

Concurso Gocup 2011

Juego ayuda a mejorar el sistema de transporte público de Santiago

22

Conforme la ciudad crece, la población y la necesidad de desplazamiento de los habitantes aumentan. Mover miles de personas que cada día van desde un determinado lugar hacia un destino definido, es un problema tremendamente complejo. Tomar decisiones acertadas no es fácil, especialmente cuando son muchos los factores que se encuentran interactuando y es necesario crear un equilibrio entre la satisfacción de los usuarios y los costos de los operadores. Frente a los problemas de movimiento en el tiempo y el espacio, propios de las ciudades modernas, la ingeniería en transporte dedica su estudio diseñando sistemas para el desplazamiento tanto de personas como de objetos. Para hacer dicho diseño se requiere conocer las causas y los efectos del desplazamiento y qué mejor forma de comprender esta interdependencia que de una manera lúdica y gráfica utilizando las nuevas tecnologías.

Por ello, entre el 4 de octubre y el 15 de diciembre, estudiantes de enseñanza media, universitarios y público en general lograron mejorar el sistema de transporte público de Santiago con sólo un click, a través del juego en línea "Transingenio", que trajo la quinta versión del concurso en Gestión de Operaciones "GOCup" con el objetivo de crear interés en esta área del conocimiento.

"Transingenio" ha sido desarrollado a partir de la investigación "Diseño operativo de un Sistema de Transporte Público" desarrollada Sergio Jara-Díaz, Profesor Titular del Departamento de Ingeniería Civil de la Universidad de Chile y Antonio Gschwender, del área de estudios de Transantiago.

Registrándose gratuitamente en el juego "TransInGenio" a través de www.gocup.cl, todas las personas interesadas en la temática o en software educativo pudieron participar, conociendo de una manera atractiva, la tarea que ocupa diariamente a los ingenieros en transporte. Así, tuvieron en sus manos la opción de crear y eliminar líneas, modificar los recorridos, cambiar el tipo de bus circulante en cada línea, crear líneas de metro e implementar pago extra vehicular de modo de acelerar el acceso de los peatones a los buses.

En una primera etapa, los concursantes debieron esforzarse por obtener la mejor posición en el ranking del juego. Los 10 jugadores que logren la mejor clasificación pasarán a la segunda etapa que será ejecutada simultáneamente. Los tres primeros puestos por cada categoría serán aquellos que logren los mejores rankings en el tiempo establecido para esta fase final.

Los premios consisten en un notebook para el/la ganador/a de la categoría Enseñanza Media y otro para el/la de la Categoría General. Como segundo lugar para ambos grupos se entregará un Nintendo Wii o Ipod Touch y quien obtenga el tercer más alto puntaje podrá elegir entre un Play Station 2 o una cámara de fotos digital.

La actividad es organizada por Comunidad InGenio, programa de divulgación y extensión del ISCI, y cuenta con el patrocinio de Explora Conicyt R.M.