

Reciclar, una misión "robótica" - El Mundo Castellón al Día - 28/10/2019



RECICLAR, UNA MISIÓN 'ROBÓTICA'

UN ROBOT AUTÓNOMO
ENCARGADO DE
TRANSPORTAR
RESIDUOS Y ACTUAR
FRENTE A OBSTÁCULOS
GANA LA CUARTA
EDICIÓN DE
HACKATHON
CASTELLÓN

EL MUNDO CASTELLÓN

Estudiantes de Ingeniería Electrónica de la Universitat Politècnica de Valencia y de Ingeniería Informáti-

ca de la Universidad de Murcia resultaron ganadores de la cuarta edición de Hackathon Castellón. Los integrantes de Pixar 4.0 se enfrentaron al reto 'Maker 4.0', propuesto por la asociación de estudiantes y aficionados a la informática y electrónica de la Universitat Jaume I HackCS y EngiOn.

El objetivo del grupo fue conseguir que el robot construido cumpliera con todas las condiciones del reto y fuera un androide factible para una ciudad. «Hemos tenido en cuenta todos los requisitos planteados por el jurado y nos hemos focalizado en resolver problemas reales para hacer más eficiente la recogida de residuos sólidos urbanos», afirmaron los ganadores.

El segundo premio fue otorgado a Adfectus, un grupo de estudiantes de la Universitat Jaume I que participó en el reto de análisis de las emociones en tiempo real, propuesto por la empresa impulsora EventsCase. Durante el transcurso del evento exami-

naron más de 2.222 imágenes tomadas in situ para poder detectar, a través de la API Amazon Rekognition, las expresiones de las personas con el fin de mejorar en función de los estados de ánimo. Una tecnología aplicable a distintos contextos como la compra en comercios, en las calles de las ciudades, etc.

El tercer premio lo consiguió el grupo TX42RM, un equipo formado por dos participantes que superó el reto propuesto por la empresa impulsora KERAjet. En 48 horas *nonstop* consiguieron controlar electrónicamente el alumbrado, el agua y el sistema de cultivo de una maqueta que simulaba una ciudad inteligente consiguiendo ahorrar en costes de gestión al tenerlo todo centralizado.

Tanto la organización como el jurado destacaron la gran variedad de participantes, así como el alto nivel y viabilidad de los mismos. Semáforos inteligentes que mejoran el tráfico, contenedores de basura que avisan cuando la cantidad de residuos sobrepasa el límite o aplicaciones y videojuegos que fomentan el comercio local y la educación en sostenibilidad o el consumo sos-

LOS GRUPOS GANADORES

Pixar 4.0. Los integrantes tenían que conseguir que un robot se convirtiese en un androide factible para la ciudad. Así, los jóvenes se enfocaron en la recogida de residuos urbanos sólidos, para hacer frente a un problema real.

Adfectus. Estudiantes de la UJI, tenían la tarea de analizar las emociones en tiempo real. Examinaron 2.222 imágenes para detectar expresiones.

TX42RM. Consiguieron controlar electrónicamente el alumbrado, el agua y el sistema de cultivo de una maqueta que simulaba una ciudad inteligente.

Los ganadores del Hackathon posan con el robot que es capaz de recoger residuos y que les valió el premio. E. M.

tenible de recursos fueron algunas de las más de 25 propuestas presentadas en la cuarta edición de Hackathon Castellón; el encuentro de programadores más importante de la Comunidad Valenciana que sigue generando tirón y que ya cuenta con más de 420 hackers teniendo en cuenta los participantes de las ediciones pasadas. Un gran éxito que asegura continuidad y que el próximo año cumplirá un lustro.

Hackathon Infantil, celebrado durante toda la mañana del sábado, contó con 105 niños y niñas con edades comprendidas de entre los 3 y los 16 años y fue otro de los momentos clave del fin de semana.

Robótica Castellón retó a los más pequeños a dar sus primeros pasos en el mundo de la programación. Desde juegos con piezas de Lego, hasta construcción de pequeños robots o desarrollo de originales videojuegos.