



UNIVERSIDAD | INVESTIGACIÓN

NO ES UN JUEGO, AUNQUE LO PAREZCA

El grupo de investigación Tidop de la Escuela Politécnica lidera los protocolos de toma de datos y el desarrollo de modelos 3D inteligentes de los diferentes escenarios criminalísticos

BEATRIZ MAS / ÁVILA

El grupo de investigación Tidop (Tecnologías de la Información para la Digitalización Inteligente de Objetos y Procesos) de la Escuela Politécnica Superior de Ávila, perteneciente al campus de la Universidad de Salamanca, lidera los protocolos para la toma de datos y desarrollo de modelos en tres dimensiones inteligentes en diferentes escenarios criminalísticos dentro un proyecto europeo por el que se pretende mejorar la formación práctica de policías y agentes de seguridad a través de un 'juego'. Está dentro de los denominados juegos serios, que aprovechan las últimas tecnologías de simulación y visualización, como herramientas que pueden reproducir situaciones reales en entornos desafiantes y realistas. La integración de

este tipo de juegos en los procesos y métodos de las escuelas de policía y agencias de seguridad permite la creación de entornos interactivos, visualmente muy atractivos, dentro de los cuales pueden explorarse espacios en los que se reproducen problemas complejos sobre réplicas del mundo real.

En este sentido, la Universidad de Salamanca, a través del Grupo Tidop dirigido por Diego González Aguilera, trabaja para mejorar la formación práctica de los agentes de policía con tecnologías de gamificación en el proyecto europeo Lawgame. La iniciativa, con una duración de tres años y financiada con los fondos del Programa Horizonte 2020 de la UE, reúne a 19 socios de 11 países europeos en un objetivo común de capacitar a las agencias de seguridad en el desarrollo de «ha-

bilidades y competencias avanzadas para el análisis de delitos y la predicción de actos ilegales», según informó González Aguilera a Comunicación USAL.

En todo este proceso el grupo Tidop será la responsable de la definición de protocolos de toma de datos y el desarrollo de modelos 3D inteligentes de diferentes escenarios criminalísticos. Para ello, se integrarán técnicas pioneras basadas en visión artificial, láser e inteligencia artificial cuyo objetivo final es el esclarecimiento de hechos y la verificación de hipótesis policiales.

Lo que se hará será desarrollar un sistema de entrenamiento basado en juegos serios, realidad virtual y procedimientos asistidos por inteligencia artificial, ofreciendo un enfoque nuevo para el desarrollo de las competencias de las agencias de



Ejemplo de una de las simulaciones.

seguridad dentro del ámbito de la gamificación. Concretamente, el proyecto desarrollará «una experiencia de aprendizaje avanzada para formar a los agentes de seguridad y evaluar sus competencias en la realización de inspecciones forenses, interrogatorios y reconocimiento y mitigación de posibles ataques terroristas», subraya.

Los usuarios finales del proyecto participarán en una experiencia de aprendizaje novedosa que les permitirá desarrollar las competencias clave necesarias para operar con éxito en el seno de diferentes equi-

pos de seguridad espacialmente distribuidos. Esto les dotará de una habilidad importante a la hora de participar en situaciones de cooperación interorganizacional e internacional. Los socios del proyecto colaborarán para crear simulaciones de la vida real utilizando técnicas de inteligencia artificial y realidad virtual en cuatro áreas de interés bien definidas. Se trata de investigación de la escena del crimen, interrogatorio y negociación, predicción de terrorismo, dinámica de vehículos y análisis de accidentes automovilísticos.