

## El primer premio de la Hackatón BPN fue para una plataforma de pesca

El proyecto busca brindar los mejores sitios, muchos aún desconocidos, para los amantes de la actividad. Usan algoritmos y quieren implementar realidad aumentada para llegar a todo el mundo.



El viernes 5 de julio se conocieron los tres ganadores de la segunda edición de la Hackatón de Innovación BPN, esta vez centrada en el turismo. El acto de premiación se realizó en la Torre del Banco Provincia del Neuquén (BPN), con un auditorio colmado de participantes.

El primer premio fue para “Fontinalis”, una plataforma web y app para los amantes de la pesca. Ana Priscila Martínez, Norberto Larrosa y Germán Fica fueron quienes presentaron este proyecto, que toma su nombre de un trucha que habita los ríos neuquinos.

El presidente de BPN, Marcos Koopmann felicitó a todos los participantes por el buen nivel de los proyectos presentados en esta maratón de innovación orientada al turismo. “Tuvimos un muy buen resultado, estamos felices, contentos, hubo una participación que superó nuestras expectativas y el nivel de los proyectos, sueños e ideas que trajeron los chicos fue increíble. Esto nos incentiva mucho a seguir haciendo próximos eventos de este tipo”, explicó.

Remarcó que “el uso de la tecnología, de la inteligencia artificial, el cuidado del ambiente, copiar modelos de negocios no sustentables y transformarlos en sustentables” fueron los puntos que más llamaron la atención y que el jurado tuvo en cuenta al valorar cada proyecto. “La calidad de

los trabajos fue muy buena, eran treinta proyectos y el jurado se enfrentó a un gran desafío”, indicó.

Agregó que, gracias al trabajo conjunto entre universidades, empresas privadas, ministerios y empresas del sector público, junto con el banco, se complementó un gran equipo. “Esto es una enseñanza de que cuando se forma un buen ecosistema los resultados son muy buenos”, subrayó Koopmann.

La subsecretaria de Turismo, María Magdalena Ardito señaló que “la Hackatón estuvo muy bien planteada bajo tres problemáticas y en este sentido todos los proyectos tenían que satisfacer esas necesidades que se habían detectado y cumplir con los desafíos. En algunos casos se llegó a cumplir los tres objetivos. Es el caso del primer premio, que fue para Fontinalis, una aplicación sobre un circuito de pesca que está basado en información que provee el ministerio de Turismo. Esto hace viable el proyecto, brinda valor agregado y una mejor experiencia al turista en la provincia”.

Además sostuvo que “a la hora de evaluar los proyectos se puso en valor la creatividad e innovación que es el objetivo principal de la Hackatón. La innovación no sólo desde lo tecnológico sino también en los productos turísticos que se ofrecen como el tercer premio, llamado Viajeros en Moto por la Ruta 40. Una propuesta alentadora que también se puede implementar”.

Asimismo destacó que “la participación y las ideas fueron muy buenas. Hay propuestas que ya están en funcionamiento y que necesitaban tal vez este acompañamiento que brindó el BPN y las distintas instituciones intervinientes”. Por último, la funcionaria provincial destacó la importancia de que “más allá de la competencia, las iniciativas se puedan visibilizar y llevar adelante”.

### Los ganadores

Martínez es licenciada en Ciencias de la Computación y contó que la idea surgió porque “tengo familia que ama la pesca y tomé el tema para realizar mi tesis. Al contactarme con el ministerio de Turismo, nos dimos cuenta que esta actividad no estaba tan explotada como debería ser. Por eso nos interesó crear este servicio, para toda la gente del país y del mundo ya que la pesca en Neuquén, a nivel mundial, está muy bien posicionada”.

“Con esta plataforma, queremos fomentar otras cuestiones que rodean al lugar que uno visita, como la gastronomía, artesanía, actividades al aire libre, etc. Sobre todo, de lugares que no son muy conocidos y que tienen muy buen nivel para la pesca. Queremos dar a conocer Neuquén en todo el mundo”, explicó.

Larrosa se encuentra en la última etapa de la carrera de Analista en Sistemas y explicó que la propuesta “utiliza un algoritmo que, en base a restricciones que el usuario elija, -como por ejemplo modalidad de pesca o fechas en las que uno quiere visitar determinado lugar- la plataforma analiza esos datos y nos brinda todas las opciones posibles para disfrutar de la pesca en la provincia de Neuquén, ordenándolos de forma óptima para aprovechar tiempos y estadías, dando la posibilidad de conocer la mayor cantidad de lugares”.

Los ganadores explicaron que utilizan algoritmos heurísticos, inteligentes y que la idea es materializarla en un sitio web y una app para celulares, que se nutra de datos de la página oficial de turismo de la provincia del Neuquén, para que las familias puedan diagramar sus vacaciones de la mejor manera.

Martínez aclaró que los algoritmos pueden utilizarse también para otros ámbitos. “Por ejemplo, se podría seleccionar entre pesca, turismo paleontológico o senderismo. Con los datos ingresados, el programa te brinda un cronograma con los mejores lugares para estas actividades”, dijo.

El gran valor agregado que buscan, es poder implementar realidad virtual o realidad aumentada, para mejorar la experiencia y tener un panorama casi real del lugar que se quiere visitar.

El segundo puesto de la Hackatón fue para “Kanusur”, una plataforma pensada para los amantes del paseo en Kayak y otras actividades sobre ríos. Mientras que el tercer puesto fue para “Viajeros en moto”, una aplicación orientada a ofrecer servicios para quienes quieran recorrer la Ruta 40 en dos ruedas.