

## Alumnos de la UNAM ganan Hackathon Interuniversidades

# Desarrollan una *app* para preparar café a distancia

Los estudiantes competirán con este mismo proyecto en el MHacks de la Universidad de Michigan, donde serán los únicos extranjeros

Redacción/México

**P**reparar café al gusto a 10 minutos de distancia del hogar o mientras se realizan diversas actividades es posible gracias a *Haffe*, una *app* creada por estudiantes mexicanos, la cual permite controlar una cafetera a distancia a través de internet, motivo por el cual fueron reconocidos con el primer lugar en el Hackathon Interuniversidades (MxHacks), auspiciado por la Liga Mexicana de Hackathones.

En un comunicado de la UNAM se detalló que los alumnos de la Facultad de Ingeniería Rodolfo Castillo Vidrio, Pedro Antonio Vázquez Rodríguez, José Ángel López Mondragón y Antonio de Jesús Santiago Dueñas, con la colaboración de Fabián Heredia Montiel, estudiante del **Tecnológico de Monterrey**, campus Ciudad de México, desarrollaron este proyecto.

El reconocimiento les da la oportunidad de participar en el MHacks, el mayor evento en su tipo que se realizará este mes en la Universidad de Michigan, Estados Unidos; el encuentro está dirigido a estudiantes de

instituciones de ese país, por lo que serán los únicos extranjeros.

La *app* ganadora *Haffe* (combinación de las palabras *hack* y *coffe*) es un desarrollo adaptado al sistema operativo iOS, que controla una cafetera a distancia; además, con ello es factible medir la carga, cantidad de endulzante y crema para que quede al gusto.

Se complementa con un *hardware* modificado en una cafetera común; el dispositivo incluye un microcontrolador, *protoboard* (placa de pruebas), motores, servomotores y materiales reciclados.

“Al dar la orden a través del celular, en cinco segundos éste la reenvía a la cafetera para preparar la bebida. Por ejemplo, si alguien se encuentra a 10 minutos de casa, desde el auto puede programar la orden y al llegar su bebida estará lista; también puede disponerse por la mañana mientras se realizan otras actividades”, se explicó en el comunicado.

Los universitarios buscarán implementar los diferentes tipos de azúcar, así como diversas preparaciones de café. “El objetivo

no es solo controlar la cafetera a través de una aplicación móvil, sino que llegue a ser de alto impacto, económica y de fácil implementación”.

### DIVERSAS VENTAJAS

El proyecto se desarrolló del 31 de octubre al 2 de noviembre; la idea y el material se obtuvieron en la competencia, lo que permitió demostrar que este tipo de aplicaciones puede realizarse con un presupuesto reducido. “La manufactura es barata y si trasladáramos esta *app* a un prototipo más elaborado, sería económico”, reiteraron.

Los jóvenes afirmaron que cuentan con el apoyo de la Sociedad de Alumnos de Ingeniería en Computación, que les ayudó a contactar a Intel y Microsoft, a fin de obtener ciertos elementos de cómputo para elaborar su proyecto, en particular el *hardware*.

“Lo sorprendente de los *hackathones* es el número de desarrollos que pueden surgir en pocas horas, todos con beneficios para la sociedad. La automatización de la cafetera puede trasladarse también a parquímetros o a cualquier otro electrodoméstico o iluminación”, resaltaron. M



ESPECIAL



**Los participantes destacaron que el proyecto se hizo con un presupuesto reducido.**