

L.I. IZCÓATL ARMANDO ESTAÑOL FUENTES

Mexicano | 52789510 | iaef@ulsa.mx

EDUCACIÓN

ITAM

MTIA

en curso

ULSA

Diplomado en Educación a Distancia

2000

ULSA

Licenciatura en Informática

1995

Intereses: Interacción Humano Computadora (HCI), interfases de usuario, interactividad, redes avanzadas, videojuegos.

Tesis: "Integración de Gráficas Generadas por Computadora con Video y Sonido Digital en la PC".

EXPERIENCIA LABORAL

ULSA

Jefe de Arquitecturas de TI

2006

Planeación tecnológica a futuro de la arquitectura de TI. Diseño, implementación y administración del Grupo de Trabajo de Red CUDI en la ULSA. Representante de la ULSA ante CUDI en el Comité de Aplicaciones y Asignación de Fondos. Corte editorial de las publicaciones internas y externas de TI. Consultoría en el diseño de interfaces. Optimización de los beneficios académicos derivados de contratos de volumen con nuestros proveedores de TI (Apple, Cisco, Microsoft, Oracle). Análisis y modelado de procesos.

ULSA

Jefe de Proyectos Especiales

2003

Implementación del Escritorio de Servicios. Modelado de la estructura organizacional orientada a servicios. Diseño de los procesos del área de TI con enfoque en ITIL y MSF. Creación digital de contenidos y soluciones tecnológicas avanzadas. Desarrollo y diseño de los medios interactivos de soporte a los Comunicados de Rectoría. Desarrollo y edición de los videos institucionales. Desarrollo de cortinillas institucionales y del Centro de Educación a Distancia.

ULSA

Líder de Capacitación y Soporte

1999

Desarrollo e impartición de cursos para la capacitación del personal administrativo y docente. Soporte a los equipos administrativos en áreas y dependencias. Desarrollo de proyectos multimedia con diversas tecnologías. Desarrollo del sitio web de Onteanqui, la revista del Centro de Educación a Distancia. Desarrollo del sitio de cross media para la Carrera de Comunicación, que incluye un servidor de prensa, radio y televisión.

ULSA

Analista de Proyectos

1998

Soporte y mantenimiento de las salas de cómputo de la ULSA. Desarrollo de soluciones para red y administración de las mismas sobre plataformas DOS y Novell.

Microasist, S.A.

Analista Programador

1991

Desarrollador de videojuegos educativos para nivel preescolar sobre plataforma DOS.

Proyect S.A.

Consultor y Desarrollador

1988

Consultor en proyectos educativos con laser disc, lenguajes icónicos, multimedia, diseño digital, dBase y Clipper.

EXPERIENCIA DOCENTE

ULSA

Ponente – "ITIL, Marco de Referencia para la Orientación a Servicios"

2007

Propuesta de un marco de referencia para orientar a servicios la operación de la Red CUDI a nivel nacional.

ULSA

Docente – “Seminario de Titulación Diseño Gráfico”

2006

Desarrollo del material y del temario. Procesos de producción y administración de proyectos para cine y televisión. Animación de sólidos y dinámicos en Maya. Principios de iluminación y diseño de cámara. Miembro del Comité Evaluador del proyecto final de titulación.

ULSA

Docente – “Modelado y Animación 3D”

2007

Desarrollo del material y del temario. Presentación de productos e imagen corporativa en la televisión. Diseño de proyectos de animación en el entorno nacional.

ULSA

Docente – “Dibujo y Animación 2D”

2006

Desarrollo del material y del temario. Principios de animación y de diseño de interfaces en tecnologías Flash. Carrera de Diseño Gráfico.

ULSA

Ponente – “Nuevos Medios de Comunicación”

2006

Análisis de los avances tecnológicos y sus impactos sociales. Nuevas tendencias para el diseño de medios de comunicación sociales e institucionales y sus posibilidades abiertas, expuesto a los estudiantes de la Carrera de Comunicación.

ULSA

Desarrollo – “Aplicaciones de la Red CUDI en la ULSA”

2006

Diseño del proyecto de comunicación para impulsar el interés por Internet2 y los proyectos de nuevas tecnologías dentro de la Institución.

ULSA

Ponente – “La Industria del Videojuego a Nivel Mundial”

2003

Análisis de la industria del videojuego en México y el mundo, y las posibilidades de empleo en Creación de Contenidos Digitales, expuesto a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico.

ULSA

Ponente – “La Animación Digital y el Diseño Gráfico”

1998

Análisis de la industria de la animación en México y las posibilidades de empleo en Creación de Contenidos Digitales, expuesto a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico.

ULSA

Instructor – “Cursos de Tecnologías Web, Multimedia y uso de Office para la Docencia”

1991

Capacitación de administradores, docentes, alumnos, exalumnos y externos en el uso de herramientas cotidianas y de nuevas tecnologías usando un enfoque orientado a procesos y habilidades.

EXPERIENCIA RELACIONADA

Alto Impacto

Freelance

2004

Diseño de interface y desarrollo del sitio web de Carnes La Laguna, en Torreón.

Soluciones Ilimitadas

Freelance

1986 – 1993

Apoyo a las actividades de la revista “Posibilidades Amiga”, soporte técnico sobre Commodore Amiga y diseño editorial. Colaborador en la organización de las Expo Amiga en el DF.

Arzobispado

Consultor en Desarrollo y Diseño de Interfaces

1999

Consultoría, asistencia y desarrollo en el diseño e implementación del sitio web para la IV Visita de S.S. Juan Pablo II.

PUBLICACIONES

"El Artista y La Era Digital"

Artículo Primer Plana de Sección, periódico El Universal.

1997

"Entendiendo Imagine 2.0"

Traducción técnica, libro.

1993

"El ABC de AmigaBASIC"

Artículo, revista Posibilidades Amiga

1992

LENGUAJES

Español – idioma native.

Inglés – habla fluida con facilidad para leer y escribir.

CERTIFICACIONES Y CAPACITACIÓN

Microsoft

MSF

Administración del desarrollo de aplicaciones, basados en las mejores prácticas de Microsoft.

Inteli

ITIL Foundations

Administración de áreas de TI basada en mejores prácticas mundiales.

Alias

Maya Transition

Curso de homologación para expertos en animación de 3D.

Microsoft

MCP Windows NT

Análisis de la industria de la animación en México y las posibilidades de empleo en Creación de Contenidos Digitales, expuesto a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico.

MEMBRESÍAS

Red CUDI (miembro del Comité de Aplicaciones y Asignación de Fondos, Internet2)

SIGGRAPH, capítulo México (Special Interest Group on Computer Graphics)

CG Society (Computer Graphics Society)