



EPISTEME
UNIVERSO VIRTUAL - EXPERIÊNCIAS



EPISTEME
UNIVERSO VIRTUAL - EXPOUNIVERSIDAD

Presentación proyecto:

La presente idea se fue plasmando como producto de una etapa de mi vida en la cual fui Director en la Universidad Maimónides en la Ciudad de Buenos Aires. Fui analizando no sólo los costos que afronta una casa de altos estudios para educar y al mismo tiempo para generar su posicionamiento tanto académico como territorial, sino fundamentalmente, producto de mi relación con los familiares de los que serían futuros alumnos. Padres por lo general que debían afrontar los gastos (una inversión a futuro) que deviene de la decisión de ingresar al sistema universitario de sus hijos.

Erogaciones que se multiplicaban cuando éstos residían a significativa distancia, generando a su vez, y no siempre por única vez, el proceso de desarraigo, ya que debían trasladarse y según la distancia, alquilar departamentos, vivir en hoteles, y en algunos casos estos futuros alumnos debían ser acompañados por algunos de sus padres generando más gastos, no siempre resuelta dicha situación rápidamente, ya que a esa edad los chicos no se encuentran decididos todavía.

Esto y mucho más, fue ayudando a la creación de un sistema que a través de la Internet solucionara mucho de estos inconvenientes y estimulara la relación alumno-universidad-familia.



EPISTEME
UNIVERSO VIRTUAL - EXPOUNIVERSIDAD

Objetivos sobre el cual se conforma el proyecto:

La integración universitaria, el empresariado a través de la responsabilidad social, y la familia compartiendo una decisión de vida hacia el futuro y apoyando y tomando conocimiento, con lo cual, sus hijos no quedaban a la deriva en un momento difícil que impone determinaciones lo más sólidas posibles.

Aprovechar la virtualidad, que al parecer no tiene límites, es un paso clave que elimina las barreras territoriales. La intención de acercarnos a Uds. reside en tratar de potenciar este proyecto en lo posible, acorde con el constante desarrollo tecnocientífico el cual nos obliga a superarnos y lanzar el mismo con la mejor propuesta y las posibilidades de que se encuentre capacitado para auto-superarse ante las exigencias por venir. De ello que producto de que vuestra empresa inaugura un centro de desarrollo de soluciones digitales, es que, tal vez, pudieran considerar la viabilidad de adaptar sus capacidades en caso de que este proyecto sea considerado viable a tales condiciones.



EPISTEME
UNIVERSO VIRTUAL - EXPOUNIVERSIDAD

Detalle del proyecto:

La presente invita a compenetrarse sobre las posibilidades que brinda un servicio de esta índole a las universidades en cualquier país del mundo y fundamentalmente, su incidencia en la reducción de costos. Muestra aspectos lo suficientemente creativos como para trastocar una realidad envejecida aportada por el sistema educativo en muchos lugares. Todo proceso de renovación y desarrollo de estructuras como de sistema, aporta al mejoramiento, en este caso, de la educación.

Nos estamos refiriendo a un servicio para las universidades con respecto a los posibles futuros ingresantes (alumnos de colegios secundarios que se interesan por elegir una universidad para continuar sus estudios), a través de un proyecto que muestra a las Casas de Altos Estudios en imágenes en 3D en Internet (Estas imágenes son de cada universidad obtenidas con cámaras digitales trasladadas a la computadora, al igual que la reproducción exacta del interior de cada una de ellas), en una ISLA virtual.

Esta posibilidad se plasma como resultado de las contingencias tecnológicas que permiten que los interesados ingresen por Internet a esta exposición virtual de la oferta universitaria de carreras de grado, como así también, la oportunidad para aquellos que requieren información sobre maestrías, postgrados y demás posibilidades que dichas entidades brindan.

Desde lo tecnológico, se permite al interesado, ingresar en el establecimiento, recorrerlo (Su figura camina, sube y baja escaleras, ingresa en las aulas, a través de Links husmea en la biblioteca y en las ofertas de carreras, etc.). Este avance permite además la intercomunicación del interesado, que no solo sea atendido por una persona del sector admisión de dicha universidad seleccionada, sino que pueda interrelacionarse con otros aspirantes que coincidan en el ingreso a dicho establecimiento como si estuvieran in situ, ayudando a una toma de decisión, como así también, la incorporación de los respectivos padres, de ser requerida, sin moverse de sus casas, lo que potencia al máximo el proyecto.

Además, este servicio le permite a las universidades mantenerse actualizadas (Cada una puede renovar la información que suministra, como así también, agregar y actualizar todo lo referente a charlas, foros y cualquier acción que deseen informar a la población de estudiantes).

Todo ello On line.

También cuenta este servicio, con un contador que registra el ingreso de cada uno de los futuros posibles estudiantes, lo que acredita la seriedad de la información que la universidad recibe sobre los posibles interesados, y que resguarda y consolida la inversión que cada entidad educativa vuelca en el servicio. Un servicio que se brinda durante los trescientos sesenta y cinco días del año las 24 horas llegando a todo el mundo, lo que genera un valor agregado sumamente importante, máxime, cuando las universidades reciben gran cantidad de alumnos extranjeros.



EPISTEME
UNIVERSO VIRTUAL - EXPOUNIVERSIDAD

Objetivos:

Tener llegada masiva, rápida, accesible y dinámica a estudiantes e interesados, de todas partes del mundo.

Disponer de centros de estudio, adonde se pueda acceder para conocer, informarse y elegir donde seguir su carrera.

Exposición Universitaria Virtual abierta los 365 días del año, las 24hs., con charlas, datos, clases o conferencias en vivo.

Pensemos lo increíble que es entender, por llamarlo de alguna manera, que existe una “nación” que tiene mayor cantidad de ciudadanos que cualquier país en el mundo y que es un espacio virtual llamado Facebook, que agrupaba a dos mil trescientos millones de personas en 2019, de ello, la posibilidad cierta de analizar este tipo de proyecto en un tiempo de cambios.

Virtualidad:

Construcción de una Ciudad Universitaria.

Creación y desarrollo arquitectónico, mobiliario, etc.

Comunicación virtual directa dentro del sitio y fuera de él, a través del chat, voice, conferencia, anuncios, eventos, blog, página web, foros, links.

Usuarios:

Podrán elegir la casa de estudios, para lo cual, se posibilitará dar a conocer el espacio que vivirán a diario.

Asesorarse sobre la carrera elegida.

Conocer gente del lugar.

Disponer de precios, horarios, exámenes, etc.

Interactuar con estudiantes de todo el mundo.

Tecnología 3D

La tecnología 3D llega a todos los segmentos y promete mayor desarrollo. En el mundo de los negocios la tercera dimensión reduce los costos y promueve la innovación en los procesos de logística internacional con menores impactos ambientales. Se presentan nuevas tecnologías en videoconferencias que dejan una sensación de “realidad y convivencia” entre el emisor y el receptor. Se está buscando que llegue a ser lo más parecido a la vida real.



EPISTEME
UNIVERSO VIRTUAL - EXPOUNIVERSIDAD

El fanatismo por los videojuegos es absoluto en casi todas las edades, y marca una realidad insoslayable que se agiganta con la 3D y este avance no conoce límites y afianza el concepto de "Hogar Digital". La industria se ha unido para que la tercera dimensión ofrezca una verdadera revolución. Nos encontramos ante la interacción con los espectadores.

En el punto que hace referencia a Recursos Humanos, mencioné recitales. Es interesante, y esto visto desde el concepto empresarial-económico, tener en cuenta que transmitir un recital para el gran target del estudiantado es un ingreso sumamente importante de dinero. Hay ejemplos donde han tenido un auditorio de 10.000.000 de personas dentro del rango de edades que comprende la etapa de estudios. Fácil de comprobar. Si tomamos en cuenta los costos que una publicidad tiene en los medios tradicionales, muchos auspiciantes estarían interesados de pautar. Como para poner un solo ejemplo. Esta revolución nos permite avizorar un futuro diferente y este futuro ha de ser de aquellos que se anticipen. Pensemos que este proyecto no deja de ser, entre otras cosas, un video juego, a punto tal que, deberíamos prestar atención a que a través de ello, se mueven más de US\$ 134.000 millones anuales.

Estamos introduciendo al mercado de las universidades, la potencialidad de este progreso desde el concepto del juego como puente de comunicación e interacción múltiple, donde el interesado, directa o indirectamente, se acerca a la universidad y es acompañado por sus amigos, futuros conocidos y su familia. La universidad está ingresando al hogar. Gracias al juego de los diversos intereses que se condensan, la acción se descomprime y pierde su status de angustia para aquel que debe dar este paso trascendental en su vida y esto es posible, ya que desde el secundario, se podrán familiarizar diariamente con lo que representará su nueva etapa.

Lo innegable, es que este tipo de juegos, no sólo se ciñe a un target fijo y determinado, sino que involucra a todas las edades, por lo que a las universidades les amplían el marco de referencia y pueden aprovechar esta nueva instancia de relación para con los sectores que requieren postgrados.

Una nota del Diario la Nación en Argentina, del 25 de abril de 2010 en la sección "Economía & Negocios" hizo referencia en página 9 "Empleos" a capacitarse a través del juego. En esta acción que se desarrolló, intervinieron empresas y diversos especialistas para la estimulación de habilidades y competencias necesarias para el ámbito laboral, donde reconocieron el valor de esta nueva realidad. Estamos hablando, de un sector estratégico, en este caso, en el nuevo mercado de la educación, pero ampliable infinitamente a otras circunstancias.



EPISTEME
UNIVERSO VIRTUAL - EXPOUNIVERSIDAD

Ventajas:

Estar en esta isla posicionará a las universidades y a las empresas que apoyen este emprendimiento, mostrándolas en todo el mundo a través de una acción comprometida con la educación y con una característica diametralmente nueva, de avanzada y accesible, llegando a lugares alejados, donde pueden reunirse futuros estudiantes, profesores o turistas para informarse. La posibilidad de conocer, tocar, recorrer, virtualmente o hablar con gente cercana al objetivo encarado. La jerarquía de este proyecto, es que comprende, no sólo desde los objetivos universitarios, sino, desde los futuros alumnos y de sus familias, la importancia de la etapa donde se concibe el futuro de las nuevas generaciones sobre escoger el destino a seguir y la calidad de inversión como la antítesis del gasto, no sólo representan una cantidad importante de años, sino de dinero. La prontitud, la practicidad, la comunión familiar para dicha decisión y la ayuda que a diario este proyecto volcaría en los futuros estudiantes universitarios, excede en mucho lo hasta ahora conocido y fundamentalmente, la incorporación de las universidades a los hogares, ayudando a minimizar lo más posible las dificultades que se presentan a la hora de tener que recorrer extensas distancias, en búsqueda de información para decidir, muchas veces en soledad. Sin olvidar, el rango de postgrados que abarca a profesionales de todo el mundo.



EPISTEME
UNIVERSO VIRTUAL - EXPOUNIVERSIDAD

¿De qué estamos hablando?

El mundo virtual es un metaverso en 3D, donde las personas interactúan a través de avatares, sin ningún tipo de limitación. Esta realidad fue creciendo desde el año 2003 a pasos agigantados contando con millones de personas registradas en el mundo, que ingresan a diario para jugar, sociabilizar, conocer lugares, trabajar, estudiar, etc.

Esto se ha convertido en algo que va mucho más allá de un video juego, pasando a ser un lugar donde los avatares se relacionan y hacen negocios. Por este motivo, compañías de todo el mundo han abierto sus sucursales virtuales, muchas con un enfoque centrado en el marketing.

Otras van más allá y buscan nuevas formas de interrelacionarse con sus empleados, clientes y proveedores.

Para esa época, escuelas y universidades latinoamericanas y españolas, principalmente, comenzaron a crear aulas para dictar clases a distancia, desarrollando comunidades educativas on line.

Con una economía real, más de los dos millones de dólares se gastan cada día en este nuevo mundo, donde la moneda oficial es el dólar Linden, que puede ser canjeado por auténticos dólares americanos.

Esta realidad virtual, tiene la virtud de transformarse en un centro de reunión, charlas y encuentros entre todos aquellos que saben apreciar los avances tecnológicos y la rapidez de respuesta a sus necesidades, la dosis de entretenimiento y las cualidades para realizar negocios o estudiar desde su casa o mantenerse al día en cuanto al desarrollo de los acontecimientos, etc. Alcanza a todos en el objetivo de lograr la cuota necesaria de interrelación entre los mismos y para con el resto del mundo. Estrecha vínculos, genera solidaridades, fuertes lazos que luego se consolidan con encuentros reales. Hace al espacio cultural, turístico, educacional, del ámbito de la salud, el trabajo, las artes, etc. Estamos hablando de un valor agregado a las relaciones humanas y es el despertar a una nueva era en las comunicaciones y el marketing.



EPISTEME
UNIVERSO VIRTUAL - EXPOUNIVERSIDAD

Estructura visual:

Construcción de islas donde se encontrarán cada una de las Universidades que participen en la Expo. Muestra el entorno que hace al lugar donde se encuentra cada Universidad.

Entre las islas, se mostrarán confiterías, bares y todo aquello que refiera a los intereses y deseos del contexto usuario, y lo que en general se encuentra en las expo.

Los avatares toman vida, hablan, comen, escuchan música, bailan, estudian, trabajan, etc.

¿Cuáles son los principales VECTORES dónde descansaríamos el negocio que estamos proponiendo?

- 1) En el servicio social y la integración vs. El desarraigo, la sectorización, etc.
- 2) El alto grado de contacto publicitario.
- 3) La exposición social y solidaria de las empresas, tanto las que se inserten en el proyecto, como las que vean las ventajas del proyecto a futuro.
- 4) El alto campo de acción que permite hasta la presentación de eventos que conllevan auditorios virtuales de más de 10mill. de personas, con lo que el valor de la publicidad por persona se reduce a límites ínfimos.
- 5) Sin olvidar aspectos sociales como contingencias de auxilios, etc. que sirven a la comunidad.
- 6) Tengamos en cuenta que la expansión de servicios no tiene límites, por lo que la inversión como el sustento también se verán beneficiados. Un paso más contemplaría la multi-pantalla.
- 7) La llegada a los diversos sectores sociales estaría captada por dichas condiciones antedichas. En un mundo donde el capital domina en tiempos de la dictadura de la internet, por lo cual, somete socialmente al contexto general, la actitud empresaria de responsabilidad social, generaría el apoyo y retribución esperada por dicha condición.



EPISTEME
UNIVERSO VIRTUAL - EXPOUNIVERSIDAD

Proyección:

Este proyecto se dimensiona en el tiempo y se acrecienta con el avance tecnocientífico.

La inteligencia artificial no tiene límites.

Volcado profesionalmente al contexto de la educación proyecta a las generaciones jóvenes a insertarse en un mundo más competitivo que el actual.

Estructura visual

Imágenes que responden al tránsito y vivencias en cualquier universidad, y se replica el movimiento en las pantallas de Internet.





EPISTEME
UNIVERSO VIRTUAL - EXPOUNIVERSIDAD

Hacia el Futuro

Profesores “avatar” y clases en 360 grados.

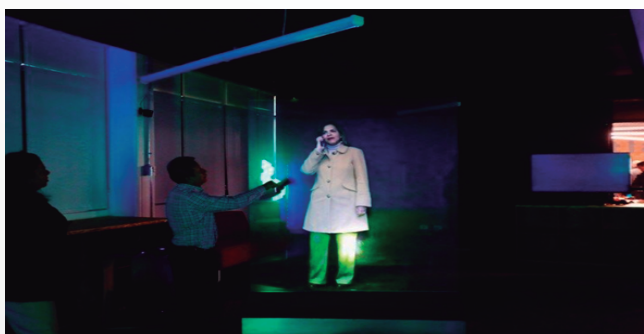
La interacción entre Internet y el constante avance tecnocientífico.

Centros de investigación y desarrollo vienen avanzando con las nuevas tecnologías que, hoy por hoy, pueden colaborar con los aprendizajes.



La tele-presencia con efecto de holograma, conocida también como “profesor avatar”. Da la posibilidad de tener un profesor bajo la forma de un holograma en distintas clases de una universidad, en forma simultánea. También están las “clases en 360 grados”, que permiten que un alumno que no está en el aula pueda participar, casi como si estuviese en vivo.

Hay aplicaciones de inteligencia artificial, con algoritmos que obtienen patrones de personalidad de los estudiantes. Además, la realidad aumentada y virtual. Y hasta el uso de la tecnología Blockchain, un tipo de encriptación de datos de altísima seguridad que gana cada vez más terreno.



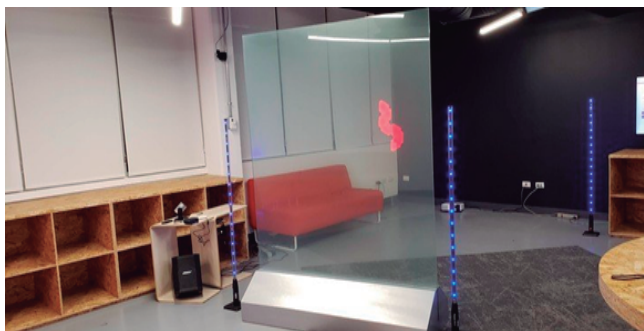
Parece estar presente, pero es un avatar. Así se ve a una profesora que está a distancia a través de la telepresencia con efecto de holograma



EPISTEME
UNIVERSO VIRTUAL - EXPOUNIVERSIDAD

Lo del profesor "avatar" es bien sofisticado. Está pensado principalmente para universidades o grandes instituciones académicas. Para llevarlo a cabo se requiere de una sala transmisora, que cuente con las cámaras, diversos micrófonos ambientales -no son de mano ni corbateros- y la pantalla desde donde el profesor ve a los alumnos. Al mismo tiempo, en las aulas se deberá contar con la contraparte:

Un film holográfico -el dispositivo que representa el avatar-, más la cámara y los micrófonos que siguen a los alumnos y que son controlados desde la sala de transmisión, donde se ubica al profesor.



El dispositivo que se usa para reproducir el profe "avatar"

Los resultados a los que se llega es a que los alumnos que usen esta tecnología arrojarán resultados académicos similares a aquellos que hubieran cursado en forma presencial.

El principal beneficio de la tecnología es poder compartir una clase de un profesor que tiene conocimientos especiales sobre una disciplina con alumnos ubicados en distintas aulas, inclusive en distintas ciudades. Y todo en forma simultánea, con preguntas y respuestas como si estuviesen todos en el mismo lugar. Aclaremos que el costo, por ahora, va a ir bajando con el tiempo, es de entre 6 y 10 mil dólares para cada sala de estudio, pero se recupera, porque se evita que los profesores viajen. Y además, se lleva la calidad y el talento del profesor a lugares donde antes no se podía, igualando así los aprendizajes".



Clases 360, entre un profesor que da clases y un alumno que no pudo asistir



EPISTEME
UNIVERSO VIRTUAL - EXPOUNIVERSIDAD

Lo de las “clases 360” también es sofisticado pero, a diferencia, de la telepresencia holográfica, viene un poco retrasada. Aún está en período de prueba piloto. Este desarrollo lo que busca es que si, por algún motivo, un estudiante no puede asistir a clase, el dispositivo le permita “estar allí”, aunque físicamente esté en otro lugar. ¿Cómo? En el aula se coloca un equipo de video en 360, esos que tienen muchas cámaras que van captando todo el entorno más un software que procesa la información de modo tal que la persona a distancia puede ir moviendo las cámaras y ver el ambiente en tiempo real, y a 360 grados. Desde el punto de vista pedagógico, lo que se busca es que ese estudiante “virtual” participe de la clase prácticamente como si estuviera de manera presencial. El alumno puede ver en todo momento lo que pasa en el aula y las reacciones de cada uno de sus compañeros de clase, e incluso puede participar en tareas de grupos. Los compañeros simplemente se acercan a la cámara e interactúan con el estudiante que está a distancia.



Realidad aumentada aplicada a la enseñanza

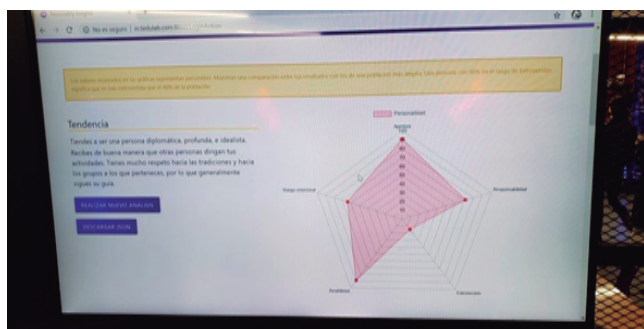
Debemos aclarar que si bien la tecnología está, aún no puede usarse en forma masiva, porque todavía no hay suficiente ancho de banda para pasar las toneladas de información de ida y vuelta que se necesita para que esto funcione con fluidez pero el camino está preparado.

Otra que avanza, y fuerte, es la inteligencia artificial aplicada a la educación. Un “tablero inteligente”, que obtiene información, a todo momento, de lo que va haciendo el alumno en su vida digital estudiantil.

El tablero obtiene desde tiempos de entrega de las actividades, hasta calificaciones, calidad de los trabajos entregados, y más. Con todos estos datos, y usando algoritmos, va haciendo predicciones de lo que puede pasar con ese estudiante, y de este modo ayudarlo a progresar en sus estudios.



EPISTEME
UNIVERSO VIRTUAL - EXPOUNIVERSIDAD



El perfil de un estudiante, de acuerdo a lo que obtiene una plataforma de inteligencia artificial sobre la base de la historia digital del alumno

La inteligencia artificial también toma datos de la participación de los estudiantes en las redes sociales, y la usa para obtener el perfil de la “personalidad” de cada alumno. Con eso, el profesor puede planificar la metodología de enseñanza que más se adapta. José Antonio Martínez, de Mostla, aclara que esto se hace tomando en cuenta la protección de los datos personales de los alumnos. Y que solo trabajan con aquellos que acepten los términos y condiciones. También hay aplicaciones educativas de realidad aumentada y virtual. Las de realidad aumentada descargan al celular o tableta algunos contenidos que permiten reforzar, de una manera más vívida, el contenido que se está viendo en clase. Por ejemplo, se puede manipular la estructura de un átomo como si uno lo tuviera en la mano.

En cuanto a la realidad virtual hay todo tipo de aplicaciones con fines académicos que se puede usar. Como siempre, lo más importante es que los profesores hagan una buena “curación” del contenido que ya viene elaborado. La tecnología Blockchain, en tanto, está siendo cada vez más usada para certificar títulos a nivel global, de una manera fácil, segura y que les permita a terceros tener confianza que esos títulos son reales.



Nos encontramos en un tramo del “progreso”, evolución para algunos involución para otros, pero, una realidad que no tiene vuelta atrás.

El mundo de la educación requiere del mundo de la empresa la que a través del concepto de “Solidaridad Social empresaria” conjuguen un cuerpo necesario para que estos avances de la ciencia y la tecnología produzcan sus dividendos sociales, culturales, educacionales y económicos. El tiempo todavía sigue valiendo oro y la capacitación humana es esencial a estos fines.



EPISTEME
UNIVERSO VIRTUAL - EXPOUNIVERSIDAD

Servidores recomendados y tecnología aplicada para el proyecto:

El proyecto requiere un servidor adecuado para cargas de trabajo tipo infraestructura IT y web, escritorios virtuales de alto rendimiento o nube pública - entre otros escenarios -, el servidor Cisco UCS C220 M5 Rack Server es un servidor en rack de dos sockets y alta densidad que hace hincapié en dos cualidades clave en este tipo de máquinas: eficiencia y rendimiento.

Otra alternativa podría ser servidores Dell EMC PowerEdge R7515, que forma parte de sus nuevos equipos PowerEdge. Sus novedades incluyen un diseño de sistema optimizado para la carga de trabajo, TCO eficiente, mayor ancho de banda y virtualización cifrada.

