

Innovación

Un canario diseña una aplicación para escolares que no pueden asistir a clase

Read&Play da vida a los libros usando realidad aumentada y realidad virtual ■ El proyecto ha ganado el primer premio del Join Hackathon de Telefónica, en Madrid

María Jesús Hernández

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

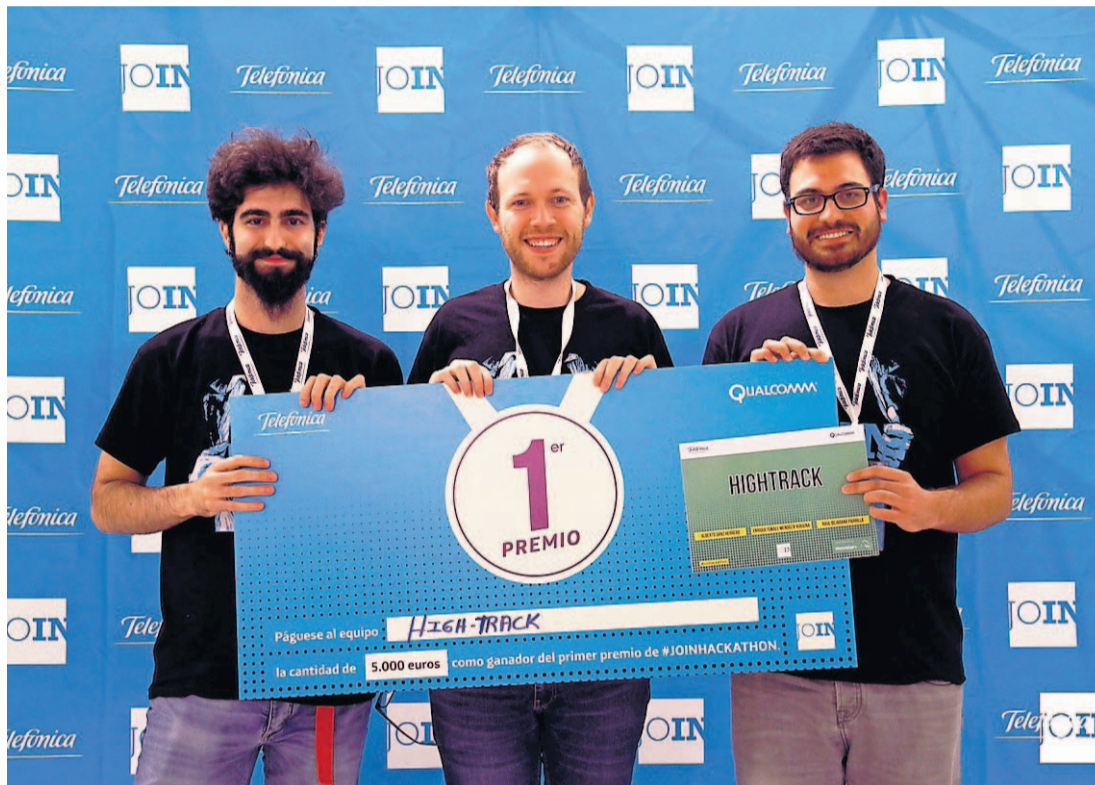
El emprendedor canario Enrique Ismael Mendoza Robaina, ingeniero en Informática por la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC), ha diseñado una novedosa aplicación para móviles, dirigida a escolares que no pueden asistir a clase por estar ingresados en un hospital, o enfermos en casa. El proyecto, denominado *Read&Play*, creado junto sus compañeros del equipo de *Hightrack*, Alberto Sanz Herrero y Raúl Bejarano Parrilla, ganó el pasado 30 de septiembre, el *Join Hackathon*, una competición de Telefónica dirigida a promocionar y dar a conocer los beneficios de las nuevas tecnologías y su impacto en el desarrollo de las sociedades a través del talento joven.

Se trata de una aplicación que da vida a los libros usando realidad aumentada y realidad virtual, a través de las gafas de cartón de Google, las *Cardboard*, y que permite que los niños que estén enfermos y no puedan asistir a clase, aprendan en casa como si tuvieran a su profesor o profesora delante. Según informó Mendoza, enfocando con el móvil cualquier foto de sus libros, las imágenes cobrarán vida y reproducirán un vídeo que les explicará cada tema, como si estuviera en el aula.

“Nos juntamos tres miembros del equipo técnico de *Hightrack* y nos presentamos al Hackathon de Telefónica, que se celebró los días 29 y 30 de septiembre en Madrid. Llegamos a la final diez equipos, y cada uno teníamos que desarrollar en 24 horas una aplicación Android que aportara una mejora social en los ámbitos de salud, educación y seguridad personal. Nosotros elegimos el área de educación”.

La App reconoce con el móvil las fotos de las obras y reproduce vídeos en su lugar

La idea de *Read&Play* surgió sobre la marcha, teniendo como elementos principales la realidad aumentada y la realidad virtual, “para darle vida a los libros”. Para ello diseñaron un proyecto con dos aplicaciones. La primera, consiste en enfocar, a través de la cámara del móvil, la imagen de un libro y en seguida aparecerá un botón de play, el usuario hace click en el mismo, y se reproduce un vídeo. “Así, los alumnos que estén en casa o en el hospital, porque estén enfermos, podrán aprender igual que si tuvieran al profesor al lado”, apuntó Enrique Ismael Mendoza.



Enrique Mendoza (centro) junto a sus compañeros Alberto Sanz (i) y Raúl Bejarano, tras ganar el premio Telefónica. | LP/DLP

Enrique Mendoza forma parte de la cosecha de talento canario que se ha formado en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, y que ha tenido que salir del Archipiélago para consolidarse profesionalmente. Tras estudiar Ingeniería

Informática, estuvo unos años vinculado al Instituto de Ciencias y Tecnologías Cibernéticas de la ULPGC donde desarrolló proyectos como *Yuubo*, un asistente robótico para los hoteles, presentado en Silicon Valley (EEUU).

Talento formado en la ULPGC

Enrique Mendoza es autor de proyectos innovadores como el asistente robótico para hoteles *Yuubo*, o *cuaQuea*, una especie de ‘twitter’ de voz

M. J. H.

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Resolver grandes problemas con soluciones simples es una de sus pasiones que le ha llevado a desarrollar tanto su lado de investigador, como el de emprendedor. Enrique Ismael Mendoza Robaina es uno de tantos talentos canarios, forjados en la Universidad de Las Palmas, que actualmente triunfa fuera del Archipiélago.

Tras titularse en Ingeniería Informática por la ULPGC, estuvo unos años en el Instituto Universitario de Ciencias y Tecnologías Cibernéticas (Iuctc) donde inició su faceta investigadora. Allí desarrolló el proyecto *Yuubo Robotics In-*

La segunda aplicación que forma parte de este proyecto lleva adaptada unas gafas de realidad virtual para el teléfono móvil. “En este caso utilizamos las gafas de cartón de Google, las *Cardboard*, a través de las cuales puedes ver el libro, y en el momento en el que

novation for Tourism, un asistente robótico avanzado para hoteles, que le valió el premio en la fase canaria del concurso de ideas de negocio emprendedoras *YUZZ*, promovido por la Fundación Banesto en colaboración con la Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria. El premio fue la presentación del proyecto en la capital mundial de la tecnología y la innovación, Silicon Valley, en San Francisco (EEUU).

Ahí nació su faceta emprendedora, fundando en 2009 su primera empresa, *Yuubo*. Paralelamente inició otros dos proyectos, *VEOVE.com* e *InvierteMe*; y en 2012 formó parte del equipo fundador de *Hithru*, una aplicación móvil pa-

ra conocer gente a través de temas comunes, con la que entraron en *Wayra Madrid 2012*, una aceleradora de startups digitales de Telefónica, con la que obtuvieron una inversión de 55.000 euros en dos rondas.

Desde noviembre de 2013 hasta mediados de 2015, fue director técnico de *cuaQea*, una plataforma similar al *Twitter*, pero en lugar de escribir mensajes de 140 caracteres, compartes mensajes de voz de 12 segundos (microblogging de voz).

Su último proyecto empresarial es *Hightrack*, una aplicación de productividad (agenda, calendarios...) que incluye una academia para descubrir hábitos y consejos para trabajar y vivir mejor cada día.

“La lanzaremos a final de año a través de una campaña de *crowdfunding* en *Kickstarter*. Y también este año lanzaremos la nueva versión de la aplicación que hemos rediseñado entera, tanto en *iOS*, *Android*, *web* y *escritorio*”, concluyó.

ren la aplicación para que las lecciones que ellos dan, tengan los vídeos correspondientes. Otra posibilidad es que sean las editoriales de libros de texto las que elijan los vídeos y directamente vendieran el libro con dicha aplicación ya adaptada.

“Lo bueno de todo esto es que lo hicimos para educación, pero en realidad se puede adaptar para cualquier cosa, y no sólo con libros, sino fotos en pantalla de ordenador, en la tele... Incluso se puede aplicar al turismo, en lugar de utilizar audioguías e los museos, por ejemplo, utilizas el teléfono móvil, lo enfocas al cuadro y un vídeo te contará la historia del mismo”, avanzó el emprendedor grancañario.

El proyecto, novedoso en el ámbito educativo, fue considerado el mejor del *Join Hackathon* de Telefónica, de entre los diez presentados, llevándose el primer premio dotado con 5.000 euros. Los criterios de valoración del jurado se basaron fundamentalmente, a la hora de otorgar los premios, en aspectos como la funcionalidad, el diseño, el grado de desarrollo, y el aprovechamiento de las capacidades de *Snapdragon* utilizadas en el diseño de la aplicación.

Mendoza trabaja en Hightrack, premiada como la mejor ‘startup’ 2015 de Madrid

Mendoza, que tras titularse en Ingeniería Informática por la ULPGC, estudió el Máster en Robótica y Automatización en la Universidad Carlos III de Madrid, se ha especializado en tecnologías web y en desarrollo para plataformas móviles. Actualmente trabaja en la *startup* (compañía o empresa emergente) denominada *Hightrack*, de la que es socio y director de tecnología (CTO).

Hightrack es una aplicación de productividad que automáticamente programa las tareas del usuario en un calendario. Se trata de una App que une tres aplicaciones en una sola: listas de tareas, calendarios con eventos y asistentes personalizados (tracks) que ayudan a saber lo que tiene que hacer, en el mejor momento en el que deba hacerlo.

Entre sus proyectos más inmediatos, figura el de dar el salto este año al mundo físico, “creando herramientas físicas que ayuden a las personas a gestionar mejor su vida personal y profesional”. El primer proyecto que han creado en este sentido es una libreta personalizable que se conecta con la citada aplicación para que nunca se le escape ni olvide nada al usuario de lo que apunta. Para el diseño de esta agenda/libreta productiva han trabajado codo con codo con empresas como *DesignIt*, *Google* o *Tecnológica*.

“La lanzaremos a final de año a través de una campaña de *crowdfunding* en *Kickstarter*. Y también este año lanzaremos la nueva versión de la aplicación que hemos rediseñado entera, tanto en *iOS*, *Android*, *web* y *escritorio*”, concluyó.