

¿Aprendizaje virtual a alto costo? Esta app ganadora es la solución



Llevar aprendizaje a través de ambientes virtuales, desde visores de realidad virtual y computadoras de alto costo, **hacia aplicaciones móviles al alcance de todos**, es la propuesta con la que el proyecto **“Realidad Virtual como Estrategia para mejorar la Productividad de Procesos”**, fue reconocido en el **ICETC 2020**.

*“Representa la valoración y el reconocimiento al trabajo realizado en los últimos años, en cuestión de la **aplicación de la realidad virtual en el ámbito académico y profesional**”* explica Jorge González Mendivil, catedrático de la Escuela de Ingeniería y Ciencias (EIC) del Tecnológico de Monterrey campus Puebla y líder del proyecto.

Usted está viendo la pantalla de Staff-Eva Long Ver Opciones 12:52 Vista

Paper ID: K1008

Paper Title: Virtual Reality Environments as a Strategy to Improve Processes Productivity

Presenter: Jorge A. Gonzalez-Mendivil

Affiliation: Tecnologico de Monterrey, Mexico



The certificate is ornate with a gold border and features the following text: 'CERTIFICATE FOR BEST PRESENTATION', 'Paper Title: Virtual Reality Environments as a Strategy to Improve Processes Productivity', 'This is to certify that Jorge A. Gonzalez-Mendivil (K1008) From Tecnologico de Monterrey, Mexico', and 'Her/his paper has been selected as the best presentation from all excellent online presentations in The 12th International Conference on Education Technology and Computers (ICETC 2020), October 23-26, 2020.' Logos for University of Twente, Lake Region, and ICPS are visible at the bottom.

00-CC-Fang Lou

05-SC-S3-K1008-Jorge...

Conference Host-Luna Wu

51-K1066-TongLu

52-K1019-Saqib

02-SC-S2-K1051-Gabr...

Participantes 36 Chatear Compartir pantalla Grabar Reacciones Salir

width="900" loading="lazy">

El Congreso Internacional en Tecnología para la Educación y Aplicación de las Ciencias Computacionales (ICETC) entrega el **“Best presentation award”**, que reconoce al mejor artículo de acuerdo a criterios como aplicabilidad, originalidad, significado y oportunidad.

*“Este reconocimiento nos compromete aún más en la investigación y que tenga un **impacto directo en nuestros alumnos y nuestro entorno**”.*

En la edición XII del ICETC, el proyecto brilló por su **aplicación de tecnologías computacionales e informáticas**, que es resultado del macro proyecto **“DAVID”** (Desarrollo de Ambientes Virtuales Interactivos para el Desarrollo de Competencias).



width="900" loading="lazy">

*“El proyecto busca el diseño e implementación de ambientes virtuales interactivos, **al desarrollar competencias académicas y profesionales** que permiten a usuarios capacitarse en ambientes cercanos a la realidad, **de forma segura y a bajo costo**”.*

Al respecto, el equipo ha logrado desarrollar un ambiente para el aprendizaje de una tarea que **incluye todos los aspectos ergonómicos, de seguridad e higiene necesarios**.

Una de las principales características del proyecto, es **el diseño de un aula virtual para el aprendizaje adaptativo**.

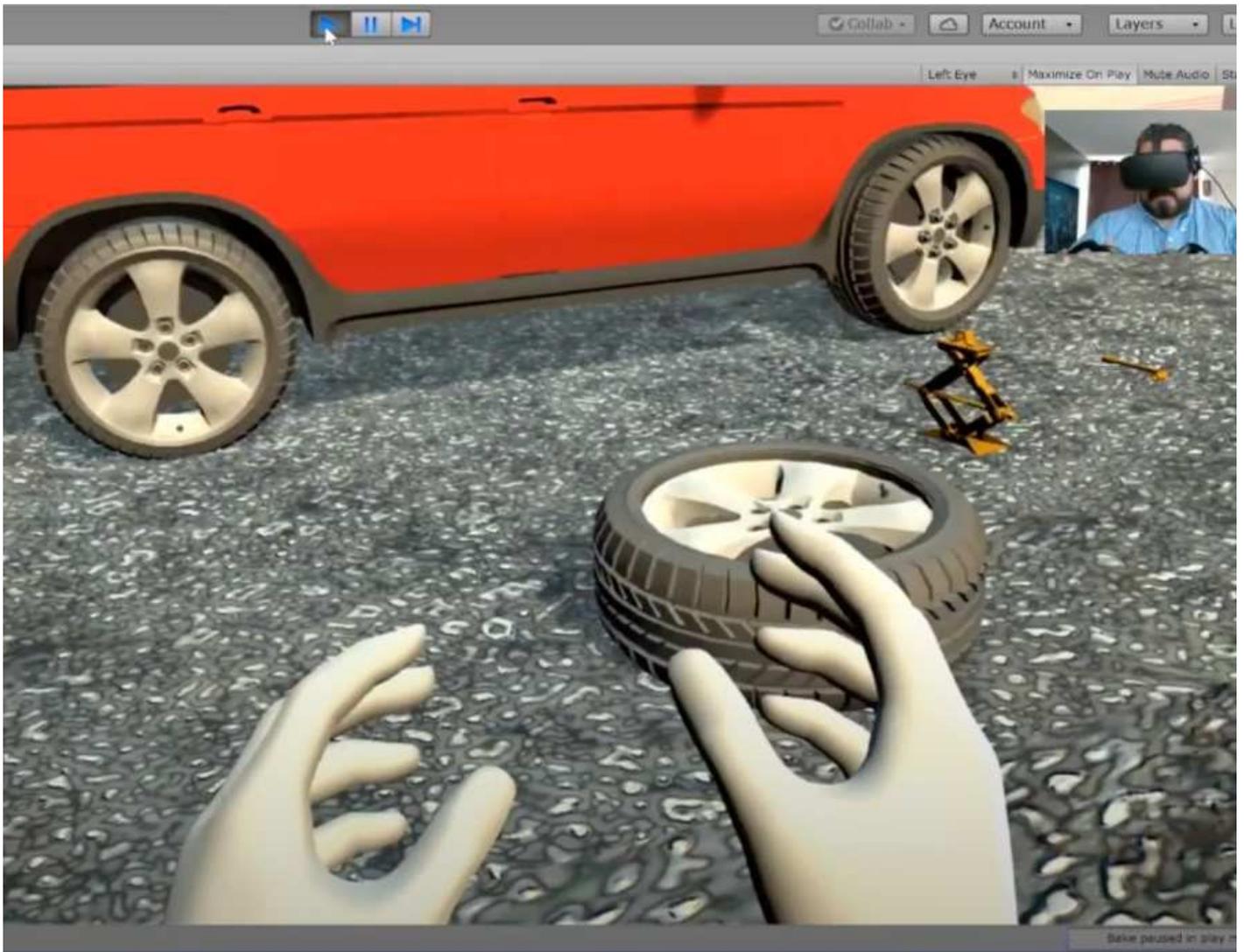


width="900" loading="lazy">

El proyecto **nace en 2017** con el apoyo de **NOVUS** y al trabajo dentro de “**Semana i**” de ese mismo año, cuando el equipo obtuvo una primera versión del ambiente virtual.

2 años después, cerca de **30 alumnos** y **7 profesores** de carreras como la Licenciatura en Artes digitales, Ingeniería en Tecnologías Computacionales, Ingeniería Industrial y de Sistemas de diferentes campus del **Tec de Monterrey**, han pasado por el proyecto.

“La aplicación **puede ser utilizada por cualquier empresa o persona con la tecnología disponible**. Su utilidad es diversa, desde el ramo productivo con aplicaciones como la nuestra que busca la capacitación del usuario, hasta el área médica con aplicaciones que ayuda a doctores y psicólogos a mejorar en su disciplina”.



width="900" loading="lazy">

La investigación permitió al equipo comprobar **ahorros de hasta 20 por ciento** en el tiempo de realización de una tarea, una vez que se ha aprendido a través del ambiente virtual.

*“En términos de productividad **un 20% de ahorro es un gran logro**, ya que representa tiempo y dinero que una organización puede invertir en otros rubros”* finaliza el doctor **Jorge González**.

TAMBIÉN PUEDES LEER: