

# Certamen de Trabajos Estudiantiles del CIITI. X CIITI-TE 2019

## » Claudia Pons

Directora de CAETI, Universidad Abierta Interamericana, Argentina  
Claudia.Pons@uai.edu.ar

El Certamen de Trabajos Estudiantiles (X CIITI-TE) es un espacio de encuentro destinado a fomentar la interacción de los estudiantes de grado y posgrado de las universidades argentinas. El certamen permitió el intercambio de ideas y experiencias y brindó un medio adecuado para la difusión de la producción intelectual que los estudiantes realizan en el marco de sus carreras universitarias. En este

certamen participaron 32 trabajos provenientes de alumnos de distintas universidades del país. Los mejores trabajos de cada categoría fueron expuestos durante el congreso en formato de póster y luego de su evaluación por parte de un Comité de Expertos, los mejores trabajos fueron seleccionados y recibieron premios. Los trabajos premiados fueron los siguientes:

## TRABAJOS DE ESTUDIANTES DE POSGRADO

### PRIMER PUESTO:

#### **Self-Refactoring: mejoras automáticas de usabilidad para aplicaciones web**

- » Tesista: Julián Grigera.
- » Docente: Dra. Alejandra Garrido.
- » Posgrado: Doctorado en Ciencias Informáticas, Facultad de Informática, Universidad Nacional de La Plata.
- » Contacto: julian.grigera@lifa.info.unlp.edu.ar

En este trabajo se propone un enfoque para hallar problemas de usabilidad automáticamente en aplicaciones web, basados en el análisis de eventos de interacción de usuarios finales. Para cada uno de estos problemas de

usabilidad encontrados, se sugiere una solución para resolverlo.

### SEGUNDO PUESTO:

#### **Interfaces Gestuales como Complemento Educativo, Cognitivo y Social en Niños con TEA**

- » Tesista: Lic. Víctor Hugo Contreras.
- » Docente: Dr. Carlos Gerardo Neil.
- » Posgrado: Magister en Tecnología informática, Universidad Abierta Interamericana.

Contacto: vcontreras@gmail.com, carlos.neil@uai.edu.ar

El objetivo de la presente tesis es desarrollar prototipos para lograr actividades ocio-educativas de modalidad tripartita, y basados en el análisis de la problemática, que hagan uso de interfaces naturales de usuario para complementar actividades educativas, sociales y cognitivas en niños que padecen TEA, e iniciar la etapa preliminar de evaluación de los mismos.

#### TERCER PUESTO:

##### Elementos de IOT aplicados a robótica.

- » Tesistas: Nelson Aranda y Néstor Aguirre.
- » Docente: Mg. Ing. Nestor Balich, CAETI - Universidad Abierta Interamericana.
- » Posgrado: Magister en Tecnología informática, Universidad Abierta Interamericana.
- » Contacto: (NelsonEzequielTimoteo.Aranda, NestorRuben.Aguirre)@Alumnos.uai.edu.ar
- » Nestor.Balich@uai.edu.ar

En este proyecto se combina internet de las cosas (en inglés, *Internet of Things*, abreviado IoT) con robótica, en dirección a lo que se comienza a denominar *Internet of Robotic Things* (IoRT).

## TRABAJOS DE ESTUDIANTES DE GRADO

#### PRIMER PUESTO:

##### ACV Assistance Sensor Plus.

- » Alumnos: Diego Esquivel, Juan Pablo Martinez, Mauricio Miloqui.
- » Docente: Ing. Pedro López.
- » Carrera: Ingeniería en Sistemas Informáticos – Universidad Abierta Interamericana, Rosario.

Se ha desarrollado un dispositivo basado en la plataforma de hardware libre Arduino, que ayuda a los profesionales de la salud en la rehabilitación de personas que han sobrevivido a

un Accidente Cerebrovascular (ACV). Esta herramienta de bajo costo optimiza el proceso de rehabilitación en las etapas de pie y marcha; reduciendo los tiempos de recuperación, obteniendo estadísticas de control y evolución del paciente.

#### SEGUNDO PUESTO:

##### Uso del pensamiento computacional para internalizar competencias académicas en el desarrollo de videojuegos.

- » Alumnos: Adriel Arández, Giuliano Taliano, Germán García y Mauro Wehner.
- » Docente: Ing. Sebastián Blanco.
- » Carrera: Tecnicatura de Desarrollo de Videojuegos, Universidad Abierta Interamericana. Buenos Aires, Argentina.

El trabajo consiste en una antología de cuatro videojuegos realizados en forma individual por estudiantes universitarios de segundo año. Se expone un modelo de cursada basado en competencias y pensamiento computacional. Los estudiantes pueden aplicar el pensamiento computacional para facilitar el aprendizaje de los contenidos de la materia y comprender su importancia para otras disciplinas.

#### TERCER PUESTO:

##### Modelización matemática, simulación en tiempo real y aplicaciones.

- » Alumno: Hernán Fernando Pérez.
- » Docente: Dra. Samira Abdel Masih.
- » Carrera Licenciatura en Matemática, UAI, Facultad de Tecnología Informática.

El trabajo estudia los sistemas físicos que pueden exhibir un comportamiento caótico. Sus resultados ponen de manifiesto cómo diversas ramas de la Ciencia, en este caso, la Física y la Informática, interactúan con la Matemática para crear modelos matemáticos que simulen una situación de la vida real.

*Primera Mención:*

**Software y Hardware para personas con discapacidad visual. “Brailleando”**

- » Alumno: Gauna, Leandro José.
- » Docente: Mg. Susana Darin.
- » Carrera: Licenciatura en Gestión de Tecnología Informática (UAI).

Este proyecto tiene como objetivo crear un software de escritura en Braille, para personas con discapacidad visual, que sea adaptable para ser utilizado en cualquier dispositivo permitiendo agilizar la escritura y el proceso de aprendizaje, en particular, para las personas de bajos recursos.

*Segunda Mención:*

**Sistema de calefacción renovable para planta.**

- » Alumnos: Battiato, M P.; Gilberto, G; Korell, J P; Luna, L E.; Ramírez, M; Mouzo.
- » Docente: Ing. Hugo Colombo.
- » Carrera: Ingeniería en Sistemas Informáticos – Universidad Abierta Interamericana,

En este proyecto se ha diseñado y analizado un sistema de calefacción eficiente mediante la generación de energía calórica a través de diferentes sistemas sustentables. Este trabajo fue desarrollado para una planta ubicada en la periferia de la ciudad de Río Gallegos, aunque el mismo puede ser adaptado para otras zonas climáticas frías.

