

**UNIVERSIDAD DE COSTA RICA**

**INSTITUTO DE INVESTIGACION EN EDUCACION**

**INFORME FINAL DE INVESTIGACION**

**PLAN PILOTO PARA EL DISEÑO DEL CAMPUS  
VIRTUAL DE LA UCR EN EL METAVERSO SECOND  
LIFE.**

**DRA. VANESSA FONSECA**

**DICIEMBRE 2012**

06.05.02

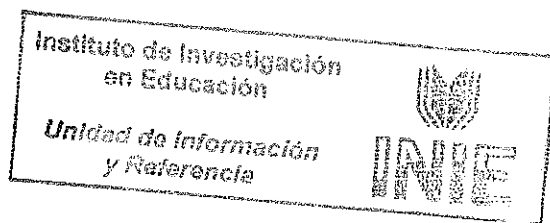
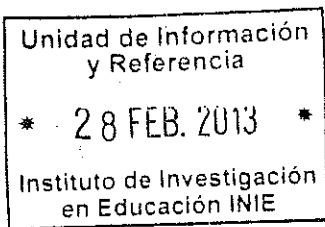
1199

#003640

003640

## INDICE

INDICE.....	2
ANTECEDENTES.....	3
INFORMACION GENERAL Y OBJETIVOS.....	3
METODOLOGIA.....	5
RESULTADOS.....	6
1. UNIVERSIDADES ESPAÑOLAS EN SL.....	7
2. UNIVERSIDADES LATINOAMERICANAS EN SL.....	13
3. GRUPOS DE UNIVERSIDADES ESPAÑOLAS EN SL.....	26
4. GRUPOS DE UNIVERSIDADES LATINOAMERICANAS EN SL.....	29
5. PRESUPUESTO.....	33
6. BIBLIOGRAFIA.....	34



## **1. TITULO DEL PROYECTO**

Plan piloto para el diseño del campus virtual de la UCR en el metaverso Second Life.

## **2. CODIGO DEL PROYECTO 724-B1-053**

## **3. VIGENCIA DEL PROYECTO: 1/1/2011 31/12/2012**

## **4. INVESTIGADORES PARTICIPANTES (PRINCIPAL).**

Dra. Vanessa Fonseca

## **5. OBJETIVOS.**

Los objetivos y metas 1, 2 y 3 se evidencian a continuación:

**OBJETIVO 1. Hacer una lista actualizada de las universidades hispanoamericanas participantes 100%**

**META Lista actualizada de las universidades hispanoamericanas participantes**

**OBJETIVO 2. Identificar y determinar el porcentaje de prácticas, docentes, de investigación o acción social que realizan universidades hispanoamericanas en Second Life 100%**

**META:**

**Determinar las prácticas, docentes, de investigación o acción social que realizan universidades hispanoamericanas en Second Life**

## **Antecedentes**

Este proyecto es la continuación de uno anterior titulado Second Life como plataforma alternativa del proceso de enseñanza aprendizaje que consistió en desarrollar prácticas docentes en el metaverso Second Life con estudiantes de grado en la Escuela de Comunicación Colectiva y el Programa de Maestría en Literatura.

Como seguimiento a ese proyecto anterior, el presente proyecto plantea la realización de un diagnóstico de las actividades realizadas por instituciones de enseñanza superior iberoamericanas en el metaverso Second Life. Este diagnóstico permitirá a la investigadora plantear un plan estratégico para el desarrollo del campus virtual de la UCR ya sea en Second Life o en algún otro metaverso más conveniente.

Una vez planteado el plan estratégico, se hará una maqueta básica en una isla del metaverso para demostrar la implementación del plan y su costo aproximado.

No son objetivos de este proyecto realizar prácticas docentes o de investigación pues ya han sido desarrolladas en proyectos anteriores y lo que busca es planificar una plataforma válida y competitiva para continuar con estas prácticas en el futuro.

Por su naturaleza este proyecto es altamente interdisciplinario e involucra a diferentes instancias de la institución.

A nivel de práctica docente involucra actividades con estudiantes de la Escuela de Comunicación Colectiva y el Programa de Maestría en Literatura y el Doctorado en Estudios de la Sociedad y la Cultura. Yo articulo mi práctica docente con algunas actividades en el metaverso en todos los cursos que imparto de grado y posgrado (clases virtuales, visitas guiadas, entrevistas a avatares, experimentación de nuevas prácticas en la literatura, en la publicidad, y en las formas de socializar en los metaversos). Sin embargo, no es objetivo de este proyecto el sistematizarlas, como sí lo fue en un proyecto anterior del que resultó una ponencia y una publicación en la Revista de la Felafacs correspondiente al congreso de La Habana en el 2009.

A nivel institucional involucra a la Escuela de Filología y Lenguas Modernas, Facultad de Bellas Artes las Vicerrectorías de Acción Social, de Investigación y de Docencia, al igual que a la ODI, los medios universitarios (Canal 15, Radio Universitaria y Semanario) y al Jardín Lankaster. Esta participación se evidenciará en el plan estratégico que se incluirá en el informe final en formato de presentación de power point.

Tanto este proyecto como el anterior al igual que un tercero inscrito en la Escuela de Comunicación titulado *Medios tradicionales en metaversos. Tendencias y retos en la producción digital* con código (212-VI-080), han generado diversas ponencias y artículos publicados en Estados Unidos, El Salvador, la República Checa, México, Cuba, Costa Rica y Perú.

1. Fonseca Vanessa (2012) Dinero de Otros Mundos para mejorar el nuestro. Memorias XIV Encuentro de Facultades latinoamericanas de Comunicación. Lima.

\_\_\_\_\_ Mini Jornadas de Investigación Octubre, 2012.  
Escuela de Comunicación Colectiva

2. Fonseca Vanessa (2010) Second Life y el capitalismo Creacionista: El caso de Costa Rica Sims. Revista Istmo #20

<http://collaborations.denison.edu/istmo/n20/articulos/24.html>

3. Fonseca Vanessa (2011) Ponencia: Tendencias de la producción Digital en metaversos. V Jornadas de Investigación . Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva. UCR. Mayo

4. Fonseca Vanessa (2009) Second Life: plataforma educativa transmedial Desafíos de los metaversos en la enseñanza de la publicidad. Memorias XIII Encuentro latinoamericano de facultades de comunicación social. La comunicación en la sociedad del conocimiento. Desafíos para la universidad. La Habana, Cuba

5. Fonseca, Vanessa (2008) Second Life y las nuevas territorialidades publicitarias. Memorias IV Jornadas de Comunicación. Mayo , San Pedro de Montes de Oca.

6. Fonseca Vanessa (2010) The Costa Rica Sims: Aesthetics, Distinction and Ecological Activism in Second Life Ponencia en la conferencia internacional "Consumer Culture: between aesthetics, social distinction, and ecological activism October 7 – 9, 2010. Art Centre of Palacký University, Olomouc, República Checa.

7. 2nd International Latino Media Conference. The Center for the Study of Latino Media / Markets. Texas State University. Febrero  
Ponencia SecondLife Latino: Assesing the Long tail of Fractal Capitalism

8. IV Congreso Internacional sobre LA IMAGINACIÓN, LO IMAGINARIO Y LA RACIONALIDAD. IMAGINARIOS IMPULSOS DE VIDA. Octubre. Universidad Autónoma Metropolitana. México Octubre Ponencia Imaginarios Virtuales: Nuevos Territorios, Viejas Ansiedades

Las anteriores participaciones en eventos internacionales y nacionales y las publicaciones derivadas de ellas son evidencia de la retroalimentación que ha generado este proyecto y sus antecedentes a nivel local e internacional.

## **Metodología**

Por su naturaleza este trabajo es una netnografía, es decir un trabajo etnográfico en la red (Kozinetz, 2010). Supone la inversión de muchas horas de observación participante y de revisión, visita y registro de los campus de las universidades iberoamericanas en Second Life. También incluye trabajo de campo que requiere de un diario de observación donde se registran las diferentes características que se encuentran en cada ubicación. El registro de la dirección slurl (es decir la exacta ubicación por coordenadas en Second Life), el nombre de la isla o conjunto de islas, edificaciones, skyboxes, espacios públicos, espacios restringidos.

Como netnografía, requiere de entrevistas a avatares encargados de la administrar los campus y a usuarios de los grupos que se asocian a ellos. Para ubicar a estos avatares hay que revisar la conformación de grupos de interés asociados a cada universidad.

Como segunda metodología de trabajo se propone el desarrollo de un plan estratégico que se dirige por los lineamientos de la disciplina de pensamiento estratégico del área de administración. En este caso, el diagnóstico da pie al planteamiento del plan estratégico articulado con el plan estratégico y la visión y la misión institucional. Para ello estamos coordinando con el señor Euclides

Hernández encargado de esta labor en la Vicerretoría de Acción Social. En el informe final se adjunta el plan estratégico y los resultados de las reuniones con este equipo de trabajo.

Finalmente, la maqueta para mostrar un posible campus de la Universidad de Costa Rica en SL requiere de habilidades de construcción en metaversos, terraforming (manipulación de terreno), diseño, decoración, programación en el Linden Scripting Language que es un lenguaje de programación que permite la creación de contenidos en SL. Este lenguaje permite crear objetos, animaciones, eventos ligados a objetos, efectos ambientales, sonidos, simulaciones, etc.

Por motivos estéticos y de conveniencias, la mayoría de los objetos que se van a utilizar en la maqueta han sido comprados por la investigadora y pertenecen a su inventario personal. De ahí que el costo que se derive de la creación de un campus para la UCR tenga que ser reestimado considerando el diseño o compra de los objetos y el terreno por utilizar.

## Resultados

### Listado de Universidades Iberoamericanas en Second Life

La presencia universitaria en Second Life puede tomar tres modalidades:

1. La organización de un **grupo** abierto o restringido no asociado a un terreno o propiedad física específica.
2. La ubicación de un **campus virtual** en una región completa privada
3. La ubicación de un campus virtual en una subregión o en tierra firme virtual
4. La existencia de un **skybox**. (espacio en el aire donde se puede poner una casa o edificio, es más limitado que el campus en tierra firme)

Según lo observado, las instituciones de enseñanza superior en Second Life generalmente tienen un campus virtual que simula el campus real. No en todos los casos es así. Por lo general, si el campus real cuenta con patrimonio arquitectónico importante, es probable que este se emule en el campus virtual. Algunas capitalizan de su legado cultural. Por ejemplo la Universidad San Martín de Porres reproduce en su campus varios sitios arqueológicos tales como Macchu Picchu y otras ruinas arqueológicas incas. Otras instituciones simplemente utilizan edificios grandes de diseño simple o tienen varios edificios o kioskos para desplegar la información o los servicios que ofrecen.

Para otras universidades, sólo se han conformado grupos de usuarios con el nombre de la universidad. Es decir, no tienen un espacio físico virtual dedicado a sus actividades. En principio se especula que se reúnen en diferentes sitios y la naturaleza de estos grupos varía. Algunos parecen haberse organizado para un evento en particular (conferencia, taller, tour guiado, club de lietarura o poesía, etc). Unos son temáticos, es decir están interesados solo en aprender y practicar idiomas, otros parecen haber sido una clase específica que se

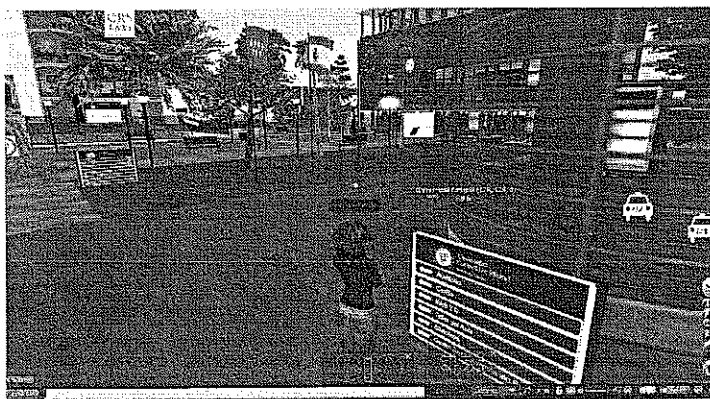
desarrolló en parte o en su totalidad en Second Life, otros están interesados en Second Life como espacio alternativo para socializar.

A continuación se enlistan las universidades iberoamericanas con presencia o campus en el metaverso Second Life. Se describe para todas las instituciones el **tipo de región** que ocupan y la **cantidad de territorio virtual utilizado**, si esa información es asequible. También se señala si el **acceso** es público o limitado a miembros de un grupo. Se indica el nombre del avatar que administra el sitio o que aparece como "propietario o responsable. Finalmente, se enlistan los **edificios y recursos** que tienen y los **servicios y actividades académicas** que ofrecen.

## 1. Universidades Españolas en Second Life

### 1.1. Universidad Carlos III de Madrid

- **Región y Acceso:**
  - Región; Carlos III 128, 128, 0
  - Acceso Público
  - Tamaño: 47504 m reclamada el 30 de junio del 2004
  - Administrador: Carlos Tercero Habilis
  - Grupo BUC3M
- 4743 visitas desde el 23 de junio del 2008



- **Edificios y recursos**

La Universidad Carlos III tiene una isla considerablemente grande. Ahí se encuentra el Parque Científico Leganés (información animada sobre el parque científico en los alrededores de Madrid)

Todos estos edificios que se enlistan a continuación ofrecen enlaces a las páginas respectivas en html de la Universidad Carlos III

Formación especializada en humanidades, comunicación y documentación

Formación especializada y recursos de autoaprendizaje en ciencias sociales y jurídicas turismo, sociología, ciencia política, derecho, economía empresa , estadística

<http://www.uc3m.es/portal/page/portal/inicio>

El Centro de documentación europea también tiene un edificio que enlaza a:  
[http://europa.eu/index\\_es.htm](http://europa.eu/index_es.htm))

Se ofrecen recursos de referencia y documentación tales como Universo e metabuscador de recursos de información

<http://www.uc3m.es/portal/page/portal/inicio>

La isla también tiene una Sala de exposiciones, muestra enlaces a sus páginas en la red.

Hay colecciones especiales de fotografía y arte

Ofrece un sistema de aprendizaje de lenguas extranjeras y galerías de fotos

Se exhiben Ciclos de cine y tv VideoDrome en el Aula de cine y TV

<http://videodromeuc3m.blogspot.com/>

Fancine

<http://blogdecineuc3.blogspot.com>

Sala y club de lectura enlazado a google books en español

Ofrece Sandbox<sup>1</sup> para la construcción de objetos virtuales

Anuncia Talleres de Aula sobre Moodle para docentes

Aula global, auditorio para conferencias o eventos

#### • **Servicios**

Campus con recursos de formación especializada y de autoaprendizaje en ciencias sociales y jurídicas, ciencia y tecnología, humanidades, comunicación y documentación conexión a presentaciones en slideshare, clases de apoyo docente sobre Moodle, recursos a colecciones de la biblioteca y metabuscadores electrónicos, recursos de autoaprendizaje e idiomas

---

<sup>1</sup> Se refiere a un espacio para la construcción de objetos virtuales. Los usuarios de internet que no tienen terrenos a su nombre solo pueden construir objetos en sandbox públicos donde sí tienen la posibilidad de crear objetos



A pesar de que es un campus grande, me parece que gran parte de los edificios solo son informativos y lo que hacen es ofrecer enlaces a la red para acceder a información. El parque científico tarda mucho en cargar.

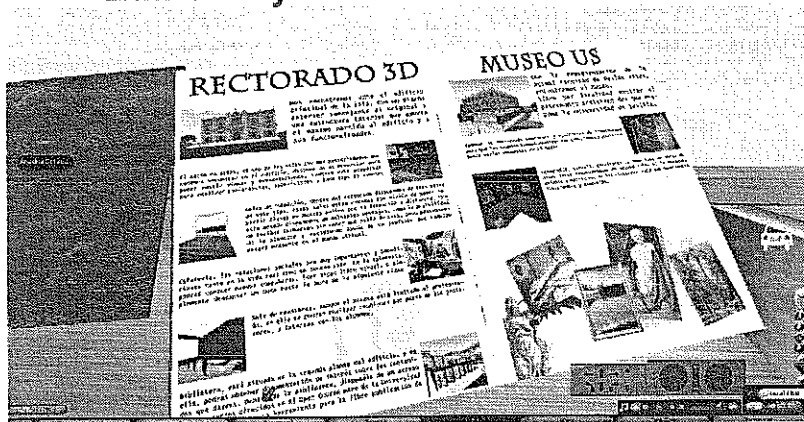
Los aportes más interesantes son los recursos de cine y tv, el acceso a colecciones y galerías de exhibiciones y los talleres de aula de apoyo docente.

## 1.2. Universidad de Sevilla

<http://rodas.us.es/items/3189daa7-cf72-4a1d-7aa4-42489c3209f3/2/treenav.jsp?tempwn.b=close>

- **Región y Acceso**
- Región:Universidad de Sevilla 209, 33, 25
- Tamaño: 53548 m
- Fundador: Aliatis SL (sevinge2007.revnik)
- Grupo Prometeo
- Administrador Fama String
- Cerrado

- **Edificios y Recursos:**



El sitio cuenta con los siguientes espacios: el rectorado, un instituto de idiomas, el cine de verano, una playa, un museo, una cafetería, una sala de reuniones, una biblioteca, un salón de actos y dos aulas de formación.

Las aulas y algunas áreas de las bibliotecas no son de acceso público y requieren de previa autorización.

El museo tiene tres pisos y muestra el patrimonio artístico que la institución ha coleccionado en pinturas, esculturas y fotografías de diferentes épocas.

- **Servicios:**

Clases de idiomas en, recursos en la biblioteca, aproximadamente 30 paquetes de cursos de acceso restringido a usuarios registrados, cine gratis

Los paquetes de cursos de acceso restringido, el cine, el museo y el instituto de idiomas están entre los principales aciertos de este campus virtual.

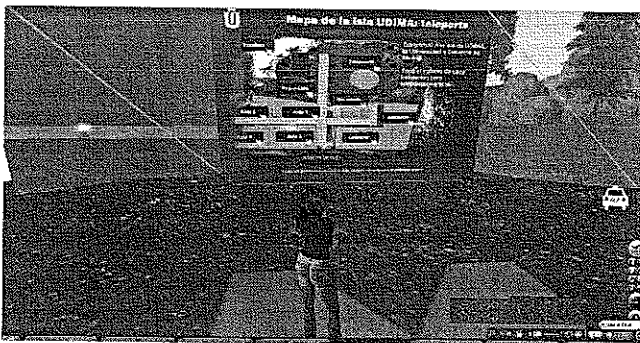
El edificio del rectorado es muy grande y no ofrece tantos recursos

Ofrece una serie de 30 Open Course ware (cursos o programas) en diferentes áreas desde producción vegetal, psicología, educación , periodismo, pintura, etc. La interfase del Open Course Ware permite acceder los programas de los cursos, materiales y recursos docentes opcionales como actividades y tareas

### 1.3 Universidad a Distancia de Madrid

- **Región y Acceso**

- Región UDIMA 128, 128, 48
- Tamaño 45552
- Administrador UDIMA Lous Aldrich, Leonardou Handcroft



Este campus corresponde a una región completa. Tiene varios edificios un sandbox, 4 aulas, una cafetería, sala de exposiciones, auditorio y secretaría. Está en Second Life desde el 2008.

Se da información sobre las carreras de turismo, informática, recursos humanos, derecho, historia, psicología, periodismo.

Los paneles informativos redirigen a los usuarios a las páginas de la Universidad para poder acceder a planes de estudio y procedimientos de matrícula

<http://www.udima.es/en>

Es más informativo y para desarrollar clases específicas que se imparten aquí al igual que conferencias.

#### **1.4. Grupo Universidad de Salamanca**

73 miembros

Administradora Carmela Shilova

#### **1.5. Universidad de Barcelona IL 3 Institute for a LifeLong Learning (Instituto de Formación Continua) Novatierra 54, 14, 43**

21 miembros

Administrador Brent Renard

#### **1.6. Grupo Universidad de Vigo**

ESEI Uvigo grupo

Noah Erlanger

Escuela superior de ingeniería informática de la Universidad de Vigo

ESEI MV otro grupo para una clases sobre mundos virtuales.

### **2. Universidades Latinoamericanas en Second Life**

Perú está a la vanguardia en el uso de Second Life en la enseñanza universitaria. La Pontificia Universidad Católica tiene varios proyectos y sitios en Second Life. El campus principal se describe a continuación

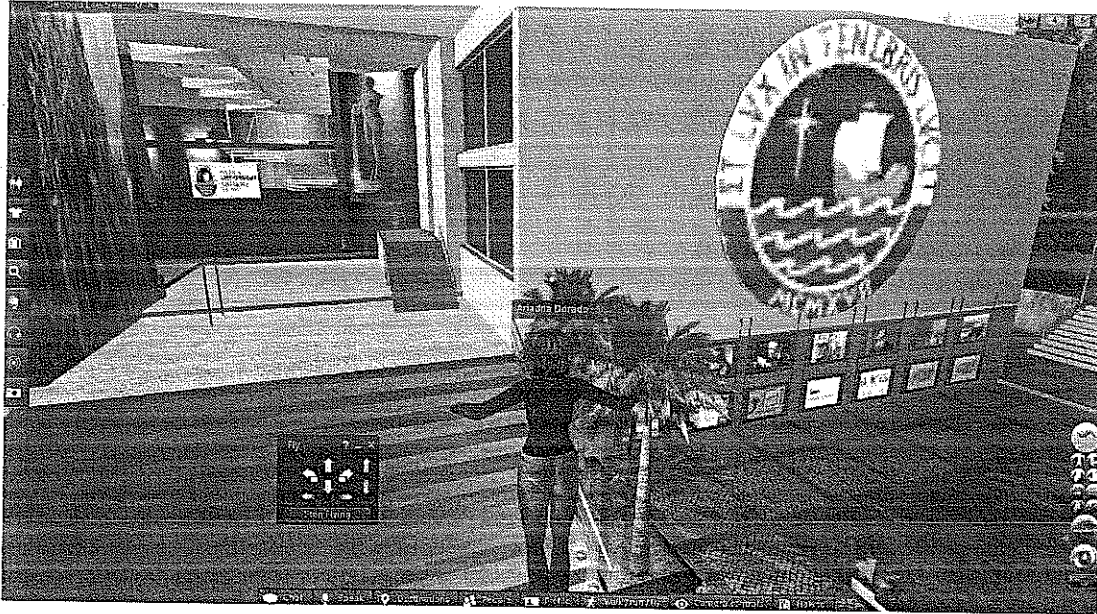
## 2.1. Pontificia Universidad Católica del Perú

Región: Showashinzan 91, 164,75

Tamaño: 9232 m<sup>2</sup>

1 2011

Grupo PUCP Gestión de Terrenos



El campus principal parece estar en construcción

### 2.1.1 Universidad Incubadora Educativa Inmersiva

- Región: Granada 30, 33, 148
- Administrador August Chrome
- Tamaño: 4096 m<sup>2</sup>
- Acceso Libre
- 6 miembros

Link to this page: <http://world.secondlife.com/region/990a32dd-de29-45f4-b9a4-b2caf3287168>

***Edificios y recursos***



Ofrece 10 espacios para teletransportarse . Entrada, Reuniones, Arte, Auditorio, Casona, Educación, Edificio 1, Fab Lab, 4 Sandbox G y un skybox dedicado a Pedro Paulet, científico peruano pionero de los cohetes de motor líquido y de la ingeniería de propulsión a chorro.

- **Servicios**

Campus virtual para proyectos con alumnos de educación superior de habla hispana

Esta Universidad tiene varios sitios en Second Life que parecen haberse habilitado como trabajos de cursos:

### 2.1.2. Fab Lima

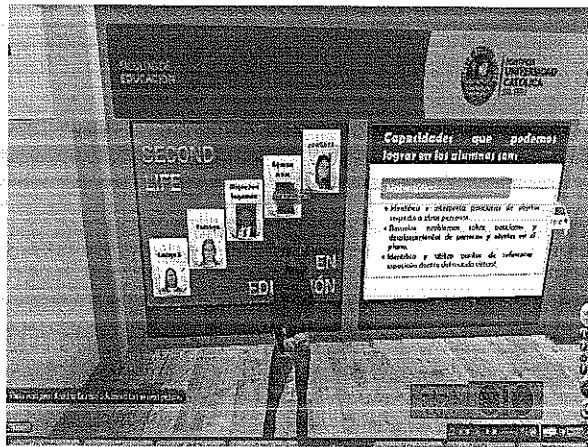
- **Región:** Granada102, 243,1603
- **Tamaño:** 2048 m
- **Administrado por** August Chrome
- 

Laboratorio de fabricación Ddgitral basado en el actualmente instalado en la Universidad Nacional de Ingeniería en Lima Perú. Consiste en una red de transferencia tecnológica digital entre varias universidades dirigidas por el MIT en la producción de objetos digitales. Este es un proyecto de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de Lima. Es un skybox con la información el proyecto.

**2.1.3. Proyecto 2011-1 de la Facultad de Educación** tiene un sybox donde se muestran las ventajas de los entornos virtuales para la enseñanza está dirigido por la profesora Lucrecia Chumpitaz. Está asociado a la Incubadora Educativa Inmersiva y comparten varios espacios

## Región y Acceso

- Región 11776 metros cuadrados
- Administrado por August Chrom
- Región Granada. Skybox
- Tamaño: 512
- Curso : Recursos Educativos para el proceso de Enseñanza



### 2.1.4 PUCP Proyecto INF 135 2010-1 Edificio del Curso Casa Oyster Bay Beach

Exposición del proyecto de Lenguaje de Programación "Linden Script Language" de la PUCP y del grupo avatar 1-2010

Proyecto de Lenguaje de Programación LSL de y del grupo Avatar.  
Semestre 1-2010

Región: Showashinzan

Tamaño: 2048 m



Esta casa funciona como un pictionary interactivo. Es decir los objetos tienen los nombres en inglés y español y hay acciones asociadas a ellos. Se supone que uno recorra la casa y así aprenda palabras en inglés o español siguiendo los comandos de un HUD (Head up display: en forma de brazalete) que le da indicaciones de cómo interactuar con los objetos. Por ejemplo, cambiarle el color a un sofa, encender un televisor, cocinar alimentos, etc. Va mostrando el porcentaje de avance del usuario.

Me parece que como ejercicio de programación en el "linden script language" es interesante para los estudiantes el crear una casa y objetos virtuales y crear también un brazalete (HUD) que el avatar se pone para señalar los objetos. Sin embargo, dudo que sea una forma efectiva de aprender un idioma porque es un tanto mecánico.

Sin embargo, este proyecto me inspiró una idea que quisiera desarrollar en el plan estratégico que involucre el aprendizaje de idiomas en mundos virtuales, el uso del edutainment y financiarlo como un advertainment. Esto se discutirá en el plan estratégico en la presentación de power point.

## **2.2. Universidad de San Martín de Porres (Perú)**

### ***Región y Acceso***

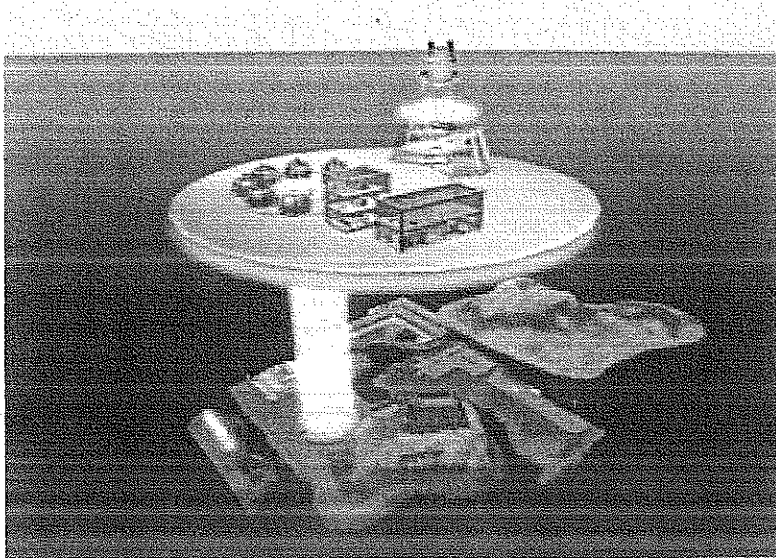
- Región Machu Picchu-USMP 3D
- Tamaño 51984 m<sup>2</sup>
- Libre acceso
- Administración CORVUS-USMP

[www.usmp.edu.pe/novedades/index.php?pag=virtual23](http://www.usmp.edu.pe/novedades/index.php?pag=virtual23)

#### Sitio Web

<http://www.usmpvirtual.edu.pe/secondlife/index.php>

<http://www.usmpvirtual.edu.pe/secondlife/index.php?id=3>



### • **Edificios y Recursos**

Este campus virtual es quizá el más elaborado y completo que existe hasta el momento entre las universidades latinoamericanas presentes en Second Life. Esta consituido por una isla y varios skyboxes El campus ofrece 9 espacios de teletransporte que dirigen al usuario a los siguientes lugares:

1. Pachacamac Recepción y anfiteatro
2. Galería Histórica y Paseo periódico mural
3. Huaca Señor del Sipán Galería de Arte
4. Pirámide menor de Caral Disco y Salón Cultural
5. Plaza Ceremonial Caral
6. Stands informativos facultades USMP
7. Módulo Carreras con Futuro
8. Oficina de Admisión
9. Facultad de Odontología

La Facultad de Ingeniería y Arquitectura administra uno de los skybox con un edificio de varios pisos, con laboratorios aulas y auditorios para diferentes aplicaciones. El Departamento de Ingeniería Eléctrica también administra otro skybox donde están las animaciones sobre la producción del pisco, la TV digital y otros.

### • **Servicios**

-Simulaciones de inka robot, producción del pisco, coliseo, tv digital, vivienda prefabricada exhibidos en los laboratorios donde se muestran animaciones



preprogramadas explicativas de procesos de fermentación del pisco, la TV digital y la vivienda prefabricada.

-Hasta noviembre del 2011 se han realizado en Second Life once conversatorios sobre temas relacionados con los metaversos, su uso social y educativo.

-E radiando (serie de radio digital)

Programas de radio digital: entrevistas cada 15 días en Second Life con invitados

Enlace en la red:

[Http://usmp3dradio.krominancia.net](http://usmp3dradio.krominancia.net)

-Galería de carreras

Información sobre carreras, objetivos, grados, títulos, investigación y acción social publicaciones de las facultades, convenios, servicios, bibliotecas, información sobre becas. Toda esta información se despliega en kioskos dedicados a las siguientes facultades o departamentos:

Facultad de Ciencias de la comunicación, Turismo y Psicología

Ingeniería y Arquitectura

Obstetricia y enfermería

Ciencias administrativas y recursos humanos

Facultad de odontología

Facultad de derecho

Facultad de medicina humana

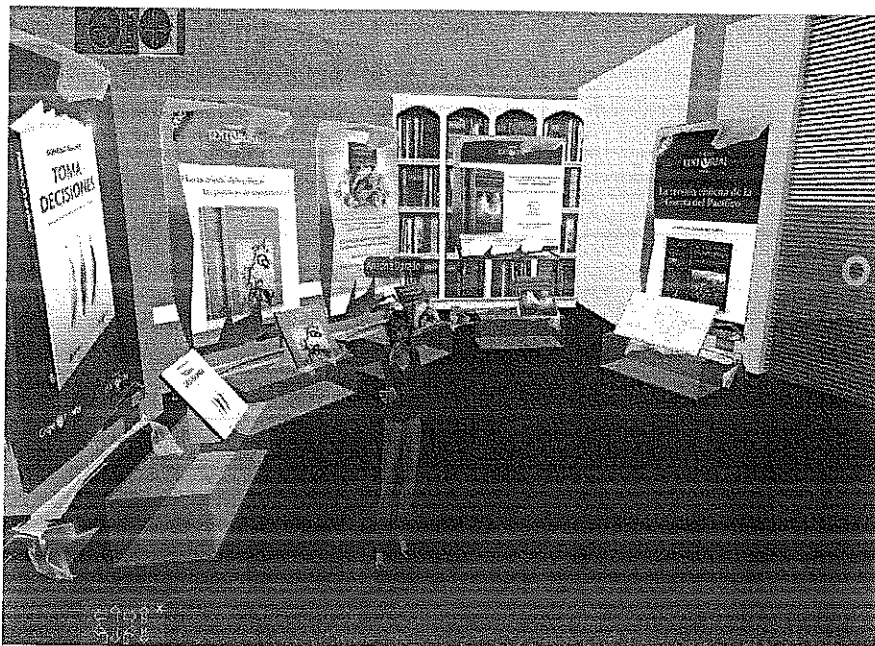
La dirección para la conexión a moodle es:

**Campus virtual via moodle**

**[www.usmpvirtual.edu.pe/moodle](http://www.usmpvirtual.edu.pe/moodle)**

### **2.3.Universidad Peruana de las Ciencias Aplicadas (Facultad de Salud)**

- ***Región y Acceso: No disponible***



- **Edificios y recursos**  
Un edificio de dos plantas
- **Servicios**

- Promoción de la editorial universitaria
- Información sobre proyectos de investigación de la Dirección de Tecnología de la Información y la Comunicación en Educación
- El círculo (herramientas 2.0 para la educación)
- Cubo Mágico de competencias (herramienta para comprender las habilidades propias de cada competencia)
- E Help
- Sistema de tutorías en línea para preparar a los estudiantes a rendir evaluaciones
- Piedradura 2.0 (Sobre cómo orientar al docente a usar los medios sociales como herramientas docentes con los nativos digitales)
- Departamento de Calidad Educativa, Gestión del aprendizaje, cursos, actividades, sandbox.
- Sala de exposiciones con HUD SsiVO Viewer Hud 1.00

#### 2.4. Isla Calatrava, Universidad del Rosario, Colombia

- **Región y Acceso** Universidad del Rosario (140,249,23)
- **Tamaño** 41440 m<sup>2</sup>. Acceso restringido.
- **Edificios y recursos**  
El lugar requiere de autorización para entrar

- **Servicios**

El campus virtual de la Universidad de Rosario, Colombia y el area de simulaciones-mundos inmersivos.

El Centro de Gestión de TIC para la academia de la Universidad del Rosario en su página en internet informa de los proyectos desarrollados en Second Life. Se realizaron el año pasado proyectos sobre el uso de mundos inmersivos en educación. La página indica entre las ventajas de estar en Second Life lo siguiente:

- Crear valor en la comunidad Rosarista.
- Mejorar, facilitar o crear valor al proceso de enseñanza aprendizaje (colaborativo / significativo).
- Crear valor a procesos de mercadeo y visibilidad institucional.

Fuente

[http://www.urosario.edu.co/CGTIC/ur/proyectos-\(1\)/](http://www.urosario.edu.co/CGTIC/ur/proyectos-(1)/)

Este Centro desarrolló un proyecto titulado Pertinencia y condiciones facilitadoras del uso de Ambientes Inmersivos Virtuales para mediar procesos de aprendizaje colaborativo, en un caso de la asignatura de Ética y Colombia Realidad e Instituciones Políticas CRIP.. El informe de los resultados de este proyecto se puede descargar en la siguiente dirección

[http://www.urosario.edu.co/CGTIC/ur/proyectos-\(1\)/](http://www.urosario.edu.co/CGTIC/ur/proyectos-(1)/)

## 9. Ilha Unisinos

### **Región y Acceso**

**Región:** Ilha Unisinos

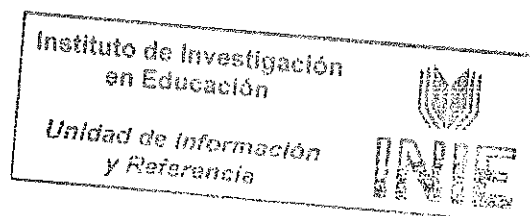
**Tamaño:** 62176 m<sup>2</sup>

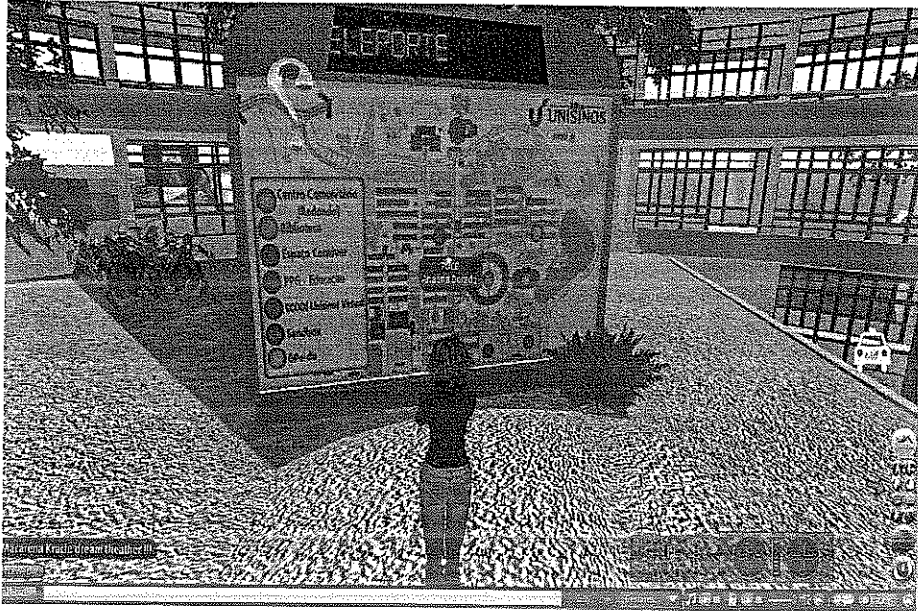
**Aministración** Violet Ladybird

Grupo GP e-du UNISINOS

39 miembros

Acceso Libre





## EDIFICIOS Y RECURSOS

*Centro Comunitario*

*El Gate*

Estación cooperación de universidades euro y latinoamericanas

Oficina Central, Biblioteca Virtual (aún no funciona), auditorio y sala de reuniones

- Espacio para socializar
- PPG Educación
- ECODI Unisinos Virtual
- Sandbox
- Gpe-du

. 2 skybox con

-auditorio encuentro ed estudiantes y profesionales en recursos humanos en Second Life)

-explicación sobre los recursos virtuales, pantallas informativas  
Primera Jornada de Educación a Distancia (Noviembre 2011)

## 10. UMB Universidade Metaverso Brasil

- **Región y Acceso**

Región: Juwangsán

Administración: Anassa Lungu

Tamaño 256 m

Acceso Libre

06-05-02  
1199

- **Edificios y recursos**

Un edificio de tres pisos

- **Servicios**

Grupo de teatro SL, grupo de cine, seminarios uso de TICS

003640

Se ofrece el espacio para desarrollar cursos virtuales

## 11. Ilha da Educação

- **Región y Acceso** Ilha da Educacao 35, 148, 25
- **Tamaño** 50784
- **Acceso Libre**
- **Administración** Ilha da Educacao

[www.PortalEducacao.com.br](http://www.PortalEducacao.com.br)

- **Edificios y recursos**



Acuario, Auditorio, Centro Cultural, Salas de Aula, Sala de reunión, Sandbox, parceiros (oficinas pequeñas)

- **Servicios**

Más de 300 cursos libres en línea

Al visitar la página en Internet se ofrecen hasta 800 cursos en línea. La isla muestra un tráfico de 3075 lo que significa que es muy visitada. Para más información sobre los cursos en línea está este enlace:

<http://www.portaleducacao.com.br/>

## 12. Universidad Autónoma de México Facultad de Ingeniería

- Región Ingeniería UNAM 240, 131, 23
- Tamaño
- Acceso público
- Administrador: Rodrigo Wylder
- 



### *Edificios y Recursos*

La División de Educación Continua y a Distancia desarrollo un campus virtual con el propósito de servir de espacio de capacitación y actualización. Según artículos publicados en el 2009, la UNAM en Second Life se describe de la siguiente manera:

"El centro principal de la UNAM en Second Life no es un campus convencional, sino que se ha construido emulando al **Palacio de Minería**, considerado como el lugar donde la ciencia pisó por vez primera las Américas. En el interior cuenta con una amplia gama de proyectos de los que me mostraron algunos concernientes a matemáticas, robótica e ingeniería. Muchos de sus modelos robóticos en 3D tienen vectores ajustables (según las coordenadas x, y y z) en sus distintos componentes, lo que constituye una eficaz ayuda visual para los estudiantes. Hablándome de la motivación, Ernesto explica que "la Geometría Analítica es uno de las asignaturas más difíciles para los universitarios de primer año (...) pero guiones sencillos pueden transformarla en una buena enseñanza". Ernesto agrega que el desarrollo de modelos en Second Life requiere mucho menos tiempo y proporciona un acceso más amplio que, por ejemplo, la producción de objetos similares en el mundo real para aprendizaje de la robótica. Los estudiantes pueden explorar los contenidos que se ofrecen en el momento que más les convenga, desarrollando una tutoría autónoma.

La muestra que destacó en el Palacio de Minería fue su sala de hidrología. Más de veinte programadores del Departamento de Ingeniería de Computadoras de la UNAM trabajaron en equipo para crear un modelo de terreno y de ciudad que ayudara a examinar el uso del agua por los seres humanos, cómo se distribuye, y la forma mejor de recuperarla. Cada quien podía ajustar diversas variables en el modelo, tales como las condiciones meteorológicas para comprobar su impacto en el sistema hidráulico. Este desarrollo se aplica no sólo en el ámbito educativo, sino también en el desarrollo general, ofreciendo simulaciones para examinar la infraestructura de las ciudades, de modo que los responsables puedan aprender acerca del tratamiento de las aguas, su depuración y distribución, el manejo de fugas, o la forma de abordar la contaminación por metales –la UNAM trabaja con la **Asociación Nacional de Empresas de Agua y Saneamiento de México (ANEAS)**, que busca precisamente este tipo de formación para sus empleados–. Actualmente está en construcción una región para estudiar la hidráulica a gran escala con este propósito.”

Fuente

<http://community.secondlife.com/t5/Learning-Inworld-General/National-Autonomous-University-of-Mexico-Education-and-Training/ba-p/642392>

El edificio cuenta con las siguientes secciones: Sala de dirección, 4 aulas de estudio, Salón de videoconferencia, 4 Patios, 2 Auditorios, Galería de rectores, Patio Central, 2 salas de exposiciones y dos sandbox.

- **Servicios**

Según la información la UNAM también tiene proyectos de educación inmersiva virtual en otros metaversos tales como Open Sims y Unity. Se han impartido clases de robótica geografía analítica, ingeniería hidráulica, etc. interactivos simulación videos. La educación en entornos virtuales se organiza por competencias:

“El año pasado, Ernesto dio varias clases de robótica en el campus virtual de la UNAM, y quizá en poco tiempo sopesa la posibilidad de sustituir una clase del mundo real por una en Second Life. Este año, la UNAM espera que 1.000 estudiantes de su facultad de ingeniería utilicen los modelos "in-world" (en Second Life). Para el año que viene, las expectativas son que 10.000 estudiantes de 10 facultades diferentes de la UNAM trabajen con contenidos de Second Life. Un equipo de profesores planea realizar un seguimiento de la eficacia de los programas virtuales basados en evaluaciones de la capacidad de aprendizaje de sus estudiantes en el transcurso del tiempo. Aunque el campus virtual de la UNAM en su conjunto todavía no está abierto al público, el centro

principal, el Palacio de Minería, pronto se abrirá al público: el 1 de mayo de 2009"

Fuente

<http://community.secondlife.com/t5/Learning-Inworld-General/National-Autonomous-University-of-Mexico-Education-and-Training/ba-p/642392>

Este proyecto cuenta con personal docente o instructores, un equipo de soporte técnico y un administrador

### 13 Ilha Do Empreendedor

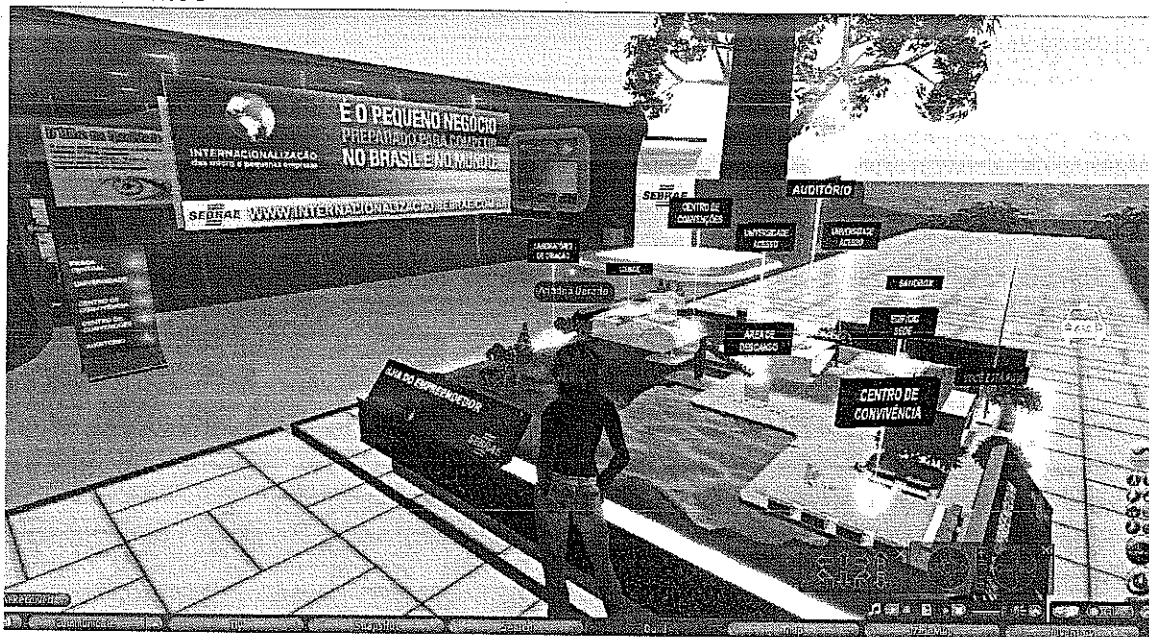
SEBRAE Universidade

Región Ilha do Empreendedor 154, 176, 36

Tamaño 50 928

Administrador

Acceso Libre



- **Edificios y Recursos**

6 edificios de aulas y auditorios. Biblioteca virtual que se accesa via url en html

Isla usada para convenciones, elearning y cursos para el sector empresarial, banca

La isla es administrada por el Servicio Brasileño de apoyo a las micro y pequeñas empresas



## 14. Universidad de Aveiro

- Región General Infozone
- Tamaño 35184 m
- Administrado por Grupo de Maestría en Multimedia en Educación
- Acceso Libre

Serie de edificios futuristas que incluyen un auditorio para conferencias, información sobre investigación, eventos, objetos gratis. Parece en proceso

## 3. Grupos de universidades españolas en Second Life

A continuación se enlistan los grupos que se pudieron identificar de docentes, estudiantes e investigadores de universidades españolas en Second Life. Se indica el **nombre del grupo**, su fundador o administrador, el **número de miembros**, cuando la información está disponible.

### 1. Universidad de Salamanca

Generación 3D

Alexander Constantine (biong.Alekseev) Carmela shilova

Facultad de Educación

Doctorado en formación de espacios virtuales

5 miembros

abiertos

### 2. Grupo Arq09

Universidad de Granada

Estudiantes, profesores y colaboradores del curso de proyectos "Arquitectura Online" de la Escuela de Arquitectura 2009-10

Cerrado

### 3. Cvmundos virtuales

Grupo parac curso de verano Mundos Virtuales en Educación. Universidad de León (Julio, 2008)

### 4. Universidad de Córdoba, España

Grupo para dar soporte y mejorar la comunicación entre estudiantes y profesores de la Universidad de Córdoba dentro del mundo virtual.

6 miembros

Facultad de Derecho y Ciencias Económicas y Empresariales  
Abierto

**6. ESEI Universidad de Vigo**

Para alumnos, profesores y amigos de la Escuela Superior de Ingeniería  
Informática de la Universidad de Vigo  
Fundado por Noah Erlanher  
180 miembros  
Abierto

**7. OTEIMA**

Grupo de la Universidad de OTEIMA  
Fundado por margarit Sideshw  
16 miembros  
Abierto

**8. Grupo ULPGC**

Universidad de Las Palmas de Gran Canarias  
Fundado por Cristóbla Nuez (cris.ariantho)  
7 miembros  
Abierto

**9. Universitat de Barcelona**

Fundado por Brent Renard  
22 miembros  
Abierto

**10. Arquitecturas coplanarias**

Universidad de Granada  
Fundador Makoki Gabardini  
Doctorandos de la Universidad de Granada  
6 miembros

**11. primscity**

Universidad de Granada  
Arquitectura en el Unievrso online  
Escuela Técnica Superior de Arquitectura  
Fundador: Makoki Hallison  
38 miembros  
Cerrado

**12. Facultade de Educación. Universidad de la Coruña**

Fundador Administrado FCE-UDC 9feudc.Monday)  
8 miembros

#### **4. Grupos de universidades latinoamericanas en Second Life**

##### **1. Grupo**

**Universidad del Bio-Bio**

Grupo

62 miembros

Administrado por Juan Ramón Juespino.yifu

Abierto

##### **2. Educadores. Universidad de Río Piedras Puerto Rico. Facultad de Educación.**

13 miembros

Administrador Tim Melnik

Abierto

##### **3. Escuela Graduada de Ciencias y Tecnología de la Información.**

**Universidad de Puerto Rico**

6 miembros

Administrado por Matias Tebaldi

Abierto

##### **4.Grupo Ciencia Cognitiva 200913 Tecnológico de Monterrey Campus Estado de México**

Enero- Mayo 2010. Desarrollo de elementos utilizando teorías de cognición humana

Administrado por karoshi Dezno

3 miembros

##### **5. Universidad de Valparaiso**

Administrado por Fama String

3 miembros

##### **6. Pontificia Universidade Católica de Rio de Janeiro (PUC –Río)**

grupo Time2Play

Groupware @Software Engeering Laboratory

Storytelling project for children

Fundado por Kfcito Capalini

5 miembros

Cerrado

##### **7. Universidade Anhembi Morumbi (Sao Paulo)**

197 miembros

Administrado por zeronight (zeronight.wilber)

Abierto

## **8. Universidad de Uruguay**

Facultad de humanidades y ciencias de la educación.  
Departamento de pedagogía política y sociedad.  
Línea de investigación en educación y tecnología de la información y la comunicación y sociedad  
Administrado por Hebe Bellic

## **9. Grupo Realidad Nacional**

Universidad Técnica del Norte  
Ecuador  
Administrado por ErikACosta (erikuis.moyet)  
Miembros 23  
Abierto

## **10. Universidad Autónoma de Puebla**

Fundador Bossmaster Turbo  
18 miembros  
Abierto

UnGrupo para todos los alumnos de la U de Puebla Avisos de Cursos, talleres, Eventos, Soluciones Hardware, se rifarán lindens

## **11. Grupo Universidad del Area Andina**

5 miembros  
Administrado por Debora Ducrot  
cerrado

## **12. Universidad Autónoma de Guerrero**

Centro de Estudios sobre Realidad Virtual  
Chilpancingo  
Administrado po Edgar Artaud

## **13. Universidad de la Salle**

Sobre encontrar colegas, profesores y amigos en SL  
Administrado por Eva Doomey (evadoomey.ducrot  
Sede Bogotá  
Abierto

## **14. Universidad Cooperativa de Colombia**

Grupo Reducc  
Administrado por Cayak Zaurak  
44 miembros

Abierto

**15 Universidad de Aveiro**

269 miembros

Fundado por Carlos Lukas

Grupo de Maestría/CFE en Multimedia en Educación de la Universidad de Aveiro

Abierto

**16. Universidad de Porto – CC**

Ciencias de la Comunicación.

Fundado por PalUP Ling

Cerrado

102 miembros

**17 Universidad Peruana Cayetano Heredia**

Fundador Joselias Diesel

188 miembros

**18. Universidad de Sao Paulo**

Grupo para alumnos y colaboradores

86 miembros

Fundador Julioverne Rau

Abierto

**19. GAAV-UTAD**

Fundador Andabata Mandelbrot

Grupo de Acceso a Ambientes virtuales de la Universidad de Trás-os-Montes e Alto Douro

136 miembros

cerrado

**20. PEI**

**Architecture and design**

Fundador Kamian (kamian.ur)

Programas de Estudios Internacionales de la facultad de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Jveriana, con sede en Bogotá

Taller Ubik 2007 Segunda Vida

Junio-agosto taller Ubik 2008

Abierto

285 miembros

**21. Anahuac Class 2008**

Universidad Anahuac Cancun 2008

Culture and Information Era Class

Fundado por Mildred Miley

20 miembros

**22. Estudiantes UTPL**

Universidad Técnica Particular de Loja

<http://utpl.edu.ec>

Fundado por Vane Abbot

16 miembros

**23. EGCTI-GSIST**

Profesionales y estudiantes vinculados a la Escuela Graduada de Ciencias y Tecnología de la Información de la Universidad de Puerto Rico

Fundador: Matias Tebaldi

6 miembros

Abierto

**24. USMP (Universidad San Martín de Porres, Perú)**

Profesores, alumnos y amigos de la USMP.

Fundador Corvus Magic

Administrador Maximo Eames

159 miembros

**25. Clon: Cyberzine de Arte y Cultura**

Revista Electrónica de la Universidad Autónoma Metropolitana (Xochimilco)

<http://clon.uam.mx> Clon 2.0

Fundador LolaRennt Blanco

26 miembros

Abierto

**26. Generacion d3d en sl**

Departamento de educación doc en procesos de formación de espacio virtuales

Alexander Constantine

Abierto

Universidade de Aveiro

113,122,37

3518

**OBJETIVO 3 cumplido al 100%**

Establecer contactos para aprender de su experiencia y establecer posibles espacios de colaboración futura

**META:**

Entrevistas a avatares de de SIMS (sitios o locales)

Con cada institución hemos identificado al administrador del grupo o al encargado con el fin de darle continuidad a las entrevistas con los administradores de campus inmersivos, skyboxes<sup>2</sup> o administradores de grupos en Second Life (SL). En el listado de universidades aparece, siempre que fue posible localizarlo, el nombre del avatar que administra el sitio en Second Life. Las entrevistas se realizaron en el metaverso. Si el avatar no estaba conectado, se le enviaba un "notecard" y se le pedía que respondiera a las preguntas. En otros casos la entrevista fue cara a cara, es decir, los avatares se encontraron en el metaverso y conversaron por medio de chat de voz o chat de texto.

Durante el primer semestre se entrevistó a 10 avatares miembros de grupos asociados a sitios de educación superior hispanoamericana en Second Life.

Con los siguientes avatares se realizaron entrevistas y se determinó interés en continuar proyectos en conjunto:

1. LolaRennt Blanco  
Revista Electrónica de la Universidad Autónoma Metropolitana
2. Corvus Magic  
USMP (Universidad San Martín de Porres, Perú)
3. Fama String  
Universidad de Valparaíso, Universidad de Sevilla
4. Matias Tebaldi  
Escuela Graduada de Ciencias y Tecnología de la Información. Universidad de Puerto Rico
5. Chris Ariantho  
Universidad de Las Palmas, Gran Canaria
6. Carol Rivero: [crivero@pucp.edu.pe](mailto:crivero@pucp.edu.pe) ( Se contactó por email)  
<http://blog.pucp.edu.pe/item/42826/pucp-virtual-en-second-life-que-opinan-profesores-y-estudiantes>
- 7 August Chrome Fab Lima Universidad San Martín de Porres

Las entrevistas usó el siguiente protocolo de preguntas:

1. ¿De qué instancia universitaria salió la idea de tener un campus virtual en SL?

---

<sup>2</sup> Un skybox es un edificio que se ubica no en tierra firme sino en el aire. Permite mayor independencia, pero usualmente son espacios más pequeños y limitados

2. Es el campus virtual parte de un plan estratégico de desarrollo y promoción institucional?
3. Se articula el campus en SL con prácticas docentes?
4. Se articula el campus em SL con prácticas de acción social?
5. Existe un equipo de trabajo permanente para el mantenimiento y desarrollo del campus virtual?
6. Trabajan en redes con otras universidades?
7. Cuáles han sido las mayores dificultades en el desarrollo del campus en SL?
8. Cuáles considera que han sido los mayores logros?
9. Han considerado emigrar a otras plataformas de código abierto como Open Sims?
10. Le interesaría realizar proyectos en conjunto con la Universidad de Costa Rica en mundos virtuales?

En el caso de las entrevistas personales a este protocolo se sumaron otras preguntas para darle seguimiento a detalles que surgieron durante la conversación.

#### Pregunta 1

De qué instancia universitaria salió la idea de tener un campus virtual en SL? Las respuestas fueron muy variadas. En la mayoría de los casos la iniciativa viene de parte de profesores, administradores o estudiantes. Pocas veces, como es el caso de la Universidad Carlos III o la Universidad de Sevilla o la San Martín de Porres se trata de esfuerzos que tratan de articular a diferentes instancias universitarias y en menos casos obedece a una planificación institucional.

#### Pregunta 2

Es el campus virtual parte de un plan estratégico de desarrollo y promoción institucional?

La Universidad Carlos III y la Universidad de Sevilla y la Universidad San Martín de Porres, La Universidad a Distancia de Madrid respondieron afirmativamente a esta pregunta. De ahí se concluye que son esfuerzos en su mayoría aislados y disgregados que no necesariamente se articulan a presupuestos o planificación universitaria.

#### Pregunta 3

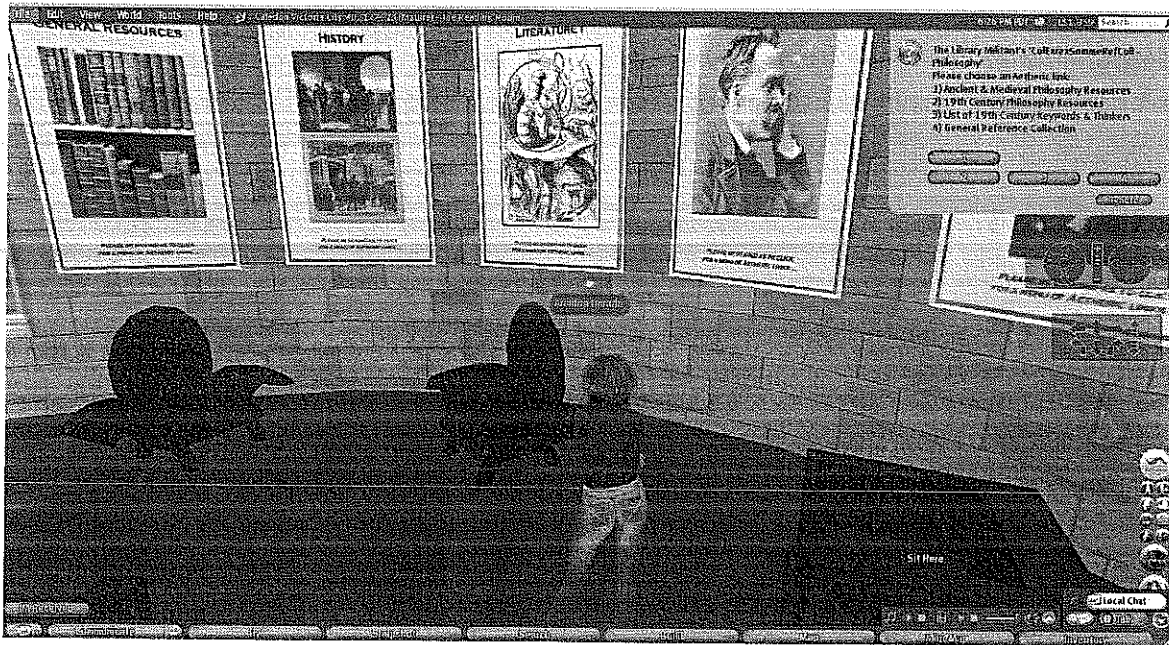
Se articula el campus en SL con prácticas docentes?

Todos los entrevistados respondieron positivamente a esta pregunta. Sin embargo las prácticas docentes son muy variadas en formato y presentación. Los campus tienden a reproducir al campus real, en general: edificios de aulas, soda, biblioteca, auditorios, espacios públicos recreativos y sandbox (lugar para la creación de objetos), etc. Por esta razón, se presentan formatos de interacción pedagógica tradicionales: pizarras interactivas, libros que se materializan como objetos en el mundo, presentaciones de documentos, videos o audios o presentaciones de power point, enlaces a materiales y programas de

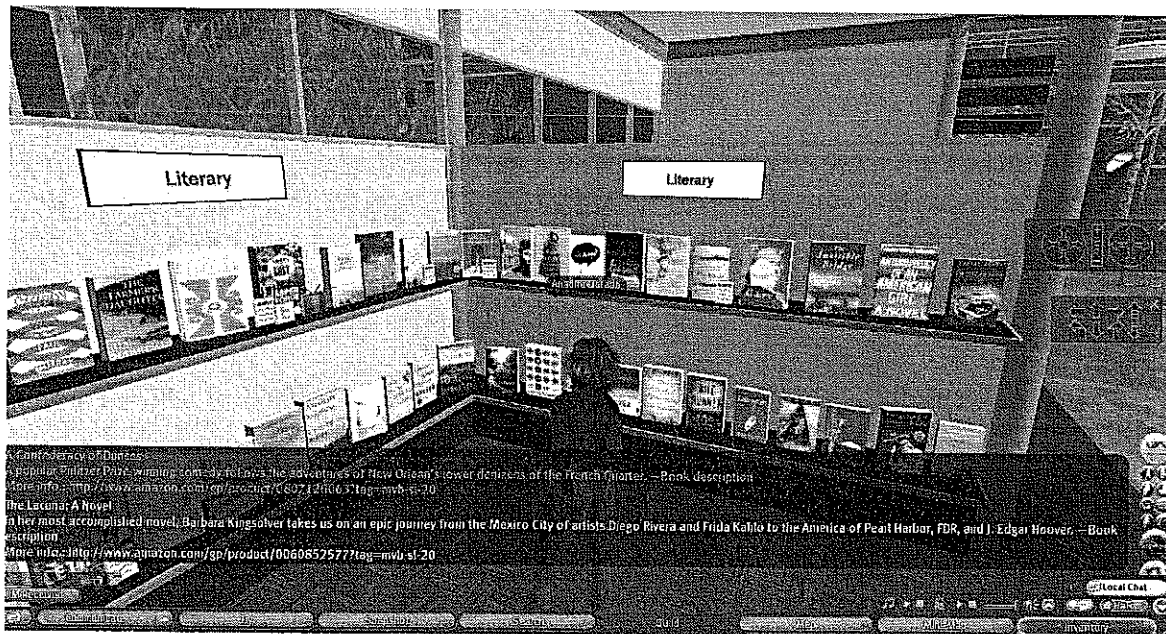


curso en html o pdf.

Muchas de estas publicaciones pueden ser accesadas por los avatares desde el campus virtual. Por ejemplo, alguien entra a una biblioteca y hay un estante con diferentes objetos que representan libros. Al hacerle click derecho al objeto lo puedo comprar o tomar y el objeto queda automáticamente en su inventario. Luego lo puedo materializar y literalmente leerlo.



Ariadna Dorado en el Cuarto de Lectura de Caleidon Victoria



## Ariadna Dorado en una librería virtual

Existen clases magistrales, conferencias, teleconferencias transmitidas en streaming de video o audio. Sin embargo, algunos han introducido otros conceptos menos lineales como simulaciones interactivas, edutainment, casa interactiva de idiomas, video o radio en streaming, reproducciones de sitios arqueológicos, tours educativos, galerías y exposiciones de arte e instalaciones, etc.

USMP PRESENTA: **3D** **En vivo**

# e-Radiando

INMERSIÓN, EDUCACIÓN Y MÚSICA EN LA RED

**PRIMER PROGRAMA: SÁBADO 12 DE NOVIEMBRE**  
11:00 a.m. Perú | 08:00 a.m. SLT | Hora en Second Life | 5:00 pm. España

**Conducen:** Ariqara Cervantes, David García, Eric Barrantes, Carlos Valera y Victor Torres  
Profesores de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Turismo y Psicología  
Proyecto de Mundos Virtuales - USMP

**Invitados:** Teresa C. Rodríguez y Miguel Baños  
Profesores e investigadores de la Universidad Rey Juan Carlos de España

**Cada 15 días, 1 hora de entrevistas con diferentes invitados:**

- Educación
- Tecnologías de la educación
- Educación en Second life

Escucha e-Radiando y nuestra programación diaria en  
[www.usmp.edu.pe/secondlife/1+e-radiando](http://www.usmp.edu.pe/secondlife/1+e-radiando)

Afiche promocional del programa e-radiando de la Universidad San Martín de Porres

### Pregunta 4

Se articula el campus en SL con prácticas de acción social o extensión docente o cultural?

Está pregunta presentó problemas porque no todas los avatares entendieron el concepto de Acción Social tal y como se piensa en la Universidad de Costa Rica. Sin embargo, a pesar de que no existe una política expresa de desarrollar acciones de acción social reconocen que algunas de sus prácticas pueden considerarse de ese tipo. Por ejemplo, los programas de radio de la Universidad San Martín de Porres, la muestra de cine de la Universidad de Sevilla, el club de conversación en español de la Universidad San Martín de Porres.

#### Pregunta 5

Existe un equipo de trabajo permanente para el mantenimiento y desarrollo del campus virtual?

Las respuestas en este caso son muy variadas. Hay grupos que han sido creados en el marco de una clase con un proyecto específico como es el caso de Casa Oyster Bay Beach de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Sin embargo, otras iniciativas son mucho más planificadas como el caso de la Universidad San Martín de Porres. En su página web se lee:

"La primera iniciativa de la USMP fue la adquisición de un espacio dentro de Second Life, estableciendo una oficina en junio de 2008 en el condominio corporativo de la empresa española Novatierra. Corvus, el Centro Internacional para la Organización Digital de la USMP, fue asignado para la administración de esta oficina y para el despliegue de la USMP en SL, destinando, para ello, un grupo inicial de tres profesionales.

En julio de 2008, se inició un proyecto piloto con la Facultad de Ingeniería y Arquitectura (FIA) integrado por un grupo de docentes y practicantes de las escuelas de Ingeniería de Sistemas y de Arquitectura. El objetivo de este primer proyecto es construir las bases para la incorporación de la FIA en SL, permitiendo extender e impartir conocimiento y capacitación a los que la requieran.

Desde octubre de 2008, con la adición al equipo de la Unidad de Producción de Contenidos de la USMP, se puso en marcha el proyecto de investigación y construcción de la Feria Virtual de Admisión 2009, destinada no sólo a brindar información de la universidad a los residentes de SL, sino también a llamar la atención de nuevos usuarios empleando como apoyo la campaña publicitaria de la universidad desplegada en la vida real".

Fuente: <http://www.usmpvirtual.edu.pe/secondlife/index.php?pag=origenes>

En otros casos observamos iniciativas de departamentos o facultades o de individuos como profesores con asistentes que se dedican a mantener y construir el campus virtual como parte de proyectos de promoción, clases, prácticas y laboratorios.

## Pregunta 6

Trabajan en redes con otras universidades?

Todos los avatares entrevistados reconocieron la versatilidad de la plataforma de un mundo virtual para generar espacios de colaboración en investigación y docencia. En este sentido consideran fundamental el establecer redes de colaboración con otras universidades, pero no todos han tenido la oportunidad de hacerlo. Por ejemplo la Universidad San Martín de Porres ha trabajado con la Universidad Carlos III de Madrid y la Universidad de Valparaíso ha realizado esfuerzos en conjunto en SL con la Universidad de Sevilla.

## Pregunta 7

Cuáles han sido las mayores dificultades en el desarrollo del campus en SL?

Aquí los entrevistados identificaron dificultades según la instancia

### *1. Institucionales:*

Lograr convencer a las autoridades de la necesidad de incurrir en mundos virtuales para llegarle mejor a los nativos digitales

Conseguir y justificar presupuesto

Mantener una lógica estratégica en el desarrollo del campus

Poder articular con colegas de otras facultades

Mantener equipos de trabajo más o menos estables dada la movilidad estudiantil

### *2. A nivel de acceso, conexión y equipos requeridos*

Para que la experiencia en SL sea exitosa se necesita de un ancho de banda de por lo menos 2 gigas, una tarjeta de video veloz y potente y una computadora con los requerimientos de memoria suficientes para descargar el metaverso fluidamente.

No todos los estudiantes tienen estas condiciones en su casa, por lo que no podrían acceder al metaverso.

Por otra parte, algunas instituciones han tenido dificultades a la hora de convencer a las autoridades universitarias para que abran los puertos requeridos en su firewall para poder visualizar SL adecuadamente.

### *3. Inversión de horas diseño , construcción, programación*

La creación de objetos tales como edificios, libros, animaciones en SL implica aprender a programar en linden script language. Incluso el hecho de que una isla se pueda cambiar de aspecto en su distribución de terreno, diseño de exteriores, etc requiere de mucho tiempo de diseño y programación. Frente a esta dificultad, se podría pensar en comprar los objetos, pero entonces los costos financieros suben considerablemente.

En la página de la Universidad San Martín de Porres se indica que el equipo está constituido por más de 50 personas:

“Parte de esa comunidad está integrada por un EQUIPO de 20 constructores/educadores, entre profesores y capacitadores, algunos con mucha experiencia, otros en pleno desarrollo y algunos que se están integrando recientemente. Todos han sido entrenados mediante el primer taller de metaversos del país, con una duración de 8 semanas. La preparación de este equipo no está dejada al azar.

Las FACULTADES que estan PARTICIPANDO son 4: Ingeniería y Arquitectura, Odontología, Obstetricia y Contabilidad, además la USMP Virtual y de Corvus (Centro Internacional de al Organización Digital). Una presencia que ya parece grande y que seguirá creciendo de manera acelerada.

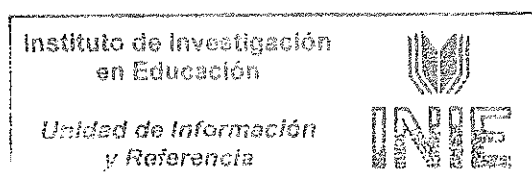
El EQUIPO de SECOND USMP lleva invertidas muchas HORAS HOMBRE/MUJER en Second Life hasta el momento (febrero del 2010). En la primera fase del proyecto (de junio 2008 a mayo 2009) hemos sumado 1200 horas hombre/mujer y en la segunda fase (de junio 2009 a la fecha) ya van más de 4000 horas hombre/mujer, más de 5000 horas invertidas en aprendizaje sobre mundos virtuales, desarrollo de nuestra presencia en nuestra primera isla virtual, investigación en metodologías de aprendizaje, desarrollo de un taller y un curso dirigido a nuestros primeros profesores en el proyecto.”

Fuente: <http://www.usmpvirtual.edu.pe/secondlife/index.php?id=2>

#### 4. Costo

Algunos desarrolladores de metaversos que usan la plataforma Open Sims ofrecen precios más competitivos para instituciones educativas y Ongs. Las tarifas de Second Life

A continuación se muestran las tablas de precios para terrenos en SL en el main land y de regiones privadas



## Mainland Pricing and Fees

### Land Use Fees

The cost of land itself is based on demand and can fluctuate with the market. Check out our [Purchasing Land](#) page for different ways to acquire land.

The **Land Use Fee** (also known as a **Tier Fee**) is a monthly charge in addition to membership fees (i.e., US\$9.95/month Premium Membership). Land use fees are billed based on the peak amount of land held during your previous 30 day billing cycle.

**Premium accounts** are granted a 512 sqm bonus lease before land use fees are applied. The chart below shows the fees for all land you hold or tier you donate beyond the 512 sqm bonus.

Additional Land (over 512 sqm)	Parcel Size	Prims per Parcel (approximate)	Monthly Land Use fee*
1/128 Region	512 sqm	117	US\$5
1/64 Region	1,024 sqm	234	US\$8
1/32 Region	2,048 sqm	468	US\$15
1/16 Region	4,096 sqm	937	US\$25
1/8 Region	8,192 sqm	1,875	US\$40
1/4 Region	16,384 sqm	3,750	US\$75
1/2 Region	32,768 sqm	7,500	US\$125
Entire Region	65,536 sqm	15,000	US\$195

\* Value Added Tax (VAT) will be added where applicable.

If you have further questions about VAT pricing, please contact Support by submitting a ticket via our [Support Portal](#).

Take a look at some [examples](#) of how our Land Use Fees are applied in different scenarios.

## Private Region Pricing

### Private Regions (Islands)

Private Regions (islands) offer the most flexibility and privacy to support your Second Life needs. There are three different Private Region product offerings:

- **Full Regions** are the premier island product. These regions can handle the most avatars and scripts and offer the highest performance.
- **Homestead Regions** have lower performance than Full regions and are intended for low-density rentals, quiet residential or light commercial use. Only available to Residents who own at least one Full Region.
- **Openspace Regions** are intended for scenery, such as forest, countryside or ocean. Only available to Residents who own at least one Full Region.

For more information on region types, billing and payment, check out the Knowledge Base articles listed on the right.

For Residents of European Union countries, Value Added Tax (VAT) will be assessed in addition to estimated fees where applicable.

### Private Region Pricing

Type	Size	Price	Maintenance Fee (monthly)
Full Region	65,536 sqm	\$1000	\$295
Homestead Region	65,536 sqm	\$375	\$125
Openspace Region	65,536 sqm	\$250	\$75

[Buy a Private Region](#)

Fuente: <http://secondlife.com/land/privatepricing.php>

### Pregunta 8

Cuáles considera que han sido los mayores logros?

Crear una comunidad de trabajo y colaboración

Experimentar con entornos de aprendizaje más cercanos a los nativos digitales

Establecer un campus que reúna recursos promocionales, divulgación de investigación, información sobre oferta académica, recursos docentes y de investigación

Facilitar la cooperación y la movilidad académica

Posicionar a la universidad en la comunidad digital como una oferta seria, innovadora y a la vanguardia de las tendencias en educación digital, cross y transmedial

## Pregunta 9

Han considerado emigrar a otras plataformas de código abierto como Open Sims?

Todos están de acuerdo en que Second Life es la plataforma de mundos virtuales más estable hasta el momento, pero están pendientes de la evolución del sector de metaversos, los conflictos de copyrights con Linden Labs y la posibilidad de exportar objetos a otros metaversos. Por ahora ninguno consideró su traslado a otro metaverso.

## Pregunta 10

Le interesaría realizar proyectos en conjunto con la Universidad de Costa Rica en mundos virtuales?

Todos están interesados en establecer redes de colaboración con la UCR en SL.

Objetivo 4 cumplido al 100 %

4. Determinar la oferta académica que ofrecen las universidades hispanoamericanas que se encuentran activas en Second Life

## Presupuesto

El aprobado por la Vicerrectoría para gastos de administración e impresión. Hasta ahora, los gastos de membresía a SL y la compra de objetos y alquiler de terreno han sido cubiertos por la investigadora. Solo el alquiler del terreno cuesta 30,000 linden que equivalen a US\$120 mensuales.

## Objetivo 5

### Creación del campus UCR en Second Life

El campus se creó en un terreno de la investigadora que dejará a disposición de otros investigadores como plataforma que pueden usar. La complejidad de creación de un campus es imposible de cumplir sin presupuesto y sin un equipo de apoyo.

Para ver el plan piloto y lo que se ha construido en Second Life hasta ahora ver power point adjunto.

Para acceder al campus de la UCR en SL el slurl es Isla del Coco (177,195,24). Es de acceso público y tiene 65536 metros cuadrados. Para más detalles ver power point.

Como proyecto personal pienso continuar con el desarrollo de este campus con



las siguientes propuestas, pero sin presupuesto institucional

1. Proyecto de Radio juvenil en streaming con la Escuela de Comunicación
2. Proyecto de Club de conversación en español
3. Proyecto realidad aumentada Jardín Lancaster
4. Proyecto mini congreso virtual
5. Proyecto galería UCR

## Bibliografía

Aldrich, Clark (2009) Learning Online with Games, Simulations, and Virtual Worlds. San Francisco: Jossey Bass

Blascovich, Jim y Jeremy Bailenson Infinite Reality Avatars, Eternal Life, New Worlds, and the Dawn of the Virtual Revolution. New York: Harper Collins

Castañeda, Patricia (2011) Informe Proyecto Pertinencia y condiciones facilitadoras del uso de ambientes inmersivos virtuales para mediar procesos de aprendizaje colaborativos, en un caso de enseñanza de la ética y Colombia Realidad e Instituciones políticas. Universidad del Rosario, Colombia

Guía de iniciación Linden Scripting Language

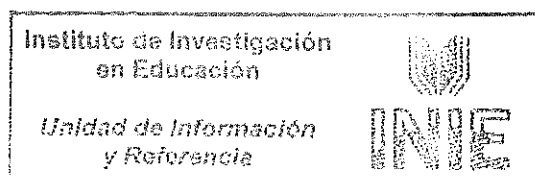
[http://aida.ii.uam.es:8080/vleaf/es/manuales/guia\\_sobre\\_linden\\_scripting\\_language.pdf](http://aida.ii.uam.es:8080/vleaf/es/manuales/guia_sobre_linden_scripting_language.pdf)

Hillis, Ken (2009) Online a lot of the time. Ritual, Fetish, Sign. London: Duke University Press

Reeves, Byron y J.Leighton Read (2009) Total engagement. Using Games and Virtual Worlds to Change the way people work and Business Compete. Boston: Harvard University Press.

Squire, Kurt (2011) Video Games and Learning. Teaching and Participatory Culture in the Digital Age. Columbia:Teachers College Press.

Turkle, Sherry (2011), Alone Together. Why We Expect More From Technology and Less From Each Other. New York: Basic Books.





Universidad de Costa Rica  
Facultad de Educación  
Instituto de Investigación en Educación

**INFORME FINANCIERO**  
**PROYECTOS VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN**  
**PERIODO 2012**

UNIDAD: INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN (INIE)

Proyecto No. 724-B1-053

Nombre del proyecto: Plan piloto para el diseño del campus virtual de la Universidad de Costa Rica en el metaverso Second Life

Nombre responsable del proyecto: Dra. Vanessa Fonseca González

**INGRESOS**

PARTIDA	DETALLE	MONTO
1-03-03-00	Impresión, reproducción y encuadernación	30.000,00
2-99-01-05	Útiles y materiales de computación	75.000,00
6-02-02-01	Horas Estudiante (8 horas x 10.5 meses)	343.055,74
<b>TOTAL</b>		<b>448.055,74</b>

**EGRESOS**

CÓDIGO PARTIDA	NOMBRE DE LA PARTIDA	MONTO PRESUPUESTADO	MONTO EJECUTADO
1-03-03-00	Impresión, reproducción y encuadernación	30.000,00	€0,00
2-99-01-05	Útiles y materiales de computación	75.000,00	€0,00
6-02-02-01	Horas Estudiante (8 horas x 10.5 meses)	343.055,74	€343.055,74
<b>Total</b>		<b>€448.055,74</b>	<b>€343.055,74</b>
<b>Excedente**</b>			<b>€105.000,00</b>

\*\*Corresponde a la diferencia entre los ingresos reales menos los gastos reales del proyecto

**JUSTIFICACIÓN DEL GASTO POR PARTIDA**

PARTIDA	DESCRIPCIÓN GASTO	JUSTIFICACIÓN:
1-03-03-00	Impresión, encuadernación y otros	No se utilizó esta partida.
2-99-01-05	Útiles y materiales de computación	No se utilizó esta partida.
6-02-02-01	Horas Estudiante (8 horas x 10.5 meses)	Se designó a los estudiantes Lisbeth María Montero, P-14 7521660 y a Oscar Guillermo Gutiérrez Carvajal, P-14 7521990

Informe elaborado por:  
Fecha: 12-02-2013

Licda. Sara Gamboa Umaña,  
Jefa Administrativa, INIE

