

Vamos a "darle al coco" - Levante Castelló - 09/11/2016



El representante de Espaitec, Juan Antonio Bertolin, el diputado Salvador Aguilera, y los representantes de Nayar Systems, IoTsens y Cuatroochenta, Alexis Nadal, Miguel Ángel Royo y Sergio Aguado, respectivamente.

Tecnología. El Espaitec de la UJI acogió ayer la presentación del primer encuentro de programadores «Hackathon Castellón 2016». La cita, impulsada por las empresas Cuatroochenta, IoTsens y Nayar Systems, pretende crear un ecosistema de creatividad, sinergias y transmisión conjunta de conocimientos y experiencias.

Vamos a «darle al coco»

Castelló celebra el primer encuentro de programadores Hackathon que reunirá a 50 informáticos de toda España



Nerea Soriano
nsoriano@epi.es

Castelló está cambiando y ya forma parte de esa transformación digital que está marcando el siglo XXI. Muestra de ello es la celebración —a partir de mañana y hasta el domingo— del «Hackathon Castellón 2016», el primer encuentro de programadores que reunirá a alrededor de cincuenta informáticos de la Comunitat Valenciana, Aragón y Cataluña. «Hackathon Castellón 2016» surge de la iniciativa de tres empresas pioneras en el sector de las telecomunicaciones en Castelló: Cuatroochenta, IoTsens y Nayar Systems. Estas empresas serán las que propongan a los participantes cuatro retos que deberán desarrollar y resolver. El ganador o ganadores —pueden formar grupos de cinco personas— obtendrán un premio en metálico de 2.250 euros.

El evento fue presentado ayer en el Parc Científic Tecnològic i Empresarial (Espaitec) de la Universitat Jaume I (UJI) de Castelló donde representantes de las empresas impulsoras explicaron en qué consistirán los retos. Sergio Aguado, de Cuatroochenta, presentó dos de los desafíos informáticos. El primero —el viaje interactivo— consistirá en crear una aplicación para visitar un lugar jugando. «El usuario recorrerá el lugar a visitar mediante la realización de pruebas tales como hacer 'check-ins', tomar fotos, escanear Qrs, contestar a preguntas... La visita tendrá un guión predefinido a modo 'gymkana' que el usuario tendrá que completar. A medida que se vayan completando tareas, el usuario conseguirá medallas que podrían llegar a ser cambiadas por descuentos en comercios locales», explicó Aguado.

El segundo desafío —Space Shooter— también de Cuatroochenta, consiste en crear un Space Shooter multijugador utilizando los programas Unity y Photon. El proyecto se basará en

El objetivo es captar talento y potenciar la innovación a través de la resolución de varios retos

el tutorial de Unity añadiendo la capacidad multijugador mediante Photon. Se podrán añadir nuevos enemigos, distintos modos de disparo, distintos niveles de dificultad y varios escenarios.

Alexis Nadal, de Nayar Systems, expuso el tercer reto —mensajería instantánea entre máquinas— consiste en diseñar e implementar una aplicación que haga el uso más innovador de Nexus. Nexus es un sistema de mensajería distribuido para aplicaciones y la Internet de las Cosas (IoT)—concepto que se refiere a la interconexión digital de objetos cotidianos con internet—, «La empresa Nayar-

system utiliza el sistema Nexus para que las máquinas se comuniquen, por ejemplo, en caso de avería. El objetivo es buscar una aplicación, con el mismo sistema Nexus, pero más innovadora que facilite dicha comunicación», explicó Nadal.

Por último, Miguel Ángel Royo de IoTsens presentó el cuarto y último reto —Internet de las Cosas— consistente en crear una solución para la sensorización, explotación, análisis y monitorización de datos de un proceso donde intervenga el uso del Internet de las Cosas.

El objetivo de Hackathon es, a través de la resolución de estos retos, captar talento, potenciar la innovación y brindar la posibilidad a los participantes de acceder a una bolsa de empleo por el mero hecho de participar. El evento creará un ecosistema de creatividad, sinergias y transmisión conjunta de conocimientos y experiencias entre los participantes. Todo un desafío para «darle al coco» y conformar los primeros pasos en firme hacia la afianzamiento del certamen.

Los retos

1 Crear una aplicación interactiva para viajar jugando (Cuatroochenta)

Diseñar una App con la que conocer los lugares más emblemáticos de una ciudad a través de la resolución de pruebas, pistas o fotografías, a modo de «gymkana».

2 Desarrollar un videojuego «space shooter» utilizando Unity y Photon (Cuatroochenta)

Crear un Space Shooter mediante el tutorial de Unity añadiendo la capacidad multijugador mediante Photon. Se podrán añadir nuevos enemigos, distintos modos de disparo, distintos niveles de dificultad y varios escenarios.

3 Aplicar el sistema Nexus a mensajería instantánea entre máquinas (Nayarsystems)

La empresa Nayarssystem utiliza el sistema Nexus para que las máquinas se comuniquen, por ejemplo, en caso de avería. El objetivo es buscar una aplicación, con el mismo sistema Nexus, pero más innovadora que facilite dicha comunicación.

4 Diseñar una solución para un proceso con la tecnología de internet de las cosas (Iotsens)

Crear una solución para la sensorización, explotación, análisis y monitorización de datos de un proceso donde intervenga el uso del Internet de las Cosas.



Protagonista

El «hacker» y jefe de datos de Telefónica, Chema Alonso, dará una charla por videoconferencia.