

La UPV mostrará mañana los robots humanoides más avanzados, capaces de bailar como Michael Jackson

La Universidad Politécnica de Valencia (UPV) mostrará mañana jueves, dentro del marco del III Congreso Español de Informática (CEDI'2010), algunos de los robots humanoides más avanzados, capaces de bailar como Michael Jackson, jugar al fútbol o expresar emociones humanas, según ha informado la institución en un comunicado.

En este encuentro se darán cita investigadores de grupos que han participado en la Robocup Estándar Plataforma League (SPL), una competición internacional de fútbol entre robots, y en la que este año ha tomado también parte un equipo formado por el Instituto de Automática e Informática Industrial (ai2) de la UPV y el Grupo de Investigación en Ingeniería Aplicada (GIIA) de la Universidad de Murcia.

En la demostración, se mostrarán las habilidades a desarrollar por los robots como la localización de la pelota, el tiro a puerta o las habilidades de los porteros la hora de detener la pelota.

También se podrá ver el Robot Nao de la empresa francesa Aldebaran Robotics, que puede escuchar, hablar, ver, reaccionar al tacto, caminar y conectarse a Internet para recibir instrucciones. Este pequeño robot, que puede bailar 'Thriller' de Michael Jackson, levantarse del suelo y hasta contar historias, tendrá un sucesor en 'Romeo', un prototipo de 1,50 metros que tendrá listo la compañía en octubre de 2011 para poder ayudar a personas discapacitadas.

Otros robots que participarán en demostraciones son los Guardian y Summit de la empresa Robotnik, que son autónomos para exploración y vigilancia en áreas remotas o de difícil acceso, así como las diferentes aplicaciones de otros productos desarrollados por esta compañía valenciana.

Asimismo, durante la jornada de mañana se mostrarán distintas aplicaciones de Realidad Aumentada, diseñadas por el grupo de Gráficos y Multimedia del instituto ai2 de la UPV para que los niños puedan aprender jugando.

Estos juegos, creados por el grupo coordinado por la profesora Carmen Juan, se basan en el uso de técnicas de 'Realidad Aumentada', que permiten crear e integrar imágenes virtuales dentro de un entorno real, y visualizarlo a través, en este caso, de la pantalla del móvil o bien de un ordenador.

El grupo de Gráficos y Multimedia del instituto ai2, en colaboración con l'Escola d'Estiu de la UPV y el Instituto Tecnológico del Juguete (AIJU) de Ibi (Alicante) están también desarrollando un proyecto denominado Aprendera, cuyo objetivo es evaluar las posibilidades que ofrece la tecnología de Realidad Aumentada en la mejora del aprendizaje.

El proyecto, que está financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación, se inició el pasado mes de enero de 2010 y finalizará en diciembre de 2012. El objetivo del estudio es evaluar los aportes de la tecnología de la Realidad Aumentada en la mejora del aprendizaje de los niños, en este caso, a través del juego.