

UNIVERSIDAD REGIONAL AUTONOMA DE LOS ANDES – UNIANDES
DIRECCION DE INVESTIGACION
CENTRO DE INVESTIGACION Y DESARROLLO - CID
PRESENTACION DE PROYECTOS DE INVESTIGACION Y/O DESARROLLO

1	IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO				
1.1.	NOMBRE DEL PROYECTO: Campos virtuales 3d y avatares, como parte del proceso enseñanza-aprendizaje de la Universidad Uniandes (Pre y Posgrado)				
1.2	PROBLEMA A RESOLVER: El poco uso de nuevas estrategias tecnológicas aplicadas a la Educación				
1.3	LINEA DE INVESTIGACION: Tecnologías de la información y comunicación				
1.4	EXTENSION UNIANDES	1.3	FACULTAD	1.4	CARRERA
	MATRIZ		SISTEMAS MERCANTILES		INFORMATICA
2.	DATOS DEL JEFE DEL PROYECTO				
2.1	NOMBRE: Ing. Freddy Baño Mag.				
2.2	DIRECCION DOMICILIO: Av. El Rey #3-26				
2.3	NUMEROS TELEFONICOS:	DOMICILIO: 032520406	CELULAR: 0998139601		
		OTRO TRABAJO:	OTRO:		
2.4	DIRECCION ELECTRONICA:	1. freddybn@outlook.com	2.		
2.5	HA DIRIGIDO OTROS PROYECTOS:			NO	SI X
	NOMBRE DE PROYECTOS TERMINADOS Repositorios Digitales Uniandes				
	NOMBRE DE PROYECTOS EN EJECUCION				
3	COSTOS Y FINANCIAMIENTO				
3.1	COSTO TOTAL (USD):				

3.2	FINANCIAMIENTO:	UNIANDES:	OTRAS FUENTES:	OTRAS FUENTES:	NOMBRES DE OTRAS FUENTES
		USD: 16370	USD	USD	
		100%	%	%	
4	RESUMEN DEL PROYECTO El proyecto esencialmente se orienta a la creación de un campus virtual Uniandes en Second Life, allí se construirá el edificio de la carrera de Sistemas, todos los alumnos y profesores de esta carrera tendrán sus avatares y sus reuniones en salones de clase virtual en tres dimensiones				
5	OBJETIVOS DEL PROYECTO:				
5.1	OBJETIVO GENERAL: Construir el campus virtual Uniandes en Second Life y dentro de el, edificio de la carrera de Sistemas, para que sus alumnos y profesores asistan a clases virtuales con sus avatares y así mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, utilizado esta novedosa estrategia tecnológica				
5.2	OBJETIVOS ESPECIFICOS:	1. Fundamentar científicamente las nuevas tecnología aplicables al área educativa			
2. Diagnosticar las necesidades de utilizar novedosas estrategias tecnológicas como elementos de apoyo al proceso formativo de los alumnos que estudian en la carrera de Sistemas					
3. Alquilar una isla en Second Life, donde se construya el campus virtual Uniandes, en el mismo que estará el edificio de Sistemas con avatares de alumnos y profesores en el proceso de clases					
		4. Diseñar la estrategia para el uso de la plataforma 3d			
		5. Validar el proyecto en base a una verificación de los aspectos pedagógicos en Docentes.			
		6. Presentar resultados como ponencias de congresos y artículos científicos			

6	ANTECEDENTES Y JUSTIFICACION DEL PROYECTO	<p>Un mundo virtual¹ es un tipo de comunidad virtual en línea que simula un mundo o entorno artificial inspirado o no en la realidad, en el cual los usuarios pueden interactuar entre sí a través de personajes o avatares, y usar objetos o bienes virtuales.</p> <p>Para ser un mundo virtual, se requiere un mundo en línea persistente, activo y disponible 24 horas al día y todos los días. Mundos virtuales son hechos para que los usuarios vivan e interactúen, generalmente en tiempo real. Los personajes, o avatares, son representados por gráficos en 2D, 2,5D o 3D según el mundo virtual.</p> <p>Aparecieron mundos virtuales con fines profesionales de aprendizaje (simuladores de vuelo), de enseñanza (MMOLE) o en el entorno médico, pero en la actualidad está siendo llevado por las empresas de ocio electrónico, que ven en esta tecnología una nueva era para videojuegos.</p> <p>Luego de una introducción general sobre educación, e-learning y mundos virtuales se procede a indicar que se ha realizado una investigación preliminar sobre la utilización de mundos virtuales 3d como elementos del proceso educativo moderno, lamentablemente no se han encontrado muchos libros sobre el tema pero esencialmente se tienen portales web de Universidades españolas que han incursionado en este campo, así podemos señalar las siguientes:</p> <p>Universidad de Sevilla:</p> <p>La apuesta de la Universidad de Sevilla por la</p>
---	---	--

¹ Mundo virtual, http://es.wikipedia.org/wiki/Mundo_virtual

innovación, reflejada en la construcción de un espacio virtual de encuentro para la comunidad universitaria, persigue el objetivo de incluir nuevas tendencias a su sistema docente de e-learning y expandir su institución a nivel mundial, dándose a conocer mediante proyectos pioneros en las plataformas virtuales 3D de aprendizaje online.

Universidad Carlos III.

Esta institución educativa española, inicio en el 2008 un proyecto denominado "La biblioteca de la Universidad Carlos III en Second Life", se trataba de aprovechar algunas posibilidades que brinda Second Life como:

- Enlaces a páginas web
- Vídeo en diferido y también en directo vía streaming.
- presentaciones síncronas y asíncronas, Imágenes estáticas (exposiciones)
- Chat escrito y comunicación por voz (referencia en línea).

El Campus Virtual Second Life de UADE incluye las siguientes áreas: un Centro Cultural, un Auditorio, un Centro de Informes y un Laboratorio. El Centro Cultural es el sector relacionado con el área de las artes y las disciplinas proyectuales. Es donde actualmente se realiza la exposición de obras seleccionadas del 2do. Concurso Nacional UADE de Pintura y donde tendrán lugar diversos seminarios y talleres. Por su parte, el Auditorio, con capacidad para 66 asientos, permite el dictado virtual de clases, conferencias, seminarios.

		<p>No se tiene una relación directa con otros proyectos que se estén ejecutando</p> <p>En relación con los proyectos dirigidos podemos señalar que quizás el beneficio es similar ya que están orientados a mejorar el proceso formativo</p> <p>Impacto en la docencia: Se espera un gran impacto en la docencia que se lleva a cabo en la carrera, la gran novedad tecnológica motivará tanto a los alumnos como a los profesores a llevar un nuevo proceso formativo</p> <p>Relación y Participación de programas de pregrado y postgrado. El proyecto se aplicará inicialmente en el pregrado, si se logra el éxito esperado puede hacerse extensivo al posgrado, inicialmente con los que tienen relación a la carreras de Sistemas</p> <p>1. Infraestructura con la que cuenta la unidad académica para la ejecución (laboratorios, oficinas, equipos, etc.): La Universidad cuenta equipos de buen nivel tecnológico, a más de ello se dispone de la red CEDIA, la cual es de alta velocidad</p>
7	RESULTADOS ESPERADOS DEL PROYECTO	<p>1. Científicos y tecnológicos Adquisición de conocimientos relativos a los mundos virtuales 3d, su manejo y su utilidad en el campo educativo</p> <p>1. Culturales: Se pueden cambiar las ideas tradicionales sobre el proceso formativo</p> <p>2. Sociales: Es beneficioso para la sociedad universitaria, ya que se están poniendo a disposición de todos los alumnos elementos pedagógicos de última generación</p> <p>3. Educativos: Se motivará el aprendizaje en base a la utilización de nuevos elementos tecnológicos, de forma similar a como lo han realizado diversas universidades del mundo</p>

		4. Formación de investigadores: El proyecto aporta a la formación de investigadores tanto al nivel docente como a nivel estudiantil
		5. Infraestructura de la unidad académica
8	IMPACTO AMBIENTAL	Ambientalmente no se produce ningún impacto
9	<p>ORGANIZACIÓN, RECURSOS POR ACTIVIDAD, CRONOGRAMA Y PRESUPUESTO (INCLUIR LAS MATRICES M1 Y M2 Y SI ES NECESARIO UN CRONOGRAMA MAS DETALLADO)</p> <p>INVESTIGADOR LÍDER : ING. FREDDY BAÑO.</p> <p>INVESTIGADOR EDUCATIVO: DR. GONZALO ANDRADE</p> <p>INVESTIGADOR: ING. EDUARDO FERNANDEZ V.</p> <p>ALUMNO AYUDANTE: DANIEL ASTUDILLO</p> <p>ACTIVIDADES: CAPACITACION SOBRE MUNDOS VIRTUALES, ADQUISION DE ISLAS EN SECOND LIFE, CONSTRUCCION DEL EDIFICIO DE SISTEMAS DONDE SERÁN LAS AULAS VIRTUALES 3D Y CADA PROFESOR Y ALUMNO ESTARÁ REPRESENTADO POOR UN AVATAR</p>	
10	ANEXO: HOJA DE VIDA DEL DIRECTOR DEL PROYECTO Y LOS ASOCIADOS EN LA QUE SE RESALTE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACION HECHOS.	