

Realidad virtual

Emprendimientos tecnológicos se lucen en Latinoamérica

Dos proyectos realizados por jóvenes uruguayos fueron premiados en el concurso Talento e Innovación de las Américas (TIC Américas 2010, por su siglas en inglés): Interactive Media (ex Linkteve) en asociación con la empresa Crea fue reconocida por Virtualibros, una propuesta que integra educación y entretenimiento, mientras que Touchit! fue galardonada por un innovador sistema de menú electrónico. Ambas iniciativas participarán en la instancia final en agosto, TIC Global, que se llevará a cabo en Taiwán.

EL PROYECTO Virtualibros obtuvo el premio Tradición y Cultura en TIC Américas, otorgado por la Young Americas Business Trust, en el marco de la XL Asamblea General de la Organización de Estados Americanos (OEA). De un total de 1.200 proyectos de negocios innovadores, sólo 32 fueron seleccionados y siete resultaron ganadores en la final realizada en Lima, Perú, celebrada días atrás.

“Virtualibros se trata de algo más que un libro interactivo, es un producto que entra en la categoría Edutainment, una tendencia mundial que une la educación y el entretenimiento”, comenzó explicando Alejandro Palmero, uno de los directores del proyecto.

El producto fusiona el libro convencional con la computadora

(también puede ser el celular), posibilitando la generación de contenidos interactivos digitales.

“Es un libro común y corriente, de papel, con páginas, pero cuenta con un código que, utilizado con un programa, va a posibilitar la interacción”, explicó el entrevistado. Detalló que, por ejemplo, un lector puede estar leyendo un libro sobre Francia y gracias al código, un programa o la conexión a un sitio web determinado, y la utilización de una cámara de computadora, podrá mirar en la pantalla un modelo 3D de la Torre Eiffel, siendo posible manipular la imagen de la forma que se desee, apreciándose la estructura de la torre desde distintos ángulos.

“La persona verá el libro que tiene en sus manos en la pantalla (proyectado por la camarita) y

donde está el código se proyectan nuevas imágenes”, aclaró.

La iniciativa surgió como generación de contenidos para las computadoras del Plan Ceibal que utilizan escolares y algunos liceales, “pero pese a que los requisitos para poder utilizar Virtualibros son mínimos, la capacidad limitada de las XO en cuanto a procesador, memoria y definición de las cámaras hizo que el proyecto, en esta etapa, no esté disponible para las ceibalitas”, detalló el responsable del proyecto. El desafío ahora es adaptar el programa al Plan Ceibal.

Otro emprendimiento de Interactive Media es el Mago de las Letras, un programa en que un simpático personaje interactúa con niños pequeños, mediante la utilización de tarjetas con imágenes y letras, y les enseña a formar palabras. Aunque por momentos puede impresionar el desarrollo tecnológico y la evolución del uso que se da a las computadoras, que parecen sustituir la labor de los educadores y hasta de los propios padres, Palmero relativizó el asunto. “El Mago de las Letras, por ejemplo, es un programa pensado para pequeños que no entienden mucho, así que

alguien tiene que estar con ellos ayudándolos a manejar el procesador”. Además explicó que si bien la experiencia es poca por la corta vida que tienen los programas, “la mayoría de las veces los grandes se re cuelgan a jugar con las tarjetas”.

Destacó que el fin “es educar de una manera divertida. Lo bueno es que el niño use el programa en la escuela y llegue a su casa y quiera seguir jugando a armar palabras; en definitiva seguirá jugando pero a la vez va a estar aprendiendo”.

Diseño creativo

Touchit!, definida por Renzo Minicelli -uno de los socios del emprendimiento- como una empresa global de comunicación interactiva, fue premiada en el rubro Diseño Creativo.

La propuesta principal de Touchit! “es un menú digital para restaurantes para el comensal, que permite ampliar la información sobre los platos. Es una experiencia que lentamente se está desarrollando y empezando a utilizar en América Latina”, dijo Minicelli.

A través de una pantalla colocada en cada mesa, los comensales obtienen acceso a los productos de

la carta, que se presentan mediante imágenes y/o videos. Además incluye información de interés sobre los platos, como los ingredientes utilizados, precios, calorías y tiempo de demora del pedido.

Ellos también participarán en agosto en TIC Global, en Taiwán. Cabe señalar que dos de las siete iniciativas premiadas fueron generadas por uruguayos. Minicelli comentó al respecto: “¡Es un gran orgullo!, además en el momento en que vimos que nombraban a Interactive pensamos ‘es muy difícil que ganen los dos únicos uruguayos que se presentaron’; sin embargo nosotros también ganamos!”.

En Perú, al igual que ocurrirá en Taiwán, los responsables de los proyectos expusieron sus iniciativas. Para los emprendimientos uruguayos, que forman parte de Ingenio, una incubadora de empresas que pertenece al Latu (Laboratorio Tecnológico del Uruguay), es una oportunidad única. “Es una gran vidriera que busca capturar inversionistas; está muy bueno porque salís del garaje donde hiciste el proyecto y lo mostrás a todo el mundo”, puntualizó Alejandro Palmero sobre la muestra. ■ GM