

ESTUDIANTES DE LA UPNA GANAN EL PREMIO UNIPROYECTA AL MEJOR PROYECTO EMPRESARIAL UNIVERSITARIO DE ESPAÑA

SU EMPRESA, "MAHEI GAMES", DESARROLLA APLICACIONES Y VIDEOJUEGOS DE REALIDAD AUMENTADA

ESTE CONCURSO ESTÁ ORGANIZADO POR LA RED UNIVERSITARIA DE ASUNTOS ESTUDIANTILES (RU-NAE), comisión sectorial de la Conferencia de Rectores de Universidades Españolas (CRUE) y Universia. La entrega del premio tuvo lugar el pasado mes de mayo en Murcia, a donde se trasladaron los jóvenes estudiantes navarros para recogerlo, en un acto que se hizo coincidir con la junta general de accionistas de Universia. En el proyecto premiado (<http://maheigames.blogspot.com.es>) ha colaborado además Mikel Ramirez, ilustrador gráfico.

La andadura de Mahei Games se inició en septiembre del año pasado y a finales de ese año fueron seleccionados en el concurso de aceleración de talento empresarial Yuzz, gracias al cual están recibiendo en CEIN formación empresarial y asesoramiento en sus proyectos.

EMPEZANDO POR VIDEOJUEGOS

Su pasión por los videojuegos y las nuevas tecnologías llevó a estos jóvenes emprendedores a desarrollar su primer proyecto, "Creature Trainer", un videojuego social de batallas online para la plataforma Android. Posteriormente comenzaron a desarrollar videojuegos con realidad aumentada, que permite combinar elementos virtuales con la visión directa o indirecta de un entorno físico del mundo real. Así surgieron "Puzzle Camera", un videojuego que, al reconstruir el puzzle, reconstruye también la realidad captada desde la cámara del móvil; y "Domino AR", un videojuego de realidad aumentada que consiste en hacer caer cadenas con fichas de domino.

En febrero de este año este equipo de emprendedores firmó un contrato con Papaya Mobile, empresa de Silicon Valley que distribuye videojuegos en China, para distribuir estos tres primeros productos.

PROBADORES VIRTUALES DE GAFAS Y COSMÉTICA

Según explica Héctor Agustín, "hemos decidido ampliar nuestras líneas de negocio y aplicar la realidad aumentada no sólo a videojuegos, sino a otros productos como libros, revistas y prensa o mediante probadores virtuales, aplicaciones que te permiten, por ejemplo, probarte diferentes tipos de gafas sin movertte de tu casa". En concreto, cuentan ya con un prototipo para aplicar la realidad aumentada en libros y han empezado a trabajar en "Glasses AR". "En esta aplicación puedes, con tu móvil, probarte distintas gafas y elegir cuáles te quedan mejor. La idea es cobrar a las grandes marcas por publicar sus nuevos modelos de gafas en esta aplicación, aunque otra opción sería hacer desarrollos a medida para ópticas. Las posibilidades son muchas".

En el mismo sentido están planteando "Make Up AR", un probador de maquillaje, pintalabios y otros productos de cosmética.

MEDICINA Y PUBLICIDAD

Pero sus investigaciones van aún más lejos. En concreto, cuentan ya con un prototipo para aplicar la realidad aumentada en libros de medicina. "En esta aplicación puedes visualizar huesos y órganos con tu móvil, escalarlos, rotarlos o incluso introducirte dentro de ellos", comentan.

También cuentan con prototipos para aplicar la realidad aumentada al mundo de la publicidad, utilizando objetos de la vida cotidiana como cajas o latas.

SELECCIONADO ENTRE DOCE PARA LA FASE NACIONAL

En el certamen Uniprojecta, cada universidad participante seleccionó un proyecto de los presentados a concurso en su universidad, que luego compitió en la fase nacional con el resto de proyectos universitarios. El proyecto de Mahei Games fue seleccionado en la UP-

NA. EL PROYECTO PRESENTADO POR LA UPNA, "MAHEI GAMES, APLICACIONES Y VIDEOJUEGOS DE REALIDAD AUMENTADA", HA CONSEGUIDO EL PREMIO AL MEJOR PROYECTO EMPRESARIAL EN LA CUARTA EDICIÓN DE UNIPROYECTA, CERTAMEN CUYO OBJETIVO ES FOMENTAR EL ESPÍRITU EMPRENDEDOR EN LA COMUNIDAD UNIVERSITARIA ESPAÑOLA. EL GALARDÓN, DOTADO CON 10.000 EUROS, HA RECAÍDO EN SUS PROMOTORES: MARÍA LLORENTE GARCÍA, ALUMNA DE 4º CURSO DE ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS; Y HÉCTOR AGUSTÍN LANA, MIGUEL ÁNGEL LLORENTE GARCÍA Y ENEKO VÉLEZ YOLDI, ALUMNOS DE 5º CURSO DE INGENIERÍA INFORMÁTICA.



NUPEKO IKASLE BATZUEK ESPAINIAKO UNIBERTSITATEETAKO ENPRESA-PROIEKTU ONENAREN ZAKO SARIA IRABAZI DUTE

NUPEk aurkeztutako proiektuak enpresa-proiektu onenaren zako saria eskuratu du Uniprojectaren laugarren edizioan. Lehiaketaren helburua Espainia-ko unibertsitate komunitatean espiritu ekintzailea sustatzea da. Saria 10.000 euroz hornitua dago eta proiektuaren sustatzaileentzako izan da. Honatx saridunak: María Llorente García Administrazio eta Enpresa Zuzendaritzako 4. mailako ikaslea, eta Héctor Agustín Lana, Miguel Ángel Llorente García eta Eneko Vélez Yoldi Informatika Ingeniaritzako 5. mailako ikasleak. Proiektuan, gainera, Mikel Ramirez ilustratzaile grafikoko lagundu du.

NA entre los doce presentados a esta edición. Como proyecto suplente, el jurado seleccionó "Re-cycling", dedicado a la modernización de bicicletas antiguas con la última tecnología.

Entre los criterios de evaluación para seleccionar el mejor proyecto se tuvo en cuenta el carácter innovador del producto y/o servicio y de la tecnología utilizada, el nivel de desarrollo del proyecto y viabilidad empresarial, la empleabilidad orientada a la gestión de la diversidad, el potencial de creación de empleo y calidad del mismo, la rentabilidad y potencial de desarrollo y crecimiento, el potencial internacional, aprovechamiento de los recursos disponibles, nivel de implicación real de los emprendedores, Responsabilidad Social Corporativa del proyecto y sostenibilidad.

RECIBIDOS POR EL RECTOR

Julio Lafuente López, rector de la UPNA, recibió a los estudiantes ganadores del premio en un acto que contó también con la presencia de la vicerrectora de Estudiantes, Paloma Virseda Chamorro.

■ "RE-CYCLING", UN DISEÑO DE BICICLETAS RECICLADAS, PROYECTO SUPLENTE

Como proyecto suplente, la UPNA selección para competir en este certamen nacional a "Re-cycling", de Javier Alba y Javier Vidorreta, estudiantes de Ingeniería Técnica Industrial Mecánica con intensificación en Diseño Industrial y premiado con un accésit en el Concurso de Ideas de Negocio organizado en 2011 por la UPNA y el Laboratorio Universitario de Creación de Empresas Innovadoras.

La base de "Re-cycling", que cuenta también con el apoyo de Becapremiador Moderna 2011, es el diseño, producción y venta de bicicletas de diseño personalizado, construidas a partir del reciclaje de bicicletas obsoletas y gestionando los residuos no reutilizables de manera responsable con el medioambiente.

Su producto, bajo la marca "La Milla Cycles", se dirige a un cliente de entre 25 y 40 años, con gustos por el estilo vintage y moderno, con capacidad adquisitiva y conciencia medioambiental media-alta.

En concreto, estos estudiantes diseñaron modificaciones del cuadro de cada bicicleta con el fin de poder montar esos componentes de última generación y aportar una estética diferenciadora e innovadora. Además, reutilizan en la medida de lo posible componentes de otras bicicletas (cuadro, horquilla), mientras que los elementos desechables son enviados a empresas especializadas para su tratamiento.