

La Enigma aumentada

Andrés Cortés

acortes@computacion.cs.cinvestav.mx/~acortes/ (CINVESTAV-IPN)

Resumen

Las tecnologías emergentes tienen gran potencial para ser aplicadas a la enseñanza, en prácticamente cualquier área de estudio.

Una de dichas tecnologías, cuya popularidad y aceptación está creciendo a pasos agigantados, es la Realidad Aumentada en dispositivos móviles, dada la creciente disponibilidad de dispositivos cada vez más poderosos.

En esta ocasión, presentamos una app que permite al usuario visualizar e interactuar con una réplica tridimensional de la afamada máquina Enigma, utilizada durante la Segunda Guerra Mundial por el ejército alemán. Enigma no fue la única máquina de cifrado usada en dicho periodo, pero es la más representativa y su rompimiento estuvo fuertemente ligado a la historia de uno de los pilares de las Ciencias de la Computación y la Criptografía: Alan Turing.

Nuestra propuesta es utilizar apps de Realidad Aumentada como ésta para motivar a los jóvenes estudiantes a aprender cómo eran resguardados los mensajes sensibles en épocas pasadas y a la vez despertar su interés acerca de cómo se hace hoy en día con criptografía moderna, para posteriormente introducir las matemáticas subyacentes.