

# Videojuego también se escribe en femenino - El Mundo Castellón al Día - 01/10/2018

LA ÚLTIMA  
SOCIEDAD

**Encuentro de programadores.** El equipo Honey Soft Dev, formado por cinco chicas de Castellón, han ganado por su videojuego utilizando 'chatbots' conversacionales con la tecnología DialogFlow. Además, el Hackathon Infantil, con más de 130 niños y niñas de 3 a 16 años iniciándose en la programación, supera el éxito de su debut el año pasado.



VIDEOJUEGO  
TAMBIÉN SE ESCRIBE  
EN FEMENINO

**EL MUNDO CASTELLÓN**  
Un videojuego desarrollado con un *chatbot* conversacional integrado para jugar sola o acompañada. GrandApp, el proyecto presentado por un grupo de cinco chicas, estudiantes del Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universitat Jaume I, ha resultado triunfador de Hackathon Castellón, cuya tercera edición se ha celebrado durante el fin de semana en el pabellón polideportivo de la universidad castellonense. El equipo femenino Honey Soft Dev se llevó el premio de uno de los retos y del público con su videojuego utilizando *chatbots* conversacionales con la tecnología DialogFlow.

El encuentro de programadores sigue ganando tirón entre estudiantes y profesionales, al superar

los 130 inscritos que durante todo el fin de semana han desarrollado sus ideas de forma ininterrumpida, algunos de ellos incluso durmiendo en tiendas de campaña en el espacio habilitado. El jurado, formado por profesionales del sector, ha destacado la «originalidad» y el «gran potencial» de los proyectos presentados ayer domingo al mediodía tras 48 horas de trabajo en equipo que, como ha ocurrido en años anteriores, puede que inicien así su recorrido como *start-up*.

En Hackathon Castellón ha vuelto a destacar el ambiente colaborativo y de intercambio de ideas entre *developers*: cada vez más

**UN EQUIPO DE CINCO CHICAS DEL GRADO DE DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS DE LA UJI TRIUNFA EN HACKATHON CASTELLÓN 2018**

asistentes que repiten, como distintos grupos de la UJI y de la Universitat Politècnica de València (Makers UPV), cada vez más programadoras, impresoras 3D, robots y muchas líneas de código para dar forma a las ideas que han hecho frente a los cinco retos planteados por los impulsores del evento: las empresas tecnológicas Nayar Systems, IoTsens y Cuatrochenta junto con Networking Directivas Castellón (NDCS), con el apoyo de las instituciones locales, provinciales y autonómicas y diferentes empresas vinculadas al sector.

Además del proyecto que ha se-

leccionado el público, que se lo ha llevado Makers Yellow con su aplicación de reconocimiento

facial para ofrecer las gafas que mejor queden, han destacado otras cuatro propuestas ganadoras de sus respectivos retos. El equipo Leverai se ha hecho con el reto de aplicaciones de reconocimiento facial, planteado por Nayar Systems, con su propuesta para integrarlo en ascensores; Makers Green han ganado el reto de solución de Industria 4.0 a la que retaba IoTsens con su desarrollo de industria inteligente para mejorar los sistemas logísticos de una empresa; Fireborn Games han gana-

do el reto que proponía el desarrollo de un videojuego para móviles con Unity y Francisco Navarrete con la app de temática libre que proponía NDCS.

Uno de los momentos álgidos del fin de semana de esta tercera edición se vivió el sábado por la mañana, con la participación de más de 130 niños y niñas de entre 3 y 16 años en las distintas actividades del Hackathon Infantil, superando el éxito del año pasado. Las empresas y asociaciones especializadas Robotix Lego Education, Gamesonomy, Robotme y Droide Comunidad permitieron a los peques iniciarse en la programación jugando. La cantera del encuentro de informáticos está asegurada y la continuidad de la cita en 2019 también.

EL JURADO HA DESTACADO EL POTENCIAL DE LOS PROYECTOS

EL ENCUENTRO HA REUNIDO MÁS DE 130 PARTICIPANTES