

Investigar, crear, innovar

TOMÁS Ruiz López comenzó a programar en su Pentium I cuando tenía 13 años. En su casa de Pozoblanco (Córdoba) no tenía internet, aquel equipo debía ir a pedales y era totalmente autodidacta, pero consiguió crear su propio videojuego. Se trataba de llevar el cursor del ratón a través de un laberinto sin tocar las paredes del mismo. Doce años después, Tomás -Premio Nacional Fin de Carrera- compagina el trabajo investigador en el Centro de Investigación de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (CITIC) de la Universidad de Granada (UGR) con el trabajo en Everywhere Technologies, una *spin off* que creó junto a José Luis Garrido, Manuel Noguera, Carlos Rodríguez y Álvaro Fernández.

El camino que va de su pueblo cordobés a una empresa puntera -y con beneficios desde el primer día, reconoce Tomás- ha estado marcado por la excelencia en su currículum. Los dos últimos cursos de Ingeniería Informática los saldó con sendos premios al mejor expediente. Alternó su formación en la UGR con una estancia en Irvine (California, Estados Unidos) donde trabó contactos con otros investigadores y comprobó in situ la estrecha vinculación entre empresas y campus universitarios en Estados Unidos. "Allí reciben quizá peor formación, pero antes de terminar, todos tienen trabajo". Google busca el talento en las aulas.

Tras finalizar sus estudios, Tomás realizó un máster en desarrollo de software, dentro del Departamento de Lenguaje y Sistemas Informáticos. Desde entonces ha realizado una estancia en Dallas (Texas), ha iniciado su labor investigadora con una beca del programa Formación del Profesorado Universitario y trabaja en su tesis, que versa sobre computación ubicua, un concepto que define gráficamente. "Se trata de que haya dispositivos que permitan meter la información en el sistema de forma natural, sin tener que teclear. El médico te pondrá el tensiómetro y será el propio aparato el que envíe la información sobre la tensión arterial al ordenador. Lo mismo con el termómetro, que transmitirá al equipo si tienes fiebre. Incluso habrá dispositivos en la habitación que permitan al médico saber quién eres sin tener que sacar la tarjeta sanitaria, y tampoco habrá que presentarla en la farmacia, donde al entrar un dispositivo sabrá cuál es el tratamiento que debes seguir". Se trata de hacer un entorno 'inteligente' que se adapte tanto a las necesidades del usuario como a sus gustos de forma natural, una interacción que barre la necesidad de teclear.

En medio del proyecto, Tomás reconoce que hay múltiples aspectos relacionados con la intimidad, la privacidad o la gestión de esa información que tienen que pulirse, pero también está el convencimiento de que el camino está en la personalización de la información para conseguir un entorno que interactúe con el usuario.

Para Tomás la investigación es "buscar soluciones para ponerlas al servicio de la sociedad", o lo que es lo mismo, dar salida a ese trabajo, algo de lo que, según explica el informático, adolece parte de la comunidad científica universitaria.

Al tiempo que pone en pie su tesis -suma varias publicaciones en revistas y congresos- Tomás trabaja en su propia empresa, que nació en marzo de 2012 y está dedicada al desarrollo de aplicaciones para smartphones, además de ofrecer consultoría y formación. Con apenas un año de vida, ya han contratado personal. "Nos metimos porque vimos que las expectativas eran buenas", reconoce Tomás, que añade que los recortes también fueron un 'aliciente' a la hora de apostar por ser emprendedores. Junto a sus cuatro socios, ha encontrado en el terreno de las aplicaciones dedicadas a la educación un filón. Han diseñado apps para enseñar a niños cómo se investiga con células madre (*Tamy*) y para trabajar con chicos con autismo (*Picaa* o *Sígueme*). De hecho, su primer proyecto fue darle soporte virtual a un cuento de Paola Dominguín, *Pájaro caracol*. También han trabajado con Serrallo Plaza y la revista interactiva *Mac Today*.

La clave que está detrás de este éxito no es ningún secreto. Es, según Tomás, la "constancia" y también, una buena dosis de "que te guste mucho lo que haces". Esas han sido las claves que, según el joven

emprendedor, están detrás de su éxito académico. Sus primeros teclazos ante el ordenador sin conexión a internet fueron en Pozoblanco. Ahora diseña aplicaciones móviles que pueden descargarse en cualquier parte del mundo , que dejan réditos económicos y que, además, permiten amortizar la inversión realizada en su formación en una universidad pública.