

Capgemini organiza #GAMEOFLOUD, un hackathon universitario en torno a IoT y cloud

La competición se celebrará simultáneamente mañana, día 24 de noviembre, en las universidades de Valencia, Oviedo, Murcia y la Politécnica de Madrid

Madrid, 23 de noviembre de 2017. [Capgemini](#), un referente mundial en servicios de consultoría, tecnología y transformación digital, ha puesto en marcha el hackathon universitario #GAMEOFLOUD que se desarrollará simultáneamente en cuatro universidades españolas mañana 24 de noviembre. La competición, que cuenta con el patrocinio de IBM y que es el primero de esta categoría que Capgemini organiza en España, reunirá a jóvenes talentos en torno a un reto divertido y audaz relacionado con IoT y cloud.

Ambas compañías están trabajando estrechamente con Universitat de Valencia, Universidad Politécnica de Madrid, Universidad de Oviedo y la Facultad de Informática de la Universidad de Murcia, los centros que acogerán de forma sincronizada este hackathon de ámbito nacional en el que se prevé que participen más de 40 equipos multidisciplinares de entre 3 a 5 personas que, durante 12 horas intensivas, experimentarán con nuevas tecnologías.

El reto que #GAMEOFLOUD propone a los equipos es generar una pequeña producción visual o auditiva partiendo de la captación de movimientos mediante cámaras Kinect (Microsoft) en un escenario cuadrado y su procesamiento a través de software de su propia creación utilizando el framework de Capgemini (Devonfw) y las herramientas y API disponibles en la plataforma en la nube IBM Cloud.

El objetivo final es crear un sistema de captación de movimientos (los de una coreografía, por ejemplo) mediante las cámaras —parte relacionada con IoT— y subir esta información a la nube IBM Cloud por streaming y en tiempo real, para ser tratada por un módulo Node-RED completamente desarrollado en Javascript, y generar así una señal visual o auditiva (a criterio de los participantes) sobre una pantalla de televisión o proyector —parte vinculada a cloud y microservicios—.

El jurado, compuesto por profesionales de Capgemini, IBM, las universidades y representantes de las áreas de Innovación y Digital de algunos de nuestros más importantes clientes en el ámbito nacional, elegirá un equipo finalista de cada campus, teniendo en cuenta el grado de finalización del proyecto y la viabilidad del mismo, la originalidad de la idea, la dificultad técnica, el diseño y usabilidad. En definitiva, se valorará el conjunto de la puesta en escena, partiendo desde los movimientos hasta su traducción en forma de señales visuales o sonoras en tiempo real. Posteriormente, el jurado escogerá un proyecto ganador de entre los 4 finalistas.

Cada uno de los cuatro equipos ganadores de cada universidad recibirá un premio de 1.000 euros en cheque regalo de Amazon y el ganador nacional se llevará otro por valor 2.000 euros. El evento es también un



entorno propicio para que los jóvenes entren en contacto con el mundo de la empresa y viceversa y tener la oportunidad de entrar a formar parte del programa de talentos de Capgemini con becas, prácticas y oportunidades profesionales.

Esta iniciativa se enmarca en el compromiso global de Capgemini con la innovación aplicada, para concebir y desarrollar aplicaciones de forma colaborativa y fomentar la transferencia de conocimiento por especializaciones tecnológicas y por sectores empresariales.

Los participantes tendrán que acudir con ordenador y todos los elementos accesorios que consideren (ratón, teclado, etc.). Las bases legales están disponibles [aquí](#).

Acerca de Capgemini

Un líder a nivel mundial en servicios de consultoría, tecnología y transformación digital, Capgemini está a la vanguardia de la innovación para abordar la diversidad de oportunidades que tienen sus empresas clientes en el dinámico entorno de las plataformas, la nube y lo digital. Respalada por una sólida trayectoria de 50 años y una dilatada experiencia multisectorial, Capgemini permite a las compañías alcanzar sus objetivos de negocio mediante una amplia gama de servicios que cubre desde la estrategia, hasta las operaciones. Capgemini actúa bajo la firme convicción de que el valor de negocio de la tecnología se genera y desarrolla a través de las personas. Capgemini una compañía multicultural de 200.000 profesionales presente en más de 40 países y, en 2016, registró unos ingresos mundiales de 12.500 millones de euros.

Más información en <https://www.capgemini.com/es-es/>

People matter, results count.