

La investigación y la innovación como parte de la enseñanza



La Facultad de Informática de la Universidad Nacional de La Plata lleva a cabo una convocatoria de alumnos para que desarrollen proyectos de innovación. La misma se implementa a través de sus Unidades de Investigación, las cuales llevan a cabo proyectos que refuerzan sus actividades de generación de conocimiento y desarrollo de investigaciones aplicadas y productos.

En este sentido, varios grupos de estudiantes de las distintas carreras de Informática se encuentran trabajando en el diseño de desarrollos creados para resolver problemas concretos en áreas tales como: robótica, dispositivos móviles, domótica, Internet de las Cosas, identificación automática mediante código QR, entre otras.

Cada uno de estos proyectos es coordinado por un docente-investigador y cuenta con un equipo conformado por un mínimo de cuatro alumnos y un máximo de diez. El único requisito que se les exige a los estudiantes para participar es contar con al menos cinco asignaturas aprobadas.

Una vez que el proyecto está terminado, es evaluado con los mecanismos establecidos y los equipos participantes reciben un premio estímulo por parte de la Facultad. Por su parte, cada Unidad de I+D+I de la Facultad puede avalar y coordinar hasta 4 proyectos diferentes.

Por otra parte, los resultados de estos trabajos se presentan en la Expo Ciencia y Tecnología que se desarrolla en la Facultad todos los años durante el mes de octubre. Esta muestra es pensada para alumnos de los últimos años del secundario que estén interesados en estudiar carreras relacionadas a la informática y como una forma de vinculación entre la sociedad y los estudiantes, a través de la presentación de sus trabajos. A su vez, la Expo Ciencia y Tecnología forma parte de un

conjunto de estrategias tendientes a elevar el nivel académico de los alumnos durante el proceso de aprendizaje por medio de trabajos experimentales junto a docentes-investigadores, que también participan de esta jornada presentando los últimos avances en sus respectivas temáticas.

Los proyectos que se están desarrollando durante este año en las diferentes Unidades de Investigación son:

-III-LIDI (Instituto de Investigación en Informática LIDI): "Desarrollo de Aplicaciones Móviles 3D", "Juegos educativos basados en interacción tangible sobre una mesa interactiva", "MultiRobots moviéndose en una ciudad controlados por voz" y "Aplicación de robots y drones en ambientes".

-LIFIA (Laboratorio de Investigación y Formación en Informática Avanzada): "AgroKnowledge", "Técnicas avanzadas de aumentación web: portabilización y concerns web", "Actividades Educativas Posicionadas" y "Aumentando la experiencia del usuario en la Web con recomendaciones desde múltiples orígenes"

-LINTI (Laboratorio de Investigación en Nuevas Tecnologías Informáticas): "Servicios Públicos en SmartCities", "Monitoreo de redes de sensores y actuadores con aplicaciones móviles", "Creación de dispositivos basados en sensores y software específico para mejorar el entrenamiento de deportistas" y "Soluciones de IoT basada en sensores para controlar el entrenamiento deportivo de elite".

