

Hackathon Castellón pone en valor
a la UJI - Mediterráneo - 14/11/2016

Hackathon Castellón pone en valor a la UJI



► El primer premio, dotado de 1.500 euros, ha sido para Micro Machines, gracias a una solución personalizada en máquinas 'vending'.

JAUME MIRAVET
mediterraneo@epmediterraneo.com
CASTELLÓN

Una solución para personalizar la compra en las máquinas de café y de vending que permite pagar desde el móvil desarrollada por un grupo de cuatro estudiantes de Ingeniería Informática y Matemática Computacional de la Universitat Jaume I. Ese ha sido el proyecto ganador de la primera edición del Hackathon Castellón, que se ha celebrado durante el fin de semana en el Espai-tec de la UJI con un gran éxito de participación. El jurado del encuentro de programadores también ha premiado las soluciones para otros dos retos (un videojuego e internet de las cosas), relacionados con la actividad de las tres empresas impulsoras de la cita: Nayar Systems, Cuatroochenta e IoTsens.

El primer gran encuentro de programadores que se celebra en Castellón

concluyó con la entrega de los premios finales para reconocer el nivel de las propuestas de los más de 70 informáticos que finalmente han participado. Los ganadores se han repartido un total de 2.250 euros en premios y, junto con el resto de participantes, concluyen una experiencia muy enriquecedora, compartiendo y poniendo a prueba sus conocimientos. Así, la cita logra el objetivo de fomentar el desarrollo cola-

Éxito total para la primera edición del encuentro de programadores, prueba de un sector al alza

borativo de *software* y *hardware* y generar un ecosistema de creatividad que contribuya a situar a Castellón como un referente de la innovación y las nuevas tecnologías.

El primer premio (1.500 euros) ha sido para Macro Machines, una solución que respondía al reto de mensajería instantánea entre máquinas haciendo un uso innovador de Nexus. El proyecto presentado por un grupo de cinco estudiantes de la UJI permite que el pedido de una máquina de café o de vending se adapte al gusto del usuario, que además puede pagar el pedido desde su teléfono móvil. El segundo premio (dotado con 500 euros) ha sido para Red Moon Games, un videojuego *space shooter* en 3D desarrollado con Unity y Photon; y el tercero (250 euros) IoT, una solución de internet de las cosas para detectar el grado de humedad y activar el riego. Debido al éxito cosechado, la segunda edición está asegurada. ≡