

PROTAGONISTA DE LA **COMPUTACIÓN**

HÉCTOR GERARDO PÉREZ GONZÁLEZ

ALEJANDRA CARLOS PACHECO



Cuando se habla de términos relacionados con la computación, informática, tecnologías de la información, divulgación e investigación en la Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP), el nombre del doctor Héctor Gerardo Pérez González sale a relucir, no sólo por los conocimientos, compromiso y el legado que ha dejado en la Facultad de Ingeniería, sino también por su calidad humana y su divertidísima forma de ser.

Desde pequeño se interesó en los ámbitos científicos, ya que en su hogar abundaban un sinnúmero de instrumentos de ciencia y cohetes a escala, por lo que se apasionó en su armario; en ese entonces estudiaba en el Colegio Manuel José Othón, ahí aprendió computación básica, “al momento de elegir la carrera no encontré una orientada a la computación y entré a Ingeniería Civil de la UASLP porque quería ser albañil —risas—”.

Al segundo año de la carrera su excolegio lo invitó a colaborar como capturista de datos y fue donde aprendió a programar, en ese momento supo que ese era su interés real, “entonces hablé con los directivos del Othón para terminar la carrera y solicitar que me apoyaran con una beca para alguna maestría en programación en algún lugar del país”. Es así como estudió la Maestría en Ciencias de la Computación de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Al terminar la maestría regresó al colegio y años más tarde la UASLP le ofreció una plaza de tiempo completo para dar clases en la Facultad de Ingeniería, al poco tiempo lo aceptaron para estudiar un doctorado en España, el cual no pudo aceptar debido a su compromiso como catedrático. “Entre 1999 y 2003 la UASLP me apoyó para estudiar el Doctorado en Ciencias de la Computación en la Universidad de Colorado, al regresar me invitaron a coordinar el Posgrado que llevaba pocos años de creación y de la carrera en Informática, y años después como jefe de área”.

“Hace unos años solicité que me respaldaran para crear una nueva carrera de Ingeniería en Sistemas Inteligentes, que ahora ya existe y es una de las más populares entre los aspirantes que hacen examen de ingreso a la Universidad, lideré el grupo de más de 15 profesores con quienes creamos esta licenciatura, años después, cuando salieron los resultados de la primera generación de egresados, nos consolidamos como el primer lugar nacional en el EGEL de Ciencias Computacionales, ahí cerré un ciclo como jefe de área y de creación de una carrera”.

Además de la cátedra, la divulgación es una de sus pasiones, debido a que su objetivo es fomentar la vocación por las ingenierías, por ello su interés de instaurar un nuevo programa académico, asimismo le gusta preparar conferencias y talleres para todo público en donde participen con las actividades de realidad virtual y aumentada, de inteligencia artificial, ChatGPT, entre otros.

Es apasionado de la historia de la computación, pertenece al Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores en el nivel I, lo que le ha permitido hacer en estos momentos una estancia de investigación en Pensilvania en donde puede dar cátedra, ya que dar clase coadyuba en su línea de investigación. Actualmente dirige un proyecto con un grupo de investigadores del Rochester Institute of Technology en Nueva York, institución donde se creó en 1996 la primera carrera de Ingeniería de Software de Estados Unidos.

Este gran divulgador mantiene un compromiso con la sociedad y con la formación de nuevas generaciones, en su trabajo y labor diaria siempre reconoce a sus equipos de trabajo, colegas, pero principalmente a sus alumnas y alumnos. Otro de sus grandes logros fue cuando lo invitaron a la Sociedad Mexicana de Ciencias de la Computación a organizar el Encuentro Nacional de Computación, “desde 2004 participé con ellos y creamos la Red Mexicana de Ingeniería en Software, en esa red ya somos más de 30 universidades. Hacemos un congreso nacional cada año conocido como CONISOFT, que es específicamente de ingeniería de software. Nosotros somos la punta de lanza del país en este ámbito; eso nos ayuda a que, si es difícil que los alumnos vayan a congresos, mejor se los traemos a San Luis, por ello tratamos de participar en las sociedades y grupos de computación del país, para que cuando los estudiantes egresen no sólo tengan la experiencia local, sino que sepan de los avances en computación de primera mano cuando acudan a esos congresos”.

Finalmente, nos compartió que disfruta de hacer equipo con su esposa e hijos en actividades de divulgación que lo han llevado a participar en importantes eventos como la Semana Nacional de la Ciencia 2017, en donde el stand que montaron para mostrar sus sistemas de realidad virtual y aumentada sobre un modelo de barco velero tamaño natural, fue uno de los más visitados del evento. **UP**

APUNTES

■ Desde niño uno de sus principales hobbies es hacer barcos desde cero, ya sea de madera o plástico.



■ Ama ver películas de historia de la tecnología, como *Piratas de Silicon Valley*, *A beautiful mind*, *La teoría del todo* o *Red social*.

■ A la par, también gusta de ver cintas de barcos como *Piratas del Caribe*, *El planeta del tesoro* o *Titanic*.



■ Es fanático del fútbol y de las carreras de coches.



■ Acostumbra hacer viajes anuales con sus amigos del kínder.

