

Datos personales

Nombre: Ricardo López Gómez



Educación formal



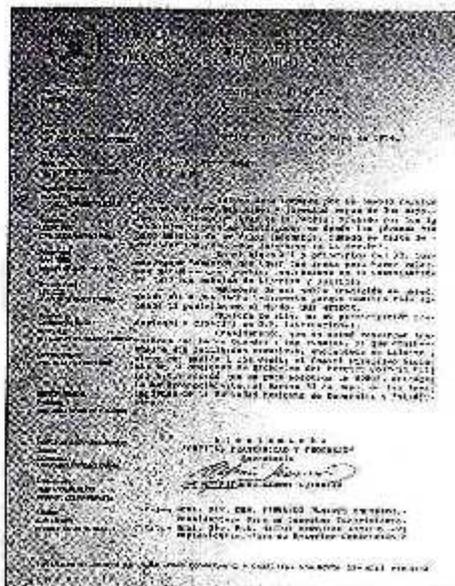
Reconocimientos y premios

1994

Reconocimientos a la Creatividad Tecnológica expedido por La Sociedad Mexicana de Geografía y Estadística y la Sociedad de Excadetes del Heroico Colegio Militar A. C.

2012

Segundo Lugar en el rubro de Ambientes para el Aprendizaje junto con el Dr. José Luis Abreú y David Aarón Pérez-Fernández con el Proyecto Grecia en el Concurso de Innovación en Tecnológica Educativa del Instituto de Ciencia y Tecnología del Distrito Federal.



Antecedentes laborales

1992

Dirección General de Servicios de Computo Educativo DGSCA de la UNAM, que tenía a su cargo la elaboración de materiales interactivos para Universum, el Museo de las Ciencias, el trabajo que se desarrolló fue el diseño gráfico y la animación de los siguientes programas:

- Ahorro de energía en el hogar, para la Sala de Energía
- Viaje al Sistema Solar, para la sala de Astronomía
- El solitario de la tabla periódica y Las familias de la tabla periódica para la sala de Química
- El cubo y el icosaedro para la sala de Matemáticas



1993

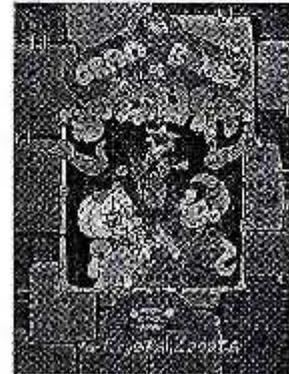
OK International Bussiness Corporation, que tenía bajo su responsabilidad la producción de los siguientes proyectos:

- Elaboración de manuales de capacitación con animaciones bidimensionales para Bancomext
- Elaboración de videos con animación 3D para la Secretaría de Seguridad Pública
- Elaboración de presentaciones animadas para el Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa (I.L.C.E.)

1994-1999

En estos años colaboré con Vitalsoft en la Jefatura de Diseño y Animación y se produjo el siguiente software educativo:

- La gran bomba de basura
- Explora México
- Kaleidoscopio 1, 2, 3 y 4
- Vital kínder
- La vuelta al mundo en 80 juegos
- El tiempo



1999-2003

En Grupo Editorial Iberoamérica me hice responsable de la Dirección de Arte y la Producción Editorial y se produjeron los siguientes materiales:

- La Calculadora en el Salón de clase 4 libros
- Matemática y Educación Básica 13 libros para usarse en clase
- Matemáticas aplicadas y su enseñanza 10 libros para la Sociedad Matemática Mexicana



2003

En colaboración con el Instituto de Biología de la UNAM, se produjo el diseño y la programación de nuestro primer libro electrónico e impreso "Los mamíferos de México" que es una recopilación de 30 años de investigación.



2004

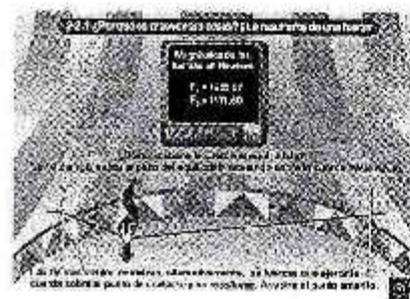
Como Director de Producción se elaboró el Software Educativo "Explora República Dominicana" obra que es un compendio de los accidentes geográficos, y datos de división política, orografía, medio ambiente, demografía y cultura con más de 500 fotografías, animaciones bidimensionales y tridimensionales.



2006

Con el Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa, realicé el diseño de la interfaz, la ilustración y la animación de los materiales de telesecundaria elaborados con la herramienta de autor Descartes:

- Matemáticas
- Física
- Química



2007 -2010

Con la Dirección General de Evaluación Educativa de la UNAM, realicé el Diseño Gráfico de los siguientes materiales para apoyar la Autoevaluación en el Bachillerato:

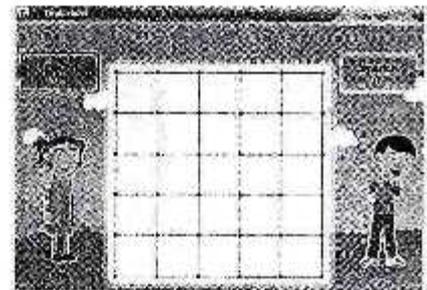
- Álgebra (20 unidades)
- Geometría (43 Unidades)
- Cálculo (11 Unidades)
- Probabilidad y Estadística (20)

2010-2013

Con el Laboratorio de Innovación en Tecnología Educativa (LITE) y la Asociación Mexicana de Innovación y Tecnología Educativa (AMITE) desde la Coordinación de Diseño y Animación se realizaron los siguientes proyectos:

Para educación básica

- Producción de 224 interactivos para el Ministerio de Educación de República Dominicana
- Producción de la Guía Interactiva Básica para República Dominicana
- Adaptación de los interactivos de República Dominicana al contexto nacional.
- Guía Interactiva Básica. (GIB).
- Diálogos con TEO
- Vocabulario en Idiomas Extranjeros
- Realidad Aumentada
- Proyecto de Elaboración de animaciones de alta producción y bajo presupuesto



Para educación universitaria

- Videos para la Semana de la Ciencia ICYT DF
- Proyecto UN_100

2014

En colaboración con diferentes instituciones nos avocamos a la producción completa de unidades interactivas y educación en línea de los siguientes proyectos:

- Instituto Politécnico Nacional, 18 interactivos para preescolar.
- Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa, Elaboración de cursos en línea.

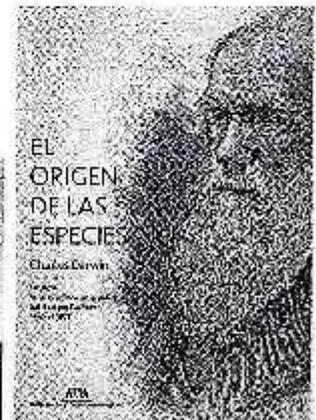


2015

En colaboración con la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa, se realizó el proyecto editorial de la Rectoría, que consistía en imprimir un tiro corto de publicaciones y realizar el libro en su versión digital para uso masivo y gratuito para los alumnos de la UAM.

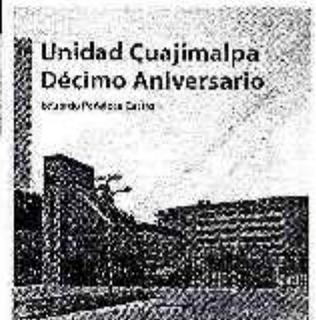
Publicaciones de apoyo a la docencia

- Prácticas con SIMetNum
- Hola Mundo con Processing
- Sistemas Distribuidos
- Programación de Web Dinámico
- Programación de Web Estático
- Apropiación del modelo Educativo
- El Modelo Educativo de la UAM



Libros Clásicos en Facsímil

- El contrato social
- El origen de las especies
- Retórica



Libros de rectoría

- Innovación Educativa y Apropiación Tecnológica
- Unidad Cuajimalpa Décimo Aniversario

2016 - 2017

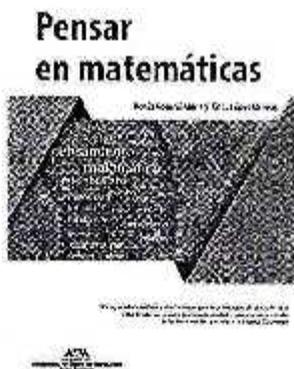
Publicaciones de apoyo a la docencia

- El género neuronal del periodismo
- Diseño de guiones para audiovisual, ficción y documental
- Literacidad académica
- Pensar en matemáticas
- Introducción a la programación orientada a objetos
- Lecciones introductorias de retórica, diseño y comunicación

Serie Te Reto

Cursos propedéuticos para alumnos de primer ingreso, con apego a la normatividad de accesibilidad en formato digital e impreso.

- Instrumentos para el uso del español como lengua escrita
- Componentes introductorios de la lengua inglesa
- Axioma de los números



Sustentabilidad

- Revista Cuadernos Universitarios de Sustentabilidad, es una revista impresa en papel reciclable y en formato digital interactivo para su consulta masiva y gratuita, hasta el momento cuenta con 6 números.
- Sustentabilidad Una Visión Multidisciplinaria, publicación impresa y digital.

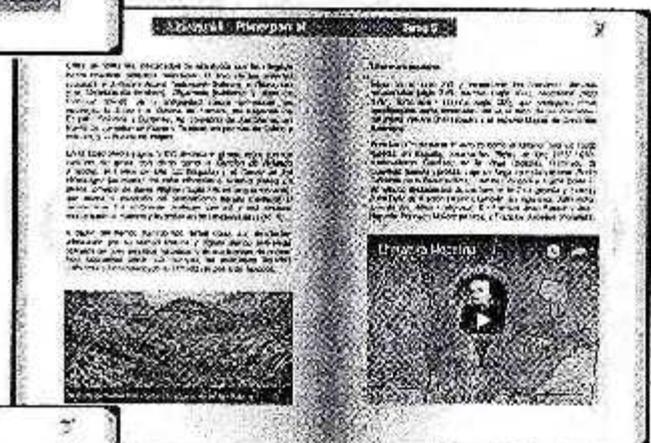
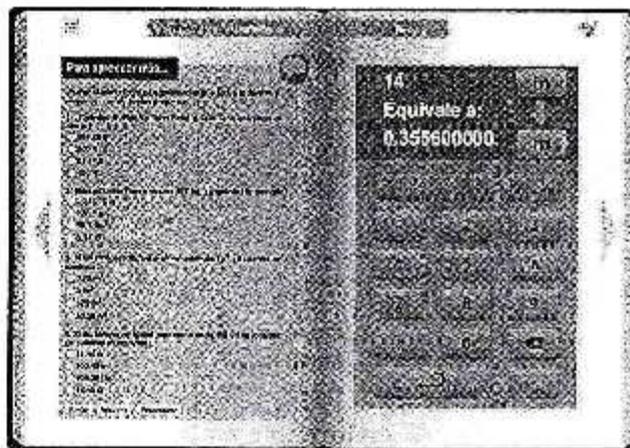
Libros

- 20 años después, jóvenes migrantes en Norte América, publicación de la UNAM, el PIERAN, ITESO y la UAM Cuajimalpa.
- Fenomenología de agencia académica, publicación del Conacyt, la UNAM y la UAM Cuajimalpa

Libros digitales interactivos

Publicación de libros digitales interactivos para el bachillerato, y su despliegue en tabletas y móviles, cuentan con audio, video, diagramas interactivos, simulaciones en video, comics interactivos, unidades interactivas de Descartes, todo programado en html5.

- Ética
- Física 1
- Estadística
- Comunicación
- Literatura



2018

Para la Red por la Inclusión de Personas con discapacidad Visual trabajé en la creación de formatos accesibles para las personas con algún tipo de discapacidad, realizando 30 libros con apego a la normatividad de accesibilidad en formato digital.

