

El poder de códigos y neuronas

Un grupo de “hackers” universitarios compitió recientemente en Mayagüez en la cuarta edición de HackPR

Dr. Rafael Arce
Ciencia Puerto Rico

En la música, los improvisadores son de los artistas preferidos por el público. Ya sea en rap, reggaetón o música jíbara, hay que tener un don especial para inventarse al momento canciones que tengan sentido, rima y creatividad.

En la programación de computadoras pasa lo mismo. No es lo mismo sentarse por semanas o meses a crear con calma un programa o aplicación exitosa, a que tengas que solucionar un problema en sólo horas o días, usando únicamente tu cerebro y tus

destrezas de programación. A esos virtuosos de los ceros y los unos (el lenguaje binario que usan las computadoras), se les llama “hackers”.

Recientemente se llevó a cabo la cuarta edición de HackPR (<http://hackpr.io>), un evento organizado por estudiantes de la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Mayagüez, y por miembros de la comunidad de “startups” puertorriqueños.

En el contexto de estas actividades, un “hack” es un proyecto tecnológico innovador, típicamente desarrollado en un corto tiempo, y que puede servir como prueba de concepto para productos o negocios reales. En un “hack-

katón”, estudiantes, entusiastas y desarrolladores comparten su pasión por la solución de problemas mediante la computación y la electrónica.

Durante un periodo de uno a dos días, se las ingenian para desarrollar aplicaciones web, aplicaciones móviles (“apps”) y de hardware que sirvan para aportar y solucionar problemáticas en diferentes disciplinas. Estas actividades son libres de costo, sin fines de lucro y proveen a los participantes consejería técnica y premios para los ganadores.

Varios equipos de estudiantes del Departamento de Ciencias de Computos de la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras, demostraron su talento y ganaron premios en el recién celebrado HackPR.

El éxito de los estudiantes del Departamento de Ciencias de Computos de la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras, en los “hackat-

hones” celebrados en Puerto Rico demuestra su pasión por su campo de estudios, destrezas técnicas, originalidad y capacidad para el trabajo de excelencia.

La Asociación de Estudiantes de Ciencias de Computos se reúne todos los jueves de 5:30 a 7:00 p.m. En cada reunión llevan a cabo talleres de herramientas y conceptos útiles para el desarrollo de software. La mayoría de sus reuniones son abiertas a la comunidad general.

Para más información sobre la Asociación vea: <https://www.facebook.com/aeccupr> y la página del Departamento de Ciencia de Computos <http://ccom.uprrp.edu>.

El autor es catedrático asociado en Ciencias de Computos de la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras, y miembro de Ciencia Puerto Rico (www.cienciapr.org).

GANADORES POR CATEGORÍAS

Aunque el énfasis de la competencia no son los premios, sí se recompensan los mejores trabajos.

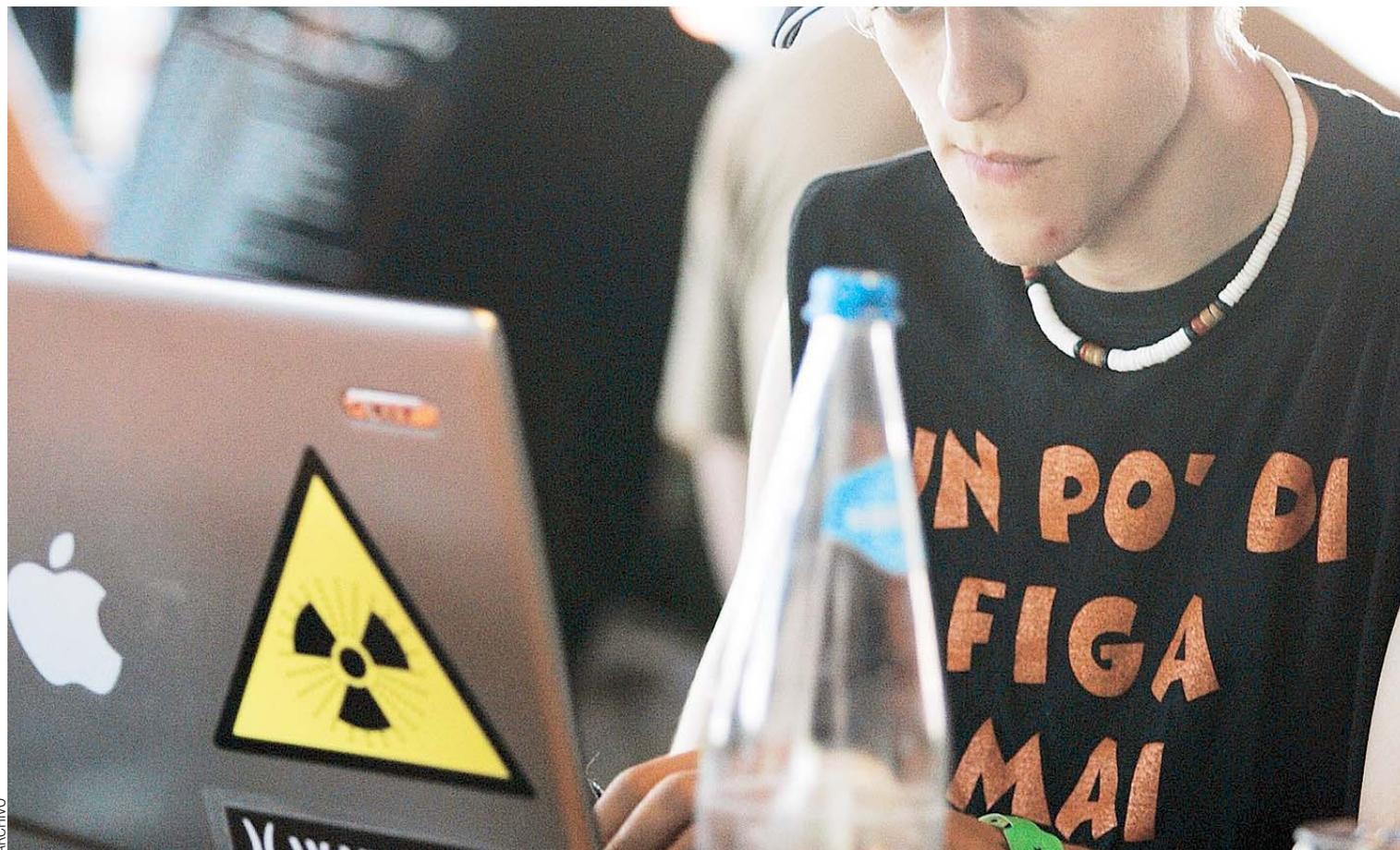
Primer lugar. Rafael Esparra, Jhensen Grullón y Albert Maldonado por su proyecto “Hello Kinect”, una aplicación que usa el Microsoft Kinect para detectar movimientos de mano y lenguaje de señas.

Segundo lugar. Xiomara Figueroa, Christian Rodríguez y Alex Santos por su proyecto “AirParranda”, una aplicación móvil que permite tocar instrumentos de parranda utilizando un “Myo Armband”, un brazalete con sensores que detectan la actividad muscular, es decir, las señales eléctricas producidas por un músculo durante el proceso de contracción y relajación.

Tercer lugar. Víctor Morales, Edgar Pérez, Juan Lugo y Bryan Ceño, estudiantes de primer año, por “Blast The Giants”, un juego estilo “vertical shooter” (donde el protagonista combate enemigos disparándoles mientras esquiva sus ataques) inspirado en “Attack on Titan”.

Mejor uso de “Sendgrid” (un sistema de correo electrónico localizado en la “nube” o “cloud”). Carlos Feliciano, Iván Jimenez, Daniel Ramírez y Eduardo Galindez por “GifThis”, una extensión para el navegador web Chrome que facilita la búsqueda de archivos .gif y los envía por correo electrónico.

Mejor uso de Oracle (software de administración de bases de datos). Joel Maldonado por crear el programa “Math Helper”, una aplicación para proveer recomendaciones específicas sobre métodos de estudio en matemáticas y así ofrecer a los estudiantes una alternativa adicional en su proceso de aprendizaje.



En la competencia, los participantes se las ingenian para desarrollar aplicaciones que aporten a solucionar problemas en diferentes disciplinas.