

Alumnos de la UPNA, premiados por su proyecto empresarial

CUATRO ESTUDIANTES DE ADE E INGENIERÍA
INFORMÁTICA GANAN EL CERTAMEN UNIPROYECTA

Los afortunados son María Llorente, Hector Agustín,
Miguel Ángel Llorente y Eneko Vélez

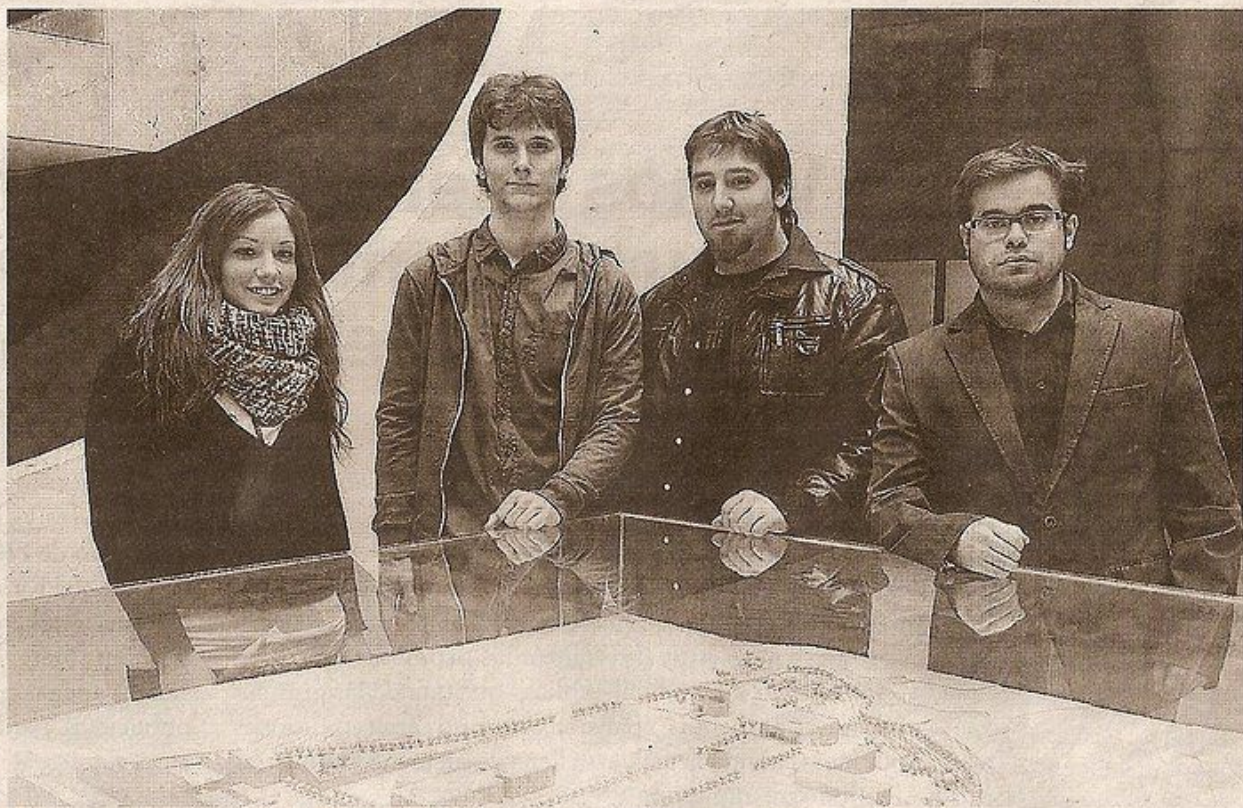
PAMPLONA. *Mahei Games, aplicaciones y videojuegos de realidad aumentada*, diseñado por cuatro estudiantes de la UPNA, ha ganado el premio UNIPROYECTA al mejor proyecto empresarial universitario del Estado.

Este certamen, que cumple su cuarta edición, busca fomentar el espíritu emprendedor en la comunidad universitaria española y está organizado por la Red Universitaria de Asuntos Estudiantiles –comisión sectorial de la Conferencia de Rectores de Universidades Españolas– y Universia.

Los ganadores de esta edición, que recibirán 10.000 euros, son 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, de 5º curso de Ingeniería Informática.

La andadura de *Mahei Games* se inició en septiembre de 2011 y a finales de ese año los alumnos de la UPNA 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.

“Apasionados” por los videojuegos y las nuevas tecnologías, según se definen estos estudiantes de la UPNA, su primer proyecto fue *Creature Trainer*, un videojuego social de batallas online para la plataforma Android. Posteriormente comenzaron a trabajar en videojuegos con realidad aumentada, que permite combinar elementos virtuales con la visión directa o indirecta de un entorno físico del mundo real, y así surgieron *Puzzle Camera* (al reconstruir el puzzle reconstruyes también la realidad captada desde la



Los cuatro alumnos de la UPNA premiados en el certamen. FOTO: CEDIDA

cámara del móvil) y *Domino AR* (videojuego que consiste en hacer caer cadenas con fichas de dominó). Ya en febrero de este año firmaron un contrato con Papaya Mobile –empresa de Silicon Valley que distribuye videojuegos en China– para distribuir estos tres primeros productos.

Ahora, apuntó Héctor Agustín en un comunicado, han decidido ampliar sus líneas de negocio y aplicar la realidad aumentada no solo a videojuegos sino a otros productos como libros, revistas y prensa, así

como en probadores virtuales que permiten por ejemplo saber cómo sientan distintos tipos de gafas sin necesidad de moverse de casa. De momento, cuentan ya con un prototipo para aplicar la realidad aumentada en libros de medicina para así “visualizar huesos y órganos con tu móvil, escalarlos, rotarlos o incluso introducirte dentro de ellos”, explica. Además disponen de prototipos para aplicar la realidad aumentada al mundo de la publicidad utilizando objetos de la vida cotidiana como cajas o latas. >EFE

Los estudiantes ya firmaron en febrero de este año un contrato con una empresa de videojuegos en China