

PUBLIRREPORTAJE
EDICIONES ESPECIALES


Informática y sociedad: nuevos proyectos tecnológicos al servicio de la comunidad



LA ESCUELA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA PUCV BUSCA COLABORAR CON EL BIENESTAR DE VALPARAÍSO Y SU REGIÓN.

La Escuela de Ingeniería Informática de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso celebra 50 años desde la creación del Centro de Ciencias de Computación e Información, el que ha aportado al desarrollo de las iniciativas de vinculación con el medio que se realizan actualmente.

La vinculación de las universidades con la sociedad cada día es más esencial para enfrentar los nuevos desafíos y las dificultades que se presentan, aportando a la resolución de problemas y contribuyendo a las necesidades que surgen en las comunidades. Desde la experiencia de cada área del conocimiento, la academia puede mejorar la calidad de vida de las personas.

En ese sentido, la Escuela de Ingeniería Informática de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (PUCV) trabaja desde su campo con el fin de colaborar con el bienestar de Valparaíso y su región. A 50 años de la creación del Centro de Ciencias de Computación e Información que fundó la Escuela, sigue creciendo y desarrollando proyectos vinculados al medio que llevan la tecnología e informática a institu-

ciones y territorios que lo necesitan.

“Es importante que nuestros estudiantes reconozcan el impacto que puede tener su quehacer como futuros profesionales en la sociedad y cómo sus conocimientos ayudarán a solucionar problemas. La vinculación con el medio nos permite involucrarnos de forma más directa con el territorio y aportar en la resolución de sus desafíos desde nuestro enfoque académico y formativo”, señala Daniela Quiñones, jefa de Vinculación con el Medio de la Escuela.

Actualmente, los académicos de Ingeniería Informática PUCV están desarrollando diversas iniciativas. Una de las más importantes es “Informática Comunitaria: Datos para el bien social”, ejecutada junto a la Corporación La Matriz, organización porteña con la que se está colaborando por tercer año consecutivo.

El proyecto está a cargo del Dr. Wenceslao Palma y consiste en promover el desarrollo sostenible mediante el uso de datos para el bien social. La iniciativa busca poner al servicio del conocimiento comunitario herramientas tecnológicas que permitan mejorar la gestión de datos de la Corporación La Matriz y, al mismo tiempo, potenciar el sello valórico en estudiantes y profesores de la Escuela de Ingeniería Informática de la PUCV.

Para apoyar y mejorar en la gestión de datos de la organización se trabaja en generar un sistema que combine tecnología y conocimiento local que funcione al servicio de la transformación social.

ROBÓTICA EDUCATIVA EN EL AULA

Por otro lado, la Dra. Sandra Cano continúa por segundo año su proyecto “Promovien-

do competencias STEM por medio de la robótica educativa”, que tiene por objetivo promover la educación integral en ciencia y tecnología desde una edad temprana, a través de un taller de robótica dirigido a niños.

En 2021 se realizó el primer robot Cliqui (cliqi.cl), el cual se diseñó con el propósi-

to de enseñar competencias STEM. El robot se creó de manera que los mismos estudiantes lo puedan armar y programar. Este año se va a actualizar el robot incorporando IoT (Internet de las Cosas) y considerando que a futuro tendrá más componentes y sensores para enseñar Inteligencia Artificial. En esta oportunidad, el

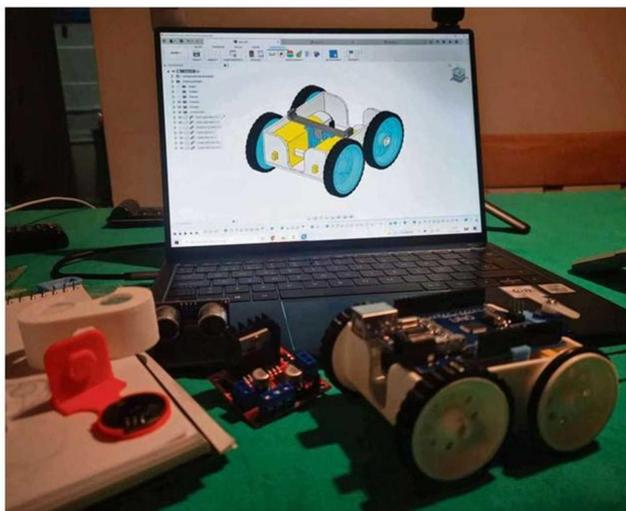
curso de robótica educativa se realizará en el Colegio Juan Pablo II, de Petorca, donde el objetivo es entregar 12 kits de Cliqui. Participarán alrededor de 20 niños y dos profesores, quienes también recibirán el curso.

VINCULACIÓN CON EMPRESAS

Este semestre nuevamente la Escuela de Ingeniería Informática PUCV convocó a empresas a colaborar con los estudiantes del Taller de Ingeniería de Software, asignatura a cargo de la académica Pamela Hermsilla. Esta iniciativa tiene el objetivo de generar un trabajo colaborativo entre los alumnos de pregrado y diversas instituciones externas con el fin de resolver alguna problemática o necesidad de la entidad.

La actividad cuenta con la participación de once empresas, las que propusieron diversos temas que deben ser resueltos mediante un prototipo funcional de software creado por los estudiantes, considerando los conocimientos adquiridos durante su formación y la información que obtengan de la coordinación con las entidades.

Se espera que la iniciativa no solo genere beneficios para la compañía y contribuya a resolver alguna problemática que posean, sino que también sea un aporte al desarrollo profesional de las y los alumnos y los acerque al mundo laboral. ♦



EN 2021 SE CONSTRUYÓ EL PRIMER ROBOT CLIQUI, PARA ENSEÑAR COMPETENCIAS STEM.