

Título del Curso: Interacción Avanzada con Humanos Virtuales: Arquitectura, Aplicaciones Prácticas y Desafíos

Objetivo del curso: Se espera capacitar a estudiantes, investigadores y profesionales de la región en metodologías avanzadas de creación de Humanos Virtuales, desde el modelado visual en motores gráficos hasta la integración de inteligencia artificial conversacional, democratizando el acceso a tecnologías y herramientas de vanguardia tecnológica. Se busca contribuir para que la academia y la industria de América Latina dejen de ser meras consumidoras de una tecnología más y se conviertan en desarrolladoras de soluciones locales de alto impacto, especialmente en educación y salud pública.

Sala: El curso se llevará a cabo en la Sala de Video 1 de la biblioteca del ITAM

Equipo o software requerido para asistentes: No hay requisitos.

Planificación del curso: 4 horas presenciales totales.

Planificación del curso: Las clases se dictarán los **Martes de 9:00 a 11:00, Martes de 11:30 a 13:30, Miércoles de 9:00 a 11:00, Miércoles de 11:30 a 13:30, Jueves de 9:00 a 11:00 y Jueves de 11:30 a 13:30**

Biografía breve:

Ismar Frango Silveira

Actualmente es Profesor Adjunto de la Universidad Presbiteriana Mackenzie, en la Facultad de Computación e Informática, Brasil. También es Profesor Instructor y Director de Carrera en la Facultad de Ciencias Médicas de la Santa Casa de São Paulo, Brasil. Actualmente, es investigador becario de CNPq en el tema de Humanos Virtuales en la Educación.

Alexandre Gomes de Siqueira

Actualmente, actúa como Assistant Instructional Professor en el Departamento de Ciencias de la Computación e Ingeniería de la Universidad de Florida, EEUU. Su línea de investigación se centra en la interacción persona-computadora, con un enfoque particular en investigaciones especializadas en el ámbito de los humanos virtuales.

Valéria Farinazzo Martins

Actualmente es Profesora Adjunta I en la Universidad Presbiteriana Mackenzie, donde desempeña el cargo de coordinadora del Programa de Posgrado en Computación Aplicada (PPGCA/UPM). Es investigadora en el área de Interacción Humano-Computadora, con especial énfasis en accesibilidad, realidad aumentada, realidad virtual e interfaces naturales.