



FACULTAD DE INFORMÁTICA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

cic COMISIÓN DE
INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS

**PROYECTO:
Desarrollo de herramientas
inteligentes para la gestión y toma de
decisiones mediante colaboración y
ciencia ciudadana**

**LIFIA, Facultad de Informática
de la UNLP**



FACULTAD DE INFORMÁTICA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

cic COMISIÓN DE
INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS

Haciendo investigación en Tecnología desde 1988.



OBJETIVOS DEL LIFIA

- ✓ Desarrollar investigación básica y aplicada de excelencia en diferentes áreas de las ciencias y tecnologías de la información.
- ✓ Formar recursos humanos de excelencia para la investigación y el desarrollo de las TI.
- ✓ Transferir conocimientos a la industria y a la sociedad en general. Se promoverá la aplicación de los resultados de las investigaciones en la solución de problemas reales de interés tecnológico en el ámbito de la industria de las TI en el medio local e internacional.

Hacemos:

- Investigación
- Docencia
- Extensión

Lifia

Facultad de INFORMÁTICA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

COMISIÓN DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS

Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación

Laboratorio de Investigación y Formación en informática Avanzada

Inicio Investigación Formación Transferencia Nosotros

Conocé

- Proyectos de Investigación vigentes
- Proyectos de Investigación concluidos
- Proyectos de Innovación con alumnos
- Temas para tesis y prácticas profesionales

¿QUERÉS INVENTAR EL FUTURO?

Conectate a charlar con nosotros este Viernes 11 de Septiembre a las 16:00.

Tweets por @LifiaUNLP

LIFIA - Research Center @LifiaUNLP

Este viernes 11 de Septiembre, a las 16:00, conectate y te contamos que es hacer investigación en tecnologías de la información.

Iniciá tu recorrido, como becario, con tu PPS, con tu tesina, o en tu maestría o doctorado ...

Mas info en: lifia.info.unlp.edu.ar/conoce-el-lifi...

7 sept. 2020

- 30 investigadores formados (UNLP, CIC y CONICET)
- Estudiantes de doctorado y decenas de alumnos
- Mas de 50 profesionales realizando tareas de extensión.

PROYECTO:
**Desarrollo de herramientas
inteligentes para la gestión y toma de
decisiones mediante colaboración y
ciencia ciudadana**

Objetivos del proyecto

La ciencia ciudadana permite que cualquier miembro de la sociedad participe en el desarrollo de un proyecto científico. El análisis y la interpretación de los resultados se realiza de forma colaborativa con actores que no pertenecen formalmente al proyecto de investigación.

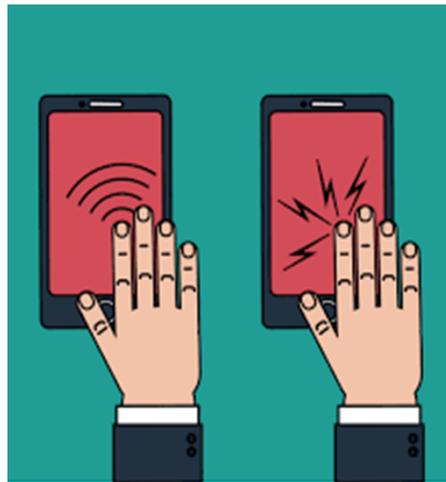
Esto implica distintos desafíos a ser abordados :

- ✓ brindar soporte para que las personas puedan participar de una manera fácil asistidos por tecnología,
- ✓ que la forma de fomentar la participación sea motivadora y atractiva;
- ✓ brindar asistencia a la toma de decisiones
- ✓ facilitar la inteligencia colectiva para diseñar e implementar proyectos de ciencia ciudadana.

Acciones concretas en el proyecto

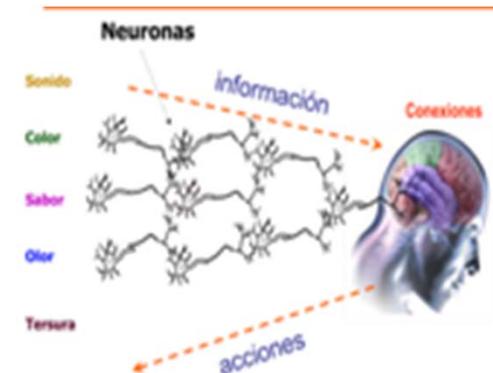
Diseño de interacciones hápticas

- **Objetivo general / visión**
 - Facilitar el proceso de diseño, implementación y evaluación de interacciones hápticas.
- **Tecnologías, métodos y herramientas**
 - Aplicaciones para móviles (web y nativas)
 - Hardware y software abierto de bajo costo (ecosistema Arduino)
 - Plataformas de prototipado y maquetado de interfaces de usuario



Inteligencia Artificial (IA)

- **Objetivo general / visión**
 - Estudiamos las distintas teorías, metodologías y herramientas para el desarrollo de software inteligente.
- **Tecnologías, métodos y herramientas**
 - Lógica simbólica y razonamiento lógico.
 - Redes neuronales artificiales. Machine learning
 - Python. Prolog. TensorFlow. Keras
 - Watson de IBM



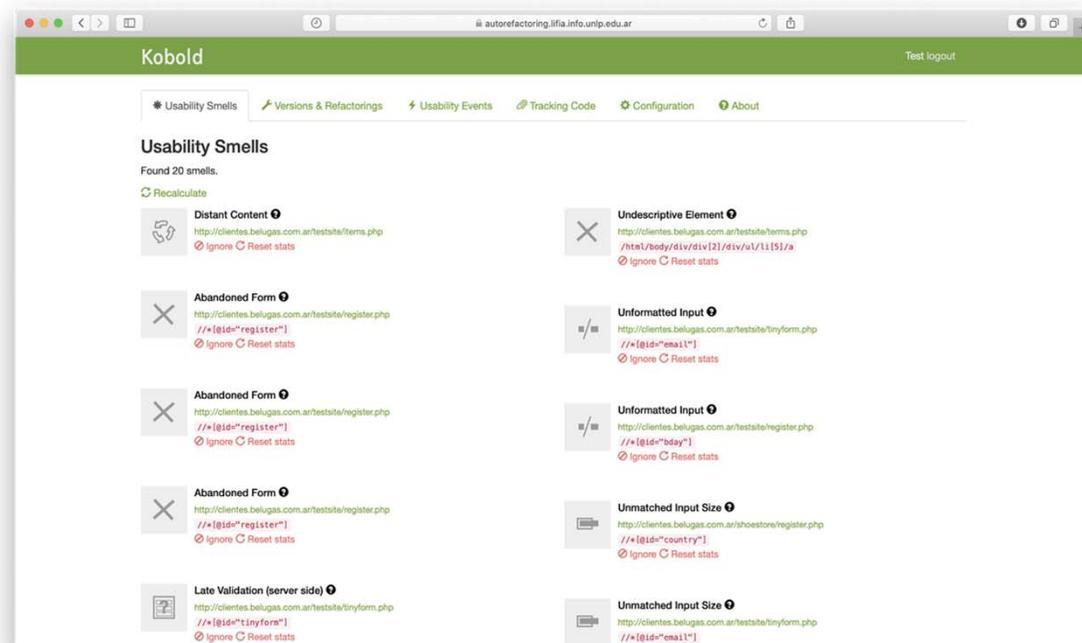
El desafío de las aplicaciones in-situ

El objetivo es abordar los desafíos involucrados tanto a nivel de diseño, implementación y puesta en práctica de aplicaciones móviles que son usadas in-situ, en particular, en espacios cerrados.



DETECCIÓN AUTOMÁTICA DE PROBLEMAS DE USABILIDAD EN LA WEB

- **Objetivo general / visión**
 - buscamos caracterizar los eventos de interacción que permiten descubrir problemas específicos de usabilidad en dispositivos móviles, y realizar un catálogo de estos problemas con posibles soluciones para cada uno de ellos.



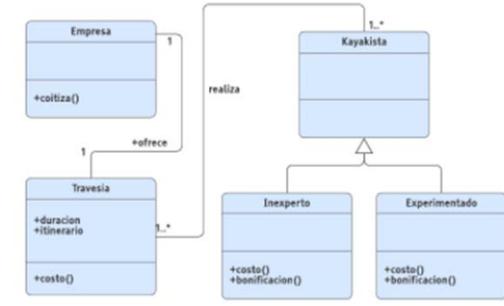
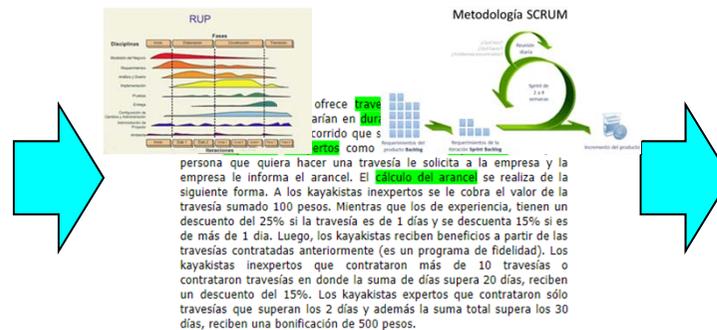
Co-diseño y creación de Aplicaciones Móviles

- Objetivo general / visión
 - Brindar herramientas de soporte a usuarios no expertos para abordar el co-diseño, prototipado y testeo de aplicaciones móviles.



IDENTIFICACIÓN DE DEBILIDADES EN ESPECIFICACIONES DE REQUERIMIENTOS EN LENGUAJE NATURAL

- Objetivo general / visión
 - Requerimientos como interface entre: (i) mundo real / dominio del problema / negocio y (ii) equipo de IT
- Tecnologías, métodos y herramientas
 - Modelos en lenguaje natural: LEL y Scenarios
 - Frameworks de NLP
 - Soporte semantico



Integración de datos con soporte semántico

- **Objetivo general / visión**
 - Extraer conocimiento articulando en grafos de conocimiento.
 - Detectar entidades y relaciones.
- **Tecnologías, métodos y herramientas**
 - Tecnologías de la web semántica.
 - Utilización de grandes bases de conocimiento



Gamification en Ecosistemas Colaborativos

- **Objetivo general / visión**
 - Generar enfoques que permitan adaptar gamification en los ecosistemas colaborativos
- **Tecnologías, métodos y herramientas**
 - Profiling de los ecosistemas (personas, proyectos, acciones)
 - Procesamiento de actividad Machine learning
 - Desarrollo de herramientas de gamification



**Desarrollo de herramientas
inteligentes para la gestión y toma de
decisiones mediante colaboración y
ciencia ciudadana**

**Mas información en:
<https://www.lifia.info.unlp.edu.ar/>**