojos y la estimación del punto en el que el usuario fija su atención). Esto puede tener aplicaciones en estudios de usabilidad, psicológicos, y de marketing, mientras que las personas con discapacidad también podrían beneficiarse de este proyecto.

Estas brillantes ideas no pasaron desapercibidas para las empresas relacionadas con la informática, ya que estuvieron ayer en la Facultad de Informática viendo cómo está la cantera de informáticos en Salamanca.