

## Estudiantes de Ciencia de Cómputos de UPR-Río Piedras se destacan en HackPR #4 <sup>[1]</sup>

Enviado el 2 octubre 2014 - 8:53pm

*Este artículo es reproducido por CienciaPR con permiso de la fuente original.*

### Calificación:



No

### Contribución de CienciaPR:

Ivelisse Rubio

### Por:



## La representación de CCOM UPRRP en el HackPR #4.

Resolviendo problemas a fuerza de códigos y neuronas

Por 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/> [2]), 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 "hackatón", estudiantes, entusiastas y desarrolladores tienen de uno a dos días para crear 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 Cómputos de la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras, demostraron su talento, originalidad y destrezas técnicas, ganando premios en el recién celebrado HackPR.

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

Xiomara Figueroa, Christian Rodríguez y Alex Santos lograron el segundo lugar 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.

El tercer lugar lo recibieron Víctor Morales, Edgar Pérez, Juan Lugo y Bryan Cedeño, un grupo de estudiantes de primer año, por "Blast The Giants", un juego inspirado en "Attack on Titan". En el juego, el protagonista, localizado en la parte inferior de la pantalla, combate enemigos disparándoles mientras esquiva sus ataques.

El premio al mejor uso de "Sendgrid" (un sistema de correo electrónico localizado en la "nube" o "cloud") se lo llevaron Carlos Feliciano, Iván Jimenez, Daniel Ramírez y Eduardo Galindez. Su creación, llamada "GifThis", es una extensión para el navegador web Chrome que facilita la búsqueda de archivos .gif y los envía por correo electrónico.

Joel Maldonado ganó el premio al mejor uso de Oracle (software de administración de bases de datos). Joel creó 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.

La Asociación de Estudiantes de Ciencias de Cómputos se reúne todos los jueves de 5:30 a 7:00 pm. 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> [3] y la página del Departamento de Ciencia de Cómputos <http://ccom.uprrp.edu> [4].

El autor es catedrático asociado en Ciencias de Cómputos de la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras, y miembro de Ciencia Puerto Rico ([www.cienciapr.org](http://www.cienciapr.org) [5]).

## Categorías de Contenido:

- [Ingeniería, matemáticas y ciencias de cómputos](#) [6]

---

**Source URL:**<https://www.cienciapr.org/es/external-news/estudiantes-de-ciencia-de-computos-de-upr-rio-piedras-se-destacan-en-hackpr-4?page=4>

### Links

[1] <https://www.cienciapr.org/es/external-news/estudiantes-de-ciencia-de-computos-de-upr-rio-piedras-se-destacan-en-hackpr-4> [2] <http://hackpr.io/> [3] <https://www.facebook.com/aeccupr> [4] <http://ccom.uprrp.edu> [5] <http://www.cienciapr.org> [6] <https://www.cienciapr.org/es/categorias-de-contenido/engineering-math-and-computer-science-0>