



Los estudiantes que ganaron el "hackaton" con los organizadores de la competición. | GUZÓN

Una aplicación móvil para gestionar pandemias gana el "hackaton" de la Cátedra en Metodologías Ágiles

Una treintena de estudiantes de Informática participa en la competición que estuvo centrada en el uso de tecnología "cloud"

R.D.L. | SALAMANCA

Un reto: desarrollar una aplicación informática. Un tema: las pandemias. Una herramienta: la tecnología "cloud". Un tiempo limitado: menos de ocho horas. Y un premio: un "ipad" y un contrato laboral. Esas eran las claves del "hackaton" organizado ayer por la Cátedra Extraordinaria "Viewnext-USAL en Metodologías Ágiles" con la participación de una treintena de alumnos de los últimos cursos del grado en Ingeniería Informática de la Universidad de Salamanca.

Un "hackaton" consiste en una competición en la que los estudiantes, en un corto espacio de tiempo, tienen que desarrollar un reto tecnológico. "Todo el mundo ha oído hablar de la nube para el almacenamiento de datos, sin embargo, los servicios 'cloud' van más allá, sirve para el cómputo, alojar aplicaciones y bases de datos, entre otras cosas", explicó María Moreno, directora de la Cátedra Viewnext durante el desafío celebrado en el edificio de I+D+i en el que los jóvenes estudiantes pusieron de manifiesto sus conocimientos, pero especialmente su ingenio.

"Estamos desarrollando una página web que muestre un mapa de España en el que aparezcan puntos rojos de mayor o menor intensidad según el número de infectados. Además te puedes suscribir y se te enviarán alertas de tu zona o de otra zona si vas a viajar", explicaron Miriam

Rodríguez y Manuel Martín, dos de los participantes en el evento tecnológico.

Prevenir y detectar una pandemia a través de un sistema informático que permita informar de la detección de una persona contagiada, avisar a los servicios médicos y alertar al círculo de personas con las que el enfermo ha mantenido contacto fue el objetivo del equipo azul según

señaló Miguel Cabezas.

Finalmente fue una aplicación con fines sanitarios la ganadora, la del equipo negro, que tenía como fin desarrollar una solución integral para gestionar las pandemias tanto desde el punto de vista médico como del usuario con tecnología "blockchain" que, como comentó Carlos Martín, destaca por su inmutabilidad. El resultado es una aplicación de móvil útil para pacientes y para sanitarios, en la que se añaden todos los síntomas del enfermo y los motivos.

Los componentes del equipo tendrán una primera oportunidad laboral. "Es una puerta al mundo empresarial. Entendemos que la universidad y la empresa se tienen que complementar y este tipo de eventos permite que los jóvenes desarrollen competencias que pueden ser de utilidad en el mundo profesional, como el trabajo en equipo, la curiosidad, cómo se enfrentan a algo desconocido o trabajar en un tiempo limitado", destacó José Alberto García Coria, director de Comunicación de los Centros de Innovación de Viewnext, e incidió en que es una forma novedosa de captar talento a través de la práctica.

En este sentido, la vicerrectora de Investigación y Transferencia, Susana Pérez, hizo hincapié en que "es fundamental estar al día de lo que demanda la empresa, y nada mejor que un hackaton en el que la empresa se implica en la formación".

LOS DETALLES

Propuesta ganadora

La idea ganadora se trata de una aplicación móvil con tecnología "blockchain" útil para que pacientes y médicos gestionen la pandemia.

Otras ideas

Una de las ideas presentadas consistía en una especie de guía para que el investigador pueda determinar si una bacteria o virus es conocido, en caso de que no lo sea, se notifica a centros de investigación y una vez verificada se incorpora a la guía. Una web que permita localizar los puntos con más o menos infectados y ofrezca información a los usuarios era otra de las propuestas. También un sistema informático para la detección y comunicación de los contagios y un sistema para, a través del movimiento de las personas, calcular el riesgo de contagio son otras propuestas.