

Tecnología

Llega Galaxy S10

El Samsung Galaxy S10 se presentará el próximo 20 de febrero en un evento en San Francisco (California EE. UU.), según informó la compañía surcoreana.



Las gafas Vaunt

Parecen unas gafas tradicionales, pero tienen un microproyector escondido que muestra información relevante. Son las Vaunt, un prototipo de la empresa Intel.

Para este año

Desde televisores que se enrollan y se esconden en su base hasta vehículos eléctricos inteligentes, son algunos de los avances tecnológicos para el presente año.



El más rápido

El ASUS ROG Phone (foto) ha sido coronado como el teléfono más rápido, superando las clasificaciones globales de referencia de la industria Anutu.

Un sistema automático para aplicar plaguicidas

Ingenieros de la Universidad de La Salle idearon un innovador equipo para esta tarea.

Héctor H. Rodríguez A.
hecrosietedias@gmail.com

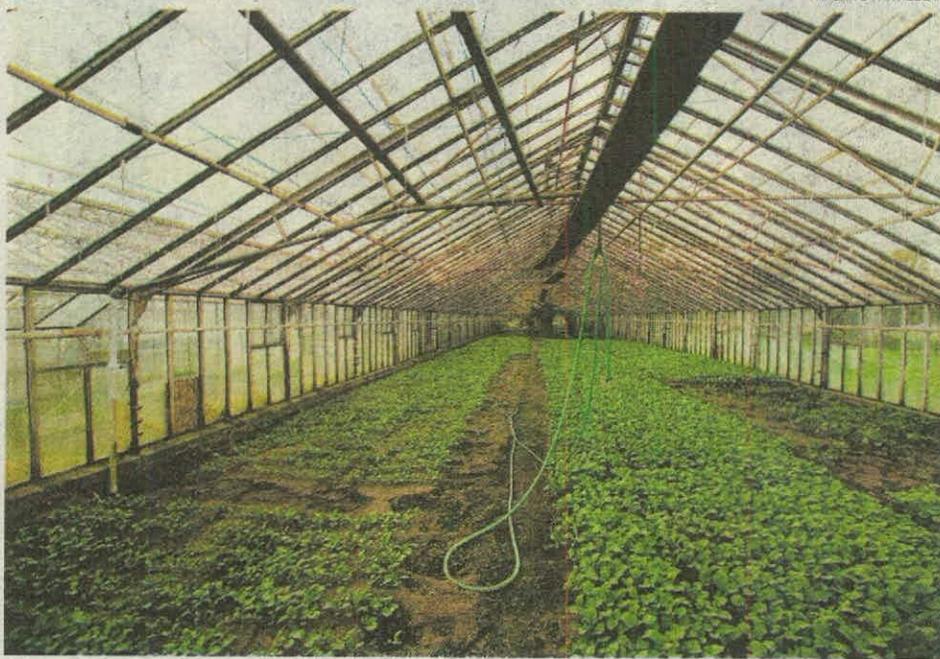
Después de tres años de trabajo, ingenieros de la Universidad de La Salle crearon un sistema automático de aplicación de plaguicidas en cultivos de flores, que incrementa la eficiencia de aplicación en poco más del 600 por ciento, aparte de proteger la salud de los operarios.

Adicionalmente, crearon un sistema de visión artificial para la clasificación de flores, que sirve de apoyo en la plantación, cuando se generan picos de producción muy altos y escasea la mano de obra.

Como ocurre en las películas de ciencia ficción, diseñaron un equipo dotado de una pantalla y de diversos sensores.

El aparato entrega con total detalle el tamaño en milímetros del botón de la flor, del tallo y todos los aspectos de calidad de las flores que exigen los importadores internacionales.

El origen de estas innovaciones, creadas por el programa de Ingeniería en Automatización de la Universidad de La Salle, es un convenio en el que partici-



Cultivo de flores del altiplano cundiboyacense, donde se probó el sistema para aplicación de plaguicidas.

Desarrollamos un sistema aéreo para aplicar plaguicidas y un sistema de visión artificial”.

Jairo Orlando Montoya Gómez,
dir. Ingeniería en Automatización de La Salle.

pan siete entidades.

De esta alianza estratégica hacen parte la Gobernación de Cundinamarca, la Secretaría de Ciencia, Tecnología e Innovación, Asocoflores, Ceniflores, Corpoica, la Universidad Nacional de Colombia y la Jorge Tadeo Lozano.

Todos unieron esfuerzos para desarrollar el proyec-

to denominado ‘Fortalecimiento de la competitividad del sector floricultor colombiano mediante el uso de ciencia, tecnología e innovación’, financiado con recursos del Sistema General de Regalías.

“Nosotros participamos específicamente en diseñar y evaluar tecnologías adaptables al sistema de produc-

ción de flores de corte. En ese proceso desarrollamos dos novedosos equipos: un sistema aéreo para aplicación de plaguicidas y un sistema de visión artificial que son verdaderas innovaciones en el sector floricultor”, explicó Jairo Orlando Montoya Gómez, director del programa de Ingeniería en Automatización de la Universidad de La Salle. Según el ICA, Cundinamarca produce el 69% de flores del país y Antioquia el 29%, mientras que el 2% restante se reparte entre Risaralda, Caldas, Quindío, Boyacá, Cauca y Valle del Cauca.

Videojuegos para niños con TDAH

El Doctorado de Psicología y la Facultad de Ingeniería de la Universidad Católica de Colombia desarrollaron videojuegos para niños con trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH).

Según la investigadora Sonia Gisela Ríos Cruz, los juegos se centran sobre todo en desarrollar la planificación cognitiva y los procesos de atención.

Estos tienen un primer momento en donde el niño selecciona un avatar con el que va interactuar, esto con el fin de que haya realmente una inmersión dentro del juego. Posteriormente el menor debe seguir las diferentes indicaciones que se da en el videojuego, con el objetivo de que este controle sus impulsos.

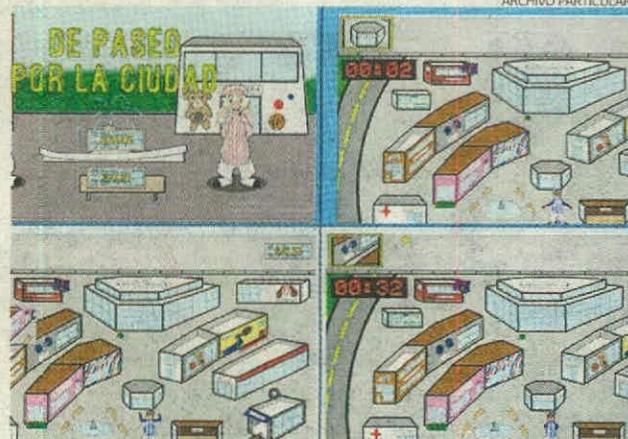
La Universidad cuenta con nueve juegos de atención y seis de planificación

para un total 15 juegos, y espera próximamente generar una plataforma web donde se cuente con estos videojuegos.

En este trabajo la Universidad recibió la colaboración de otras instituciones de educación de la ciudad de Bogotá y de España.

La investigación de la Universidad Católica de Colombia trabajará a futuro con este tipo de videojuegos para pacientes que han sido diagnosticados con Alzheimer o con demencia vascular y que están hasta ahora en un estado inicial.

Alimentando a los delfines, carrera en bici, busca que lo encuentras, de paseo por la ciudad, jugamos baloncesto y ¿dónde están mis compañeros? son algunos de los videojuegos, dirigidos específicamente a niños de 5 y 8 años que tengan el TDAH.



Este es el videojuego de paseo por la ciudad, uno de los 15 que desarrolló la Universidad Católica de Colombia para niños con TDAH.