

La UZ participa en la creación de España Virtual

La UZ ha participado en la creación de España Virtual. Este programa define la arquitectura, protocolos y estándares de Internet Geográfica, con un foco especial en el procesado de datos, la visualización 3D e interacción entre usuarios.

Redacción

El proyecto España Virtual sienta las bases, tras cuatro años de trabajo, para la creación de sistemas innovadores que permitan crear nexos entre el mundo geográfico e Internet. La Universidad de Zaragoza ha participado, junto a otras 20 entidades más, en la puesta en marcha del proyecto CENIT subvencionado por el Centro para el Desarrollo Tecnológico Industrial (CDTI) y enmarcado en el programa Ingenio 2010.

Con España Virtual se define la arquitectura, protocolos y estándares de Internet Geográfica, con un foco especial en el procesado de datos, la visualización 3D, mundos virtuales y la interacción entre usuarios.

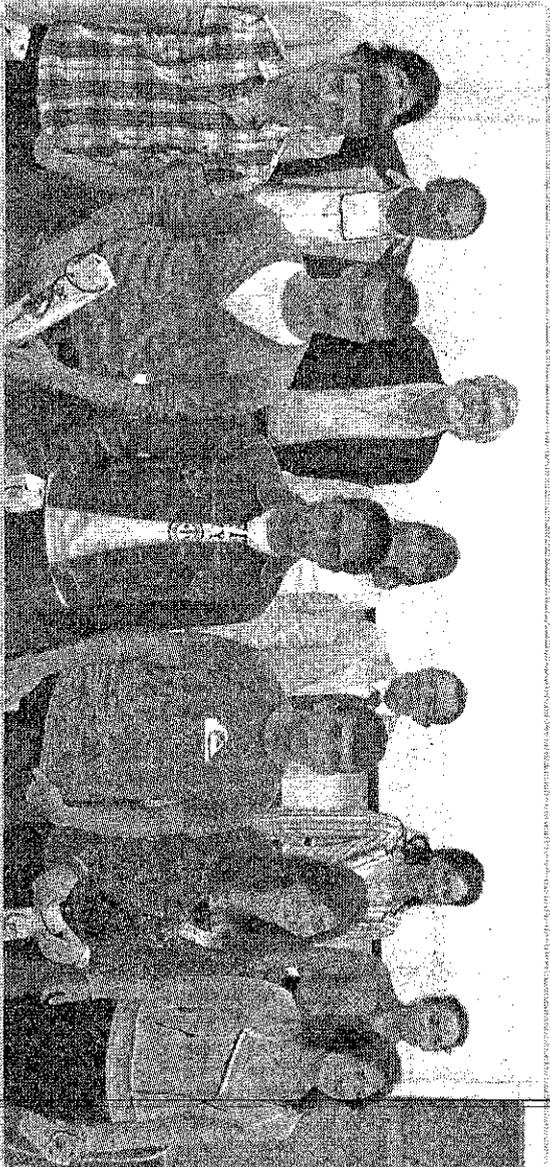
Los trabajos llevados a cabo han generado una elevada cantidad de resultados que han permitido importantes avances en la investigación de las distintas áreas del proyecto, la realización de demostradores y activos experimentales que permitirán evolucionar en productos comerciales. La Universidad de Zaragoza es la segunda universidad con mayor parti-

cipación en el proyecto (después de la UPM). En este proyecto también ha participado la empresa GeoSpatial-Lab, una spin-off de la Universidad de Zaragoza.

Entre las aplicaciones futuras de España Virtual pueden destacarse las siguientes: facilitar la creación de servicios de información geográfica a través de Internet, simplificando la disponibilidad y la adaptación de datos geográficos para cualquier dispositivo y ancho de banda. Esto incluye tanto la "creación" de in-

formación al vuelo como la búsqueda inteligente de datos en la Red; simplificar el uso de información geográfica en simulaciones físicas, incluyendo tanto el procesado de datos geográficos como la simulación masiva a través de Infraestructuras Grid y Cloud y crear de forma sencilla servicios de Internet que combinen dinámicamente distintos actores que proporcionan y consumen información. Estas son algunas de las aplicaciones de realidad aumentada, realidad virtual y realidad cruzada que tienen una incidencia directa en sectores como el industrial. •

Entrega de premios de la IV Edición de la Olimpiada de Economía en Aragón



Esta edición contó con una participación de 38 Institutos y más de 230 estudiantes inscritos

Redacción

La Olimpiada de Economía es una iniciativa que pusieron en marcha diferentes facultades de España y que tiene como objetivo acercar los estudios de Economía y Empresa a los actuales alumnos de Bachillerato. En Aragón, la Facultad de Economía y Empresa celebró este año la IV Edición de la Olimpiada de Economía en Aragón, que contó con una participación de 38 institutos y más de 230 estudiantes inscritos. A través de una prueba planteada por la Comisión Académica

evaluadora, que lleva colaborando en la organización de la Olimpiada desde su primera edición, se seleccionaron a los diez mejores estudiantes de economía en Aragón. El pasado viernes 18 de mayo tuvo lugar el acto de entrega de premios de la IV edición, organizada por la Facultad de Economía y Empresa en colaboración con el Vicerrectorado de Estudiantes de la Universidad de Zaragoza, la Cátedra Empresarial y el Colegio de Economistas de Aragón. Los tres primeros clasificados en

esta edición han sido: Miguel Alguézar Yus, del I.E.S. Pablo Serrano de Andorra (Tenuel), Rita Royo Sengarra, del Colegio La Salle Franciscanas Gran Vía (Zaragoza), y David Casanova Ronco, del Colegio Santo Domingo de Silos (Zaragoza). Estos estudiantes han sido premiados con una matrícula gratuita para cursar cualquier grado de economía y empresa impartido en la Facultad de Economía y Empresa, y representarán a la Comunidad Autónoma en la Olimpiada Nacional que tendrá lugar el próximo 28 de junio en Albacete. •