



La USAL mejorará la formación práctica de los agentes de policía con tecnologías de gamificación

REDACCIÓN / WORD

SALAMANCA. En los últimos años, los juegos serios (Serious Games, SGs) están reclamando una atención cada vez mayor en el ámbito de la educación y la formación. Aprovechando las últimas tecnologías de simulación y visualización, estas herramientas pueden reproducir situaciones reales en entornos desafiantes y realistas. La integración de los SGs en los procesos y métodos de las escuelas de policía y agencias de segu-

ridad 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 y radicado en la Escuela Politécnica Superior de Ávila- mejorará la formación práctica de los agentes de policía con tecnologías de gamifica-

ción en el proyecto europeo LAW-GAME. La iniciativa, con una duración de 3 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 (Law Enforcement Agencies, LEAs) en el desarrollo de «habilidades y competencias avanzadas para el análisis de delitos y la predicción de actos ilegales», informó González a Comunicación USAL.

Así, LAW-GAME desarrollará

y diseñará 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 centrales de las agencias de 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», según subrayó Diego González.

Los usuarios finales del proyecto participarán en una expe-

riencia de aprendizaje novedosa que les permitirá desarrollar las competencias clave necesarias para operar con éxito en el seno de diferentes equipos 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: investigación de la escena del crimen, interrogatorio y negociación, predicción de terrorismo, dinámica de vehículos y análisis de accidentes automovilísticos.