

Comunidad de Medios Estudiantiles

<http://www.cudi.edu.mx/OSTN/index.html>

Reúne a grupos de investigadores, docentes y alumnos con un interés en torno a la producción de medios por parte de los estudiantes.



Comunidad
de Medios
Estudiantiles

Día Virtual de la CME

- BIENVENIDOS al Día Virtual de la Comunidad de Medios Estudiantiles.
- TEMA: Creatividad y Open Source en la Producción Estudiantil.



Comunidad
de Medios
Estudiantiles

Introducción al Día Virtual de la CME

- En apoyo a las actividades de difusión y creación de espacios de colaboración, hacemos una invitación abierta a un día virtual sobre los temas de creatividad y open source (código libre) en la producción estudiantil.
- Los objetivos de este día virtual:
 - Difundir la experiencia docente (de la Universidad La Salle) en la producción de medios con alumnos de Diseño Gráfico y Comunicación, y la importancia.
 - Difundir el uso y creación de código abierto en la producción de nuestros estudiantes como alternativas al uso de software comercial.
 - Invitar a colaborar y compartir entre docentes, investigadores y estudiantes en temas de interés en torno a la producción con/por estudiantes en nuestras instituciones.
 - Promover el uso de la RedCUDI para ampliar y potenciar las redes y proyectos existentes.



Agenda del Día Virtual de la CME

- 11:00 Bienvenida.- LI Armando Estañol, Coordinador de la Comunidad (ULSA)
- 11:10 Creatividad en la Producción Estudiantil.- LDG Aarón Paredes y LDG José Luis Fernández (ULSA)
- 11:50 Estudiantes Creando con Código Abierto.- LI Armando Estañol, Coordinador de la Comunidad (ULSA)
- 12:10 Caso Práctico: Blender en una Institución Educativa.- LCC Mauricio Bezares (ICONOS)
- 12:30 Mesa Abierta.- LI Armando Estañol, Coordinador de la Comunidad (ULSA)



Código Abierto

- La libertad.
 - De precio.
 - De uso.
 - De creación.
- Aplicabilidad:
 - Pre producción
 - Producción
 - Post Producción

Importancia en Nuestras Instituciones

- Precio.
 - Costos de administración.
 - Costos de apropiación.
 - Costos de capacitación.
 - Costos de compatibilidad (mercado).
- ¿Realmente es «gratis» o libre?

En la Práctica

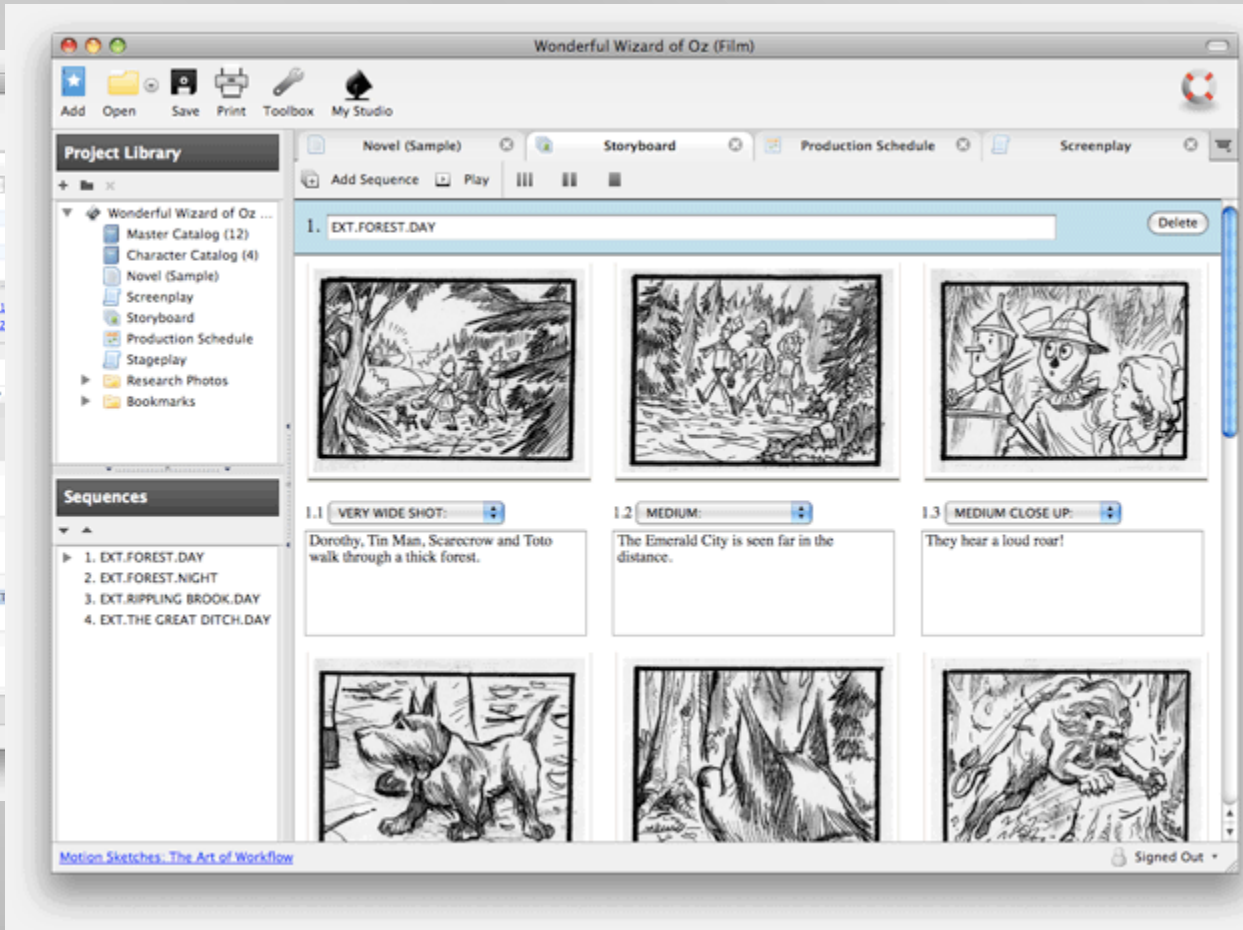
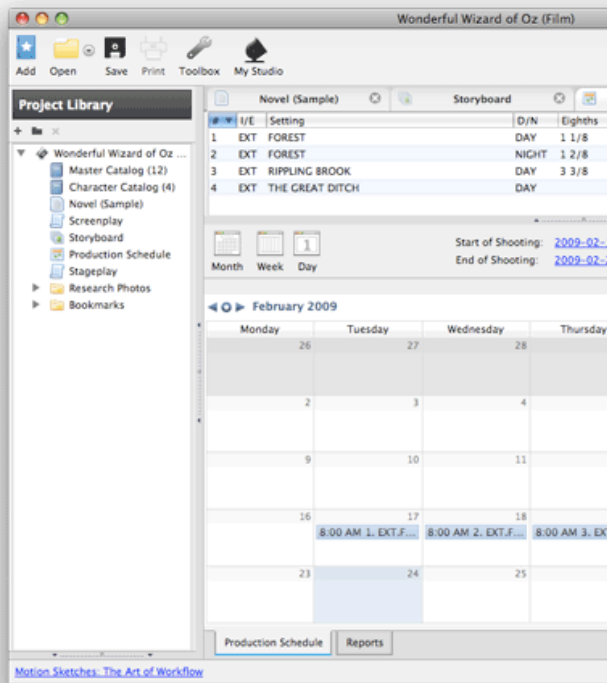
- La Universidad La Salle tiene una plataforma de software 3D comercial para clases de animación.
 - El costo de licenciamiento obliga (5% de equipos instalados).
 - La plataforma requiere de un proceso largo de capacitación con el estudiante.
- Entonces, nos cuestionamos:
 - ¿Requerimos toda la capacidad instalada?
 - ¿Cómo habilito a estudiantes que inician sin incrementar el costo?
- La respuesta:
 - Open Source.

PERO...

- Los procesos de transmisión del conocimiento deben estar planeados.
- Tenemos que conocer las limitantes del código abierto:
 - Complejidad.
 - Falta de soporte homogéneo.
 - Nuevos retos adicionales.

Plataforma de PreProducción

- CeltX.

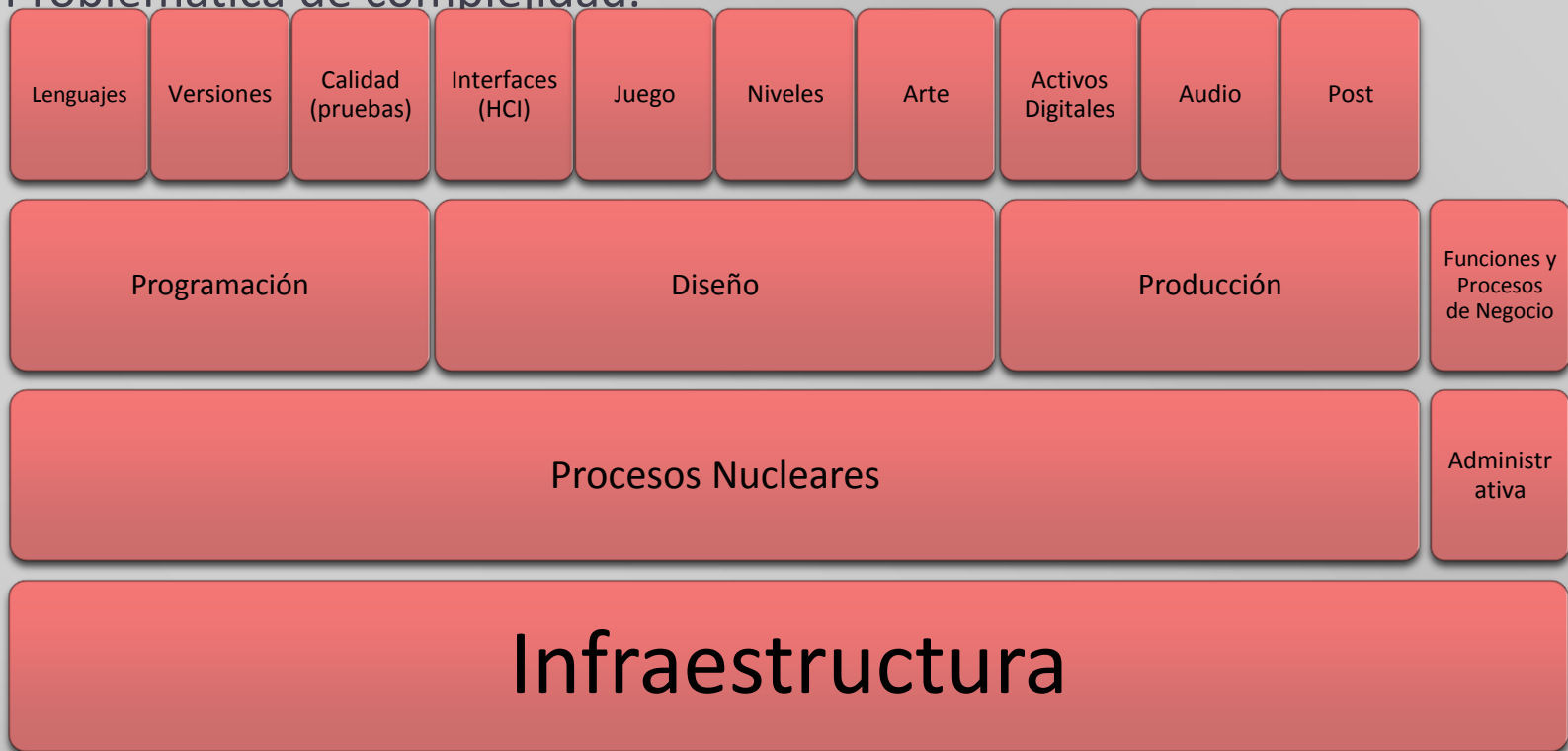


Producción

- Foto.
- Ilustración.
- Animación.
- Modelado.
- Publicación.
- Música y audio.
- Edición de video.
- Contenidos web.
- Control del Ciclo de Vida:
 - Subversioning.
- The GIMP
- Audacity
- Blender

Los Costos de Producción

- Problemática de complejidad.



Post Producción

- Soluciones:
 - Para el negocio.
 - ERP
 - CRM
 - BPM
 - DAM
 - Para la comunicación con el cliente.

La Academia y el Código Libre

- Entonces:
 - Insertar el código Libre sólo en donde hace sentido.
 - Crear espacios de oportunidad a bajo costo.
 - Empatar los contenidos curriculares.
 - Conocer las limitaciones.
 - Entender su espacio en el mercado.

Mesa de Colaboración

- Propuesta abierta a la colaboración entre grupos de:
 - Investigadores.
 - Docentes.
 - Estudiantes.
- Escuchar propuestas para dar continuidad y establecer áreas de interés común, en torno a la creación por estudiantes.



Espacios de Colaboración en la CME

- Grupos de interés
 - OSTN.
 - Open Source para producción estudiantil.
 - Creatividad en la producción estudiantil.
 - Radio universitaria.
 - Portafolios electrónicos.
- Colaboración
 - Actividades inter comunidades CUDI.
- Actividades
 - Conformación de taller sobre Open Source en la producción.
 - Colaboración ULSA-UAL.
 - Días Virtuales.



CUDI

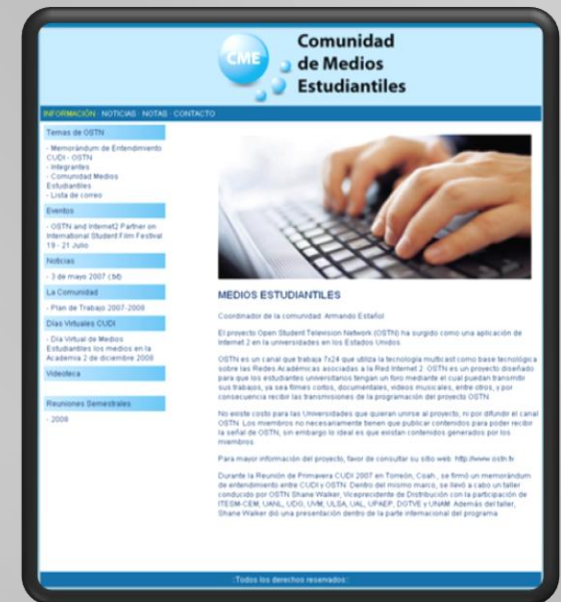
- ¿Porqué?
 - Es la Red Nacional de Educación e Investigación.
 - Es un espacio y un medio de difusión por si mismo.
 - Permite disminuir costos, espacios y tiempos.
 - Facilita la colaboración.
 - Busca responder a la pregunta:
«¿Qué harías si Internet no tuviera las limitantes que conoces?»

Algunas Ideas

- Creación de grupos de trabajo en torno a temáticas.
- Videoconferencias para la creación de trabajos de investigación y colaboración en torno a temáticas de interés.
- Talleres en línea para la difusión del conocimiento y experiencias como comunidades de práctica.
- Crear un espacio para los estudiantes, docentes e investigadores interesados en el tema de juegos (videojuegos y juegos serios).
- Creación de festivales de radio, televisión, cortometrajes, teatro, danza y otros por parte de estudiantes transmitidos a través de RedCUDI.
- Sugerencias abiertas.

Colaborar

- «Las actividades las genera la propia dinámica e interés de los participantes de la Comunidad»
- Inscribirse a la comunidad.
- Participar y comunicarse.
- Estar atento a los siguientes eventos en este año:
 - Videoconferencia de la UAL (cortometrajes).
 - Taller de diseño de videojuegos.
 - Actividades de CUDI en la Reunión de Otoño.
 - Sugeridos.



Comunidad
de Medios
Estudiantiles

Gracias

- Esperamos vernos próximamente.

- Contacto

- armando.estanol@cudi.edu.mx

- <http://www.cudi.edu.mx/OSTN/index.html>



Comunidad
de Medios
Estudiantiles