

Selzer Matias Nicolás

Mg. en Ciencias de la Computación

Formación Académica

03/08-04/15 Ingeniero en Sistemas de Computación

08/15-12/18 Magíster en Ciencias de la Computación

04/16-Act. Doctor en Ciencias de la Computación

Asistente de Docencia

VERIFICACIÓN Y VALIDACIÓN DE SOFTWARE

Cargos en Gestión

04/16-Act. TUTOR DOCENTE

Becas

04/16-Act. Beca Doctoral de Estudio (CIC)

Producción Científica

Selzer, M.N., Gazcon, N.F. and Larrea, M.L., 2019. Effects of virtual presence and learning outcome using low-end virtual reality systems. *Displays*, 59, pp.9-15.

Selzer, Matías Nicolás, Martín Leonardo Larrea, and Silvia Mabel Castro. "Presencia e Inmersión en Realidad Virtual: factores que maximizan la sensación de estar dentro del ambiente virtual." XXI Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2019, Universidad Nacional de San Juan). 2019.

Larrea, M. L., Selzer, M. N., Urribarri, D. K., Ganuza, M. L., Castro, S. M. (2019, June). Verificación y validación de representaciones visuales y sus interacciones. In XXI Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2019, Universidad Nacional de San Juan).

Selzer, M. N., Gazcón, N. F., Trippel Nagel, J. M., Larrea, M. L., Castro, S. M., Bjerg, E. A. (2018). Tecnologías inmersivas aplicadas: realidad virtual y aumentada. In Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (Vol. 20).

Tripi, F. N., Selzer, M. N., Biondi, J. A., Larrea, M. L. (2018). Virtual and Augmented Reality Therapy Framework for Phobia Treatment. In XXIV Congreso Argentino de Ciencias de la Computación (La Plata, 2018).

Soulier, K. E., Selzer, M. N., Larrea, M. L. (2017). Estimating Illumination Direction for Augmented Reality in Real-Time by using Low-Cost Sensors. *Journal of Computer Science Technology*, 17.

Selzer, M. N., Arriata, E., Segovia, L., Gazcón, N. F., Larrea, M. L. (2017, August). Modelos de interacción y aplicaciones en realidad virtual mediante dispositivos móviles. In XIX Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2017, ITBA, Buenos Aires).

Selzer, M. N., Gamboa M. F., Biondi J. A., Escarza S. (2016). Braille Messages in a Haptic Wearable Device for Visually Impaired People. In Congreso Argentino de Sistemas Embebidos (CASE 2016).

Premiado como una de las mejores publicaciones del CASE 2016.

Soulier, K., Selzer, M. N., Larrea, M. L. (2016). Real-Time Estimation of Illumination Direction for Augmented Reality with Low-Cost Sensors. In XXII Congreso Argentino de Ciencias de la Computación (CACIC 2016).

Premiado como una de las mejores publicaciones del CACIC 2016.

Selzer, M. N., Larrea, M. L. (2015). AnArU, a virtual reality framework for physical human interactions. In *Journal of Computer Science Technology*; vol. 15, no. 2 (2015).

Selzer, M. N., Larrea, M. L. (2015). AnArU, a virtual reality framework for physical human interactions. In XXI Congreso Argentino de Ciencias de la Computación (Junín, 2015).

Premiado como una de las mejores publicaciones del CACIC 2015.

Magario, B. E., Selzer, M. N., Larrea, M. L., Manresa Yee, C., Más Sansó, R. (2013). Interacción Humano Computadora para personas con capacidad motriz disminuida mediante un dispositivo Wiimote. In XVIII Congreso Argentino de Ciencias de la Computación.

Participación en Proyectos de Investigación

2016 **Plataforma de Realidad Virtual, Proyecto de Innovación Social, Universidad Nacional del Sur**

2017 **La Realidad Virtual en el Aula, Proyecto de Desarrollo para la Innovación Social, Universidad Nacional del Sur**

2017 **Establecimientos Aumentados, Proyecto de Desarrollo para la Innovación Social, Universidad Nacional del Sur**

2018-2021 **PICT. Proyecto de investigación: "Análisis Visual de Datos en Geociencias". PICT-2017-1246. Directora: Dra. Silvia Castro. Fecha de Inicio:01/07/2017, fecha de finalización: 30/06/2021.**

Participación en Proyectos de Extensión

2019 **Cronotopo - Muestra de arte con Realidad Aumentada. Horacio Romano, Matias Selzer, Dana Urribarri, Silvia Castro, Fernando Romano, María José Petrosino**

2019 **Bomba de Agua con Realidad Aumentada. VyGLab - PLAPIQUI**

Octubre, 2019

Selzer Matias Nicolás