

# Innovación Tecnológica y Educación



**Erika Vilches**

[evilches@microsoft.com](mailto:evilches@microsoft.com)

Gerente de Desarrollo Académico

<http://www.twitter.com/evilches>

<http://www.facebook.com/evilches>

<http://www.erika-vilches.com>

Microsoft



Any screen, anywhere, anytime...

 Windows phone



 Windows 7

 Windows Live

 XBOX 360

 Microsoft



# Windows<sup>®</sup> Azure<sup>™</sup>



PC



PHONE



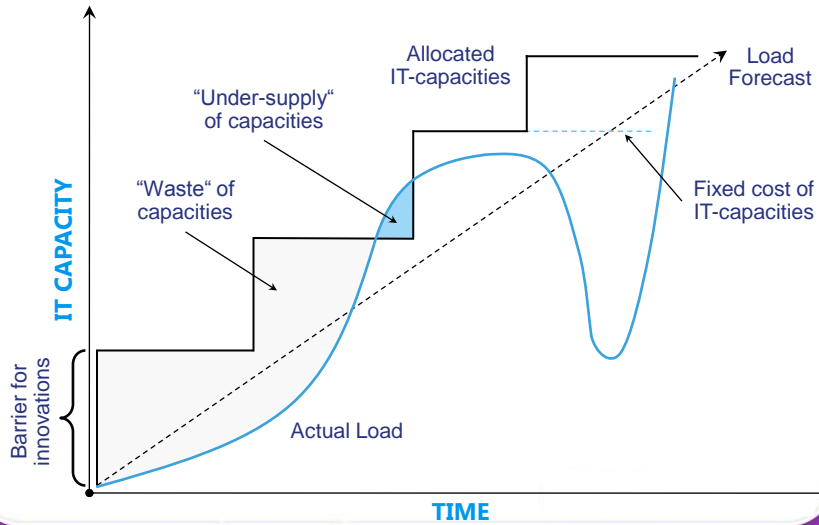
WEB



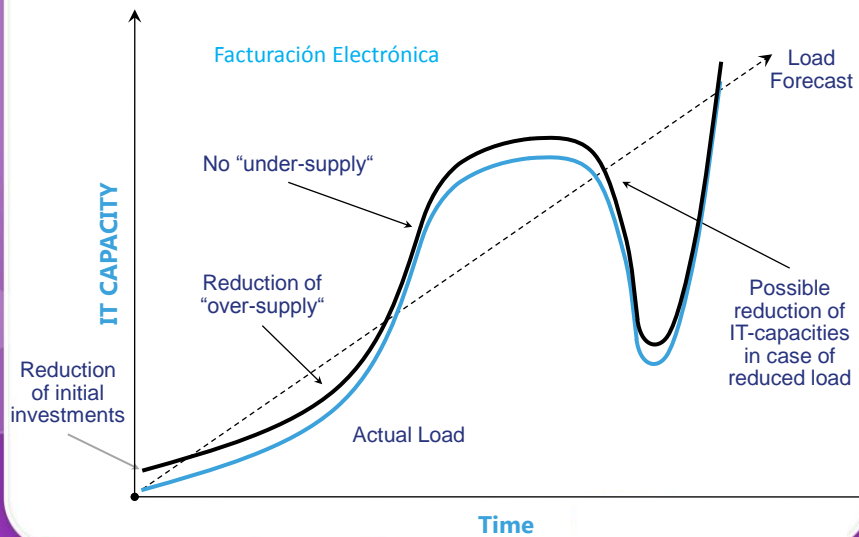
TV



## Escenario Bajo Premisa

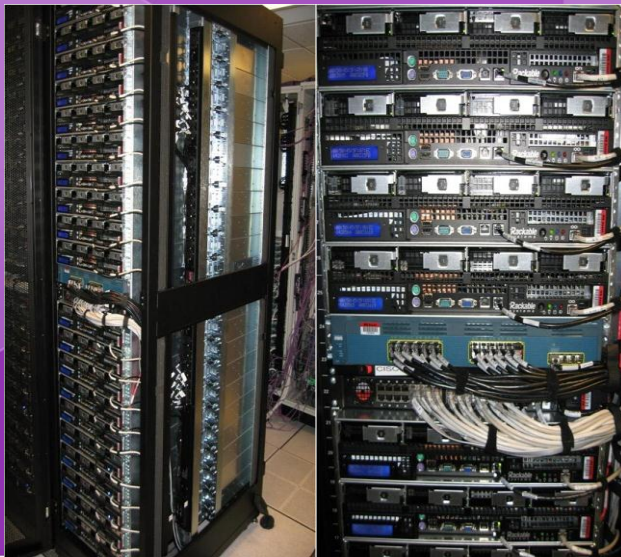


## Escenario Cloud Computing





## Centros de Datos de Windows Azure



Inconvenientes potenciales...

¿Y si se cae la nube?

Mis datos son ultra-condifenciales!!! ->

Legal...

¿Seguridad?

Disponibilidad de Recursos

9



¿Cloud Computing?







## Tendencia de Tecnologías Emergentes

MULTI  
PROCESAMIENTO

PANTALLAS EN  
TODOS LADOS

INTERFACES  
NATURALES

TODO EL  
CONTENIDO  
DIGITAL





Experiencia completa de 3 procesadores  
Escalabilidad del hardware  
Funcionalidad Completa Offline

 XBOX 360

The image shows a silver Xbox 360 console and a white wireless controller. To the right is a monitor displaying a social interface with five avatars and the text 'MORE Social Connect with your friends'. The background is green with decorative swirls.



Opción de juego Online  
Interacción (video y voz) con otros jugadores  
Actualización del software (NXE)  
Mercadotecnia en línea



The image shows the same Xbox 360 console and controller. The monitor now displays a game scene with a character in armor and the word 'raid' visible. The background is green with decorative swirls.



**KINECT**  
for  **XBOX 360**



## Interfaces naturelles







Es tan divertido jugarlo como ver a los demás jugarlo

Se juega de la forma que tu quieras ☺

Hacer una experiencia natural es...  
ANTINATURAL

MSR es increíble!

FUNCIONA!!!



Microsoft® Research  
Kinect™ for Windows® SDK beta



Próximo mes...



## Social Media

- 96% de la generación actual tiene su perfil en una red social
- Social Media ha rebasado por primera vez al porno como principal actividad en la Web!!!
- Nuevos métodos:
  - E-Educación
  - E-Trabajo
  - E-Salud
- Tiempo para alcanzar 50 millones de usuarios:
  - Radio: 38 años
  - TV: 13 años
  - Internet: 4 años
  - iPod: 3 años
  - FaceBook: 100 millones de usuarios en menos de 9 meses



## Las mayores innovaciones en los últimos 30 años (Wharton School of Business)

1. Internet, banda ancha, Web browser, y HTML
2. Computadoras PC/laptops
3. Teléfonos Celulares
4. E-mail
5. Pruebas y secuenciamiento de AND / Mapeo del Genoma Humano
6. Imagen por Resonancia Magnética (MRI)
7. Microprocesadores
8. Fibra Óptica
9. Software de Oficina (hojas de cálculo, procesadores de palabras)
10. Láser no-invasivo / Cirugía Robótica (laparoscopia)



Productivity Future Vision



Microsoft DreamSpark™  
*DREAM TODAY, CREATE TOMORROW*



<http://www.dreamspark.com>



The advertisement features a blue background with various space-themed illustrations. At the top left, the text 'Microsoft DreamSpark™' is displayed in a large, black, sans-serif font, with the tagline 'DREAM TODAY, CREATE TOMORROW' in a smaller, italicized font below it. Two logos for 'Microsoft Student VIP Access' are shown: one with green squares and one with orange squares. The URL 'http://www.dreamspark.com' is prominently displayed in the center. On the right side, there is a cartoon astronaut in a yellow and blue suit floating in space, and a purple rocket ship. At the bottom, there are illustrations of a blue and yellow Earth globe, a green and blue watch, and a pink and purple comet trail. The overall design is vibrant and futuristic.



# Microsoft DreamSpark™

*DREAM TODAY. CREATE TOMORROW*

- 25,000 exámenes de certificación **SIN COSTO** para estudiantes a través de [www.dreamspark.com](http://www.dreamspark.com)
- Exámenes técnicos con el prefijo "072"
  - Technical Specialist certifications
  - Algunas Professional certifications
- No incluye MOS o MTA.
- La campaña terminará cuando los 25,000 exámenes hayan sido aplicados alrededor del mundo.
- Los estudiantes tienen como fecha límite el 30 de Junio para hacer su examen.
- Cada código es para un solo examen.
- Los estudiantes pueden tomar múltiples exámenes.





## Microsoft Students 2 Business

---



<http://www.s2bprogram.com/mexico/>

- + 11,500 participantes
- + 175 proyectos en Diseño Software
- + 67 notas de Prensa
- Software + Tecnologías Móvil

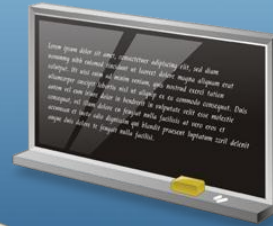
## Microsoft Imagine Cup

---

imagine  cup™

imagine  cup

# Microsoft Faculty Connection



<http://www.microsoft.com/education/facultyconnection>

**Microsoft**  
Faculty Connection

K-12 | Higher Education > **C&IT Education**

Home Faculty Resources Search Links Regional Sites Feedback

**Resource Center**  
Inside the Kinect Motion-Control Sensor  
Microsoft recently launched the Kinect sensor (formerly known as Project Natal), which lets gamers and exercise enthusiasts control software on Xbox 360 consoles with body movement and vocal commands.

**Software and Tools**  
What is the MSDN Academic Alliance?  
MSDN AA is designed to make it easier and less expensive for academic institutions to obtain Microsoft developer tools, platforms, and servers for instructional and research purposes and build a community of instructors to share curriculum and learning resources to support the use of these technologies.

**Training Resources**  
7 Free E-Books for .NET Programmers and Architects  
Find out about 7 free E-Books / Guides for .NET Programmers and Architects.

## Percentage of people student population in Bachelor's Degrees (2004)

Academic Situation	Women	Men
First time inscription and Re-inscription	49.1%	50.9%
Graduated	51.5%	48.5%

Based on the Statistics Yearbook of ANUIES (Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior / National Association of Universities and Higher Education Institutions)

Source: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/267/26702802.pdf>

## Percentage of people who graduated from the Bachelor's degrees of our interest (2004)

Degree	Women	Men
Bachelor of Informatics	3.8%	4.1%
Computer Science Engineering	1.8%	3.8%
Electronic Engineering	0.6%	4.3%
Industrial Engineering	2.9%	6.6%
Architecture	1.7%	3.5%
Others	89.2%	77.7%
Total	100%	100%

Based on the Statistics Yearbook of ANUIES (Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior / National Association of Universities and Higher Education Institutions)

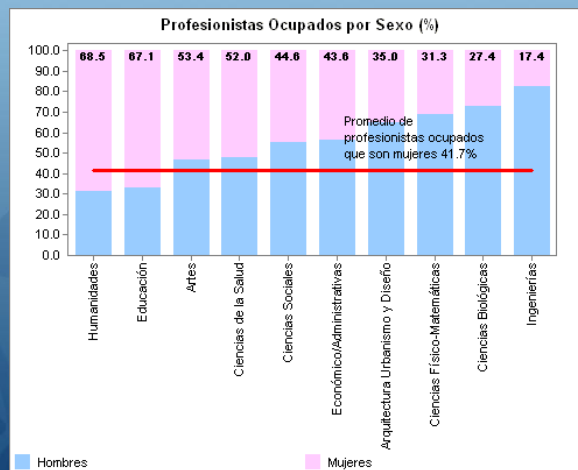
Source: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/267/26702802.pdf>

## Mujeres Investigadoras en la Educación, México (2007)

Actividad	Mujeres	Hombres
Research	30.7%	24.6%
Lecturing	35.5%	23.2%
Professional practice (hierarchical positions: vice-chancellor, members of board of directors, etc.)	33.7%	52.2%

Source: Eguinoa, A. E. (2007, julio-diciembre). Las mujeres investigadoras en educación en México. *CPU-e, Revista de Investigación Educativa*, 5. Recuperado el [fecha de consulta], de [http://www.uv.mx/cpue/num5/resena/eguinoa\\_mujeres\\_investigadoras.html](http://www.uv.mx/cpue/num5/resena/eguinoa_mujeres_investigadoras.html)

## Porcentaje de profesionales contratados por sexo en 2010



[http://www.empleo.gob.mx/wb/BANEM/BANE\\_tendencias\\_de\\_empleo\\_de\\_las\\_carreras\\_profesi](http://www.empleo.gob.mx/wb/BANEM/BANE_tendencias_de_empleo_de_las_carreras_profesi)

**Erika Vilches**

[evilches@microsoft.com](mailto:evilches@microsoft.com)

Gerente de Desarrollo Académico



# Preguntas

<http://www.twitter.com/evilches>

<http://www.facebook.com/evilches>

<http://www.erika-vilches.com>

**Microsoft®**

*Your potential. Our passion.™*