



Gabinete de Comunicación

Vicerreitoría de Coordinación
Praciña da Universidade, s/n
Pazo de Montenegro
27001 Lugo
Tel. 982 821 516

El pasado 2 de febrero, martes, en la USC tuvo lugar la presentación de 'D3Mobile', un torneo mundial de modelado 3D con móvil apoyado por Paul Gasol.

El plazo de inscripción en este campeonato on-line orientado a estudiantes nacidos entre 1998 y 2000 permanece abierto hasta mediados de marzo en la web www.D3mobile.es

Apuntados ya equipos de 20 países en la 'D3Mobile Metrology World League 2016', dotada con 13.500 euros en premios y una bota de Gasol firmada para el ganador.

USC continúa trabajando para acercar la tecnología a las aulas de enseñanza media y fomentar así nuevas vocaciones científicas entre el estudiantado preuniversitario a través del campeonato mundial en línea de modelado 3D de precisión con móvil "D3Mobile Metrology World League 2016", un certamen promovido por los investigadores del grupo USCAN3D de la USC y dirigido a estudiantes nacidos/as entre 1998 y 2000, que en su cuarta edición cuenta con el apoyo del campeón mundial de baloncesto y dos veces ganador de la NBA Pau Gasol, quien cedió como regalo emblemático para el ganador una zapatilla firmada.

La D3Mobile constituye una modalidad singular y vanguardista en el panorama de los campeonatos científicos educativos, una opción innovadora y tecnológica con la que la USC busca estimular la vocación y capacidad científica de estudiantes de todo el mundo a través de un elemento de uso cotidiano como es el teléfono móvil, en el marco de una competición por equipos que incluye docentes como tutores. El atractivo de esta iniciativa está fuera de duda, como lo prueba el elevado nivel de participación conseguido en ediciones anteriores, una tendencia que parece mantenerse en la edición de 2016, en la que a falta de seis semanas para finalizar el plazo de inscripción ya formalizaron su participación en este torneo on-line equipos procedentes de 20 países de todo el mundo y entre los que ya hay nuevas incorporaciones, tales como Australia o Afganistán.

Los equipos de estudiantes que tomen parte en la aventura de la D3Mobile Metrology World League 2016 aprenderán, con ayuda de su profesor y vía e-learning, una metodología que, con apenas dos tardes de estudio, les permite hacer modelos 3D virtuales a escala de cualquiera objeto a partir de fotografías tomadas con su teléfono móvil, según indicó el director de este proyecto, el profesor de la USC Juan Ortiz Sanz, en la presentación de la nueva edición de este certamen internacional en el marco de un acto desarrollado en el Salón de Actos de Escuela Politécnica Superior del campus de Lugo y retransmitido en directo a todo el mundo a través de internet.

El director de este proyecto de divulgación y estímulo científico, el profesor de la USC Juan Ortiz Sanz, explicó este martes todas las particularidades de esta competición, así como otros datos referidos al desarrollo de la misma, en el transcurso de un acto desarrollado en la Escuela Politécnica Superior (EPS) de Lugo y en el que también estuvieron presentes el vicerrector de Coordinación del campus lugués, Javier Bueno Lema; el director de la EPS, Tomás Cuesta; la Jefa de Servicio de Formación del Profesorado de la Xunta de Galicia, Fátima García, y Antón Ledo, del área de Cultura, Patrimonio Histórico, Normalización Lingüística y Artesanía y Diseño de la Diputación Provincial de Lugo.

La profesora y coordinadora del grupo de investigación de la USC para la Documentación en 3D, Mariluz Gil Docampo, y José Suárez, responsable de AAPP de Vodafone en Galicia; Rodolfo Castro, Secretario General de FSIE Galicia, y María Hervada, en representación de la Fundación Mujeres de A Coruña, también participaron en la sesión de presentación de la "D3Mobile Metrology World League 2016", una iniciativa de fomento de la cultura científica y de la innovación promovida por la USC y avalada un año más por la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT).

Desarrollo y motivación de la competición



Gabinete de Comunicación

Vicerreitoría de Coordinación
Praciña da Universidade, s/n
Pazo de Montenegro
27001 Lugo
Tel. 982 821 516

Una vez finalizado el plazo de matrícula en la D3Mobile2016, cada equipo deberá realizar pequeños experimentos en los que modelará en 3D un objeto de dimensiones conocidas. Un análisis estadístico básico de los errores en las mediciones de sucesivos experimentos, permitirá determinar cómo conseguir mejores resultados (con qué móvil, haciendo cuántas fotos...) y ser más competitivos, explicó el director de este proyecto, el profesor e integrante del grupo de investigación USCAN3D de la USC, Juan Ortiz, quien indicó que el equipo ganador será el que consiga una mayor calidad métrica y visual en las distintas pruebas que deberán superar.

La propia estructura de la competición permite a las personas inscritas practicar la investigación y aprender su utilidad de forma dinámica y atractiva, con la competición como estrategia docente y el premio por investigar bien y a fondo. La percepción de la importancia del método científico y de la toma de decisiones basadas en los resultados de un proceso experimental son otros de los beneficios educativos que reporta este certamen a partir del empleo de un dispositivo tecnológico de uso cotidiano y apreciado por la juventud como es el teléfono móvil, relató Ortiz.

El profesor e investigador del grupo USCAN3D de la USC, coordinado por la profesora M^a Luz Gil Docampo, y del que también forman parte los investigadores Santiago Martínez y Teresa Rego, explicó que la D3Mobile es un proyecto que surge tras asistir al uso cotidiano y generalizado de modelos 3D virtuales en multitud de campos (medicina, veterinaria, urbanismo, arquitectura, industrias -moda, automoción, ocio, videojuegos, aeroespacial, agroalimentaria...-, ingeniería, construcción, deporte, patrimonio o, entre otros, accesibilidad), y después de comprobar como los citados modelos virtuales mediante fotografía se están convirtiendo en una potente herramienta de registro de información.

Esta técnica se difundirá en los próximos años como lo hizo antes la fotografía y el vídeo, aventuró Ortiz, quien ve reforzada su opinión con el rápido desarrollo que está experimentando la impresión en 3D, con la que se puede materializar prácticamente cualquier modelo tridimensional virtual.

Premios por un valor superior a 13.500 euros

La cuarta edición de la "D3Mobile Metrology World League 2016" cuenta con más presupuesto en premios que en anteriores años, ya que el valor de los regalos establecidos para los equipos ganadores en las distintas secciones o categorías del campeonato supera los 13.500 euros.

La práctica totalidad de los galardones consiste en productos y artículos tecnológicos, entre los que hace falta destacar la Fundación COMFORP, que aporta un premio para los centros en los que se imparte la especialidad de automoción, la revista EDUCACIÓN 3.0, que aporta un regalo para el primer clasificado español, el Ayuntamiento de A Coruña, que premiará con una impresora 3D al centro mejor clasificado entre los participantes de la ciudad herculina, y la Fundación Mujeres, que da nombre a un premio con el que la D3MOBILE pretende fomentar este año entre las adolescentes las vocaciones STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas) mediante la visibilidad del papel de la mujer en la ingeniería/arquitectura, dos campos en los que la mujer ha estado históricamente poco representada. Habrá también premios para los equipos mejor clasificados de Lugo, de Galicia, de Latinoamérica y del Mundo.

Al igual que en ediciones anteriores de la "D3Mobile Metrology World League", en las que el equipo ganador recibió regalos firmados por Rafa Nadal y por Iker Casillas, en la presente edición, el equipo ganador recibirá también como premio una zapatilla firmada por Palo Gasol. En la web del campeonato se puede descubrir el modelo 3D virtual de la zapatilla del jugador de la NBA y de la Selección Española.

Amplio apoyo institucional

El proyecto D3Mobile, promovido por el grupo USCAN3D de la USC, nació con un amplio apoyo institucional, tanto público como privado, nacional e internacional, que sigue aumentando año tras año. En la presente edición, hace falta destacar el respaldo recibido por la Fundación Española para la Ciencia y Tecnología (FECYT), la entidad máxima responsable de la difusión científica en



Gabinete de Comunicación

Vicerreitoría de Coordinación
Praciña da Universidade, s/n
Pazo de Montenegro
27001 Lugo
Tel. 982 821 516

España, que por cuarto año consecutivo volvió a incluir en 2016 a D3Mobile entre los cerca de 200 proyectos seleccionados para su financiación.

El Centro Español de Metrología (CEM) del Ministerio de Industria, Energía y Turismo; el Instituto Geográfico Nacional (IGN); Fundación Vodafone España; UNIVERSIA, la Red de Universidades más importante de Iberoamérica, que cuenta con el mecenazgo del Banco de Santander; Programa La Ponte entre la Enseñanza media y la USC, Fundación Barrié, Xunta de Galicia, Gobierno de Navarra, Junta de Castilla y León, Diputación Provincial de Lugo, Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología, y diversas federaciones y sociedades españolas, así como empresas, asociaciones de padres de alumnos, sindicatos y centros educativos colaboran con este proyecto educativo.

MATERIAL DIFUSIÓN

- Fotos presentación

https://www.dropbox.com/s/iurqzsecfrog4br/FOTOS_PRESENTACION_D3MOBILE_2016.rar?dl=0

- Banners:

<http://www.d3mobile.es/descargas/D3BANERS2016.zip>

- Video promocional D3MOBILE2016:

<https://www.youtube.com/watch?v=liqYD198KHI>

- D3MOBILE 2013, 2014 y 2015 vídeos de ganadores:

http://d3mobile.es/ganadores_2015.php

- D3MOBILE 2016 logo

http://d3mobile.es/descargas/D3mobile_logo2016.pdf

- D3MOBILE logo

http://d3mobile.es/descargas/D3mobile_logo.pdf

- MODELO 3D DE LA ZAPATILLA DE PAU GASOL FIRMADA

<https://sketchfab.com/models/9595ba476c5247e895265575c90b1fa3>

- FLYER/POSTER

http://d3mobile.es/descargas/D3mobileAnuncio2016_esp.pdf

- FOTOS

http://d3mobile.es/descargas/d3mobile_fotos_2016.zip