

ALUMNOS DE LA UAM, PRIMER LUGAR DEL HACKATHON 2019

*Diseñaron una propuesta computacional para simplificar operaciones financieras de empresas grandes

Daniel Gloria Florencio y Fidel Francisco Corrales Andrade, alumnos de los trimestres decimoprimer y decimosegundo de la Licenciatura en Computación de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), ganaron el primer lugar del Hackathon 2019 –convocado por el Banco Bilbao Vizcaya Argentaria (BBVA)– con una propuesta computacional que permite simplificar operaciones financieras de grandes corporaciones.

Los estudiantes de la Unidad Iztapalapa formaron el equipo Taquito software y participaron en el certamen con una propuesta de análisis del historial de transacciones empresariales, clasificándolas para el cliente.

Los jóvenes –que compitieron con más de 125 grupos de las universidades Nacional Autónoma de México y La Salle, y los institutos Politécnico Nacional y Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, además de algunos profesionales– obtuvieron un estímulo económico de 40 mil pesos, un viaje de tres días a Silicon Valley y un crédito por cinco mil pesos en Amazon.

Esta es la tercera vez que participan juntos y la cuarta ocasión que BBVA convoca al Hackathon, con el propósito de organizar la búsqueda de talento, ya que son abordados problemas con los que la institución financiera contienda todos los días, por lo que hay la posibilidad de que “te recluten si ven que tuviste un buen desempeño en el certamen”.

El concurso consiste en un maratón de tres días y dos noches dedicados a programar y codificar. “Siempre usamos palabras graciosas, pues se trata de jugar con las palabras hackear y maratón durante horas”, explicaron sobre el título de la convocatoria.

Gloria Florencio y Corrales Andrade expusieron que “nos dieron un archivo de texto que pesaba más de 250 mega bytes, es decir, cinco millones de datos que en la empresa procesan casi a mano en sus propias computadoras y desarrollamos un algoritmo capaz de simplificar y categorizar los ingresos, egresos y movimientos”.

Esto resuelve una gran cantidad de problemas de las empresas y la institución bancaria, porque, por ejemplo, en un estado de cuenta

aparecen cantidades de los gastos que el cliente hizo, al lado el giro y también una serie de números alfanuméricos que no siempre se entienden.

La idea, de acuerdo con los alumnos de la UAM, es que “en lugar de un número que al cliente no le dice nada, aparezcan símbolos que referan las compras o movimientos que hizo”.

Más allá de los retos que impuso el certamen, pues es el banco el que propone uno de los problemas con los que contienda día a día, uno de los obstáculos más difíciles de vencer fue el estar por muchas horas codificando, “por lo que tuvimos que estar despiertos física y mentalmente, porque no nos podíamos distraer por nada”.

Una de las experiencias más positivas, es que “nos pudimos organizar muy bien como grupo para conocer el problema, saber qué información tenemos y darle solución, porque como computólogos es lo que debemos saber hacer: conocer la situación y saber cómo resolverla”.

Otra situación afortunada de esta participación es que cualquier persona puede hacer lo que quiera mientras sea dedicada, le guste y tenga pasión por hacer las cosas “y eso lo hemos aprendido bien en la UAM”.

En entrevista, los alumnos coincidieron que su interés por el estudio de la computación radica en que “es la licenciatura del futuro”, para Corrales Andrade fue en la UAM “que terminé enamorándome de esta opción educativa, porque tiene muchas áreas, entre ellas: bases de datos, inteligencia artificial, aplicaciones móviles, páginas Web y data science”.

Gloria Florencio opinó que en esta licenciatura “vi un equilibrio entre la ingeniería y el arte” y esto me interesa mucho “porque en ocasiones se deja de lado cualquier tipo de tecnología, porque no nos atrae o no tenemos pasión por ella”, ahí es donde entra la parte artística, es decir, el amor a lo que estás haciendo y a quien lo perciba en el sentido de que sienta una emoción al interactuar con la técnica.

