

**En 48 horas desde su formalización**



[Noticiasdot](#) | [Videojuegos](#) | [Gadgetmania](#) | [Made In Japan](#) | [Stilo](#) | [Cine](#) | [Viajar](#) | [Noticiasdot.cat](#) | [Mas18](#) | [RSS](#) | [Suscripción Newsletter](#)

Anuncios

#### Descargar Office

Descarga el ultimo Office 2007 Presentaciones, trabajos, etc.  
[Office.irrfast.com](http://Office.irrfast.com)

#### Davisa-Microsoft

Dynamics  
Soluciones de gestion:  
Distribuidor  
Fabricantes,  
Construccion,  
hoteles  
[www.davisa.es](http://www.davisa.es)

#### Universidad De Granada

Directorio  
Universitarios  
Granada Registrate y conoce tus compañeros  
[www.Unilocus.com](http://www.Unilocus.com)

#### Microsoft Games

Los juegos más chulos para el móvil Regístrate y disfruta ya mismo  
[www.freemobiletruetone.com](http://www.freemobiletruetone.com)

## Microsoft entra en el mundo virtual de Second Life de la mano de Imagine Cup

28. Junio 2007, 10:26 UhrRedacción de Noticiasdot.com

Alumnos de 24 países mostrarán en este entorno 3D los proyectos que llegan a la final internacional del concurso, que tendrá lugar el próximo mes de agosto en Corea del Sur

Microsoft celebra hoy, jueves día 28, una sesión virtual en el mundo de Second Life para presentar los proyectos académicos que participarán en la final internacional de la competición Imagine Cup, el concurso para estudiantes universitarios organizado por la compañía, que premia las propuestas tecnológicas más creativas y originales, y que tendrá lugar del 5 al 10 de agosto en la ciudad de Seúl (Corea del Sur).

Estudiantes de 24 países pertenecientes a la región de EMEA (Europa, Oriente Medio y África), realizarán una presentación virtual de sus proyectos que, desarrollados bajo el lema 'Imagina un mundo donde la tecnología facilite el acceso a la educación a todo el mundo', buscan fomentar la colaboración, creatividad e interacción entre los usuarios de Second Life, un mundo virtual en 3D de interacción social que desde su creación en el año 2003 ha superado la cifra de los 7 millones de residentes.

Los interesados en acceder a la presentación en Second Life de los proyectos finalistas de Imagine Cup pueden hacerlo, a partir de las 18.15 horas, desde la siguiente dirección\*

<http://slurl.com/secondlife/10/128/64/24/>

\*Cómo crear un personaje en Second Life

<http://www.microsoft.com/emea/presscentre/SecondLife/default.aspx>

Un proyecto español para acabar con los problemas del autismo

La presente edición de Imagine Cup, cuarta en España y quinta a nivel internacional, ha contado con la participación de más de 1.440 alumnos pertenecientes a 52 universidades españolas, lo que ha supuesto un incremento del 67% en la participación estudiantil, con respecto al pasado año.

Sc@ut, un software comunicativo aumentativo, es el nombre del proyecto que representará a España en la gran final. Sus autores, estudiantes de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática de la Universidad de Granada, buscan con su trabajo favorecer el uso de sistemas de interacción sonoro-pictográficos entre quienes padecen autismo. De esta forma, los usuarios disponen de un amplio catálogo de opciones que, de forma visual, sonora y táctil, permiten la comunicación. Además, y gracias al uso de múltiples dispositivos como PCs, Pocket PCs y Smartphones, el usuario podrá beneficiarse de las posibilidades de interacción que le brinda Internet.

El proyecto Sc@ut, cuyo desarrollo se inició en el 2002, es una alternativa perfecta para ser utilizada por otro tipo de colectivos con necesidades especiales como son las personas con parálisis cerebral; además, y dado el interés que el mundo de los videojuegos tiene en la sociedad actual, estos estudiantes están trabajando en las posibilidades de implementación de su proyecto sobre la videoconsola Xbox 360.

Más de cien países y un único ganador

Los estudiantes granadinos deberán demostrar en el mes de agosto en Corea la consistencia y originalidad de su proyecto frente al resto de propuestas provenientes de más de cien países. Los trabajos premiados en la gran final recibirán 25.000, 15.000 y 10.000 dólares para primer, segundo y tercer equipo clasificado, respectivamente.

- [Retro enlace \(Trackback\)](#)