

Programación Hoy por hoy La ventana Hora 25 SER deportivos El larguero A vivir que son dos días Carrusel deportivo



NOTICIAS FONOTECA PULSÓMETRO PARTICIPA ESPECIALES SERVICIOS LO+LEÍDO/OÍDO



EN DIRECTO

Hoy por hoy - Carlos Francino

Último boletín 5:00

Home > Noticias

Viernes, 13 de abril de 2007 . Actualizado a las 09:44

NOTICIAS

TITULARES

MÁS INFORMACIÓN

- Reporteros Sin Fronteras advierte que China puede bloquear todas las páginas que no se autocensuren (11-04-07)
- El primer virus para iPod se llama Podloso (11-04-07)
- El dominio .eu, entre los 10 más utilizados del mundo (12-04-07)
- El Internet Global Congress crece en espacio, y en expertos (12-04-07)

La tecnología al servicio de la comunicación de quienes no tienen voz triunfa en Sevilla

Un proyecto dirigido a personas con problemas de expresión verbal gana la competición Imagine Cup, en la que han participado más de 52 universidades españolas

13-04-2007 PABLO FERNÁNDEZ / CADENASER.COM

Sc@ut, una iniciativa tecnológica desarrollada por estudiantes de la [Universidad de Granada](#), ha sido elegido hoy como el mejor proyecto en la final española de Imagine Cup, el concurso internacional para estudiantes universitarios que premia las mejores propuestas tecnológicas relacionadas con la formación.



¿ LE INTERESA ?



Los ganadores -José Luis González Sánchez, Cristóbal Espinosa Morente y Óscar Pino Morillas- viajarán a Corea del Sur para competir con estudiantes de otros países en un encuentro internacional organizado por Microsoft.

A la final española de Imagine Cup, celebrada hoy en Sevilla, han llegado sólo cinco equipos de estudiantes, una quincena de jóvenes del total de 1.440 alumnos que presentaron proyectos para optar a representar a España en Corea. El proyecto elegido como ganador aborda los problemas de comunicación que sufren personas con autismo o que han sufrido algún tipo de lesión cerebral, poniendo la tecnología disponible a su servicio para que puedan mejorar el contacto con las personas de su entorno.

Sc@ut utiliza imágenes, dibujos e iconos para representar los conceptos, palabras y acciones más habituales en la vida diaria (quiero, no quiero, necesito, agua, baño, comida?). A ellos se puede acceder desde una PDA o un Tablet PC, aunque los responsables del proyecto han manifestado su intención de hacer disponible el servicio también en la consola Xbox 360. A través de cualquiera de estos dispositivos, pulsando con un puntero en las pantallas o utilizando otros dispositivos de control (palancas, ratón, etc.) el usuario elige qué quiere comunicar, y las palabras se convierten en sonido.

La siguiente fase, en Corea del Sur

Los estudiantes de la [Universidad de Granada](#) viajarán a Corea, del 5 al 11 de agosto, para representar a España en la final internacional de esta competición académica, donde deberán defender la calidad y originalidad de su proyecto frente al resto de equipos clasificados, pertenecientes a más de cien países.

Los autores de Sc@ut recibirán además un premio en metálico de 25.000 dólares. El segundo proyecto clasificado recibirá 15.000 y el tercero 10.000. El segundo clasificado Volver a empezar, de estudiantes de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Castilla-La Mancha, es una aplicación tecnológica diseñada para fomentar la comunicación entre los especialistas médicos y las personas discapacitadas. 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.

Alumnos de las universidades de Alicante y Sevilla son los autores del tercer clasificado, Open Learning Environment, que fomenta la enseñanza a distancia, personalizada, utilizando para ello las últimas tecnologías, como la videoconferencia o las pizarras virtuales, y proporcionando a los estudiantes herramientas para la valoración de los materiales formativos.



¿ LE INTERESA ?

