

Asegurar la sostenibilidad a largo plazo en el contexto del desarrollo e implementación de la realidad aumentada para el aprendizaje de los alumnos de Ingeniería en Logística del ITSOEH implica adoptar un enfoque integral que considere no solo los aspectos tecnológicos y educativos, sino también los impactos ambientales, sociales y económicos asociados al proyecto.

En primer lugar, se debe procurar que los recursos utilizados en el desarrollo y operación de la plataforma de realidad aumentada sean gestionados de manera responsable. Esto incluye seleccionar dispositivos tecnológicos que sean duraderos y eficientes en el consumo energético, así como optar por proveedores y materiales que minimicen la huella ambiental. Asimismo, se debe fomentar el reciclaje y la correcta disposición de los equipos electrónicos para evitar la generación de residuos electrónicos que dañen el medio ambiente.

Desde el punto de vista social, asegurar la sostenibilidad implica promover la equidad en el acceso a la tecnología, garantizando que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de aprovechar las herramientas de realidad aumentada, independientemente de sus condiciones socioeconómicas. Además, el proyecto debe contemplar la formación continua de docentes y alumnos para que el uso de estas tecnologías sea efectivo y contribuya al desarrollo de habilidades relevantes para el futuro laboral.

En cuanto al aspecto económico, la sostenibilidad se logra mediante la planificación financiera que permita mantener el proyecto operativo en el tiempo sin depender exclusivamente de recursos externos temporales. Esto implica establecer modelos de financiamiento que aseguren ingresos recurrentes y destinar parte de estos recursos a la mejora constante y actualización tecnológica.

Finalmente, al considerar el impacto a largo plazo, es fundamental evaluar cómo las decisiones actuales pueden afectar a futuras generaciones. Adoptar prácticas que reduzcan la contaminación, fomenten el uso responsable de los recursos y promuevan la inclusión social, asegura que el proyecto de realidad aumentada no solo beneficie a los estudiantes presentes, sino que también contribuya a un entorno educativo más justo, sostenible y resiliente para el futuro.