

Nuevo **Depósito** **10** **uno-e** **E** **uno-e** **901 12 12 10** **Más información** R.E.B.E. nº07/11667

[Noticiasdot](#) | [Gadgetmania](#) | [Made In Japan](#) | [Stilo](#) | [Cine](#) | [Viajar](#) | [Mas18](#) | [RSS](#) | [Suscripción Newsletter](#) | [Edició en català](#)

Anuncios Google

Dislexia y Daltonismo
Lentes
Chromagen para la dislexia-hiperactivi
www.chromagen-spain.c

Logopedia y Psicología
Consulta
Dificultades Aprendizaje
Niños, adolescentes, adultos
www.educadoss.com

Universidad
gratis en studi.net
Por que no eres miembro?
www.studinet.es

Concursos Públicos
Convocatorias, aperturas y adjudicaciones.
Pruebe gratis 15 días
www.maninvest.com

Ya se conocen los nombres de los cinco proyectos finalistas del concurso universitario Imagine Cup

11. Abril 2007, 10:28 UhrRedacción de Noticiasdot.com



Los equipos seleccionados, pertenecientes a universidades de Alicante, Castilla-La Mancha, Granada, Madrid y Sevilla, han desarrollado propuestas tecnológicas innovadoras que hacen de la educación de calidad un bien accesible a todos

Microsoft ha dado a conocer los nombres de los cinco proyectos que este año se batirán en la gran final de Imagine Cup, la competición internacional para estudiantes universitarios que celebra su cuarta edición en España batiendo un récord de participación, con más de 1.440 alumnos inscritos. Con esta alternativa e ingeniosa propuesta académica, la compañía de software busca fomentar la creatividad e innovación de los estudiantes, así como potenciar la colaboración y el trabajo en equipo de los alumnos para desarrollar una propuesta tecnológica innovadora y con aplicación a la vida real.

Los proyectos finalistas, que serán dados a conocer el próximo jueves día 12 de abril a partir de las 10.00 horas en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática de la Universidad de Sevilla, han sido desarrollados por estudiantes de las universidades de Castilla-La Mancha, Granada, Pontificia de Salamanca (Madrid), que presenta dos proyectos, Alicante y Sevilla, estos dos últimos centros participan con una aplicación creada en común.

El lema que ha guiado el diseño de los proyectos en la presente edición ha sido Imagina un mundo donde la tecnología facilite el acceso a la educación a todo el mundo; además, los participantes han debido de utilizar ciertas tecnologías para la puesta en marcha de sus creaciones, como el diseño con .NET Framework 2.0, los Servicios Web y el entorno de desarrollo Visual Studio 2005.

Volver a empezar, la rehabilitación médica personaliza a domicilio

Los ejercicios de rehabilitación son básicos para potenciar la recuperación de las personas discapacitadas, y especialmente beneficiosos si hablamos de quienes han sufrido daños cerebrales. Sin embargo, no es raro ver como hoy en día las limitaciones espaciales, el mal tiempo y otro tipo de problemas, dificultan el traslado de los pacientes a los centros de rehabilitación con la regularidad adecuada. La solución a este problema llega con Volver a empezar una aplicación desarrollada por estudiantes de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Castilla-La Mancha, y diseñada para fomentar la comunicación entre los especialistas médicos y las personas discapacitadas a través del correo electrónico.

El proyecto se subdivide en acciones diseñadas para el especialista/el paciente, que entran en la aplicación utilizando una clave de usuario y contraseña únicos que hacen sencilla su identificación por el sistema. El especialista podrá tramitar a través de la solución informática el alta y baja de sus pacientes, consultar su historial médico, asignarles actividades de rehabilitación, validar su evolución y la correcta realización de los ejercicios. Por su parte, el enfermo podrá descargar en su equipo informático, cómodamente y desde el lugar que desee, los ejercicios de rehabilitación a realizar; además, podrá ponerse en contacto con el especialista vía e-mail siempre que lo necesite.

Sc@ut, el sistema de comunicación que reduce los problemas del autismo

Los problemas de comunicación en los niños autistas pueden reducirse de forma significativa si son tratados adecuadamente y con propuestas específicas para

solventar las barreras con las que se encuentran quienes sufren este trastorno. Este ha sido el punto de partida del proyecto [Sc@ut](#), un software comunicativo aumentativo desarrollado por un grupo de alumnos de ingeniería informática de la Universidad de Granada y diseñado para favorecer el uso de sistemas de comunicación sonoro-pictográficos entre los menores autistas.

Bajo una sencilla interfaz de usuario se presenta una completa aplicación de software que se enriquece con su uso continuado y que, gracias a las posibilidades en desarrollo de la tecnología .NET, se adapta a las necesidades específicas de cada persona. De esta forma, los elementos de la comunicación se representan en equipos con múltiples ventajas como son los Pocket PC o Tablet PC, que permiten la comunicación visual, sonora y táctil de los pequeños al tiempo que les facilitan nuevas posibilidades de interacción a través de Internet. La aplicación genera copia de los ficheros de cada niño, que pueden reutilizarse en el futuro.

Las múltiples posibilidades de este sistema hacen posible su extensión a colectivos con necesidades similares, como son las personas con parálisis cerebral; así como su integración con otro tipo de propuestas tecnológicas de carácter lúdico, como los videojuegos.

Drive in the Box, una ayuda tecnológica para promover una correcta educación vial

Los estudiantes de la Universidad Pontificia de Salamanca han ideado un programa de simulación de conducción que pretende fomentar las reglas de seguridad vial entre los ciudadanos, iniciar en el aprendizaje a los conductores noveles y mejorar las habilidades al volante de aquellos que quieren reciclar sus conocimientos prácticos o evitar malos hábitos.

El nombre de esta interesante propuesta es Drive in the Box y ha sido diseñado a modo de videojuego, tanto para PC como para la videoconsola Xbox 360, haciendo de este un simulador bajo un entorno gráfico atractivo, dinámico y divertido, dirigido a un público muy amplio y que no necesita de grandes infraestructuras ni altos desembolsos para su utilización.

Pensando en las autoescuelas, el sistema se instala en un servidor para facilitar la comunicación alumno/profesor, así el primero puede navegar a través de los distintos módulos que componen la aplicación (educación vial, aprendizaje teórico a través de test de preguntas, envío de resultados y módulo de aprendizaje práctico que simula en 3D la experiencia de conducción); mientras, el tutor puede acceder, consultar y recuperar pruebas y calificaciones a través de una amplia variedad de dispositivos como Pocket PC, Smartphone o PC para realizar la evaluación de los resultados. El envío y recepción de la información se realiza a través de servicios web de forma rápida y sencilla.

WEDU, una nueva solución educativa diseñada para poner fin al fracaso escolar

El fracaso escolar es uno de los grandes problemas con el que hoy en día se encuentran profesorado, instituciones educativas y padres de alumnos. Para un grupo de estudiantes de informática de la Universidad Pontificia de Salamanca, las nuevas tecnologías tienen mucho que aportar al campo de la educación, aumentando la calidad de la enseñanza, motivando al alumno, haciendo más divertido el aprendizaje y potenciando la accesibilidad a los recursos académicos.

Para ello, han desarrollado una nueva generación de innovadoras soluciones e-learning (aprendizaje asistido por tecnologías de la información) que bajo el título de WEDU, fomentan el acercamiento entre instituciones educativas, familia y estudiantes. Este sistema docente de futuro favorece así a los distintos integrantes del entorno educativo, al hacer que padres y tutores realicen un seguimiento pedagógico continuado del alumnado, se reduzcan los costes derivados de la compra de material escolar, se fomente el acercamiento de los estudiantes a la tecnología desde una edad temprana y se refuerce su nivel de conocimiento, evitando los problemas de ansiedad y olvidos típicos del estrés en la época de exámenes, ya que las materias aprendidas se refuerzan y ponen en práctica a lo largo de todo el curso.

Open Learning Environment, cómo hacer de la educación un bien accesible a todos

Los problemas de desigualdad del sistema educativo actual y su marcada estructura piramidal, donde el alumno juega un papel de mero receptor sin posibilidad de contribuir a su elaboración, son el origen de Open Learning Environment, una plataforma innovadora creada por un grupo de alumnos de las universidades de Alicante y Sevilla, que fomenta la educación a distancia, personalizada y con material académico adaptado a las personas con minusvalía.

Alumnos y profesores únicamente necesitan un PC con acceso a Internet desde el que acceder a la aplicación. Una vez instalado el programa, ambos tendrán disponibles un total de cinco módulos diferenciados para cada actor del sistema. Los docentes podrán crear y publicar materiales audiovisuales, textos, exámenes, realizar evaluaciones... Mientras, los estudiantes tendrán la posibilidad de opinar sobre la calidad de los materiales educativos, realizarán los ejercicios y consultarán sus calificaciones. Además, ambos podrán acceder al sistema a través de dispositivos móviles Pocket PC o Smartphone. Un cuarto módulo será el encargado de gestionar las altas y bajas de los usuarios, así como de tramitar la actualización de los materiales y contenidos del sistema. Por último, el módulo administrador representa el servidor, encargado de gestionar los materiales educativos y otras funcionalidades de la plataforma.

Una de las grandes ventajas de esta aplicación es que cada uno de los módulos que la componen (profesor, estudiante, móvil, gestor y administrador) puede trabajar desde ubicaciones distintas comunicándose vía Internet, lo que permite solventar cualquier tipo de limitación espacial.

Un proyecto ganador que representará a España en Corea

Los miembros de un jurado integrado por académicos, periodistas y personal de Microsoft, serán los encargados de seleccionar el proyecto que representará a España en la gran final internacional de Imagine Cup, que tendrá lugar en el mes de agosto en Corea. Allí, los estudiantes españoles deberán defender la singularidad y solidez de su trabajo frente al resto de propuestas tecnológicas provenientes de más de cien países.

Existe más información sobre la competición internacional Imagine Cup en www.imaginecup.com

- [Retroenlace \(Trackback\)](#)

Subscripciones y enlaces



Entradas Relacionadas

- [Microsoft demanda a cyberocupas británicos](#)
- [Fujifilm anuncia el III Concurso Promaster para España y Portugal](#)
- [Una palabra que no existe es la la más buscada en la red](#)
- [Microsoft lanza la ofensiva a PlayStation 3: ¿Qué harías con los 200€ que te ahorras al comprar una XBOX 360?](#)
- [Star Wars hecho en casa: Lanzan nuevo concurso de películas realizadas por los fans](#)