

# Un proyecto educativo desarrollado por alumnos de la UGR, finalista para representar a España en la competición 'Imagine Cup' de Microsoft

Edición

Tres estudiantes de la Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicación (ETSIT) de la Universidad de Granada, Rubén Aguilar Becerra, Rocío Rama Ballesteros y Alondo Gragera Aguaza, han logrado clasificarse para la fase final nacional de la competición Imagine Cup, un certamen que organiza Microsoft para buscar y promocionar las nuevas generaciones de talentos, sus ideas y proyectos. Su trabajo ha sido supervisado por su tutor, el profesor de la ETSIT Marcelino Cabrera Cuevas.

El proyecto de la UGR, titulado EducAR, competirá con otros dos proyectos de las universidades de Murcia y Mondragón para representar a España en la final internacional de la competición, que este año tendrá lugar en julio en San Petersburgo (Rusia). La fase final nacional se celebrará del 3 al 5 de abril en Madrid.

La Imagine Cup se creó en 2003, y este año celebrará su XI edición. Se trata de una competición de ideas innovadoras entre los estudiantes de universidades de todo el mundo, especialmente ingenieros informáticos y de telecomunicaciones. Los proyectos que se presentan deben contemplar un Plan de Empresa y de Viabilidad, con lo que se convierten en incubadoras de ideas empresariales. Desde su creación, han participado en Imagine Cup más de un millón y medio de estudiantes de más de 190 países.

EducAR, el proyecto desarrollado por los alumnos de la Universidad de Granada, es una herramienta educativa que mezcla la realidad aumentada con el mando sin manos de Microsoft, Kinect, para ofrecer una nueva forma de dar una clase. Gracias a él, los alumnos podrán estudiar y realizar sus propios experimentos con EducAR a través de la realidad aumentada, descubriendo el mundo de la ciencia desde otra perspectiva. Los ejercicios proporcionados por el profesor conducen al alumno a tratar de resolver jugando los diferentes retos, cometer sus propios errores y mejorar junto con la ayuda de sus compañeros, todo ello con un control más cercano al usuario proporcionado por Kinect.