

# ¿Te imaginas hacer prácticas profesionales a través de un videojuego?



Dania Saavedra | Campus Hidalgo

El Ing. Israel Ramírez imparte desde hace cinco años las materias de Fundamentos de Diseño Interactivo y Fundamentos Numéricos en las carreras de Ingeniería en el Tec de Monterrey en Hidalgo. En los primeros semestres impartiendo materias enfocadas al desarrollo de proyectos, un colega y él se dieron cuenta que las empresas con las que se trabajaba no quedaban satisfechas con los resultados. En su mayoría era porque los alumnos no tenían la experiencia necesaria para llevar a cabo una actividad de ese tipo y es así como surgió la idea de crear una aplicación en forma de juego, cuyo objetivo es que los alumnos adquieran la experiencia necesaria para llevar a cabo proyectos satisfactorios con clientes reales.

La idea comenzó como un tablero en el que cada casilla representa a un cliente con un problema, dándose cuenta que la retroalimentación del cliente era vital para el aprendizaje del usuario. Es así como adicionan al proyecto un mecanismo de inteligencia artificial que crea usuarios virtuales con comportamientos diferentes en cada partida y brindan la retroalimentación necesaria al jugador, además los alumnos podrán competir contra otros para así medir su avance. Con esto, unifican diversos conceptos como la experiencia de usuario, la inteligencia artificial y prácticas profesionales.

El juego que el profesor Israel junto con el Dr. Eduardo Zendejas y la Dra. Grettel Barceló están desarrollando, pretende mejorar el análisis de los estudiantes para que al salir al campo laboral logren crear eficiente y eficazmente propuestas de valor. Este proyecto fue seleccionado en NOVUS, un espacio del Tecnológico de Monterrey que desde 2012 habilita la experimentación dentro de la Institución con las tendencias mundiales en educación y tecnología. Gracias a ello, el desarrollo de la aplicación ha sido posible.

Aunque el proyecto es complejo, se espera que en cinco años ya sea conocido en foros internacionales de innovación educativa y de igual forma sea implementado en escuelas de bajos recursos, ya que gracias al financiamiento de NOVUS, la aplicación será gratis. Lo que permitirá que sea de fácil acceso para dichas instituciones educativas.

Por ahora la aplicación sólo está enfocada en carreras relacionadas con tecnología. Pero una de las metas que le gustaría alcanzar al profesor Israel, es lograr obtener los derechos de autor del algoritmo, para que pueda ser aplicado en otras áreas de la educación. Además se pretenden crear grupos de aportadores de modelos de inteligencia artificial para mejorar la aplicación y explotar todo el potencial de la misma. El Ing. Ramírez ve una gran área de oportunidad con este proyecto pues no hay algo similar en el mercado.