

Certamen de Trabajos Estudiantiles

XII CIITI-TE 2021

» **Claudia Pons**

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

El Certamen de Trabajos Estudiantiles (XII 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 22 trabajos provenientes de alumnos de distintas universidades del país. Los mejores trabajos de cada categoría fueron expuestos durante el congreso en formato de poster 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 PREMIO

Rápida Obtención de Puntos Homólogos para Visión Robótica

- » Tesista: Jorge Kamlofsky
- » Directora: Dra. María Lorena Bergamini
- » Co-Director: Dr. José Francisco Zelasco
- » Carrera: Maestría en Tecnología Informática, UAI.

En este trabajo se diseña e implementa un conjunto de algoritmos que permiten lograr en forma rápida el apareo de puntos entre pares de imágenes estéreo de una misma escena. Estos algoritmos presentan baja complejidad computacional, lo cual los hace apropiados en escenarios con requerimientos de tiempo real de gran exigencia.

SEGUNDO PREMIO

La gamificación como metodología activa del aprendizaje

- » Tesistas: Sandra Mabel Bonetti y Patricia Vanesa Lussiano
- » Docentes: Dr. Guillermo Leale y Gabriela Friedman
- » Carrera: Maestría en Tecnología Educativa – Universidad Abierta Interamericana.

Durante el aislamiento, la necesidad de sostener las trayectorias estudiantiles y el vínculo con la escuela demandó repensar las estrategias pedagógicas. En este proyecto se desarrollaron dos propuestas de gamificación. Una para la formación docente y la otra para estudiantes de nivel medio. Se demostró que el camino de la gamificación favorece la participación de los alumnos y potencia su motivación y compromiso con el aprendizaje.

TERCER PREMIO

Proyecto SADIV. Sistema de Asistencia para Dificultades Visuales

- » Tesista: Ingeniero Lagassa Luciano
- » Docentes: Carlos Neil, Silvia Poncia, Pedro López, Esteban Sabadotto
- » Carrera: Doctorado en Informática, UAI

El proyecto tiene como finalidad desarrollar herramientas tecnológicas de asistencia para individuos con dificultades visuales. Se creó un dispositivo de bajo costo que permite a individuos con problemas visuales desplazarse con mayor libertad de manera simple, segura y efectiva.

TRABAJOS DE ESTUDIANTES DE GRADO

PRIMER PREMIO

Simulador distribuido 3D para robots e IoT

- » Alumnos: Tupac Ocampo Orozco y Franco Balich
- » Docente: Néstor Balich
- » Carrera: Ingeniería en Sistemas, Facultad de Tecnología Informática, UAI.

El objetivo de este proyecto fue el desarrollo de simuladores de robots con la capacidad de funcionar en un entorno de escritorio y también en formato web, para que los alumnos puedan acceder en forma remota, en el contexto de pandemia. Articula con programas de control descentralizados en Python y ofrece un entorno de desarrollo WEB. Permite configurar de forma rápida diferentes escenarios con simulación física y entornos 3D realistas.

SEGUNDO PREMIO

Sistemas de lógica difusa y aplicación

- » Alumna: Sol Cerisola
- » Docente: Dra. María Lorena Bergamini
- » Carrera: Licenciatura en Matemática, Universidad Abierta Interamericana

Los sistemas de lógica difusa son sistemas no lineales que permiten manejar datos numéricos y conocimientos lingüísticos en forma simultánea. En este trabajo se desarrolla e implementa un sistema de lógica difusa para la estrategia de retención de clientes de una entidad financiera. El sistema se programó en lenguaje R.

TERCER PREMIO

Uso de la técnica de Transfer Learning en Machine Learning para la clasificación de productos en el Banco Alimentario de La Plata

- » Alumnos: Agustín de Luca y Matías Irigoitia
- » Docente: Licenciada Gabriela Pérez
- » Carrera: Licenciatura en Informática, UNLP

La presente investigación analiza la técnica de Aprendizaje por Transferencia en Machine Learning y realiza una prueba de concepto a través de una aplicación de reconocimiento de imágenes para el ingreso de productos al sistema del Banco Alimentario de La Plata.

MENCION

Juegos didácticos “mi mundo magico”

- » Alumna: Jesica Peralta
- » Docente: Claudio Milio y Gauna Leandro
- » Carrera: Lic. En gestión de la Tecnología de la información. UAI.

Los trastornos del espectro autista son un grupo de afecciones caracterizadas por algún grado de alteración del comportamiento social, la comunicación y el lenguaje. En este trabajo se diseña un emprendimiento E-Bussines, donde se producirá y se venderá de manera online, juguetes didácticos para la estimulación temprana de estos pacientes.