

UNIVERSIDAD

EL CBI SE HACE VIRTUAL EN TIEMPOS DE PANDEMIA



Los estudiantes del CBI realizaron talleres presenciales y clases virtuales

JOAQUIM MONGAY

La evolución de la pandemia ha afectado la séptima edición del Challenge-Based Innovation (CBI), la iniciativa impulsada por @IdeaSquare y el Departamento de Innovación del CERN. A los retos que cada año propone el CERN a estudiantes universitarios europeos se ha añadido otro mayúsculo: conseguir a pesar de las restricciones que los estudiantes recibieran la misma formación que sus compañeros de ediciones anteriores.

Finalmente, los ocho equipos universitarios formados por 42 estudiantes de Esade, del IED Barcelona y de la UPC, de 19 nacionalidades, lograron presentar sus proyectos por videoconferencia para resolver los cuatro retos que se les había propuesto: la movilidad urbana tras la covid-19, el teletrabajo, la transformación de la educación y cómo combatir las noticias falsas. Kyriaki Papageorgiou, líder académica del CBI 2020 y directora de investigación del Fusion Point en Esade, explica que “en esta edición había dos grandes retos que teníamos que superar. No podíamos ir al CERN y debíamos ofrecer el mismo tipo de experiencia de aprendizaje inmersivo y de vivencia de la innovación que normalmente proveemos en el CBI”. Sin las visitas al CERN tuvieron que reinventarse con actividades diferentes como un *make-a-thon* en el Fab Lab de Sant Cugat. También las presentaciones finales de los equipos y de sus prototipos tuvieron que ser virtuales. Pero valorándolo en conjunto “las actividades fueron más efectivas, profundas y divertidas de lo que inicialmente esperábamos”. Tras la experiencia, Papageorgiou asegura que “el mayor reto fue lidiar con las incertezas que tuvimos que afrontar durante todo el curso”.

PROYECTOS

LA MOVILIDAD URBANA

El primer reto era afrontar la movilidad urbana tras la pandemia, para recuperar la confianza de los usuarios. Los equipos contaron con la colaboración de Transports Metropolitans de Barcelona (TMB). El equipo **Myrmex** desarrolló **FUTO-Modular Public Transport**, que quiere sustituir los grandes vagones de metro o tranvía por ‘pods’ -vehículos autónomos con capacidad para varios pasajeros- de conducción autónoma. Mientras que el equipo **Nicola** propuso **MobiNou**, una solución de micromovilidad semiautónoma para mayores de 65 años. El vehículo dispone de un sistema que es capaz de transportarnos a través de un trayecto predefinido, gracias a un sistema de guía lineal y un sensor magnético.

EL FUTURO DEL TRABAJO

El equipo **Feynman** creó **Preelio**, un sistema para evaluar la motivación en las presentaciones a empresas, en clases o en conferencias en remoto. Se trata de un asistente virtual que a partir de datos obtenidos con cámaras, evalúa el grado de satisfacción y da ‘feedback’ instantáneo al interlocutor. El sistema genera análisis sobre la atención y ofrece recomendaciones para mejorar. Otro equipo, **Lamarr** propuso **TeamBox**, una aplicación para estrechar lazos entre empleados y la empresa para mantener motivados a los equipos en remoto.

LA EDUCACIÓN

El equipo **Dirac** presentó **Savant**, un ‘software’ que incorpora el vídeo a las llamadas para facilitar el aprendizaje de personas autistas. El sistema reconoce las emociones y el discurso y permite pedir ayuda cuando el alumno la necesita. Otro proyecto es el de **Team-Ed** que creó **Coco**, un sistema de asistencia inteligente para las aulas, con el objetivo de crear una nueva metodología educativa que promueva el aprendizaje autónomo basado en proyectos.

LAS NOTICIAS FALSAS

El equipo **Lovelace** diseñó **WikiFacts**, un ‘plug-in’ para verificar la información que se publica en las redes a partir de la interacción de los usuarios. La herramienta permite catalogar la calidad de la información publicada y según la actividad del usuario y de sus valoraciones, esta gana credibilidad. Mientras que el equipo **Shannon** creó **Infodemics**, un videojuego para niños de 8 a 12 años que quiere destacar la importancia de contrastar la información. Es un juego de espionaje que, a través de preguntas, pretende que el usuario sea capaz de desarrollar el pensamiento crítico.

“Las actividades fueron más efectivas, profundas y divertidas de lo que inicialmente esperábamos”