

Estudiante mexicano gana concurso Desafío Oceánico Explora con IA

“Abstracto horizonte de Valparaíso”, de José Martínez, estudiante de Tercero Medio E del Instituto Marítimo ganó el primer lugar del concurso Desafío Oceánico Explora con IA, organizado por la Escuela de Ingeniería Oceánica UV, el Servicio Local de Educación Pública SLEP y la Empresa Puerto Valparaíso, EPV.

La obra recibió hasta el día de hoy 43.821 likes en el Instagram @icoceanica de la Escuela de Ingeniería Oceánica UV, convirtiéndose en la más votada del certamen.

José es oriundo de Ciudad de México y desde hace seis años se encuentra en Chile junto a sus padres. Para su obra usó el software Dall-e y su pseudónimo fue “Rancherito”. Como premio obtuvo un Play Station 5.

Al respecto señaló que “como vengo de otro país me motivó el turismo. Valparaíso es uno de los puertos principales y cuando llegan los cruceros es una alegría para la gente, quise reflejar ese sentimiento en la obra”.

“Cuando supe el resultado me dio mucha felicidad en especial para contarle a mi familia que está en México, porque todos me apoyaron y me motivaron a participar en el concurso. Haber ganado este primer lugar me pone muy contento y me dan ganas de seguir participando en otros eventos similares”, agrega.

Sobre el uso de la IA indica que “me pareció interesante porque no sabía usarla tan bien, tuve que pedir ayuda a las profesoras para aprender y después empecé a ver distintos programas para hacer la imagen. Fue entretenido porque en clase la usamos y en general, todo el mundo la está empezando

a usar”.

En cuanto a sus planes a futuro indica que “espero terminar la enseñanza media y matricularme en la universidad. Quiero estudiar algo artístico, porque me gusta dibujar y la música”.

Felipe Caselli, director de la Escuela de Ingeniería Oceánica UV destacó que “para nosotros es importante difundir las ciencias e ingeniería marítima costera, para eso tratamos de buscar una forma de incentivar a los estudiantes secundarios a que conozcan las oportunidades que ofrece el mar”.

“Fue un un tremendo gusto participar con el SLEP quienes se motivaron, nos ayudaron a difundir la experiencia y colaboraron con nosotros, que como universidad pública tenemos la impronta de llevar la educación a todos los ámbitos de la sociedad. Fue exitoso para ser una primera versión y esperamos que se convierta en una tradición permanente”, añade.

Prácticas exitosas

Emilio Miranda, director del Instituto Marítimo de Valparaíso manifestó que “reforzar las prácticas exitosas de nuestros estudiantes es gratificante, sobre todo cuando instituciones como la UV reconocen el mérito y el trabajo que ha tenido José. Este mes nuestra institución cumple treinta y seis años, estamos retomando nuestra tradición marina y lo más probable que la imagen ganadora aparezca como portada de la agenda 2025”.

En tanto, Enrique Piraino, gerente de desarrollo Empresa Puerto de Valparaíso calificó como “muy importante participar de los procesos educativos asociados a la industria marítimo portuaria y tener la oportunidad de desarrollar habilidades de innovación aplicando nuevas tecnologías como la IA, ya que nuestra actividad no es solo operación, sino que también se vincula a los procesos educativos”.

Mientras que Jorge Moreira, coordinador de Ciencia, Innovación

y Medio Ambiente del SLEP, destacó que “lo relevante de esta iniciativa es que los niños aprovechen las herramientas digitales que utilizan día a día, para conocer la realidad de nuestra región costera, generando instancias donde puedan descubrir su potencial, haciendo partícipes a todos los establecimientos dependientes del SLEP”.