

Los siguientes



años de  
Internet2 en  
México

---

# Comunidad de Medios Estudiantiles

LI Izcóatl Armando Estañol Fuentes  
Comunidad de Medios Estudiantiles  
CUDI  
Universidad La Salle

## CME – Objetivos

---

- Colaborar, colaborar y colaborar.
- Fomentar e impulsar los proyectos y colaboraciones entre los Miembros CUDI sobre el tema de medios de siguiente generación, aprovechando los recursos disponibles de RedCUDI para compartir.

# Los Estudiantes

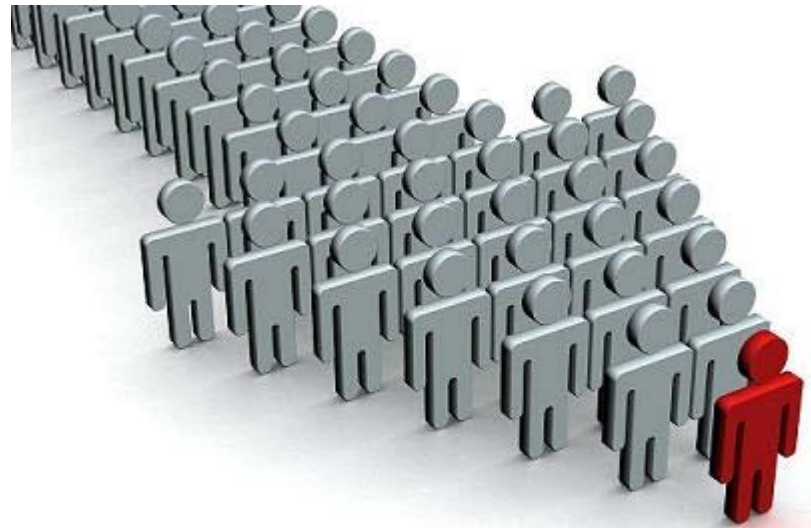
---

- Colaborar.
- Crear.
- Aprender.
- Crecer.
- Proponer.

- Día Virtual CUDI.
  - 2 de diciembre 2008.
- Congreso Internacional de TI para la Educación en Salud.
  - Promoción.
  - Concurso.

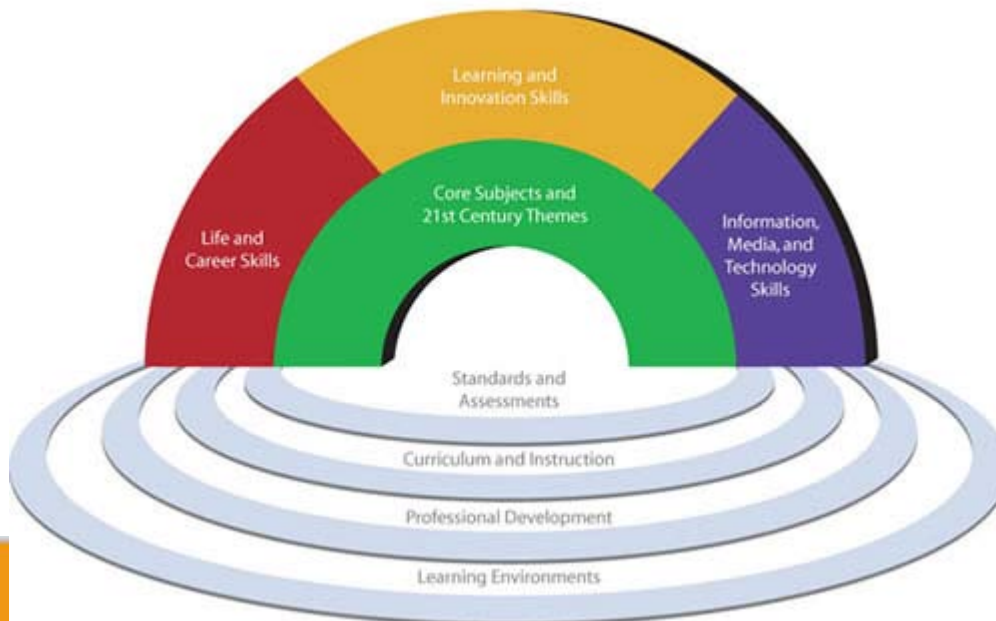
- Temáticas Días Virtuales
- Televisión Universitaria.
- Medios en Imagine Cup.
- OSTN.
- SIGRADI.

- Emisor – Medio – Receptor.
- Comunicación:
  - Unidireccional
  - Bidireccional
  - Difusión



# Medios Estudiantiles

- Los estudiantes de la siguiente generación, tienen habilidades del Siglo XXI.
- Estudiantes multitarea.
- Nativos digitales.



# Alcances de los Estudiantes

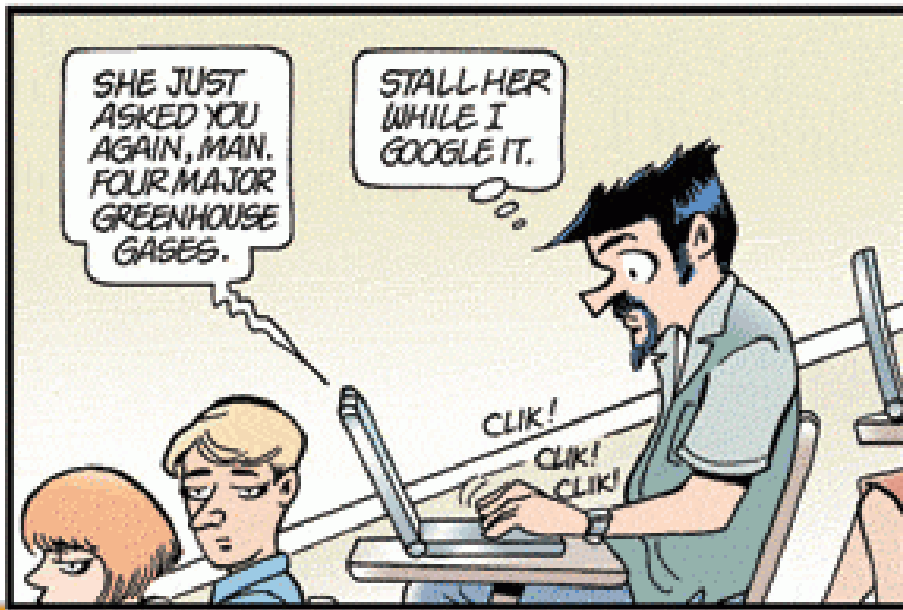
- Internet
  - Facebook.
  - Hi5.
  - MySpace.
  - YouTube.
- Intranet
  - Portales educativos.
  - Tecnologías propias.
- RedCUDI
  - ¿Qué harías si internet no tuviera límites?





# El Rol del Estudiante

- Como consumidor.
- Como productor.
- ¿Están con nosotros en las clases?



## Producción

---

- Diferentes medios sin un gran esfuerzo.
- YouTube y similares.
- Redes sociales, blogs, wikis, etc.
- Radio por internet.
- Ustream, Mogulus, etc.

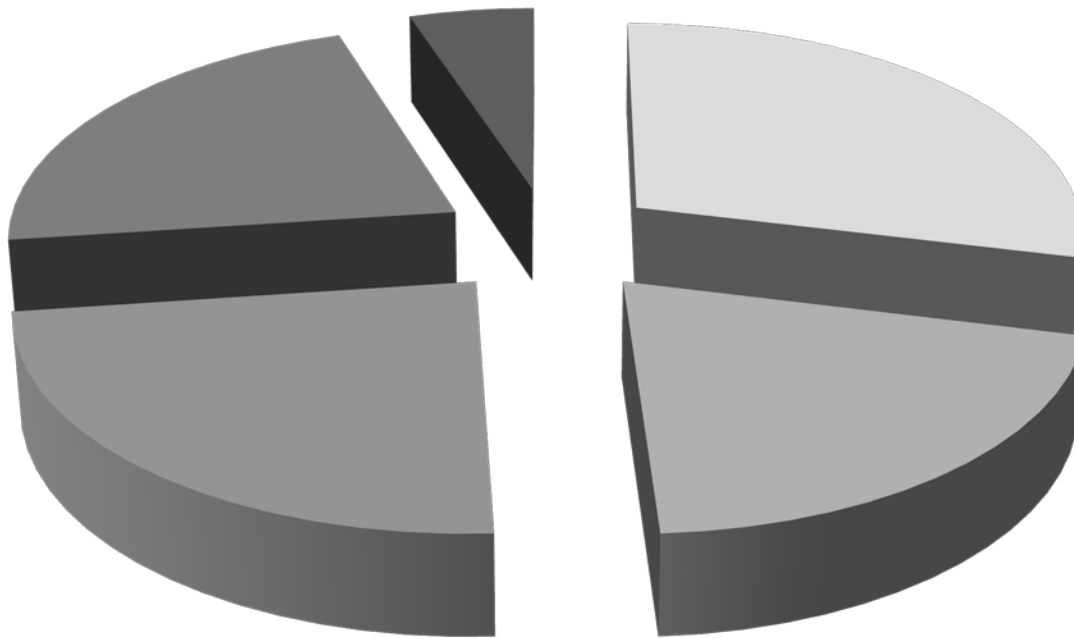
## Podcasting

---

- Audios almacenados de clases.
- Acceso a retroalimentación del profesor.
- Publicación en librerías públicas que incrementan el efecto de club.
- Uso para la transmisión de imágenes y sonidos que provoquen un ambiente relajante.
- No es necesario contar con un iPod.

# Estudiantes y Podcasting

- Margaret Maag, USF.



- Modo conveniente de acceso a contenidos
- Ayuda en faltas
- Preparar tareas y exámenes
- Comprender mejor lo visto en clase
- Otros

- La TV como un fenómeno.
- El cine como lenguaje.
- Cambios en los paradigmas.
- Mayor acceso a la tecnología.
- Consumidor.
- Empresa.
- PC vs. TV.

## IPTV vs Broadcast

---

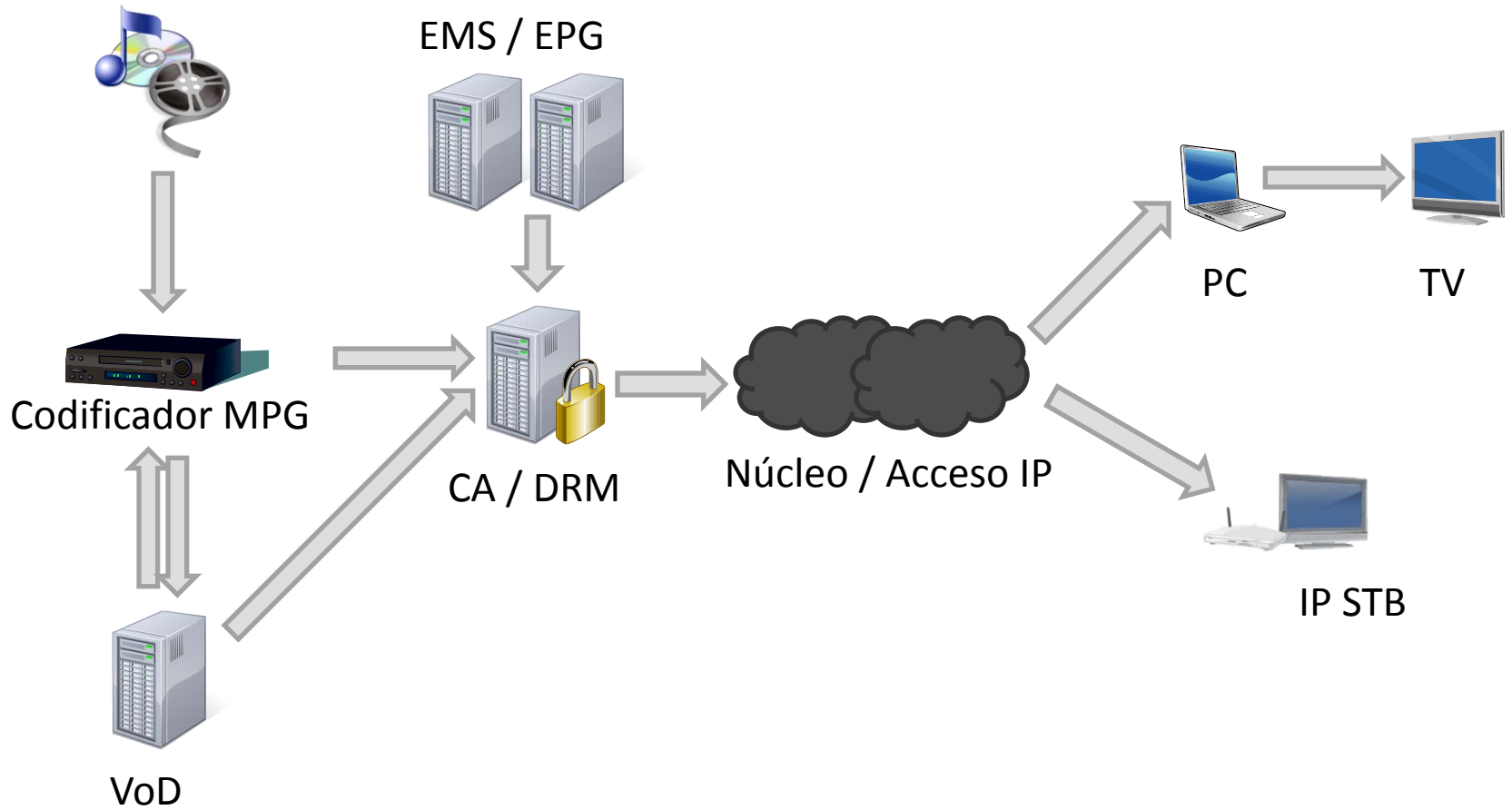
- Características de los servicios.
- Iniciativas E2E, QoS vs. Mejor Esfuerzo.
- Medio de distribución.
- Nivel de interacción.

## IPTV en la Academia

---

- Acceso a través de diferentes dispositivos.
- Infraestructura actual aprovechada.
- VoD.
- HDTV.
- IP como transporte bidireccional.
- Tráfico simultáneo y competitivo.

# Arquitectura Típica IPTV





# OSTN

• [www.ostn.tv](http://www.ostn.tv)

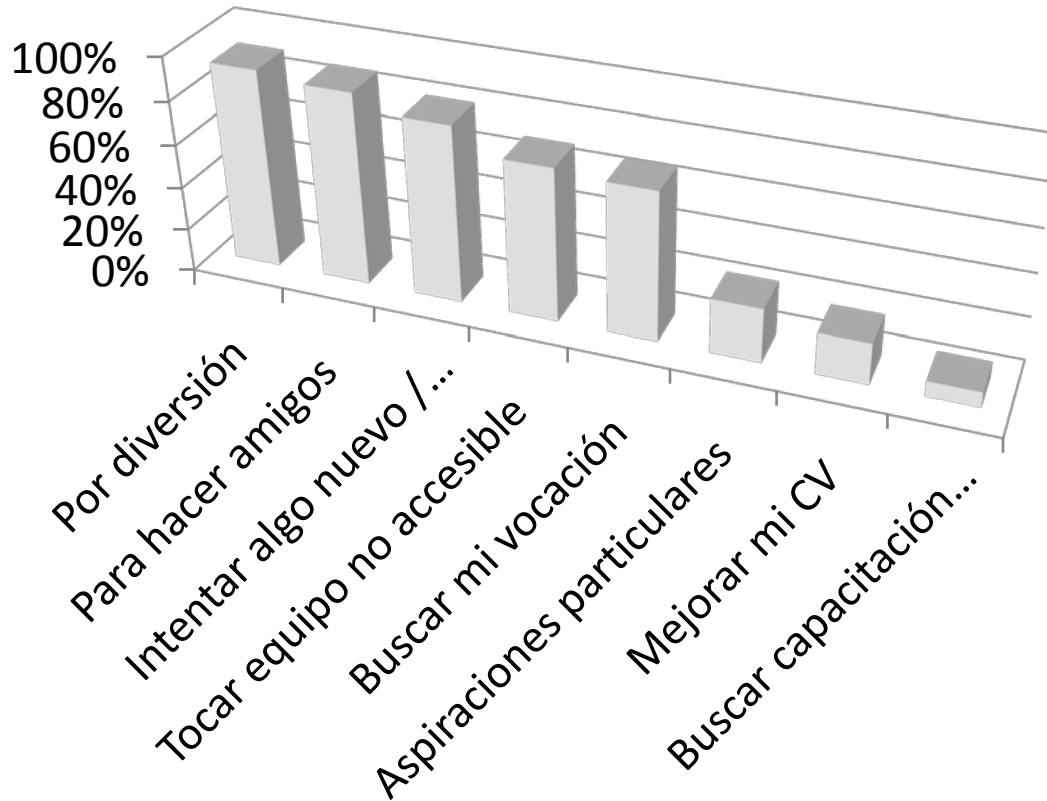


## Jugando en Serio

- Videojuegos con un enfoque en el no entretenimiento.
- Simulaciones.
  - Universidades.
  - Aeropuertos.
  - Salas de emergencia.
  - Capacitación de seguridad.
- GDC, Serious Games.



# Motivación en Alumnos



# Contenidos

- Diversidad dentro de la comunidad.
- Educación.
- Entretenimiento.
- Noticias.
- Participación activa.
- Atracción de estudiantes.
- Ciclos de cine.



- Permiten aprender informal y formalmente.
- Acercan el conocimiento lejos del salón de clases.
- Distinguen a los estudiantes del Milenio o la Generación de la Red.
- Los aprovechan como expertos multitareas.
- Los docentes entonces, corren peligro de quedarse atrás.

- Si integramos las facilidades
- Colaboración.
  - Para explorar nuevos modelos.
  - Para apoyarnos con nuestras diferentes fortalezas.
  - Enfocarnos en objetivos superiores.
  - Avanzar rápidamente.
  - La generación de contenidos como mayor impedimento.

- LI Izcóatl Armando Estañol Fuentes
  - Comunidad de Medios Estudiantiles.
  - CUDI.
  - [armando@cudi.edu.mx](mailto:armando@cudi.edu.mx)
  - [iaef@ulsa.mx](mailto:iaef@ulsa.mx)
  - <http://www.cudi.edu.mx>