

INNOVACIÓN



Participantes españoles en la final española de la Imagine Cup, celebrada en Alhóndiga (Bilbao). / TXETXU BERRUEZO

Cuatro estudiantes españoles, finalistas de la Imagine Cup

Competirán con 120 países en el concurso de programación de Microsoft

MANUEL ÁNGEL MÉNDEZ
Madrid

“He perdido mi vida social, suerte que aún tengo novia”. Gonzalo Rubio recuerda entre risas lo que le ha costado llegar hasta el punto en el que está. El próximo julio viajarán a Nueva York junto a tres amigos para defender un proyecto en el que llevan siete meses trabajando en sus ratos libres: un *software* para móviles y ordenadores que ayuda a cooperantes y ONG a llevar agua potable a países en desarrollo. La idea se ha impuesto a otras 450 en España y ahora luchará por ganarle a 120 de todo el mundo. “Llegar a la final ya es un premio; ganarla sería un sueño”.

Imagine Cup, concurso organizado por Microsoft, reúne cada año en una ciudad a cientos de estudiantes de Informática. Ganar en España abre la puerta de la final mundial y es la tercera vez consecutiva que Rubio y su equipo lo consiguen. El año pasado fue en Varsovia y hechos en El Cairo. “En Egipto quedamos sextos de 60 países y en Polonia en el puesto 15º. Eso nos animó a seguir y aquí estamos”, dice Rubio, de 25 años, a punto de acabar Ingeniería Informática en la Universidad de Castilla-La Mancha. Sus tres compañeros no superan los 26 años.

El reto era complejo: crear un programa para ayudar a resolver alguno de los ocho objetivos del milenio establecidos por Naciones Unidas para 2015. Desde erradicar la pobreza extrema y

el hambre a combatir el VIH, el paludismo y otras enfermedades. Casi nada. Y utilizando *software* de Microsoft, que para algo organizan. “Nos sentamos a debatir, empezamos una lluvia de ideas y nos quedamos con la que creíamos que tenía más posibilidades”.

Esa era el agua, el gran problema en decenas de países pobres. Saber qué pozos son aptos para el consumo, a qué distancia están de las poblaciones o cuál es la calidad del agua es fundamental. Desarrollaron una aplicación para móviles Windows Phone 7 —“para iPhone o Android no podíamos”, se ríe Rubio—, con la que los voluntarios almacenan datos sobre la marcha, incluso sin conexión a Inter-

net o a la red celular. Otro programa la vuelca y geolocaliza en mapas de calor. De un vistazo, es posible saber dónde se necesitaría una potabilizadora o cuánta gente bebe agua contaminada.

El reto era crear un programa para los objetivos del milenio de la ONU

“Creamos también una aplicación para Facebook en la que las ONG piden donaciones. Si contribuyes, te asigna un pozo, te haces padrino de un proyecto de potabilización”, explica Rubio.

Cantera de talento

Estos estudiantes son la nueva hornada de programadores y la tecnología no entiende de paro. El estudiante malagueño Antonio José Benítez ya tiene trabajo. “Antes del concurso Microsoft me ofreció una beca en su centro de desarrollo en Dublín. Me seduce irme fuera”. La compañía organiza la competición desde hace nueve años y, aunque el objetivo no es cazar talento, ha contratado a cinco de los ganadores de las ediciones españolas.

El finalista de Imagine Cup

Gonzalo Rubio también quiere irse. “Me gustaría trabajar un tiempo en EE UU y ser una esponja, aprender y aprender. Luego, montar mi empresa”. Su compañero Luis Cañamares tampoco lo descarta: “A mí la aventura me encanta”. De momento, pasará una semana gratis en Nueva York. Paga Microsoft. Y si ganan, 25.000 dólares a repartir. Rubio ni se imagina qué haría. Su compañero lo tiene claro: “Pagar los estudios, que está la cosa muy mal”.

TECNOLOGÍA

Lenovo renueva sus ordenadores portátiles

R. J. C., Madrid

Dar al botón de encender y esperar para empezar a trabajar. Una de las grandes diferencias entre Mac y PC hasta ahora era esa. Esperar unos segundos con el primero o más de un minuto con el segundo. Lenovo, la empresa china que compró la división de ordenadores de IBM, ha conseguido minimizar la espera. La nueva línea de portátiles ThinkPad, muy popular en el entorno empresarial, consiguen arrancar en 10 segundos. Si se baja la tapa del aparato y se reanuda la tarea, el tiempo se reduce a dos segundos. David Roman, vicepresidente de la compañía, explica que esta mejora es fruto de dos años de trabajo junto a Microsoft, creador del sistema operativo Windows 7 y el fabricante de procesadores Intel.



El nuevo portátil de Lenovo.

Con estas máquinas, presentadas esta semana en Londres, con un diseño sobrio y resistente, Lenovo quiere conquistar al usuario doméstico y corroborar su posición líder entre los fabricantes de portátiles con un 10% de cuota, por encima de HP y Dell. El primer modelo de la nueva gama es el XI, cuyo precio mínimo es de 1.400 euros, pesa 1,6 kilogramos, tiene teclado retroiluminado para poder trabajar en cualquier entorno. Su pantalla, de 13,3 pulgadas, cuenta con una curiosa modificación: se puede hacer que, según el ángulo de visión, solo vea el contenido de la pantalla quien se coloque frente a ella, pero no los que la rodean.

Parte del atractivo es su resistencia. Se puede pisar el ordenador y no se deteriora; la batería dura más de cinco horas, pero además el 80% de su capacidad se consigue con media hora de recarga. Muy práctico cuando se viaja.

Como la mayoría de los ordenadores actuales, cuenta con un puerto HDMI, conexión a Internet por cable y wifi, así como tres puertos USB, pero de última generación: 3.0. Otro guiño al consumidor doméstico que quiera una máquina potente es la cámara para videoconferencia en alta definición.

El *software* no solo funciona, sino que además cubre una necesidad real en la que pocas empresas habían pensado. La idea les ha valido ganar la final española y el paso a la competición mundial. “Es una gran ilusión. Yo trabajo por la mañana y estudio por las tardes, hemos programado por las noches; no había tiempo para más”, dice Luis Cañamares, otro de los cuatro estudiantes del equipo.

El proyecto se impuso en la semifinal nacional a otro de la Universidad de Málaga: un programa para gestionar la distribución de ayuda en catástrofes naturales. “Los médicos y voluntarios de la catástrofe van anotando en un móvil los recursos que se necesitan: medicamentos, ropa, comida... El *software* los geolocaliza, los presenta en un mapa y los responsables de la gestión saben exactamente qué se necesita, dónde y con qué urgencia”, explica Antonio José Benítez, de 24 años.

En las próximas semanas se sabrá si un segundo equipo español logrará colarse en la final mundial de la Imagine Cup, en otra categoría con un proceso de clasificación diferente. “Hemos creado un sistema de alumbrado inteligente que detecta si pasa gente por la calle y, en función de ello y la hora del día, aumenta o disminuye la intensidad de iluminación de las farolas”, dice Javier Sierra, de 23 años y estudiante de la Universidad de Mondragón. Se trata de tecnología para el ahorro energético.