Comunicado 302
Ciudad de México, 29 de julio de 2018

REALIZA IPN SIMULADOR INMERSIVO PARA APRENDER A CONDUCIR SIN INFRACCIONES

- ***Los politécnicos de la Escom proponen enseñar a la gente a conducir correctamente***
- ***El Oculus Rift ofrece una experiencia de 360 grados que genera un entorno más envolvente y real***

Un grupo de estudiantes politécnicos desarrolló un simulador de realidad virtual inmersivo de conducción vehicular, que tiene el propósito de promover la educación vial, al enseñar al automovilista a respetar el Reglamento de Tránsito de la Ciudad de México (CDMX).

Este simulador diseñado en la Escuela Superior de Cómputo (Escom) utiliza el visor *Oculus Rift,* un volante, una palanca de velocidades de transmisión automática y pedales para ofrecer una experiencia inmersiva en la que el usuario siente que tiene el control de un carro particular, al frenar, arrancar e incluso chocar al dar vueltas cerradas.

Los creadores Timoteo Latisnere Mejía, Héctor Cabrera Segura y Juan Rojas Godínez, comentaron que el sistema tiene la misión de educar al automovilista, por ello será de gran ayuda para las personas que realicen el trámite de licencia de conducir por primera vez, ya que la Secretaría de Movilidad (Semovi) de la CDMX anunció que los aspirantes tendrán la obligación de superar una prueba de manejo, práctica y teórica.

Existen dos escenarios, el primero es un circuito de pruebas con obstáculos y, el segundo, una representación de las avenidas Manuel González y Guerrero, de la CDMX, donde se encuentran elementos como semáforos, vehículos, cruces peatonales, carriles confinados y señalamientos de vuelta prohibida para evaluar el desempeño del conductor.

Durante las pruebas de manejo, se observan las señalizaciones de tránsito como los límites de velocidad permitidos, el sentido de la calle y desviaciones viales, los cuales se establecieron de acuerdo con el Reglamento de Tránsito vigente. El sistema notifica de manera auditiva cuando se ha cometido una infracción.

Los jóvenes politécnicos planean ofrecer su simulador de manejo a las 32 escuelas de manejo que están registradas en la Semovi, mismas que serán las encargadas de aplicar el examen

práctico, que será requisito para obtener la licencia de automovilista. Mientras que la parte teórica se realizará en línea en el sitio web de la dependencia.

Latisnere Mejía destacó que al utilizar el visor su simulador ofrece una experiencia de 360 grados, lo que genera un entorno más envolvente y real, a diferencia de los que únicamente se proyectan en un monitor. Incluso se puede girar la cabeza hacia atrás al momento de arrancar el automóvil en reversa.

El simulador se diseñó y creó con *Unreal Engine*, el cual es un motor de juego de PC y consolas de Xbox 360 y Play Station 3 creado por la compañía estadunidense Epic Games, algunos de los videojuegos que se hicieron con esta herramienta son *Gears of Wars*, *BioShock* y *Batman: Arkham Asylum*. Por el tipo de tecnología que está integrada en el sistema es necesario una computadora que cuente con al menos un Core i7, 16 GB en memoria Ram y una tarjeta gráfica Nvidia GeForce GTX 1050.

Actualmente, una licencia de conducir en la Ciudad de México cuesta 796 pesosy, hasta ahora, no es necesario comprobar que el aspirante tenga las mínimas nociones de manejo o del Reglamento de Tránsito.

--o0o--