



## Estudiantes de ingeniería en Electrónica y Sistemas Computacionales de la UAA presentan 15 proyectos en concurso

BOLETÍN DE PRENSA No. 379 ->>

- Aplicación de conocimiento para resolver problemas es una constante en los proyectos presentados en el Concurso de Proyectos del departamento de Sistemas Electrónicos de la UAA.

La Universidad Autónoma de Aguascalientes muestra a través de proyectos estudiantiles las habilidades y destrezas desarrolladas por estudiantes de las ingenierías en Electrónica y Sistemas Computacionales, por lo cual se llevó a cabo un concurso con la participación de cerca de 400 estudiantes de todos los semestres.

Los proyectos ganadores fueron: “Sistema Automatizado de Riego” el cual es por goteo y emplea un programa C++ que controla una placa Raspberry para ahorrar agua; “Carro espía” es un dispositivo automotriz a escala que cuenta con un sistema de video y accede a zonas complicadas o de alto riesgo; “Plantas contra Zombies” es una emulación del videojuego del mismo nombre pero con personajes adaptados; así como el proyecto “Módulo Club Necaxa”, aplicación móvil para la venta de boletos, realizar recorrido por las instalaciones, conocer la historia del club, entre otros servicios.

Al inaugurar el evento, el decano del Centro de Ciencias Básicas, José de Jesús Ruiz Gallegos, destacó que la UAA está comprometida con la innovación y desarrollo tecnológico, además de proteger la propiedad intelectual de cada proyecto que desarrollan los universitarios.

Por ello agradeció a los participantes su esfuerzo, pues los proyectos fueron desarrollados como parte de sus materias, aunado a que ello implicó trabajo extra clase, por lo que se ratifica el compromiso y la responsabilidad de la Institución y catedráticos por formar integralmente y con calidad a profesionistas y ciudadanos socialmente responsables.

Por su parte Arturo Elías Ramírez, jefe del departamento de Sistemas Electrónicos, enfatizó que este concurso pretende que la comunidad que integra estas dos carreras muestren los alcances de lo que se aprende en las aulas, además de las posibilidades que tienen para diseñar software o aplicaciones en el campo de la electrónica, que permitan en dado momento facilitar la vida de las personas, aunado a que abonan a la creación de tecnología de vanguardia para la entidad.

