

El día 10 de Mayo los alumnos de 1º del ciclo formativo de grado medio de Sistemas Microinformáticos y Redes han participado en el XIV Concurso de modding desarrollado en las instalaciones del CIFP Carlos II de Cartagena.

El modding es una actividad que consiste en “fabricar” un ordenador totalmente operativo pero con un aspecto visual alejado de los convencionalismos pudiendo dar rienda suelta a la imaginación.

Nuestros alumnos han presentado 4 proyectos a dicho concurso en los que han puesto en práctica todos los contenidos desarrollados durante el curso en los diferentes módulos de los que consta el ciclo. Además de los contenidos propiamente curriculares se ha puesto especial interés en tratar temas como la ecología, la prevención de riesgos laborales y el fomento del trabajo en equipo siendo la mayoría de los componentes utilizados reciclados y aplicando en su desarrollo todas las medidas de seguridad posibles dado que se han usado numerosas herramientas.

Los proyectos presentados son:

MARIO PIPE



Realizado por los alumnos
Gregorio Romero Valenzuela
José Carrillo Serrano
Demetrio Gea Montes
Andrés Arias Lucas

Lavadora voladora



Realizado por los alumnos

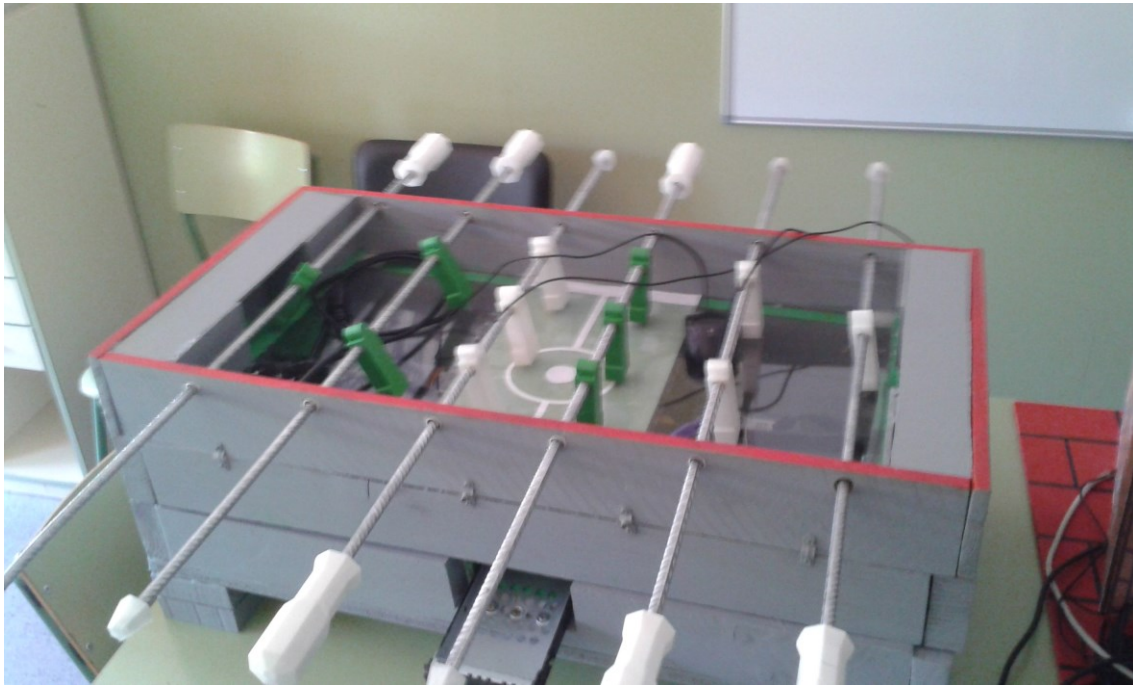
Adrian Morales Pérez

Juan José Nortes García

Cristian Sánchez Sánchez

Antonio Jiménez Navarro

Pro Evolution Soccer 1950



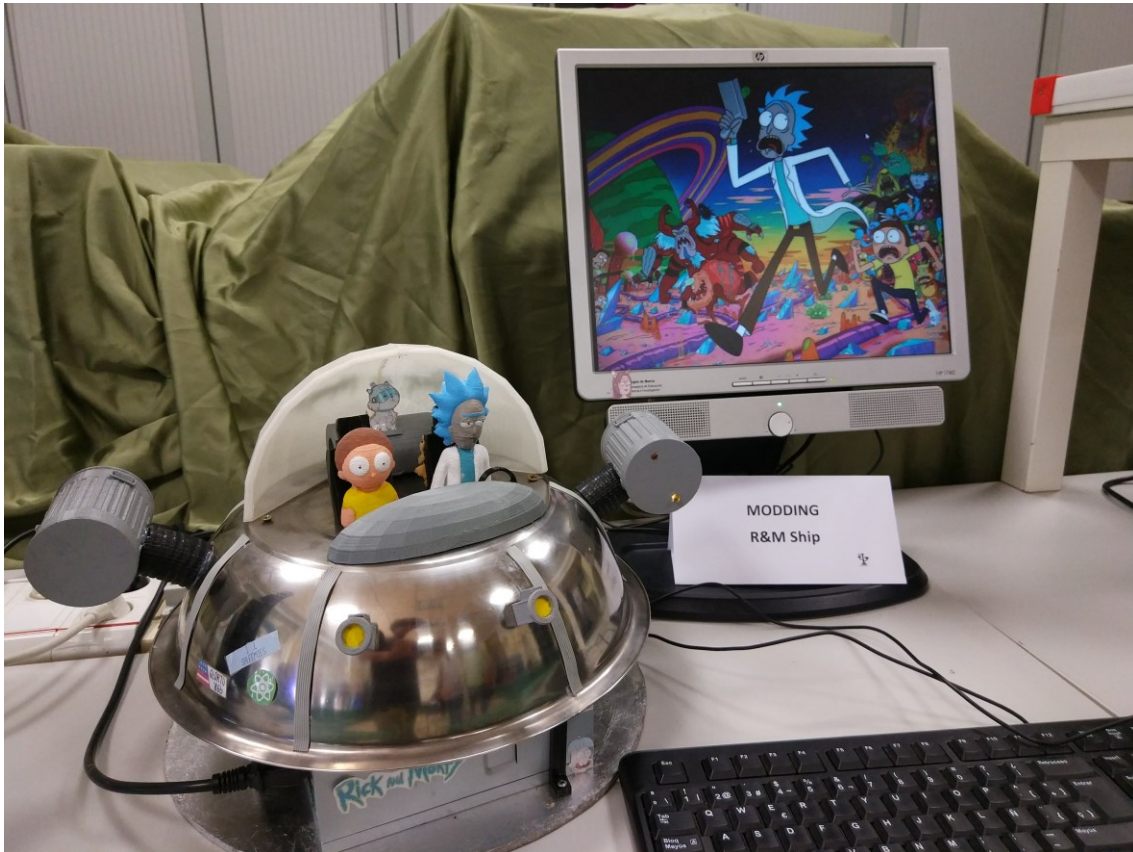
Realizado por los alumnos

Raúl Giménez Martínez

José Daniel Ruz Pérez

Iván Aguado

R&M Ship



Realizado por los alumnos

Mario García Martínez

María José Pérez Cava

Fernando Barroso Gea

Antonio Aránega López

Al concurso se han presentado 18 proyectos (record absoluto de participación de todas las ediciones) que han competido por 3 premios. Ha sido tan bueno el trabajo de nuestros alumnos que hemos obtenido el primer premio con el proyecto “Pro Evolution Soccer 1950”

El proyecto de mooding “Pro Evolution Soccer 1950” tiene por objetivo rememorar los futbolines que tanto éxito tuvieron durante el siglo XX combinados con los videojuegos de fútbol que actualmente se usan en cualquier plataforma de videojuegos.

Tiene las siguientes características técnicas

- Los componentes del ordenador estarán ubicados dentro de la caja del futbolín.
- El suelo del campo de fútbol es, en su mayor parte, transparente con el fin de que se vean los componentes del ordenador cuando se está jugando.
- Tiene un marcador electrónico gestionado con una placa Arduino y dos sensores de movimiento. El marcador se muestra en la pantalla del PC.
- Tanto los jugadores como los mangos y topes de las barras que los mueven se han realizado con la herramienta de diseño SketchUp y se han imprimido con la impresora 3D del departamento de informática y comunicaciones usando filamento PLA.
- El futbolín es totalmente operativo.

Los profesores encargados de tutorizar los proyectos han sido

Víctor Manuel Garrido Cases

Francisco Esparza Hernández