



UNIVERSIDAD | INVESTIGACIÓN

El grupo Tidop de la Politécnica creará una plataforma virtual de entrenamiento para policías

El equipo de investigación recibe una subvención de 600.000 euros de Horizon 2020 para este proyecto europeo

BEATRIZ MAS / ÁVILA

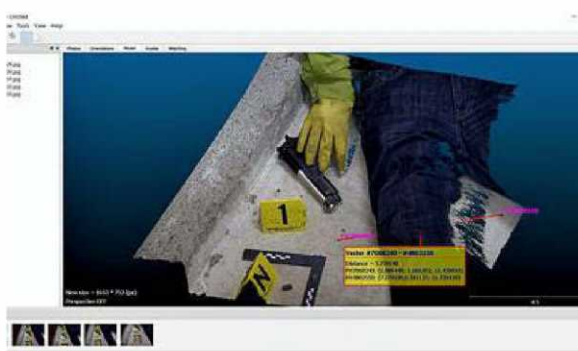
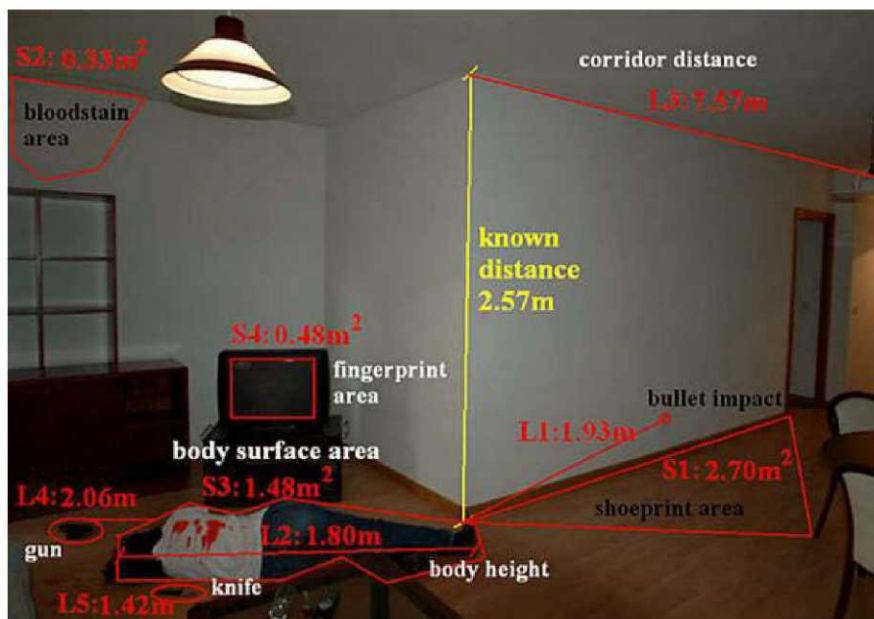
El grupo de investigación Tidop, que desarrolla su labor en la Escuela Politécnica Superior de Ávila (Universidad de Salamanca), se embarcará en un nuevo proyecto, en este caso a nivel europeo y con una subvención de 600.000 euros. Su trabajo servirá para crear una plataforma virtual internacional de entrenamiento para policías.

El proyecto se integra en uno de los dos financiados a través de la convocatoria Horizon 2020 y forma parte de un macroproyecto europeo dotado con siete millones de euros bajo el nombre de 'LAW-GAME: An Interactive, Collaborative Digital Gamification Approach to Effective Experiential Training and Prediction of Criminal Actions'.

Concretamente, la USAL, con el grupo de Ávila dirigido por el catedrático del Departamento de Ingeniería Cartográfica y del Terreno Diego González Aguilera, se encargará de «desarrollar un sistema tecnológico que genere escenas de representaciones virtuales de diferentes siniestros que puedan ser utilizadas en una plataforma de entrenamiento para policías, apoyada en tecnología de videojuegos, visión computacional e inteligencia artificial».

El trabajo, que comenzará en septiembre y que contará con cinco personas con perfiles de trabajo en ingeniería geoinformática, expertos en videojuegos, inteligencia artificial o visión computacional, se basa en una de las señas de identidad del grupo, sus trabajos en seguridad, y es un ejemplo de la relación con la Escuela de Policía, de quien se espera, explicó González Aguilera, que se pueda sumar «como grupo de interés al proyecto».

El grupo de investigación decidió plantear una propuesta europea «que diese respuesta a algo que nos habían dicho que no existía a nivel europeo, una plataforma de entreno a policías, similar a un videojuego». En su desarrollo pretenden que se abarque desde la fase de interrogatorio, «cómo hay que interrogar a una persona, todas esas técnicas que muchas veces son conocimiento informal



Simulacros de la plataforma.

DECLARACIONES



DIEGO GONZÁLEZ AGUILERA
DIRECTOR GRUPO TIDOP

«La seguridad ha sido siempre una de las señas de identidad del grupo»

«Queremos abarcar todo, desde el interrogatorio a resolver cualquier siniestro»

«Estamos abiertos a que la propia Escuela de Policía, que la tenemos aquí en Ávila, pueda sumarse como grupo de interés del proyecto»

de experiencia y el videojuego se pueda comportar de una manera u otra, con diferentes niveles de dificultad», afirma Aguilera, que explica que «el propio sistema aprenderá a través de la inteligencia artificial».

Será un trabajo que se pondrá en marcha a lo largo de tres años y que será posible gracias a que el grupo Tidop se embarcará en el desarrollo de algoritmos, necesarios para la reconstrucción 3D inteligente de la escena del incidente, con el fin de alimentar el sistema de entrenamiento con entornos y datos 3D del mundo real. Para el diseño de esta línea será fundamental «codificar no sólo el protocolo de actuación policial sino, el conocimiento informal que procede de la experiencia y de la práctica», subrayan. La capa de inteligencia vendrá de la mano de la utilización de técnicas de segmentación, clasificación no supervisada y reconocimiento 3D, apoyadas por las últimas tecnologías en machine/deep learning.

Además, el grupo de la Politécnica participará en la integración y desarrollo del motor gráfico del videojuego necesario para el sistema de entrenamiento. Todo ello posibilitará «crear una historia contada desde la perspectiva del experto policía, inspector y forense» que ofrezca la plataforma de entrenamiento policial «en toda la cadena de valor del siniestro, inédita hasta el momento a nivel europeo».

que procede de experiencia de muchos años, codificarlo de alguna forma en esta plataforma, y al mismo tiempo resolver cualquier casuística de un siniestro, desde un asesinato a un accidente de tráfico», siniestros que un policía tenga que enfrentar y donde la plataforma les permitirá replicar lo que sucede en un escenario real sin tener que construirlo un escenario como tal. «Es tener la posibilidad de tener esos simulacros digitales, varios escenarios, para que la policía se entrene, dotarlos de inteligencia y reglas de decisión para que las personas se enfrenten a estos siniestros en función de grado