

# DIAGONAL

Vol. 23 - Diciembre 2022 - ISSN 2256-1781 (En línea) / Circulación Semestral / Cali - Col.



Proyectos de Investigación Formativa de la Fundación Academia de Dibujo Profesional

# DG

## REVISTA DIAGONAL

Edición Nº 23

Julio - Diciembre 2022

ISSN 2256 - 1781 (En línea)

Circulación Semestral

Cali - Valle del Cauca - Colombia.

# NL.

La **REVISTA DIAGONAL** es una publicación de la Unidad de Investigación de la Fundación Academia de Dibujo Profesional que publica los resultados reflexivos e investigativos alcanzados por los estudiantes en los diferentes módulos curriculares, proyectos integradores y proyectos de los semilleros de investigación del grupo de investigación EIDON en el campo disciplinar del Diseño mediante las dinámicas pedagógicas de las cuales son protagonistas.

### Sandra Patricia Valencia Z.

Rectora

[rectoria@fadp.edu.co](mailto:rectoria@fadp.edu.co)

### Orfa Garzón Rayo

Vicerrectora Académica

[vacademico@fadp.edu.co](mailto:vacademico@fadp.edu.co)

### Agustín Díaz Henao

Vicerrector Administrativo

[vadministrativo@fadp.edu.co](mailto:vadministrativo@fadp.edu.co)

### Victoria Eugenia Rivas Ramírez

Jefe de la Unidad de Investigación

[Investigacion@fadp.edu.co](mailto:Investigacion@fadp.edu.co)

### Carlos Andrés Arana Castañeda

Comité de Publicaciones

[produccion.investigativa1@fadp.edu.co](mailto:produccion.investigativa1@fadp.edu.co)

### Jesús David Pino Montoya

Diagramación

[diseño.investigacion@fadp.edu.co](mailto:diseño.investigacion@fadp.edu.co)

### Santiago Castro

Brayan Rodríguez

David Arbeláez

Miguel Collazos

Camila Yepes Cortes

Imagen portada

© Derechos reservados de autor.

El material publicado puede ser reproducido o traducido sin autorización, siempre y cuando se cite el título, el autor y la fuente.

Síguenos en:



@FadpCali



/FadpCali



/FadpCali1



@FadpCali

Fundación Academia de Dibujo Profesional  
Calle 27 Norte # 6BN - 50  
PBX: 4862907 Ext. 117  
[www.fadp.edu.co](http://www.fadp.edu.co)

## Nota editorial

Los horizontes formativos en los cuales se inscribe la educación técnico profesional implican, entre otros, constante generación de productos, procesos y servicios técnicos que conforman o hacen parte de sistemas de solución para una o varias necesidades identificadas en contextos heterogéneos. De la misma manera, el diseño y la comunicación, específicamente sus prácticas productivas, se caracterizan por apuntar permanentemente a desarrollar objetos o procesos que se caracterizan por ser funcionales.

Dicho desarrollo de sistemas de solución y funcionalidad, reclaman ejercicios investigativos coherentes con las necesidades del contexto. Esto último, además de menester de todo proyecto investigativo y de producción implica, en contextos formativos, resultados de aprendizaje a partir de los cuales los y las estudiantes den cuenta de que son conscientes del lugar que ocupan en el contexto que habitan. Dicho de otra manera, la producción técnico profesional vinculada a la formación en diseño y comunicación que caracteriza a la Fundación Academia de Dibujo Profesional (FADP) propende porque los y las estudiantes adquieran resultados de aprendizaje pertinentes con las exigencias sociales, productivas, creativas, innovadoras y culturales de los contextos regional, nacional e internacional en los cuales tienen la posibilidad influir.

En este sentido, los proyectos publicados en el presente volumen (23) de la revista Diagonal, que se manifiesta como escenario y producto de divulgación de proyectos de diseño y comunicación derivados del proyecto integrador que los diferentes programas de la FADP desarrollaron durante el periodo 2022B, dan cuenta de cómo las estrategias formativas y resultados de aprendizaje generados en dicho periodo le otorgaron a los y las estudiantes herramientas y habilidades por medio de las cuales identificaron de manera pertinente las necesidades de un área de oportunidad, que posteriormente intervinieron a partir de productos análogos o digitales, y procesos o ideas que además de contener un alto nivel estético, agregaron valor a dinámicas productivas y culturales de Cali y el Valle del Cauca.

Así, veremos a continuación proyectos de diseño y comunicación que destacan, en un escenario técnico profesional, por la persuasión que se deriva de su materialización como objeto, y sobre todo, por las lecturas juiciosas de comunidades y lugares que, en esta ocasión, se realizaron bajo la lupa de la publicidad transmedia, la conservación y proyección del patrimonio histórico, la relación entre el diseño industrial y la medicina complementaria, la economía circular y el cuidado medioambiental, la interculturalidad, la educación sexual, el patrimonio inmaterial y los procesos educativos; ejes temáticos que dieron lugar a marcos productivos que exigieron un amplio (re)conocimiento de las realidades y complejidades que permanentemente emergen en el territorio local y regional.

### Carlos Andrés Arana Castañeda

Magister en Estudios Sociales y Políticos (Modalidad Investigación)

Líder Apropriación Social del Conocimiento

Comité de Publicaciones.

## 03

### Nota editorial

Carlos Andrés Arana Castañeda.

## 08

### Programa Técnico Profesional en Producción en Publicidad

Publicidad transmedia en la construcción de narrativas de ciudad en Santiago de Cali / **Carlos Andrés Arana Castañeda**

- Campaña publicitaria de concientización sobre la discriminación en Cali hacia las mujeres negras por su cabello afro/.....Pág. 12
- Estrategia publicitaria que muestre una mejor integridad hacia las mujeres abusadas que hacen uso del servicio de movilidad /.....Pág. 14
- Estrategia publicitaria transmedia para sensibilizar y visibilizar acerca de los efectos de la depresión en la población juvenil/.....Pág. 16
- Enredémonos por Cali. Caleños enredados por la niñez/.....Pág. 18
- Cali por todo lo alto/.....Pág.20
- Estrategia transmedia enfocada en la visibilización de la narrativa eco de la ciudad de Cali/.....Pág. 22
- Cali: entrelíneas y voces/.....Pág. 24

## 26

### Programa Técnico Profesional en Dibujo Arquitectónico y Decoración

Laboratorio proyectual del patrimonio arquitectónico, caso: barrio San Antonio, Santiago de Cali / **Zandra Benavides Orozco**

- Caracterización de la fachada patrimonial: barrio San Antonio de Santiago de Cali/.....Pág. 29
- Adecuación y unión entre el comercio informal y el patrimonio del parque San Antonio/.....Pág. 30
- La fachada patrimonial – Estilos y ornamento, barrio San Antonio de Cali. “Retomemos nuestra historia patrimonial por medio de las fachadas”.....Pág. 31
- Digitalización del barrio San Antonio/.....Pág. 32
- Representación digital del patrimonio arquitectónico barrio San Antonio Cali, Valle/.....Pág. 33

## 36

### Programa Técnico Profesional en Producción en Diseño Industrial

Productos industriales para medicina complementaria

**Raquel Moy Arcila**

- Edén: jardinería medicinal modular para zonas urbanas/.....Pág. 37
- Propuesta técnica de diseño industrial para la siembra de plantas medicinales en contextos domésticos del entorno/.....Pág. 39
- Propuesta técnica de diseño de jardín vertical para plantas medicinales en espacios reducidos/.....Pág. 40
- MIVO - tutorado modular para plantas/.....Pág. 41
- Diseño de un sistema objetual orientado para el cultivo de plantas medicinales en el interior del hogar/.....Pág. 42
- Propuesta técnica de diseño para la producción y comercialización de macetas modulares con autorriego/.....Pág. 43

## 46

### Programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores

Responsabilidad ambiental empresarial. Economía circular y medio ambiente en sintonía con el adulto mayor.

**Victoria Eugenia Rivas**

- ECO-FRAME. Marco ecológico/.....Pág. 48
- Propuesta del prototipo table container/.....Pág. 50
- Intervención y adecuación taller de muebles/.....Pág. 52
- Intervención sala de juegos – Geriátrico San Miguel/.....Pág. 54
- Propuesta paisajística y estructural para el parque Pampalinda, dirigido al adulto mayor del sector – revitalizando el alma/.....Pág. 56
- Modelo de negocio: Aplicación para celular “Nona sister” /.....Pág. 58

## 62

### Programa Técnico Profesional en Diseño Gráfico

Diseño gráfico e interculturalidad / **María Fernanda Ramírez**

- Propuesta gráfica modular para la comunidad de los artesanos de San Antonio, ubicada en Santiago de Cali/.....Pág. 63
- Proyecto de comunicación para informar a mujeres amantes de la salsa, que, por falta de acceso a medios de comunicación, ignoran convocatorias hechas por las melómanas/.....Pág. 65
- Idea de negocio para la visibilidad y promoción de eventos orientados a la diversidad cultural de la Ciudad de Cali/.....Pág. 67
- Propuesta de identidad corporativa para comunidades indígenas y afrocolombianas del Valle del Cauca/.....Pág. 69
- Historias por conocer/.....Pág. 71
- Propuesta creativa para emprendimiento promotor de la cultura enfocado a comunidades indígenas productoras decáñamo/.....Pág. 73

## 78

### Programa Técnico Profesional en Producción en Audio y Video

Hablemos de sexo y algo más / **Adriana Villafañe Solarte**

- Apoyo a la sexualidad/.....Pág. 78
- Sexualidad y género en Cali/.....Pág. 80
- Conversación sobre género y sexualidades diversas con Fridairis; organización para la marcha LGTBQ+ de la ciudad de Cali mediante un videopodcast /.....Pág. 82
- Género y nuevas sexualidades/.....Pág. 84
- Coito, sexualidad y pornografía/.....Pág. 86
- Margarita/.....Pág. 88

## 95

### Programa Técnico Profesional en Diseño de Modas

SALVAGUARDIA: fomento, difusión y transmisión de las prácticas y conocimientos de las colectividades colombianas a través de productos indumentarios del Sistema Moda / **Raúl Quinayás**

- WAYUÚ: De la comunidad ancestral al tapiz contemporáneo/.....Pág. 94
- Tejiendo nuevas historias, destejiendo pasados/.....Pág. 96
- Manifestación de la identidad y patrimonio cultural de la salvaguardia de las tradiciones de los silleteros de la comunidad de Santa Elena"/.....Pág. 98
- Reinventando los básicos: Diseños innovadores de prendas básicas superiores/.....Pág. 100
- Cuenta regresiva de la cultura inmaterial salsera/.....Pág. 102
- El denim como textil responsable en la industria de la moda/.....Pág. 104

## 110

### Programa Técnico Profesional en Producción Multimedial

La gamificación: Técnicas de videojuegos en los procesos de aprendizaje / **Yair Vega Lopez**

- BonieHup: Gamificación para la psicopatología/.....Pág. 108
- La gamificación como actividad extracurricular para el aprendizaje del idioma inglés en padres e hijos/.....Pág. 110
- Creación de un videojuego para la prevención y concientización del abuso de sustancias psicoactivas/.....Pág. 112
- Kotoba no matsuri: Juego de aprendizaje del idioma japonés/.....Pág. 113
- Generar conciencia acerca del abuso de estupefacientes y normalizar la rehabilitación en Colombia a través de un videojuego/.....Pág. 114

08

Programa Técnico Profesional  
en Producción en

**PUBLICIDAD**



PRODUCCIÓN  
EN **PUBLICIDAD**

CÓD. SNIES: 103380. Resolución MEN. 9111 de junio 11 de 2014.  
Registro calificado.

## Publicidad transmedia en la construcción de narrativas de ciudad en Santiago de Cali

Transmedia advertising in the construction of city narratives in Santiago de Cali

*Carlos Andrés Arana Castañeda<sup>1</sup>*

Con el objetivo de fortalecer los procesos de construcción de narrativas de ciudad por medio de estrategias de publicidad transmedia en Santiago de Cali, estudiantes y docentes del Programa Técnico Profesional en Producción en Publicidad de la Fundación Academia de Dibujo Profesional, a partir de los procesos que conforman el proyecto integrador, desplegaron técnicas y estrategias de producción que permitieran reconocer las realidades sociales, culturales y productivas de la ciudad de Cali. Y es que el contexto de producción de estrategias publicitarias en una ciudad como Cali, implica la heterogeneidad de realidades que en esta se despliegan, pues se trata de una ciudad que además de ser la capital del departamento del Valle del Cauca, es reconocida como la "capital mundial de la salsa", "ciudad deportiva de América", "sucursal del cielo", "ciudad cívica", y otras narrativas que a nivel social materializan realidades diferentes y establecen un sinfín de retos comunicativos.

En este sentido, es imperativo generar e implementar procesos de comunicación que a su vez comprendan la complejidad de las realidades arriba mencionadas, pues como resulta evidente, los medios de comunicación utilizados en estrategias persuasivas deben ser a su vez diversos y caracterizarse por permitir la interacción entre sí y con los usuarios; frente a esto se propendió porque estudiantes y docentes se introdujeran en ecosistemas transmedia, pues como lo describen Caldera y Rodríguez (2021)<sup>2</sup>, en perspectiva de Molas-Castells y Rodríguez-Illera (2017, p.224), "la narrativa transmedia se define por la propia convergencia de los medios, que rompen barreras entre ellos facilitando los procesos de producción y distribución, y la integración de lenguajes y sistemas semióticos distintos", por lo que es posible plantear que frente a las posibilidades halladas en los ecosistemas digitales, la publicidad está encargada de elaborar estrategias que mejoren narrativas con la finalidad de promover experiencias a usuarios y marcas en estas plataformas; frente a esto, plantean los autores, en la actualidad la publicidad debe ser "multidireccional e incluso [...] transmedia [...], pues esta comunicación es un universo de nuevos diálogos inmersivos, que incentivan una participación activa por parte del consumidor para convertirlo en prosumidor (productor-consumidor)."

De esta manera, el Programa Técnico Profesional en Producción en Publicidad estableció los siguientes objetivos específicos del proyecto integrador desarrollado en el periodo 2022:

<sup>1</sup>Docente Líder de Investigación, Fundación Academia de Dibujo Profesional. Magister en Estudios Sociales y Políticos. [produccion.investigativa1@fadp.edu.co](mailto:produccion.investigativa1@fadp.edu.co)

<sup>2</sup>Caldera Chacón, J. H., & Rodríguez Garay, G. O. (2021). La narrativa transmedia en la publicidad: el caso de "LEGO". Ámbitos: Revista internacional de comunicación, 21, 45-59.



Articular procesos de producción publicitaria a las dinámicas de **narrativa transmedia** en la ciudad de Santiago de Cali.

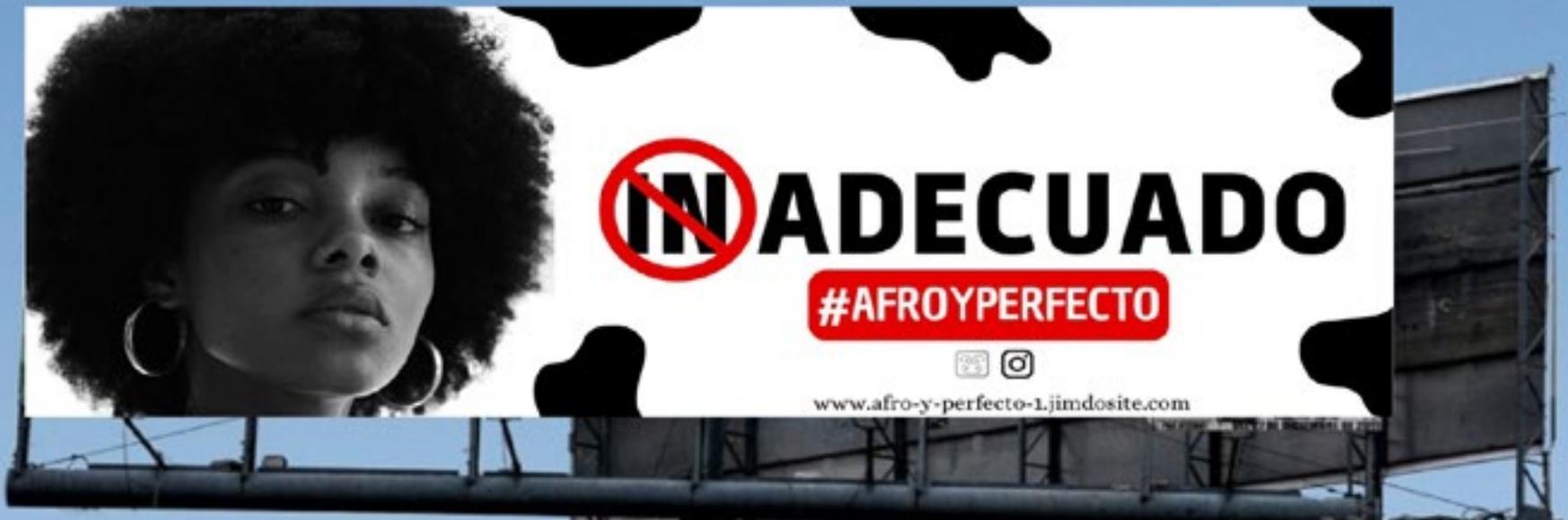


Desarrollar procesos de **comunicación publicitaria** que favorezcan la vinculación de narrativas sociales o populares a las dinámicas de construcción de ciudad en Santiago de Cali.



Generar estrategias de **publicidad transmedia** asociadas a las dinámicas de construcción de narrativas de ciudad en Santiago de Cali.

Estos objetivos permitieron identificar, definir, idear y materializar soluciones a áreas de oportunidad donde la integración entre diferentes lenguajes y medios catalizaron el reconocimiento de otras narrativas y formas de construcción de ciudad que tienen lugar en Santiago de Cali. Así, el desarrollo de contenido y estrategias de producción publicitaria por parte de los estudiantes, es una manera de reconocer que las ciudades también se construyen cuando se da lugar, como veremos, a asuntos que se relacionan con problemas de salud mental, diversidad étnica, usos de la tecnología, responsabilidad social, cuidado medioambiental y prácticas como la poesía y escritura, tal cual lo expresan los resúmenes que a continuación se ponen a disposición de los y las lectoras.



## Campaña publicitaria de concientización sobre la discriminación en Cali hacia las mujeres negras por su cabello afro

Advertising campaign to raise awareness about the discrimination in Cali towards black women because of their afro hair

*Carlos Alberto Bolaños Álvarez; María De Los Ángeles Baldrich Silva; Isabella Calderón Suarez; Marian Estrada Martínez. Tutor: Carlos Andrés Arana Castañeda.*

### Resumen

Cali es música, cultura, deporte y pacífico, pero la discriminación al cabello afro sigue siendo una forma en que las mujeres negras sufren prejuicios. Por eso, llega Leche Pal Pelo, marca caleña que busca cuidar y proteger el cabello con ingredientes naturales. Con la transmedia de base, y los medios de publicidad, buscamos visibilizar, concientizar y educar desde temprana edad a personas de la ciudad y la región acerca del cuidado y protección natural del cabello afro. Mostrando cómo estos productos ayudan al cuidado del cabello y a la conservación de la identidad y belleza real de las mujeres negras de la ciudad. Siguiendo el objetivo de la marca, creamos la campaña "Afro, perfecto e in/adechado", con el objetivo de persuadir y generar intriga al público para que descubra el producto. Siguiendo esta misma línea nos apoyamos en plataformas como Instagram, para la publicación de entrevistas callejeras, testimonios, tips para el cuidado del cabello afro y contenido de concientización acerca de la discriminación que reciben las mujeres negras por su cabello. Por último, la propuesta audiovisual nos transporta directamente a las narrativas de ciudad, resaltando la belleza de nuestra gente y convirtiéndola en nuestra oportunidad de diseño. En conclusión, con esta campaña generaremos reconocimiento de marca y concientización, fomentando el respeto hacia todas las mujeres afro.}

**Palabras claves:** Discriminación, afro, mujeres, cabello, Santiago de Cali.

### Abstract

Cali is music, culture, sports and pacific, but discrimination against afro hair is still a way in which black women suffer prejudice. That is why Leche Pal Pelo, a Cali brand that seeks to care for and protect hair with natural ingredients, has arrived. With the base transmedia, and advertising media: billboard, social network and audiovisual production, we seek to make visible, raise awareness and educate from an early age people in the city and the region about the care and natural protection of afro hair and especially normalizing; showing how these products help hair care and the preservation of identity and real beauty of black women in the city. Following the objective of the brand "Leche Pal Pelo", the campaign named "Afro, perfect and in/adequate", Through our hashtag #AFROYPERFECTO and the billboard, which aims to persuade and generate intrigue to the public for him or herself to discover the product. The social network Instagram, which aims to provide information through street interviews, real testimonials, tips for the protection and care of Afro hair and awareness-raising content about discrimination against black women because of their hair. Finally, the audiovisual proposal that transports us directly to the city narratives, highlighting the beauty of our people and the benefits of the brand would be our design opportunity. In conclusion, with this campaign we will generate brand recognition and awareness, promoting respect for all afro women.

**Keywords:** Discrimination, afro, women, hair, Cali.

## Estrategia publicitaria que muestre una mejor integridad hacia las mujeres abusadas que hacen uso del servicio de movilidad

Advertising strategy that shows better integrity towards abused women who use the mobility service

*Maria Paula Sterling Alvarez; Angie Carolina Mazo Pérez.*

*Tutor: Carlos Andrés Arana Castañeda*

### Resumen

Una de las problemáticas que más afecta a la ciudad de Santiago de Cali es la movilidad. Con base a esto entidades como WayCali han sido creadas con el objetivo de transportar al ciudadano de forma rápida, cómoda y económica. Concluimos que pese a ser una entidad ilegal esta no cuenta con buen servicio de seguridad y al ver la cantidad de casos de abuso que han sucedido con las ciudadanas caleñas, damos como propuesta nuestra pieza publicitaria para demostrar la importancia de estos temas, la cual muchas veces son evadidos hasta por la misma sociedad. Teniendo en cuenta el gran impacto que se da con este tema en la población femenina la hemos nombrado "Inculquemos Respeto & No Acoso" esta consiste en contar una historia o narrativa de ciudad fomentando el respeto a cada Usuario participante. Nos apoyamos de medios transmedia como primeramente las redes sociales, este es un medio en el cual logramos tener mejor interacción con las mujeres y también proyectar líneas temáticas #NoTienesDerecho #Unidas y #EstamosConUstedes. Tuvimos presente medios que generan conciencia como lo son el uso del blog y el podcast. Concluimos que con nuestra estrategia se pueda seguir teniendo presente la integridad hacia las mujeres para una Cali mejor.

**Palabras claves:** Integridad, mujeres, movilidad, abuso.

### Abstract

One of the problems that most affects the city of Santiago de Cali is mobility. Based on this, entities such as WayCali have been created with the objective of transporting the citizen in a fast, comfortable and economical way. We concluded that despite being an illegal entity this does not have good security service and seeing the number of cases of abuse that have happened with Cali citizens, we propose our advertising piece to demonstrate the importance of these issues, which are often avoided even by society itself. Taking into account the great impact that this issue has on the female population, we have named it "Inculquemos Respeto & No Acoso" (Let's Instill Respect & No Harassment), which consists of telling a story or narrative of the city encouraging respect for each participating user. We rely on transmedia media such as primarily social networks, this is a medium in which we managed to have better interaction with women and also project thematic lines #NoTienesDerecho #Unidas and #EstamosConUstedes. We had in mind media that generate awareness such as the use of the blog and the podcast. We concluded that with our strategy we can continue to keep in mind the integrity towards women for a better Cali.

**Keywords:** Integrity, Womens, Movility, Abuse



**VIAJEMOS SEGURAS  
POR NUESTRA CIUDAD**

**IRYNA**  
Integridad de las mujeres abusadas en waycali

**INCULQUEMOS  
RESPECTO & NO ABUSO**



ESCANEA EL CÓDIGO  
NOS PUEDES ENCONTRAR COMO  
@primeroirina



## Estrategia publicitaria transmedia para sensibilizar y visibilizar acerca de los efectos de la depresión en la población juvenil

Transmedia advertising strategy to raise awareness and make visible the effects of depression.

*Karol Dayan Quevedo; Guillermo Vargas Méndez; Daniela Sánchez Escobar.*  
*Tutor: Carlos Andrés Arana Castañeda.*

### Resumen

La ciudad de Santiago de Cali, no es ajena a la tendencia mundial del crecimiento de la depresión, sobre todo después de la pandemia por COVID-19; según la OMS el 75% de las personas en países pobres o de ingresos medios no han recibido ningún tipo de tratamiento. En Cali, las cifras demuestran que el 57,5% de la población ha sido diagnosticada y recibe tratamiento, una cifra muy por encima de la media internacional, sin embargo, no es razón para bajar la guardia. Es por eso que proponemos una campaña de sensibilización y visibilización, enfocándonos en jóvenes entre 14-28 años, se realizó una serie de piezas gráficas informativas como posts de Instagram, material audiovisual para Tiktok y afiche acerca de los síntomas, efectos y herramientas de ayuda que permitan desestigmatizar e informar acerca de la depresión a la población en riesgo y su entorno. De acuerdo con las competencias adquiridas presentamos la campaña "Hablar te salva" a través de la cual aprovechamos los medios sociales y su alcance para llegar con un lenguaje claro y actual a los jóvenes subdiagnosticados con depresión; en unión con la línea de ayuda para problemas de salud mental, la línea 106 de la secretaria de salud de Cali, que sirve como soporte para las personas que enfrentan depresión y mejorar así su calidad de vida y disminuir los riesgos de suicidio.

**Palabras claves:** Depresión, jóvenes, salud, redes sociales.

### Abstract

The city of Santiago de Cali is no stranger to the global trend of depression growth, especially after the Covid-19 pandemic. According to the WHO, 75% of people in poor or middle-income countries have not received any type of treatment. The figures in Cali show that 57.5% of the population has been diagnosed and receives treatment. Although this figure is well above the international average, this is not a reason to lower our guard. That is why we propose an awareness and visibility campaign focused on a group of people between 14-28 years of age. We have created a series of informative designs such as social media posts, audio visual media, and posters about the symptoms and effects of depression, along with helpful tools, to be used mainly in social networks with the purpose of de-stigmatizing and educating the population at risk, as well as their environment, about depression. In accordance with the skills acquired, we present the "Talking Saves You" campaign through which we take advantage of social media and its reach to educate young people underdiagnosed with depression using clear and up-to-date language. This work is presented in conjunction with the help line for mental health problems, line 106 of the health secretary of Cali which offers support to people facing depression, improving their quality of life and reducing the risk of suicide.

**Keywords:** Depression, youth, health, social networks.

## Enredémonos por Cali. Caleños enredados por la niñez

Let's get for Cali- Caleños entangled by childhood

*Kelly Lopez Morales; Lizeth Fragua; Valentina Vasquez.  
Tutora: Adriana Villafañe.*

### Resumen

Cali es una ciudad con una población que se caracteriza por su alegría y amabilidad, es por ello que se puede evidenciar su empatía frente al otro y las fundaciones tienen un rol determinante, ya que fomentan solidaridad hacia la población vulnerable, es por ello que Enredémonos por Colombia cumple con estas expectativas de voluntariado e iniciativa por mejorar el estilo de vida de los infantes menos favorecidos ya que por medio de proyectos y actividades apuesta por mejorar la calidad de vida y bienestar social de la población anteriormente mencionada. Es por ello que pretendemos establecer y fortalecer procesos de comunicación e identidad de marca, por medio de narrativas de ciudad utilizando las estrategias de publicidad transmedia en la Ciudad de Cali, elaborando la identidad visual y de comunicación de dicha fundación, es decir, se propondrá la elaboración del logo, tono de comunicación y paleta de colores, así como la creación de su perfil oficial en la red social de Instagram, donde se elaborará una campaña de posicionamiento que dé a conocer a la fundación e impulsar la participación de voluntariado por parte de la comunidad caleña.

**Palabras claves:** Fundación, narrativas de ciudad, posicionamiento.

### Abstract

Cali is a city with a population that is characterized by its joy and kindness, which is why its empathy towards the other can be evidenced and foundations have a determining role, since they promote solidarity towards the vulnerable population, which is why Enredémonos por Colombia meets these expectations of volunteering and initiative to improve the lifestyle of less favored infants since through projects and activities it is committed to improving the quality of life and social welfare of the aforementioned population. That is why we intend to establish and strengthen communication processes and brand identity, through city narratives using transmedia advertising strategies in the City of Cali, developing the visual and communication identity of said foundation, that is, it will be proposed the development of the logo, communication tone and color palette, as well as the creation of its official profile on the Instagram social network, where a positioning campaign will be developed to make the foundation known and promote the participation of volunteers by of the Cali community.

**Keywords:** Foundation, city narratives, positioning.



Cali por todo lo **Alto** Es una apuesta publicitaria que busca apropiarse de caleños y

Visitantes, de quienes han dado vida a la ciudad y de aquellas actividades hacen única a nuestra sucursal del cielo.

Para ello, hemos decidido acoger uno de los iconos de nuestra ciudad, su estructura más alta. Con 211 m de altura, 45 pisos y con una fachada acristalada, la Torre de Cali propicia una gran oportunidad expresiva y a largo plazo una gran oportunidad publicitaria.



Decir que Cali es una ciudad artística no es ninguna exageración. En esta ciudad se le abrieron los puertos a las bellas artes cuando se creó el primer museo de Arte Moderno del país.



Cali ha sido históricamente considerada como una potencia deportiva, cuna de grandes campeones de nuestro país.



La ciudad de Santiago de Cali tiene el privilegio de contar con una exquisita y variada oferta gastronómica de platos típicos y autóctonos de la región, así como de cocina internacional, que deleitan los paladares de nacionales y extranjeros que visitan nuestra ciudad.

Personajes que han puesto a

Cali por todo lo **Alto**



La destacada chef colombiana que por medio de sus platos tradicionales del pacífico ha cautivado a miles de clientes y ha logrado que Cali sea reconocida como capital gastronómica.



Fue un escritor colombiano. Lideró diferentes movimientos culturales en la ciudad vallecaucana como el grupo literario Los Dialogantes.



Clavadista colombiano. Primer campeón mundial de salto de gran altura, ha ganado varios títulos de clavados y posee dos récords Guinness.

## Cali por todo lo alto

Cali all the way up

*Andrés Felipe Álvarez Suarez; Carlos Alberto Ramírez Ruiz; Danny Yuseth Orobio Enriquez; María Paula Ortiz Restrepo; Keisy Vargas Díaz. Tutor: Mauricio Moreno.*

### Resumen

Cali ha sido enriquecida con una ubicación geográfica muy inusual y en específico una población muy característica que, si uno analiza, en su máxima expresión nuestra ciudad es sinónimo de variedad y diversidad, y eso es algo que todos los caleños vivimos y tenemos presente en nuestro día a día. Así las cosas, es pertinente que diversifiquemos esa percepción global que existe de que los caleños nos reducimos a Salsa y Diversión; elementos que sí son insignia de nuestra cultura, pero hay mucho más que eso. Este proyecto busca realizar lo anterior bajo la realización de diferentes piezas gráficas y audiovisuales que ayuden a establecer cómo la historia ha favorecido a la capital Vallecaucana, contando también con el desarrollo de una propuesta transmedia que cumple con los requisitos pertinentes para generarnos confianza, material de trabajo y una capacidad de forma significativa lo que narrativa de ciudad se refiere. Después de haber encontrado todos esos elementos que han impactado socialmente a Cali como capital de la diversidad cultural, concluimos con que la propuesta creativa cumple con los requerimientos de la ciudad, dejándole a estos elementos de impacto visual interesantes que pueden evolucionar y, por último, pero no menos importante, espacios de aprendizaje cultural muy ricos en variedad.

**Palabras claves:** Por todo lo alto, reconocimiento, ciudad gastronómica, deportiva y artística.

### Abstract

Cali has been enriched with a very unusual geographical location and specifically a very characteristic population that if one analyzes, at its best our city is synonymous with variety and diversity, and that is something that all of Caleños live and keep in mind in our day to day. Thus, it is pertinent that we diversify that global perception that exists that we Caleños reduce ourselves to Salsa and Fun; elements that are an insignia of our culture but there is much more than that. This project seeks to carry out the above under the realization of different graphic and audiovisual pieces that help establish how history has favored the capital of Vallecaucana, also counting on the development of a Transmedia proposal that meets the relevant requirements to generate confidence, work material and a capacity in a meaningful way what City Narrative refers to. After having found all those elements that have socially impacted Cali as the capital of cultural diversity, we conclude that the creative proposal meets the requirements of the city, leaving these elements of visual impact interesting that can evolve and last but not least, cultural learning spaces very rich in variety.

**Keywords:** All the way up, recognition, Cali gastronomic, sports and artistic city.

## Estrategia transmedia enfocada en la visibilización de la narrativa eco de la ciudad de Cali

Transmedia strategy focused on the visibility of the echo narrative of the city of Cali

*Daniel Bueno Arias; Laura Vanessa Caviedes; María del mar Chates.  
Tutor Mauricio Moreno.*

### Resumen

La ciudad de Cali es un territorio que cuenta con diversidad ecológica, ya que cuenta con amplios recursos naturales. A lo largo de los años en la historia de la ciudad se ha trabajado con el fin de conservar recursos hídricos como de flora y fauna, logrando grandes avances en su planificación urbana y ambiental con objetivo de avanzar hacia una ciudad más sostenible. Sin embargo, hay varios escenarios caleños que tienen mayor protagonismo gracias a su difusión, nivel de recordación e hito cultural. Es por eso que el Movimiento Huellas Verdes a través de varios ejercicios de investigación, análisis y creación, ha rescatado una identidad de la ciudad que merece tener protagonismo. Huellas Verdes desarrollo una propuesta de estrategia transmedia con la que busca crear una nueva narrativa de ciudad, a partir de la aplicación de estrategia de city marketing en la que se crea una identidad visual de la ciudad eco-sostenible acompañándola de distintas plataformas digitales como espacios físicos convencionales con los que la ciudadanía se sienta identificado y apoye este movimiento

**Palabras claves:** Ecológico, Sostenible, Narrativa, City marketing, Transmedia y Visibilización.

### Abstract

The city of Cali is a territory that has ecological diversity, since it has extensive natural resources. Throughout the years in the history of the city, work has been done in order to conserve water resources as well as flora and fauna, achieving great advances in its urban and environmental planning with the aim of advancing towards a more sustainable city. However, there are several venues in Cali that have greater prominence thanks to their diffusion, level of remembrance, and cultural landmark. That is why the Green Footprints Movement, through various research, analysis and creation exercises, has rescued an identity of the city that deserves to have a leading role. Huellas Verdes developed a transmedia strategy proposal with which it seeks to create a new city narrative, based on the application of a city marketing strategy in which a visual identity of the eco-sustainable city is created, accompanying it with different digital platforms such as spaces conventional physicists with whom the public feels identified and supports this movement.

**Keywords:** Ecological, sustainable, narrative, city marketing, transmedia and visibility.





## Cali: entrelineas y voces

Cali: between the lines and voices

*Ruben Saavedra Buitrago. Tutor: Mauricio Moreno Rodríguez*

### Resumen

Santiago de Cali, capital del Valle del Cauca tradicionalmente conocido como la capital de la salsa y el Caliwood, es una ciudad que se sigue desarrollando en todos los campos y que se sigue expresando desde diferentes formatos o narrativas. El presente trabajo busca reconocer desde un pequeño trabajo investigativo que Cali, no es solo la capital de la salsa y meca del cine, sino que además hoy esta permeada por otras expresiones que la identifican, es además una ciudad que se expresa reclamando espacios para ello. Hoy podemos ver que Cali es una colcha de retazos de múltiples expresiones en donde se abren nuevas expresiones que siguen ganando reconocimiento y que le muestran al mundo lo diversa que es nuestra ciudad. Ante esta nueva realidad se hace necesario generar mecanismos de comunicación que permitan difundir y promocionar estas nuevas expresiones y así permitir de convivan.

### Abstract

Santiago de Cali, capital of Valle del Cauca traditionally known as the capital of salsa and Caliwood, is a city that continues to develop in all fields and continues to express itself from different formats or narratives. The present work seeks to recognize from a small investigative work that Cali is not only the capital of salsa and a mecca of cinema, but also today it is permeated by other expressions that identify it, it is also a city that expresses itself by claiming spaces for it. Today we can see that Cali is a patchwork quilt of multiple expressions where new expressions are opened that continue to gain recognition and show the world how diverse our city is. Faced with this new reality, it is necessary to generate communication mechanisms that allow the dissemination and promotion of these new expressions and thus allow them to coexist. Faced with this new reality, it is necessary to generate communication mechanisms that allow the dissemination and promotion of these new expressions and thus allow them to coexist.

26

Programa Técnico Profesional  
en Producción en

**DIBUJO ARQUITECTÓNICO  
Y DECORACIÓN**



DIBUJO  
**ARQUITECTÓNICO  
Y DECORACIÓN**

CÓD. SNIES: 52093. Registro calificado. Resolución MEN. 18064 de septiembre 28 de 2020.  
Acreditación de Alta Calidad. Resolución MEN. 18064 de septiembre 28 de 2020.

## Laboratorio proyectual del patrimonio arquitectónico, caso: barrio San Antonio, Santiago de Cali.

Architectural heritage project laboratory, case: San Antonio neighborhood, Santiago de Cali.

*Zandra Benavides Orozco*<sup>2</sup>

### Resumen

El proyecto integrador del programa Técnico Profesional en Dibujo Arquitectónico y Decoración parte de la problemática identificada en el barrio San Antonio de la ciudad de Santiago de Cali, considerado como punto de encuentro entre lo histórico/cultural, residencial y comercial. El barrio San Antonio objeto de este estudio, fue declarado desde 1985 patrimonio cultural y arquitectónico, y el Plan de Ordenamiento Territorial de Cali adoptado por el Acuerdo 069 del 2000 lo declaró como un hito urbano, área de interés patrimonial y de preservación urbanística; desde finales del siglo anterior, la colina de San Antonio y su Capilla habían recibido el honor de ser un monumento nacional, hito histórico, documental y arquitectónico y es considerado uno de los sitios turísticos más importantes de la ciudad.

El sector ha tenido aceleradamente cambios en su morfología urbana-arquitectónica debido al incremento del uso comercial, de servicios, contaminación ambiental, entre otros, siendo la actividad comercial una amenaza de conservación del barrio como patrimonio. Es así como divulgar el valor histórico y patrimonial de los Bienes Inmuebles de Interés Cultural, a partir de la construcción bidimensional y tridimensional de los Conjuntos arquitectónicos del barrio San Antonio de la ciudad de Cali busca centrar la mirada del ciudadano común y de los órganos de gestión sobre el patrimonio arquitectónico. El patrimonio arquitectónico no solo implica su restauración o rehabilitación sino también su documentación y difusión que permita construir una memoria que lleva al conocimiento de la obra de estudio con el fin de poner en evidencia sus valores estéticos, dimensionales, formales, técnicos y estructurales.

Las Ciudades con patrimonios edificados y a su vez creativas contribuyen con varios de los objetivos de desarrollo sostenible (UNESCO, 2017), entre los cuales el número 11 pretende: "lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles." El patrimonio edificado "jerarquiza el espacio público que enmarca, y con ello contribuye enormemente a la ansiada sustentabilidad de nuestras ciudades".

<sup>3</sup> Líder Investigación Programa Técnico Profesional en Dibujo Arquitectónico y Decoración.  
Magister en Desarrollo Sostenible y Medio Ambiente. [proyectoarquitectonico@fadp.edu.co](mailto:proyectoarquitectonico@fadp.edu.co)

OBJETIVOS GENERALES	
1	El proyecto tiene como propósito contribuir a la formación del Técnico Profesional Dibujo Arquitectónico y Decoración a partir de prácticas proyectuales sensibles a las preexistencias, promoviendo el sentido del estudio histórico.
2	Presentar abordajes teóricos, metodológicos y técnicas de representación (análogas y digitales) e interpretación de la producción arquitectónica de valor patrimonial de la Ciudad de Cali, del barrio San Antonio, en diferentes posibles escenarios como muestras o producción de artículos, posters, videos etc.
3	Recopilar información que permita recuperar la memoria histórica arraigada en los conjuntos arquitectónicos.
4	Representar gráficamente en dos y tres dimensiones el estado formal actual de los Bienes Inmuebles de interés cultural.

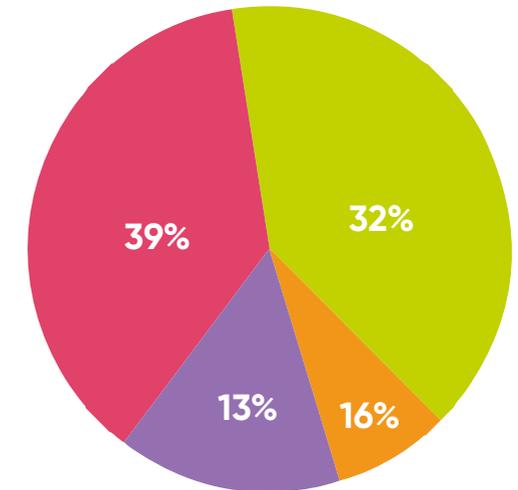
METODOLOGÍA		
<b>FASE 1</b>	Acción de delimitar el contexto de trabajo en relación a lo conocido, lo desconocido y por conocer.	-Presentación del proyecto -Síntesis investigativa -Análisis del tema -Análisis del sector -Registro fotográfico.
<b>FASE 2</b>	Comprensión y delimitación del desafío / problema a resolver a través de la comprensión del contexto y de los individuos implicados en el mismo:	-Oportunidades de Intervención -Resumen del proyecto
<b>FASE 3</b>	Materializar las ideas a través de un modelo. Es una forma de definir y de transmitir la idea rápidamente; de crear un nexo de comunicación y discusión por medio de la bocetación y el proto-	-Ideación y evaluación de las ideas (bocetación) -Prototipado Evaluación de prototipos
<b>FASE 4</b>	Desarrollo y puesta en marcha de una lista de requerimientos para la entrega y presentación de resultados finales:	-Resultados -Lista de requerimientos -Presentación Final.

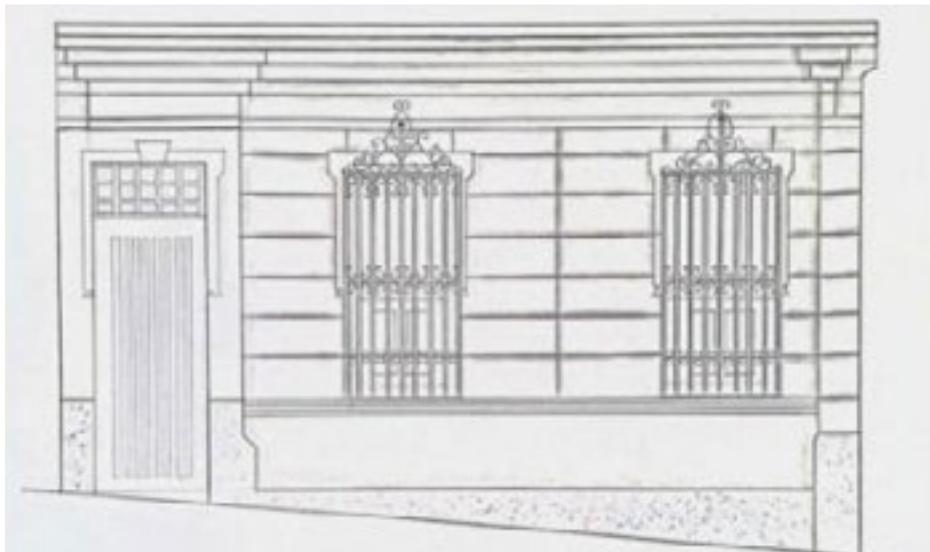
Para el periodo 2022B bajo el tema general se plantearon temáticas específicas para cada semestre según los ejes de fundamentación y aplicación, como lo describe la siguiente imagen:

<b>1ER SEM</b> Fundamentación 1 Caracterización de la fachada patrimonial.	<b>2DO SEM</b> Fundamentación 2 La fachada patrimonial.	<b>3ER SEM</b> Ideas de soluciones productivas Economía circular y medio ambiente
<b>4TO SEM</b> Proyección social Diseño para la reorganización del comercial informal aledaño.	<b>5TO SEM</b> Articulación con el medio productivo Representación digital del patrimonio	<b>6TO SEM</b> Articulación con el medio productivo Representación digital del patrimonio

De esta manera, noventa y ocho (98) estudiantes estuvieron vinculados con un total de treinta y un (31) proyectos, resultado de las 4 fases propuestas al inicio y que dieron como resultado documentos de investigación, planimetrías de levantamiento, maquetas del sector del Barrio San Antonio, documento resumen, videos de la zona y por último la generación de un evento que permitió mostrar los resultados a la comunidad académica. A continuación, se muestran los resultados que materializa el proyecto planeado a un año, que a su vez pretende a partir de la representación Arquitectónica del sector específicamente en su contexto externo, divulgar el patrimonio construido de la ciudad de Cali y construir memoria.

De esta manera, se comparten algunas experiencias logradas por estudiantes y tutores del programa:





## Caracterización de la fachada patrimonial: barrio San Antonio de Santiago de Cali

*Juan Felipe Amaya Meneses; Valentina Puente Marulanda; Hilary Michel Serrano Miranda; Ana María Toro Muñoz. Tutora: Mónica A. Hurtado.*

### Resumen

Con el fin de conocer y apropiarse del patrimonio en la ciudad de Cali, este proyecto realiza un análisis en el sector del barrio San Antonio, dándole mayor importancia a las fachadas más representativas de la zona. Se inició por conocer el comportamiento del barrio, desde los aspectos sociales hasta los legales donde al final de la investigación se entiende que las normas no se cumplen a plenitud, pero sigue siendo un lugar para admirar, cálido para las personas que lo visitan y sobre todo para los que lo habitan; parte de entender el impacto cultural, está la exploración de algunas casas que son muy distintivas y los elementos visuales que las constituyen. Es entonces cuando el proyecto se sumerge en los estilos que hacen que la zona sea tan interesante, esos son principalmente el colonial, el ecléctico y el republicano, gracias a la gran riqueza estilística arquitectónica y cultural, al ahondar en el barrio, sin duda se aborda una experiencia de inspiración para arquitectos y diseñadores. Finalmente se hace una representación análoga 2D con el análisis formal de las fachadas y se realiza una cartilla que permita visualizar el patrimonio analizado.

**Palabras claves:** Patrimonio urbano, cultura, fachadas, San Antonio.



## Adecuación y unión entre el comercio informal y el patrimonio del parque San Antonio

*Angélica María Ordóñez Montaña; María Fernanda Jiménez Brath; David Gómez Quijano; Juan Andrés Ortega Meneses. Tutora: Mónica A. Hurtado.*

### Resumen

El proyecto busca generar una adecuación del espacio conjunto a la capilla del barrio San Antonio actualmente ocupado por vendedores informales y que se ubican en un sendero en dicho sector. Todo con la finalidad de respaldar un trabajo digno, respeto a la estética arquitectónica teniendo en cuenta que el sector es de carácter patrimonial y el llamado a la cultura por medio del incremento del turismo que este lugar maneja, tanto por su ubicación, historia y sobre todo lo que este lugar representa para la ciudad y los caleños. Por medio de la información proporcionada por los docentes, la investigación de cada equipo y las salidas de campo se lograron identificar cada una de las problemáticas que tienen los comerciantes del lugar, las necesidades a satisfacer, una muy común es el tema de la iluminación y un mejor puesto para su exhibición, de esta forma se generaron diferentes posibles soluciones al respecto. La aproximación a la solución fue un mueble y un adecuado espacio de exhibición de sus productos de esta forma también se mejoró la circulación del espacio y la estética. El proyecto se entrega con planos técnicos, maqueta.

**Palabras claves:** Patrimonio, san Antonio, comercio informal



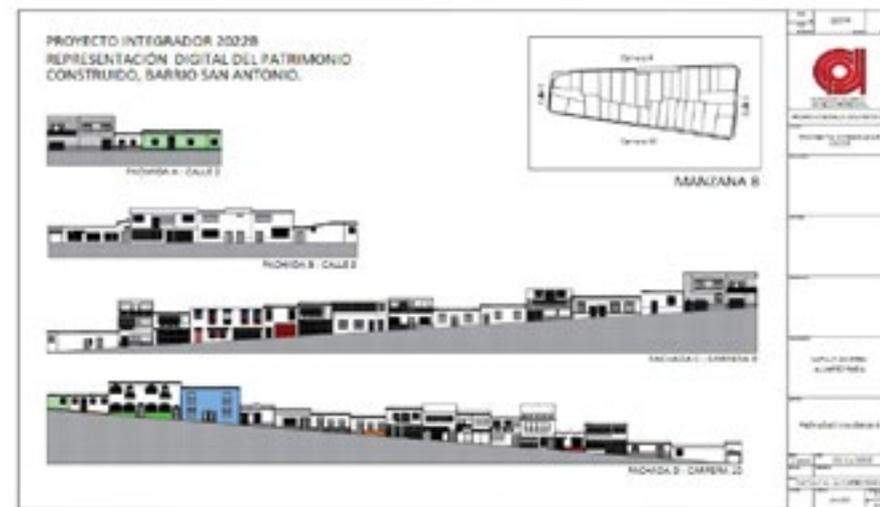
## La fachada patrimonial – estilos y ornamento, barrio San Antonio de Cali. “Retomemos nuestra historia patrimonial por medio de las fachadas”

*Yasmin Daniela Muelas Martínez; Valeria Montero Mosquera; María José Trujillo Valencia. Tutora: Zandra Benavides.*

### Resumen

El patrimonio cultural más próximo y que identifica el barrio San Antonio de la ciudad de Cali, son sus fachadas, las cuales, con sus peculiares estilos, entre colonial, republicano y ecléctico, encantan y generan un barrio de índole turístico y representativo de la ciudad de Cali. Aunque algunas fachadas han sufrido cambios, cómo, por ejemplo, adhesión de rejas fuera de las tradiciones de estilos arquitectónicos, el deterioro de las estructura o pintura y, en algunos casos, cambios en las puertas y ventanas, en su gran mayoría aún conservan esa esencia especial que han inspirado muchos artistas, estudiantes, transeúntes y extranjeros que visitan la zona. En este proyecto se propuso una maqueta de fachada con estilo colonial, integrando las características principales de este estilo de construcción, cómo por ejemplo los zócalos, tejas de barro y puertas de hierro, etc. Por lo que se lleva a la búsqueda de incentivar a los habitantes de la zona, a los transeúntes y al gobierno municipal para la conservación, mantenimiento, fortalecimiento estructural y desarrollo urbano de la zona. También dar parámetros a los propietarios de estos inmuebles en el caso de alguna reforma, conserven las tradiciones de los estilos, o que por lo menos simulen con los materiales de construcción actuales la esencia de la arquitectura colonial y republicana o combinación de ambas para así aportar y salvar ese pedazo de ciudad que nos conecta que nuestro pasado y a la vez inspira nuestros pasos al futuro.

**Palabras claves:** Patrimonio arquitectónico, fachada patrimonial, estilos decorativos.



## Digitalización del barrio San Antonio

*Nataly Andrea Álvarez Rada; Juan David Gaviria Macías; Anyeli Valentina Guerrero Ceballos; Andrea Yubisa Rivera Saya; Kevin Steven Suarez Bravo; Daniela Vargas Correa. Tutora: Zandra Benavides.*

### Resumen

La diversidad del Patrimonio arquitectónico que tiene Colombia permite que se ejecuten ciertas actividades y prácticas debido a diferentes grupos de personas que acuden a estos en todo el territorio nacional. Se toma como referencia sitios patrimoniales descuidados, estos también se ven muy afectados por los usuarios que en lugar de ser conscientes del aporte que son para comunidad los dañan y los contaminan, también se da un giro ya que pasan a ser espacios más comerciales generando la pérdida del patrimonio poco a poco y un completo uso erróneo del espacio patrimonial. Este proyecto utiliza los conocimientos técnicos del Dibujo Arquitectónico y Decoración para la digitalización del barrio San Antonio por medio de la realización de documentación y registro patrimonial. La metodología constará de tres fases: conceptual, observatorio y práctica. Primero se realiza un recorrido en San Antonio, para obtener un reconocimiento de la zona del barrio San Antonio en la ciudad Santiago de Cali. Después, se realizará un análisis y observatorio del registro, de esta manera se tiene un amplio conocimiento de la arquitectura que caracteriza este barrio. Finalmente, se da paso al uso de las tecnologías digitales para representar en 3D las manzanas asignadas, se espera que impacte en la comunidad para que se interesen más por este sitio patrimonial que es tan característico en la ciudad Santiago de Cali, también para que sean más conscientes y se preserve el patrimonio de San Antonio. Esto se hará con base a la digitalización de ciudades y patrimonio realizadas en otras ciudades del mundo.

**Palabras claves:** Registro patrimonial, documentación, tecnologías, arquitectura, Cali.



## Representación digital del patrimonio arquitectónico barrio San Antonio – Cali Valle

Digital representation of the architectural heritage San Antonio neighborhood  
*Lina Marcela Ayala Muñoz; Luis Eduardo Rendón Rúales. Tutora: Zandra Benavides.*

### Resumen

La falta de topofilia hacia el barrio San Antonio, ha generado la progresiva destrucción del patrimonio arquitectónico y cultural, cambiando el estilo antiguo de las casas del barrio por fachadas e interiores más modernos que generan la pérdida de identidad del barrio y que por lo general estos cambios se realizan de manera inadecuada y sin las respectivas licencias de construcción que se exigen, cambiando así lo que anteriormente era un barrio netamente residencial, por un barrio donde predomina el uso comercial. Por esto se pretende crear conciencia en la ciudad con un proyecto que permita la visualización en 2D y 3D del barrio y su patrimonio, para que todos los ciudadanos puedan conocer por qué este barrio fue declarado área de interés patrimonial de Santiago de Cali y tengan sentido de pertenencia con la ciudad en general. Para lograr la representación digital fue necesario realizar recorridos del barrio y la zona específica a trabajar, tomar medidas generales y realizar bocetos que conllevan a la materialización del proyecto, así gracias a la ayuda de software como AutoCAD y sketchup se logra plasmar tanto en 2D como en 3D y de esta forma ayudar al registro de preservación de construcción patrimonial.

**Palabras claves:** Registro patrimonial, documentación, tecnologías digitales, sitios patrimoniales, arquitectura, Santiago de Cali, San Antonio

36

Programa Técnico Profesional  
en Producción en

**DISEÑO INDUSTRIAL**



PRODUCCIÓN  
EN **DISEÑO**  
**INDUSTRIAL**

CÓD. SNIES: 103674. Registro calificado. Resolución MEN. 3266 de marzo 5 de 2020.  
Acreditación de Alta Calidad. Resolución MEN. 3266 del 5 de marzo 2020

## Productos industriales para medicina complementaria

Industrial products for complementary medicine

*Raquel Moy Arcila<sup>4</sup>*

Para el segundo periodo del 2022, el Programa Técnico Profesional en Producción en Diseño Industrial continúa alineado a la agenda 2030 de la Comisión Económica Para América Latina (CEPAL) y sus Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), implementando para Proyecto Integrador, las estrategias que el Gobierno Colombiano ha establecido para dar cumplimiento a estos objetivos, relacionado el sector productivo y las industrias culturales.

A raíz de lo anterior, desde la Unidad de Pertinencia de Impacto Social, se realiza una alianza con la Secretaria de Asuntos Étnicos del Valle del Cauca (SAE), donde en común acuerdo se decide llevar con el Programa Técnico Profesional en Producción en Diseño Industrial, un proyecto que surge de la necesidad de creación de "Jardines Verticales" para emprendedores afrodescendientes que trabajan con plantas medicinales, problemática que desde el comité curricular se analiza viable para ejecutar desde proyecto Integrador de sexto semestre; asimismo, pensando en una sinergia con la línea de investigación: Diseño, tecnología y medio ambiente, se establece que los dos semestres activos en la jornada nocturna (primero y segundo), trabajarían el tema de "Cultivo para uso Doméstico", esto desde la exploración y coherencia formal, cuyo nivel de resultado varía dependiendo de las competencias adquiridas en cada semestre.

Planteado lo anterior, el tema sombrilla de Proyecto integrador para el periodo 2022B se establece como "Productos Industriales para Medicina Complementaria", que abarca los dos temas previamente indicados y a su vez se articula a cuatro de los objetivos de desarrollo sostenible:

- Industria, Innovación e Infraestructura
- Reducción de las Desigualdades
- Ciudades Sostenibles
- Producción y Consumo Responsables

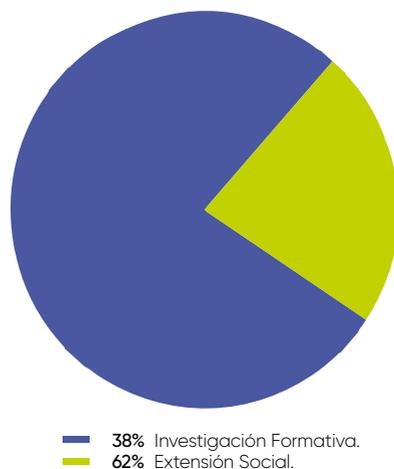
Como ruta investigativa para llevar a cabo los proyectos, se establece la metodología del doble diamante, la cual se viene implementando en el programa desde el año 2018, obteniendo resultados relevantes desde un componente conceptual y práctico, esto gracias a las fases que la componen:

<sup>4</sup> Diseñadora Industrial. Universidad ICESI. Mg. en Estética y Creación. Universidad Tecnológica de Pereira. Actualmente, docente y líder en la unidad de investigación del programa Técnico Profesional en Producción en Diseño Industrial de la Fundación Academia de Dibujo Profesional.

## METODOLOGÍA

<b>DESCUBRIR</b>	Delimitar el contexto a trabajar en relación a lo conocido y lo que está por conocer, así como el alcance del proyecto y los objetivos.
<b>DEFINIR</b>	Definir el reto / problema a resolver teniendo en cuenta áreas de oportunidad detectadas en el contexto intervenido con los actores involucrados.
<b>DESARROLLAR</b>	Ideación y desarrollo de soluciones según criterios de evaluación previamente definidos.
<b>ENTREGAR</b>	Presentación del proyecto teniendo en cuenta lo que funciona y lo que no para el usuario según validaciones previas.

Como resultado para este segundo semestre del 2022, se obtienen 22 proyectos de los 50 estudiantes que conformaron el periodo académico, los proyectos se catalogan según el siguiente gráfico:



En cuanto a la gráfica, los proyectos de Extensión Social se realizaron directamente con la SAE, y los de Investigación Formativa con ejes relacionados a la temática general. Para el cierre de estos proyectos y apreciación de los resultados logrados, se preparó un cronograma de sustentaciones presenciales donde los grupos de trabajo presentaban sus proyectos al tutor y docentes de módulo, recibiendo a cambio una evaluación y retroalimentación de los resultados de aprendizaje evidenciados. A continuación, se presentan los resúmenes técnicos de algunos proyectos destacados:



## Edén: jardinería medicinal modular para zonas urbanas

*Lorena Chávez; Abraham Vivas. Tutor: Santiago José Mendoza.*

### Resumen

Cuando hablamos de plantas medicinales tenemos amplios contextos sociales, culturales e incluso éticos, pero haciendo énfasis en la alta gama de plantas que proporcionan diferentes tipos de nutrientes, se observa una escasa práctica en entornos urbanos; Entendemos que en la actualidad, la tecnología y el entorno del usuario ciudadano resulta sofocante y abrumador, asimismo, en la mayoría de los casos, la falta de espacio, tiempo e interés terminan en un desconocimiento sobre el tema del cultivo. El proyecto aplica conocimientos esenciales de Diseño Industrial desde la conceptualización hasta la antropometría del usuario, para generar soluciones en cuanto al espacio, tiempo, experiencia de usuario y el conocimiento general para resolver los impedimentos. La metodología aplicada consta de 4 etapas; descubrir, definir, desarrollar y entregar; donde se realiza una investigación de campo para descubrir las razones por las que actualmente hay un desconocimiento por el cultivo de plantas medicinales en entornos urbanos, se definen los problemas más recurrentes en varias comunidades, se desarrolla un prototipo capaz de resolver estas necesidades y problemas de una forma convencional y práctica, siempre cumpliendo con una serie de requerimientos. Ya concluido el desarrollo, se puede observar una reacción positiva en usuarios familiares y no familiares en temas de cultivo y plantas, haciéndose entender como un proceso gratificante y práctico, además de poseer cualidades atractivas para el usuario como lo es su tamaño y su información para incentivar a varias poblaciones.

**Palabras claves:** Medicinal, cultivo, urbano, ecológico, sistema.



## Propuesta técnica para la siembra de plantas medicinales en contextos domésticos del entorno / natural design - diseño natural

*Jully Alejandra Jiménez Castro; Kevin Andrés Aguirre Sanchez.  
Tutor: Santiago José Mendoza.*

### Resumen

Con los años, la pérdida de nuestra medicina natural proveniente de plantas medicinales, y el poco espacio que se maneja en zonas urbana por la sobrepoblación, nos ha llevado a construir y vivir en casas y apartamentos cada vez más pequeños con lo estrictamente necesario, donde tenemos que aprovechar cada espacio de nuestras viviendas. Este proyecto utiliza los conocimientos técnicos del diseño industrial para ayudar y fomentar el cultivo de plantas medicinales en zonas urbanas, lugares donde no es común tener plantas para beneficios propios. La metodología de diseño empleada es la del Doble Diamante, este enfoque consta de cuatro fases; Descubrir, Definir, Desarrollar y Entregar. En la fase inicial del Descubrir se procede a construir el perfil de usuario y contexto de trabajo. Durante la etapa del Definir, se analizan variables asociadas al sistema de riego, elemento que se integrará en la configuración objetiva; para el presente caso un dispositivo de riego automático. Continuando en el desarrollo metodológico, la fase del Desarrollar conduce a la exploración inicial de diseño por medio de bocetos, los cuales se ajustan al pliego de requerimientos planteados de manera previa, en este punto se procede a construir maquetas y modelos de comprobación que permitirán la generación de mejoras en la propuesta de diseño, logrando viabilizar la fabricación y estancia del prototipo en espacios urbanos, dando como resultado la etapa de Entrega del proyecto. Se concluye con base en el proceso de diseño, que la implementación de sistemas de cultivo en espacios urbanos, beneficia a la vez que fomenta el bienestar en las personas, conduciendo a hábitos de vida más sanos con la implementación de la medicina natural en el quehacer diario.

**Palabras claves:** Medicina natural, tradición, riego, beneficios, natural



## Propuesta técnica de diseño de jardín vertical para plantas medicinales en espacios reducidos

*Ricardo Lamilla; Jhoan Domínguez; Katherine Castaño Muñoz. Tutora: Raquel Moy.*

### Resumen

Las plantas medicinales son de gran importancia para la salud y el bienestar de diferentes comunidades, nuestro proyecto trata la necesidad de cultivo de estas plantas en viviendas con espacios reducidos. Una de las problemáticas principales del por qué la población a nivel doméstico no realiza el cultivo de estas especies, fue deducida de una encuesta realizada a doscientas cincuenta personas, la cual nos dio como resultado que no realizaban el cultivo de estas especies por falta de espacio en sus viviendas y por falta de conocimiento de estas. El aprovechamiento de espacios de estas áreas reducidas en viviendas, nos llevó a implementar un jardín vertical con cápsula de sustrato y semilla de planta medicinal seleccionada. El sustrato ya viene listo y preparado para cada planta. Con esto, evitamos que la planta muera en el interior de los hogares y que el usuario por la inexperiencia en el cultivo de estas especies, incurra en tener una mezcla desequilibrada para la plantación. Se plantea un diseño de cultivo de plantas medicinales que cuenta con un Sistema de Iluminación, sistema de anclaje, sistema de almacenamiento de agua, sistema de almacenamiento de cápsula de sustrato (es donde se cultiva la planta), los cuales forman un módulo de 12cm de ancho x 15 cm de profundidad x 27 cm de altura. El diseño incluye 3 módulos los cuales formaran un Kit de cultivo con su respectivo sistema de iluminación.

**Palabras claves:** Jardín vertical, sistema, espacio, sustrato.



## MIVO - tutorado modular para plantas

*Valentina Echeverri Rojas; Laura Molina Casas; Julián Triana Vásquez.  
Tutora: Raquel Moy.*

### Resumen

Tener a la mano hierbas, verduras y frutas frescas de cosecha propia trae múltiples beneficios para la salud física y mental de las personas y su implementación es cada vez mayor, sin embargo, son pocos, rudimentarios y comúnmente caseros los instrumentos para un cultivo en casa. Por esta razón, este proyecto busca desarrollar una solución técnica que facilite el proceso de cultivo para uso doméstico y disminuya el uso de dichos instrumentos. La metodología utilizada es doble diamante que consta de cuatro fases: descubrir, definir, desarrollar y entregar. Primero se realiza una visita con el usuario, una entrevista y un registro fotográfico del lugar para continuar con la selección del área de oportunidad detectada en el cultivo doméstico, donde se percibe la necesidad de un soporte óptimo durante el proceso de crecimiento y desarrollo de este. Posteriormente, se realiza el diseño de un tutorado modular para plantas que brinda la posibilidad de ser organizado según el espacio que se tenga y va creciendo conforme al desarrollo de la planta. Se concluye que con la implementación de este tipo de instrumentos los cultivos pueden disponer de un soporte óptimo en el cual pueden apoyarse y tener un correcto crecimiento vertical, se evita que los frutos y las hojas se estropeen por el contacto directo con el suelo, facilita al usuario las tareas de cuidados y reduce el riesgo de problemas como plagas y enfermedades además de fomentar la optimización del espacio al tener un cultivo más organizado.

**Palabras claves:** Tutorado para plantas, cultivo doméstico, soporte óptimo.



## Diseño de un sistema objetual orientado para el cultivo de plantas medicinales en el interior del hogar

*Jaime Alberto Amú Castro, Juan David Guzmán Montenegro.  
Tutor: Santiago José Mendoza Imbachi.*

### Resumen

Uno de los factores que contribuyen a satisfacer el derecho a la salud y tener una vida sana, es el servicio de la medicina occidental que ofrecen los centros médicos para toda la población colombiana; pero, este servicio, carece de cobertura en las zonas aledañas al Pacífico Colombiano, donde por épocas se ha practicado la llamada medicina ancestral-tradicional para curar las enfermedades; esta es una actividad que se extiende de generación en generación y llevada a cabo a partir del uso de plantas medicinales que son cultivadas de manera muy artesanal por comunidades afrodescendientes en las regiones del Pacífico Colombiano. Dicho lo anterior, el proyecto se encaminó en generar una solución técnica al problema planteado mediante la propuesta del desarrollo de un sistema objetual que permitiera al usuario cultivar plantas medicinales en el interior del hogar sin requerir luz solar para su crecimiento. La metodología adoptada para desarrollar el proyecto fue la del doble diamante dada en 4 fases: descubrir, definir, desarrollar y entregar, lo cual el autor debe, comprender el problema, definir el desafío, detectar oportunidades y probar diferentes soluciones hasta validar un resultado. Ya para concluir el proyecto, el entregable estuvo enmarcado en un prototipo a escala 1:1 y fabricado en materiales como madera (pino), metal (aluminio) y elementos impresos en 3D. El resultado entregado permite una capacidad volumétrica de 11 lts y la planta a cultivar no debe superar una altura de 30 cm.

**Palabras claves:** tradición, sostenibilidad, medio ambiente, empatía, permacultura.



## Propuesta técnica de diseño para la producción y comercialización de macetas modulares con autoriego

*Daniel Felipe Ochoa Ramírez; Juan Pablo Carmona Gonzales  
Tutor: Santiago Mendoza.*

### Resumen

El uso de plantas medicinales ha existido desde épocas de no registro en diferentes civilizaciones del mundo, para aliviar dolores y satisfacer necesidades básicas, hecho que ha nutrido el conocimiento de las personas de manera empírica dependiendo de las regiones, generando así que estas plantas sean muy importantes en diversos grupos étnicos que se aferran a sus costumbres, sin embargo, cabe mencionar que a medida de que la urbe se ha expandido y las personas se han centralizado, se ha reducido significativamente las costumbres de plantar alimentos propios, hecho que se ve evidenciado en la medicina occidental, ya que para el tratamiento de enfermedades y dolencias cada vez es menos el uso de la medicina natural o alternativa, pero sigue existiendo una minoría que aún conserva estas tradiciones en la metrópolis, aunque muchos de ellos teniendo espacios reducidos, en los cuales se complican estas actividades, ya que el espacio para sembrar y conservar las plantas es mucho más reducido a comparación del terreno que se tiene en zonas rurales, añadiendo a esto, se complica la actividad del riego no solo por las posibles filtraciones de agua, sino también por la falta de tiempo de las personas. En nuestro proyecto decidimos especializarnos en la planta de cilantro. Esta planta necesita un buen grado de humedad en sus raíces para germinar, por lo cual se decide desarrollar un juego de artefactos modulares que en conjunto logren que la tierra esté en permanente contacto con el agua y los sustratos líquidos que se depositen, esto gracias a conductos ubicados en las partes laterales. El artefacto está planteado en polietileno de densidad media en todos sus componentes por un proceso de rotomoldeo, la rejilla y los conductores del agua serán fabricados por un proceso de inyección.

**Palabras claves:** Ancestral, medicina, botánica, cultivo, plantación.

46

Programa Técnico Profesional  
en Producción en

**DISEÑO DE INTERIORES**



CÓD. SNIES: 103500. Registro calificado. Resolución MEN. 002302 de marzo 1 de 2022.  
Acreditación de alta calidad Resolución MEN. 002302 de marzo 1 de 2022.

## Responsabilidad ambiental empresarial. Economía circular y medio ambiente en sintonía con el adulto mayor

Corporate environmental responsibility. Circular economy and environment in tune with the elderly

*Victoria Eugenia Rivas<sup>5</sup>*

El Plan Nacional de Desarrollo 2018 – 2022 introdujo la Estrategia Nacional de economía circular, buscando fortalecer el modelo de desarrollo económico, ambiental y social del país, a partir de la lógica de “producir conservando y conservar produciendo”. Con ella se busca cumplir las metas del Crecimiento Verde de aumentar la tasa de reciclaje y nueva utilización de residuos sólidos a nivel nacional hasta el 17,9%, y de reducir los gases efecto invernadero en un 20% en el año 2030 (Minambiente, 2019). De esta manera, el sector productivo debe comenzar por atender esta estrategia promoviendo la innovación y la generación de valor en sistemas de producción y consumo a través de optimizar, compartir, intercambiar, reciclar y regenerar materiales, agua y energía.

Por otro lado, el envejecimiento demográfico es una realidad a nivel global. Entre 2015 y 2030 la población de 60 años y más se elevará de 900 millones a más de 1.400 millones de personas; en América Latina se espera que para el 2037 la proporción de personas mayores sobrepasará a la proporción de menores de 15 años (CEPAL-Naciones Unidas, 2018). La política pública debe garantizar el acceso y la accesibilidad a las personas con discapacidad y con movilidad reducida a los edificios y al espacio público, con la clara instrucción de garantizar el “diseño universal” o de “adaptar” los entornos, para que todas las personas y dentro de ellas, las personas mayores, tengan la posibilidad real y efectiva de acceder, participar, relacionarse, disfrutar o hacer uso de un bien, de un servicio o de cualquier ambiente, de forma segura y confiable (MINSALUD, 2021); claramente, sin afectar el medio ambiente y atendiendo a desarrollar comunidades sostenibles. Es así como se pone la población adulta mayor en el centro de las preocupaciones de la agenda pública nacional junto con la sostenibilidad.

Actualmente, las necesidades de la población adulta mayor no son priorizadas al pensar en la intervención del espacio arquitectónico y/o urbano. Desde el Programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores se buscó incentivar un sentido de responsabilidad hacia la intervención del espacio para que esta fuera sostenible, inclusivo y accesible. Para el segundo periodo del año 2022 se abordaron cuatro énfasis desde la ejecución del proyecto Integrador del programa:

<sup>5</sup> Docente tutor. Programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores

ENFASIS	OBJETIVOS DEL ENFASIS
<b>1ER SEMESTRE</b>	<b>FUNDAMENTACIÓN 1</b> A partir de la apropiación de los conceptos de la Economía Circular, desarrollar propuestas de revestimientos arquitectónicos a partir de la reutilización de residuos sólidos identificados en la FADP.
<b>2DO SEMESTRE</b>	<b>FUNDAMENTACIÓN 2</b> Desarrollar propuestas de soluciones técnicas desde la producción en diseño de interiores para la gestión, separación y recuperación de residuos sólidos en la FADP.
<b>ELECCIÓN ENFASIS</b>  <b>3ER-6TO SEMESTRE</b>	<b>IDEAS DE SOLUCIONES PRODUCTIVAS</b> Descubrir, construir y proponer soluciones productivas que puedan funcionar bien ya sea como producto o servicio en el mercado a partir de la identificación de una idea según competencias adquiridas y perfil de formación, tomando como base las nuevas tendencias del diseño de interiores, la economía circular y economía naranja.
	<b>PROYECCIÓN SOCIAL</b> Desarrollar soluciones técnicas desde la producción en diseño de interiores para mejorar la calidad de vida de la población adulta mayor tomando presente los principios de la economía circular y la economía naranja.
	<b>ARTICULACIÓN CON EL MEDIO PRODUCTIVO</b> A partir de los principios de economía circular y economía naranja, desarrollar soluciones técnicas desde la producción en diseño de interiores y el paisajismo, para mejorar la práctica recreativa y deportiva de la población adulta mayor en los espacios públicos y de esparcimiento.

Desde el abordaje de los cuatro énfasis se desarrollaron 47 proyectos con 170 estudiantes del programa de las jornadas diurna y sabatina. De estos, se identificaron 325 oportunidades de diseño y 711 ideas generadas en el marco del desarrollo del Proyecto Integrador. 18 proyectos tuvieron impacto social, todas atendiendo necesidades de la población adulta mayor. De los 47 proyectos desarrollados, 13 de ellos identificaron un potencial con oportunidad de escalamiento como posibles ideas de negocio.

#### Banco de Proyectos de Investigación Formativa IIP2022

- 711 ideas generadas
- 325 oportunidades identificadas
- 18 proyectos de impacto social
- 13 iniciativas empresariales



Desde el eje de Fundamentación, se abordaron propuestas que aplicaran principios de la economía circular, ya sea reutilizando residuos sólidos o desarrollando soluciones que promovieran una debida gestión de ellos en la institución. Se presenta en esta edición un proyecto que logra desarrollar una técnica exitosa para fundir residuos plásticos y convertirlos en revestimientos arquitectónicos. Por otro lado, desde 2do semestre se presenta un prototipo para la clasificación y separación de residuos para ser implementado en la FADP.

Desde el eje de Emprendimiento, se buscaron iniciativas que se dirigieran a mejorar la calidad de vida de la población adulta mayor; para este periodo se presenta una propuesta de APP que facilite el cuidado de esta generación, la cual comienza a adolecer de autonomía para desplazarse libremente por la ciudad.

Desde el eje de Proyección Social se logró una articulación muy valiosa con el Hospital Geriátrico Ancianato San Miguel para realizar intervenciones en diversos espacios y zonas exteriores con el fin de mejorar la condición de hábitat de los adultos mayores que residen en este lugar.

Por último, desde el énfasis de Articulación con el medio, se abordaron propuestas espaciales y paisajísticas en el espacio público de la ciudad, con el fin de incluir actividades y espacios propicios para el adulto mayor.

Se agradece especialmente el acompañamiento de MAPPAZ, representados por la arquitecta Patricia Paz, el ingeniero Santiago Ponce y el arquitecto Jorge Olarte, quienes aportaron significativamente en el mejoramiento de las soluciones presentadas gracias a su retroalimentación en la jornada de validación de prototipo de los proyectos.

Por otro lado, se realizó un acercamiento fructífero con LAYCO SAS, quienes brindaron su experiencia en la generación de productos innovadores a partir de la reutilización de residuos plásticos. Sus aportes fueron fundamentales para el desarrollo de los proyectos dentro del eje de Fundamentación. Finalmente, se agradece el acompañamiento del equipo de docentes tutores, Fabio Charry, Carolina Daza y el director del programa, el profesor Marco Arango; su compromiso fue crucial para lograr los resultados obtenidos desde la ejecución del proyecto integrador del programa para este 2do periodo del año 2022.

#### Referencias

Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible/ Ministerio de Comercio, Industria y Turismo (2019). Estrategia Nacional de Economía Circular. Recuperado de <https://www.andi.com.co//Uploads/Estrategia%20Nacional%20de%20EconA%CC%83%C2%B3mia%20Circular-2019%20Final.pdf> 637176135049017259.pdf

Minsalud (2021). Informe de Colombia sobre la Implementación Plan de Acción de Madrid. Recuperado de <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/PS/informe-nal-plan-accion-internacional-madrid-envejecimiento-2022.pdf>

S. Huenchuan (ed.), Envejecimiento, personas mayores y Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible: perspectiva regional y de derechos humanos, Libros de la CEPAL, N° 154 (LC/PUB.2018/24-P), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), 2018. Recuperado de <https://www.cepal.org/es/publicaciones/44369-envejecimiento-personas-mayores-agenda-2030-desarrollo-sostenible-perspectiva>

## ECO-FRAME. Marco ecológico

*Katherin Muñoz Vera; Óscar Enrique Bandris; Yineth Valentina Torres Rodríguez.  
Tutor: Fabio Charry.*

### Resumen

La economía circular es un modelo que está basada en minimizar productos de impacto ambiental, eliminar basura y aprovechar al máximo los recursos. Para este proyecto se decidió crear un revestimiento arquitectónico que consiste en reutilizar materiales que contaminan al medio ambiente con el fin de impactarle positivamente. Describimos a continuación cada paso para desarrollar la solución: Utilizamos una olla a presión con una temperatura muy baja de aproximadamente 80°, durante 4 horas. Después de unas horas el plástico tuvo una consistencia chiclosa, así que se procede a retirarlo para agregarlo en los moldes y así mismo darle la forma deseada. Cabe destacar que el material no boto humo ya que se fundió a una baja temperatura. Se tuvo la oportunidad realizar parte de la fundición con el apoyo de la fábrica de PLASTIL-USO. Con este revestimiento se espera poder ofrecer un nuevo estilo a cualquier espacio a decorar ya que el material permite un diseño que puede ser muy versátil, pues si se hace la mezcla adecuada con los colores de los residuos que se vayan a emplear, se puede obtener diversidad de acabados. Lo que se espera con este proyecto es poder generar soluciones formales y productivas con los diferentes tipos de materiales que afectan el medio ambiente.

**Palabras claves:** Economía circular, residuos, plástico, reciclaje.

### Abstract

The circular economy is a model that is based on minimizing products with an environmental impact, eliminating garbage and making the most of resources. For this project it was decided to create an architectural coating that consists of reusing materials that pollute the environment in order to have a positive impact on it. We describe each step to develop the solution below: We used a pressure cooker with a very low temperature of approximately 80°, for 4 hours. After a few hours, the plastic had a chewy consistency, so we proceeded to remove it to add it to the molds and likewise give it the desired shape. It should be noted that the material did not emit smoke since it was melted at a low temperature. We had the opportunity to carry out part of the casting with the support of the PLASTIL-USO factory. With this coating, it is hoped to be able to offer a new style to any space to be decorated, since the material allows a design that can be very versatile, because if the right mixture is made with the colors of the waste to be used, it can be obtained variety of finishes. What is expected with this project is to be able to generate formal and productive solutions with the different types of materials that affect the environment.

**Keywords:** Circular economy, waste, plastic, recycling.







## Intervención y adecuación taller de muebles

*Juan Sebastián Baquero Marín; Cristian Beleño Serna; Juan Pablo Bravo Aponte; Carolina Cabezas Quintana; Jannin Yulitza Caro Rosero; Lauren Oriana Colorado Mesa; Daniel Alberto Cruz Ortiz; Joffre Smith Cuartas Mendieta; Britney Arian Girón Villacorte; María José Gómez Heredia; Estefanía González Arenas; Darcy Daniela Guzmán Baos; Oscar Andrés Hernández Gómez; Yessica Natalia Londoño Agudelo; Natalia Mena Cortes; Cristian Morillo Llumiquinga; Luz Alba Ortiz Batalla; Ángela Patricia Ossa Castillo; Johan Alejandro Perea Castillo; Diana Marcela Ramírez Castaño; Valeria Rojas Londoño; Karen Tatiana Tovar Villa; Edwin Fernando Vargas Sandoval; Simón Zapata Franco; Marcela Zapata Quiroga. Tutor: Marco Arango Rodas.*

### Resumen

Se pretende desarrollar soluciones técnicas desde la producción en diseño de interiores para mejorar la calidad de los procesos formativos de la comunidad, por lo que se busca adecuar un aula de la Fundación Academia de Dibujo Profesional para convertirla en el TALLER DE MUEBLES de la institución. Este es un espacio necesario para fortalecer los procesos productivos y educativos de los estudiantes del programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores. Se logró ejecutar la obra; para ello se utilizaron los siguientes materiales: Panel de yeso, canaletas, perfiles de aluminio, esquinas (para estructura de panel), tornillos, estuco plástico, pintura, lijas, rodillos, cinta de mascarar, pintura negra pizarrón, madera RH, tubos de perfil calibre grueso, rodamientos con frenos, cera para el piso, trapeador, esponjas, thinner, soldadura, papel de colgadura y cables para iluminación. Realizar este proyecto nos permitió

reflexionar que todo proyecto sea pequeño, grande, individual o grupal demanda esfuerzo y dedicación. Nos enseña que no solamente en la academia van a haber casos complejos, y como profesionales debemos terminar lo que se ha iniciado, y no hacer procesos a medias, si no enfocarse en entregar un buen proyecto, de uso adecuado que beneficie al usuario final.

**Palabras claves:** Responsabilidad social, proyección social, ejecución obra

### Abstract

It is intended to develop technical solutions from production in interior design to improve the quality of the training processes of the community, for which it seeks to adapt a classroom of the Fundación Academia de Dibujo Profesional to turn it into the FURNITURE WORKSHOP of the institution. This is a necessary space to strengthen the productive and educational processes of the students of the Professional Technician in Production in Interior Design program. The work was carried out; For this, the following materials were used: Drywall, gutters, aluminum profiles, corner pieces (for panel structure), screws, plastic stucco, paint, sandpaper, rollers, masking tape, black board paint, RH wood, tubes of thick caliber profile, bearings with brakes, floor wax, mop, sponges, thinner, solder, wallpaper and cables for lighting. Carrying out this project allowed us to reflect that any project, whether small, large, and individual or group, demands effort and dedication. It teaches us that not only in the academy, will there be complex cases, and as professionals, we must finish what has been started, and not do half processes, but rather focus on delivering a good project, of proper use that benefits the end user.

**Keywords:** Social responsibility, social projection, work execution.

## Intervención sala de juegos Geriátrico San Miguel

Game room intervention – Geriatric San Miguel

*Cesar Jiménez Oquendo; Paula Pérez Marquez; Catalina Cristancho García  
Luz Dary López Saucedo; Vanesa Ocampo Soto; Nicole Ramírez Guampe.  
Tutora: Marco Arango Rodas.*

### Resumen

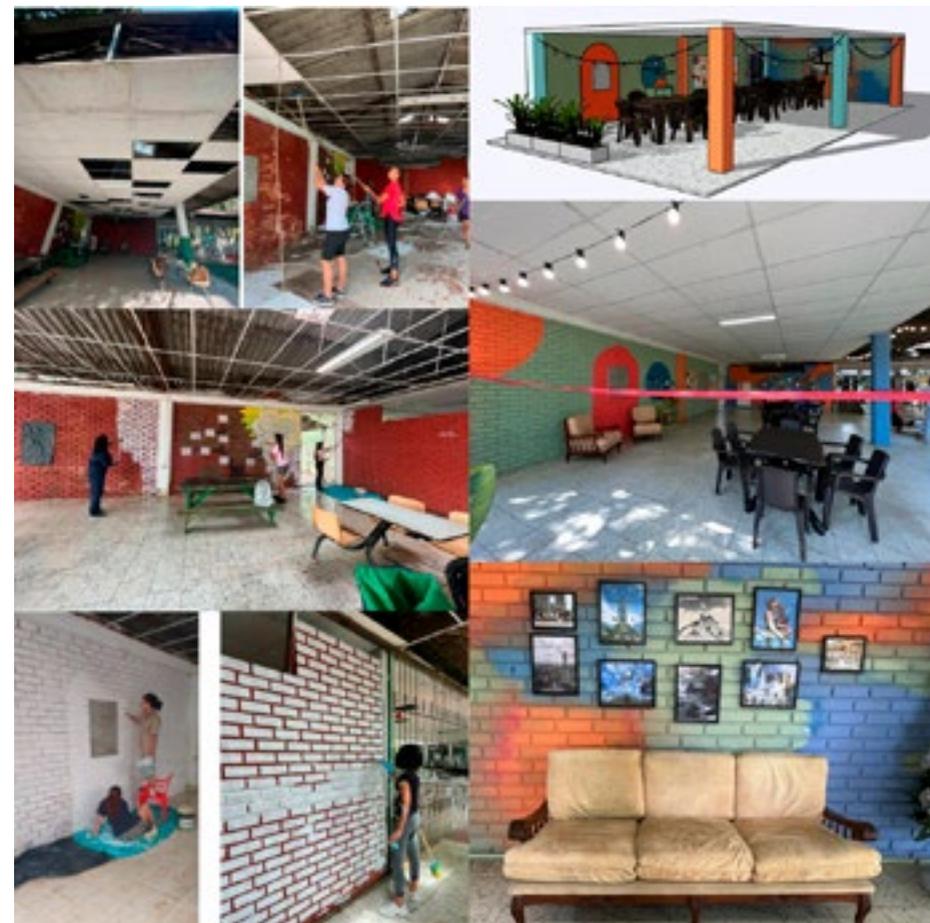
En la actualidad se puede observar el incremento de la población del adulto mayor y dentro de ella los diferentes entornos en los que ésta se encuentra, como los hogares geriátricos que comúnmente no son del todo aptos para esta población; esto debido a su falta de mantenimiento causando deterioro a los espacios donde habitan. Es por esto que la población adulta mayor hoy en día es el foco de las preocupaciones de la agenda pública nacional. El impacto que le queremos causar con este proyecto se enfoca en cambiar su calidad de vida, por ello, nuestro principal objetivo es mejorar el espacio de la sala de juegos del Hospital Geriátrico San Miguel para que el adulto mayor se sienta a gusto, ameno y puedan compartir unos con otros. Ayudándoles así, mediante juegos de actividad sensorial dirigidos a su cognición y motricidad para que agilicen su actividad mental y física. Para llevar a cabo la metodología de este proyecto adquirimos un alto conocimiento en adecuaciones de espacios para adultos mayores. Frente al proceso de ejecución, se cambió el cielo falso en icopor, cambio de color de pintura sobre ladrillo, instalación de luces e implementación de juegos de pared en madera. Finalmente se obtuvo lo que se quería lograr, lo cual consistía en un espacio llamativo, acogedor y agradable dándole vida con los tonos que se manejaron, la iluminación, mobiliario nuevo, la biofilia y los juegos que se adecuaron para cumplir con la función de este espacio para que los ancianos puedan disfrutarlo al máximo.

**Palabras claves:** Adulto mayor, Responsabilidad social, Geronto diseño, Diseño universal.

### Abstract

At present, it is possible to observe the increase in the population of the elderly and within it the different environments in which it is found, such as geriatric homes that are commonly not entirely suitable for this population; this due to their lack of maintenance causing deterioration to the spaces where they live. This is why the elderly population today is the focus of the concerns of the national public agenda. The impact that we want to cause with this project focuses on changing their quality of life; therefore, our main objective is to improve the space of the game room of the San Miguel Geriatric Hospital so that the elderly feel comfortable, entertained and can share with each other. Thus helping them, through sensory activity games aimed at their cognition and motor skills so that they speed up their mental and physical activity. To carry out the methodology of this project we acquired a high knowledge in adaptations of spaces for older adults. Related to the execution process, the false ceiling was changed in styrofoam, color change of paint on brick, installation of lights and implementation of wooden wall games. Finally, what we wanted to achieve was obtained, which consisted of a striking, cozy and a pleasant space, giving it life with the tones that were used, the lighting, new furniture, biophilia and the games that were adapted to fulfill the function of this space for the elderly to enjoy it to the fullest.

**Keywords:** Seniors, Social Responsibility, Geronto design, Universal Design.





## Propuesta paisajística y estructural para el parque Pampalinda, dirigido al adulto mayor del sector – revitalizando el alma

Landscape and structural proposal for the Pampalinda park, aimed at the elderly in the sector

*Dafna Dussan; Valeria González. Tutora: Victoria Eugenia Rivas.*

### Resumen

El proyecto inicia esencialmente a partir de un análisis social de nuestro target, en esta ocasión los mayores de edad, a partir de lecturas y búsquedas de material que nos ayude a ampliar sobre el concepto y restricciones de las personas seniles; limitantes tales como problemas para caminar, poca vista, poco equilibrio, etc. Los adultos mayores, lamentablemente, no son tomados en cuenta al momento de diseñar infraestructuras; esta generación se ve afectada por sus limitantes físicas y motrices, por lo cual tienen unas exigencias especiales que deben ser satisfechas según su condición; en la búsqueda de oportunidades, se elige por su viabilidad y versatilidad, el parque Pampalinda; cerca a este parque se encuentra una cantidad considerable de ancianos que se ven beneficiados con este proyecto. Se analiza al cliente por medio de encuestas; dicho análisis se direcciona a una ideación y, posteriormente, a un prototipo expuesto y evaluado, generando cambios y nuevas ideas. Se realizan los ajustes adecuados y solicitados por personas externas, docentes y compañeros para llegar a un producto final. Este consta de un sector del parque hecho a la necesidad de los mayores, contando con variables tales como gimnasio fisioterapéutico, bancas con soporte para apoyo al levantarse y sentarse, caminos donde su superficie permite caminar a personas con dificultad o sillas de ruedas y con una circulación amplia para que pueda haber un flujo de doble sentido; entre otros.

**Palabras claves:** Viabilidad, Diseño, Infraestructura, Motricidad, Limitantes.

### Abstract

The project begins essentially from a social analysis of our target, this time the adults, from readings and searches for material that helps us expand on the concept and restrictions of senile people; limitations such as walking problems, poor eyesight, poor balance, etc. Older adults, unfortunately, are not taken into account when designing infrastructures. This generation is affected by their physical and motor limitations, for which they have special demands that must be satisfied according to their condition; In the search for opportunities, the Pampalinda Park is chosen for its viability and versatility; Near this park there is a considerable number of nursing homes that benefit from this project. The client is analyzed through surveys; Said analysis is directed to an idea and, later, to a prototype exposed and evaluated, generating changes and new ideas. The appropriate adjustments are made and requested by external people, teachers and colleagues to reach a final product. This consists of a sector of the park made for the needs of the elderly, with variables such as a physical therapy gym, benches with support when getting up and sitting down, paths where their surface allows walking for people with difficulties or wheelchairs and with ample circulation so that there can be a two-way flow; among others.

**Keywords:** Viability, Design, Infrastructure, Motricity, Limitations.



## Propuesta de modelo de negocio: Aplicación para celular “Nona sister”

Business model proposal: Cellphone app “Nona sister”

Sofía Benavides; Mariana Betancur; Juliana Pinto. Tutora: Carolina Daza.

### Resumen

El modelo de negocio surgió desde una necesidad de la abuela de la creadora. Al ser una persona de la tercera edad no contaba con la seguridad y la capacidad para salir sola a citas médicas, realizar diligencias o realizar compras, además de esto, sus hijos trabajan y no podían estar presentes la mayor parte del día. Adicionalmente de la soledad que sentía por no tener una compañía constante, sus relaciones constantes se relacionaban estrictamente con personas de un entorno laboral y/o clínico, pues el acompañante terminaba siendo una enfermera, la cual no generaba vínculo por ética laboral. Partiendo de estudios que afirman que las personas pasan cinco horas de su día en apps que hacen su vida más fácil o que hacen que la experiencia en compra de productos o adquisición de servicios mejore notablemente, inicia esta idea de negocio, viendo en esa “necesidad” una oportunidad en el mercado para solucionar esta problemática que afecta a personas de la tercera edad y sus familias. Teniendo en cuenta que el internet y las aplicaciones cambiaron la forma en la que funciona el mercado actualmente, es necesario para un emprendimiento contar con estas herramientas, pues no solo se solucionaría la necesidad del cliente, sino que también harán que se sienta cercano a la empresa e identificado con ella, logrando una mayor inversión y creando fidelidad de marca. Como propuesta se ofrecen diferentes servicios para los usuarios, desde acompañamiento, homecare, enfermería, domicilios y servicio de niñera.

**Palabras claves:** Aplicación, Acompañamiento, Tercera edad, Servicios.

### Abstract

The business model arose from a need of the creator's grandmother. Being an elderly person, she did not have the security and ability to go out alone to medical appointments, run errands or make purchases, in addition to this, her children work and could not be present most of the day. In addition to the loneliness she felt for not having a constant company, her constant relationships were strictly related to people from a work and/or clinical environment, since the companion ended up being a nurse, who did not generate a bond due to work ethic. Based on studies that affirm that people spend five hours of their day in apps that make their lives easier or that make the experience when buying products or acquiring services significantly improve, he starts this business idea, seeing in this “need” an opportunity in the market to solve this problem that affects seniors and their families. Taking into account that the internet and applications have changed the way the market currently works, it is necessary for a venture to have these tools, since not only would the client's needs be solved, but they would also make them feel close to the company and identified with it, achieving greater investment and creating brand loyalty. As a proposal, different services are offered to users, from accompaniment, homecare, nursing, homes and babysitting services.

**Keywords:** Accompaniment, services, apps.

**Nona Sister**  
El amigo y el cuidado que estás esperando

Download on the App Store  
GET IT ON Google Play

LOREM IPSUM  
LOREM IPSUM  
LOREM IPSUM

LOREM IPSUM dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris.

WWW.NONASISTER.COM

62

Programa Técnico Profesional  
en Producción en

**DISEÑO GRÁFICO**



DISEÑO  
GRÁFICO

Acreditación de Alta Calidad. Resolución MEN. 06158 de marzo 31 de 2017.  
CÓD. SNIES: 52511. Resolución MEN. 08030 de mayo 17 de 2018.  
Registro Calificado.

## Diseño gráfico e interculturalidad

Graphic design and interculturality

**María Fernanda Ramírez**<sup>6</sup>

Como continuación al tema tratado en el proyecto integrador del semestre 2022A, en este segundo periodo se amplía la indagación sobre el concepto de interculturalidad y cómo el diseño gráfico aporta al reconocimiento de la diversidad cultural del Valle del Cauca. En esta oportunidad, se profundiza en la revisión conceptual para comprender a profundidad los factores que inciden en la diversidad cultural, incluyendo algunos elementos que no fueron explorados a cabalidad en los proyectos realizados en el primer semestre del año.

En el primer semestre del 2022, los proyectos integradores se enfocaron en la diversidad étnica y racial del Valle del Cauca, lo que brindó la oportunidad de reflexionar sobre la deuda histórica adquirida hacia las comunidades étnicas y cómo el diseñador gráfico, como mediador en la transmisión del conocimiento a la comunidad, puede colaborar en disminuir la ignorancia que alimenta los prejuicios sociales.

Sin dejar de lado el reconocimiento a la importancia que tiene la población afrocolombiana e indígena en la región, en este semestre se explora la interculturalidad de una manera más completa, estudiando el fenómeno de la migración en un rango más amplio, involucrando la presencia de inmigrantes de distintas nacionalidades, las diferencias culturales entre regiones de Colombia, las luchas de reivindicación de comunidades como la LGBTIQ que reclaman su derecho a la diferencia, y el factor de la hibridación cultural que, gracias a la globalización, nos acerca a otras culturas sin necesidad de haberlas experimentado directamente.

De esta manera, en este semestre se incluye en la reflexión sobre la diversidad además de las diferencias raciales o étnicas, asuntos de género, de orientación sexual y de preferencias culturales, incorporando además el estudio de la influencia de los medios de comunicación, que alimentan la variedad de manifestaciones culturales presentes en la ciudad, trayendo a la escena fenómenos como las tribus urbanas y la identificación con rasgos culturales foráneos.

Aunque todos los proyectos parten del estudio de la diversidad regional, los enfoques varían según los contenidos vistos en el semestre y las habilidades técnico profesionales adquiridas durante el proceso. Por ejemplo, los estudiantes de primer semestre realizaron una propuesta de intervención en el espacio urbano a partir de elementos modulares. La investigación de contexto consistió en identificar cómo se presenta la diversidad cultural en la ciudad de Cali, seleccionar una comunidad para realizar el trabajo de campo, y a partir de los datos obtenidos, definir los conceptos clave que guiaron el desarrollo de diseño. En este caso, las propuestas se realizaron en dibujo a mano alzada, aplicando los conocimientos vistos en el módulo de Dibujo Técnico y se entregó una bitácora que da cuenta del proceso. Como representación de ese ejercicio académico, se incluye en esta edición de la revista el resumen técnico de una propuesta de intervención modular para la comunidad de artesanos de la Colina de San Antonio.

<sup>6</sup> Magister en comunicación, Diseñadora gráfica. Líder de investigación del Programa Técnico Profesional en Diseño Gráfico.

En el proyecto integrador de segundo semestre se realizaron piezas gráficas para solucionar un problema de comunicación identificado por los estudiantes, a partir del estudio de una comunidad específica. Se involucraron técnicas de ingeniería de papel en la construcción de las propuestas, para aplicar los conceptos vistos en diseño tridimensional de cómo generar volumen a partir de planos. De esta manera, el acercamiento a las comunidades iniciado en primer semestre de una manera intuitiva, se fortalece en segundo semestre con un acercamiento etnográfico más profundo y de mejor comprensión en cuanto a cómo transmitir un mensaje a un público determinado. Entre las comunidades seleccionadas para realizar el ejercicio de investigación se encuentra la comunidad LGBTIQ, la población con problemas de discapacidad auditiva, comunidades étnicas, grupos con intereses musicales comunes y tribus urbanas. Se presenta como ejemplo de este ejercicio un proyecto que realiza una propuesta de diseño para comunicar a las mujeres melómanas las convocatorias de la salsa.

Los estudiantes de tercer semestre y sexto semestre generaron ideas de desarrollo productivo a partir del estudio de la diversidad presente en la región. En tercer semestre, los estudiantes organizados en grupos, plantearon una idea, definieron un nombre para la iniciativa creada y finalmente, plantearon una propuesta de imagen corporativa y las aplicaciones gráficas pertinentes. Dentro de las ideas de desarrollo productivo desarrolladas, se encuentran propuestas muy diversas. Por ejemplo, un carro móvil de comida vallecaucana que ofrece una experiencia cultural ligada a la oferta gastronómica; una tienda virtual que promete ser un espacio para las personas interesadas en hacer cosplay además de una venta de productos relacionados con el medio; o una aplicación móvil que busca conectar a personas de la ciudad de Cali con los mercados campesinos que se ofrecen en los barrios. Se realizaron muchas propuestas interesantes, pero se escogió como representación del proceso, una idea de negocio para la visibilidad y promoción de eventos orientados a la diversidad cultural de la Ciudad de Cali.

En sexto semestre, se realizaron proyectos con potencial de emprendimiento para los cuales se estructuró una campaña de comunicación, la página web corporativa y una propuesta de stand. Al igual que los proyectos de tercer semestre, las ideas desarrolladas son tan diversas como los son las poblaciones estudiadas en el proceso de investigación. De esta experiencia, se incluye en esta edición, una iniciativa de diseño de prendas de vestir a partir de la fibra del cáñamo.

Los estudiantes de cuarto semestre tuvieron una relación más directa con el sector productivo al apoyar con propuestas de imagen corporativa a emprendedores vinculados a programas sociales de la Secretaría de Asuntos Étnicos. Se presentan 18 propuestas de imagen corporativa para 8 emprendedores, 4 del programa Etnias Pro y 4 del programa Paisaje cultural Cafetero. Se presenta como ejemplo de estos proyectos la propuesta de imagen corporativa de la Reina del Chontaduro.

Para finalizar, los estudiantes de quinto semestre diseñaron una narración gráfica a partir de un guion sobre leyendas colombianas. Este proyecto se articula con el proyecto institucional "Historias por conocer, recorrido por las regiones de Colombia" que busca visibilizar el patrimonio cultural a través de sus mitos y leyendas. Los estudiantes partieron de dos guiones realizados con anterioridad por los estudiantes del programa Técnico Profesional en Audio y Video y realizaron la adaptación del guion a formato de cómic.

De los 115 proyectos realizados en el Programa Técnico Profesional en Diseño Gráfico, 18 de ellos corresponden a proyectos de proyección social y 39 a proyectos de desarrollo productivo y sostenible.

Para el planteamiento del proyecto integrador se reconocen el DPCS – Desarrollo Productivo, Cultural y Sostenible – y los ODS – Objetivos de Desarrollo Sostenible –, especialmente los numerales 1,4,8 y 10, que son: fin de la pobreza; educación de calidad; trabajo decente y crecimiento económico; y reducción de las desigualdades. A continuación, una selección de trabajos muestra la variedad de propuestas presentadas por los estudiantes, variedad que permite acercarse a la amplia gama de oportunidades que posee el Diseño Gráfico como herramienta comunicativa.

## Propuesta gráfica modular para la comunidad de los artesanos de San Antonio, ubicada en Santiago de Cali

Modular Graphic Proposal for the community of San Antonio artisans, located in Santiago de Cali

*Alisson Ordoñez; Santiago Guerrero; Katterin Achipiz; Cristian Rivas; Juan Peña.*  
*Tutora: Melissa Fonseca Bastidas.*

### Resumen

San Antonio es un lugar turístico en la ciudad de Santiago de Cali, un lugar de encuentro para vendedores y visitantes, por esta razón los artesanos van a dicho lugar a mostrar su cultura a través de diferentes objetos artísticos y artesanales. Hoy en día podemos ver que los artesanos de este lugar se han ido reduciendo a pequeños grupos lo que constituye un motivo de preocupación ya que los artesanos son pieza clave a la hora de representar nuestra cultura tanto colombiana como caleña. La generación actual tiene otros tipos de intereses y les es irrelevante conocer su historia, cultura, etc. Para mostrar nuestro punto de vista a favor de los artesanos, realizamos todo un proceso que contiene 5 fases (conceptual, observatorio, definir, idear y entrega) estas fases se dedican exclusivamente a todo lo relacionado a los artesanos de San Antonio, desde sus valores como personas, hasta su producto final. Teniendo en cuenta nuestra posición ante este grupo de personas decidimos expresarlo por medio de la bitácora llamada "Desde el corazón de un artesano" la cual consiste en dar a conocer arte de un artesano, a través de los colores, módulos, y más. Con esta propuesta se invita a las personas que visiten este lugar apoyando el talento de los artesanos y así conocer un poco más sobre nuestra cultura.

**Palabras claves:** Comunidad, artesanos, artesanías, cultura.

### Abstract

San Antonio is a tourist place in the city of Santiago de Cali, a meeting place for vendors and visitors, for this reason the artisans go to that place to show their culture through different artistic and craft objects. Today we can see that the artisans of this place have been reduced to small groups and this should matter to us since the artisans are a key piece when it comes to representing our Colombian and Cali culture. The current generation has other types of interests, and it is irrelevant to them to know their history, culture, etc. To show our point of view in favor of the artisans, we carry out a whole process that contains 5 phases (conceptual, observatory, define, devise and delivery) these phases are dedicated exclusively to everything related to the artisans of San Antonio, from their values as people, to their final product. Considering our position before this group of people, we decided to express it through the blog called "From the heart of an artisan" which consists of making the art of an artisan known, through colors, modules, and more. With this proposal, people are invited to visit this place, supporting the talent of the artisans and thus learning a little more about our culture.

**Keywords:** Community, artisans, handicrafts.





## Proyecto de comunicación para informar a mujeres amantes de la salsa, que, por falta de acceso a medios de comunicación, ignoran convocatorias hechas por las melómanas

Communication project to inform women who love salsa, who due to lack of access to the media, ignore calls made by melomanas

*María Alejandra Rodríguez Zuñiga; Liza María Marín Ocampo; Wilson Arley Mier García. Tutora: Mariantonia Arana Rebolledo.*

### Resumen

En las comunas y los barrios de la ciudad de Santiago de Cali, existe un colectivo de mujeres amantes a la música salsa llamadas Melómanas, sin embargo, también existe un grupo marginado de mujeres con el mismo placer y gusto por este arte, dichas mujeres carecen de información debido a la falta de acceso a medios de comunicación o al mismo internet, incluso existe la sensación de discriminación por no tener igualdad de oportunidades, es por eso que diseñamos un proyecto el cual busca comunicar e incentivar la participación de las mujeres amantes de la salsa que desconocen estos colectivos, eventos masivos, o encuentros casuales de las melómanas. Realizaremos tres piezas graficas cuyo único objetivo es generar un impacto comunicativo a aquellas mujeres que se encuentran en los barrios de Cali, y no tienen idea que su gusto por la salsa se puede materializar y convertirlo en una profesión. Incentivar y empoderar a las mujeres mediante la frase "Mujeres poderosas en la salsa" una

frase que al leerse se sientan todas protagonistas, y se apropien del mensaje, sintiéndose todas incluidas en este mágico mundo. Se concluye que con este proyecto podemos impactar más mujeres con gusto similar a la salsa, captar su atención haciendo visibles las múltiples oportunidades que este Arte ofrece, demostrar que no importa su estrato o ideología política, que ser Melómano no solo es cuestión de hombres, y sobre todo demostrar que no es un grupo cerrado impermeable.

**Palabras claves:** Salsa, melómanas, proyecto, mujeres.

### Abstract

In the communes and neighborhoods of the city of Santiago de Cali, there is a group of women who love Salsa music called Melómanas, however, there is also a marginalized group of women with the same pleasure and taste for this art, these women lack of information due to the lack of access to the media or the internet itself, there is even a feeling of discrimination for not having equal opportunities, that is why we designed a project which seeks to communicate and encourage the participation of women who love the salsa that these groups are unaware of, massive events, or casual meetings of music lovers, We will make three graphic pieces whose sole objective is to generate a communicative impact on those women who are in the neighborhoods of Cali, and have no idea that their taste for salsa can materialize and turn it into a profession. Encourage and empower women through the phrase "Powerful women in salsa" a phrase that when read all feel protagonists, and appropriate the message, all feeling included in this magical world. It is concluded that with this project we can impact more women with a taste similar to salsa, capture their attention by making visible the multiple opportunities that this Art offers, demonstrate that their stratum or political ideology does not matter, that being a music lover is not only a matter of men, and above all, demonstrate that it is not an impermeable closed group.

## Idea de negocio para la visibilidad y promoción de eventos orientados a la diversidad cultural de la Ciudad de Cali

Business idea for the visibility and promotion of events oriented to the cultural diversity of the City of Cali

*GINNA MARCELA JIMENEZ RUIZ; MELISSA CAROLINA SALAMANCA RAMOS; NASLY VALENTINA PERLAZ RODRIGUEZ. TUTORA: MARÍA FERNANDA RAMÍREZ ESCOBAR.*

### Resumen

La interculturalidad de Cali hace de la ciudad un entorno de múltiples manifestaciones o expresiones culturales, dando cuenta de la diversidad y la riqueza de la región. Cali se caracteriza por tener un vasto número de eventos culturales tanto públicos como privados donde convergen e interactúan grupos de personas. Tomando en cuenta este contexto, se realiza un estudio de necesidades que pueden ser fuente de ideas de negocio para fomentar este intercambio cultural, obteniendo como resultado, una problemática latente en cuanto a que la información de los eventos se encuentra de manera dispersa. El 77% de la población encuestada, ha tenido problemas como: falta de información, poca publicidad, marketing engañoso, entre otros. A su vez, los nuevos artistas tienen poca oportunidad de ser conocidos, ya que no existen espacios accesibles de promoción a sus actividades. Por tanto, se propone una estrategia basada en una página web, que concentra la información completa de los eventos, desde la clasificación por categorías, enlaces a páginas oficiales y de boletería, facilitando la búsqueda y mejorando el nivel de experiencia. Adicionalmente, se dispone de un espacio apropiado para que los artistas locales puedan tener mayor reconocimiento. Se desarrolla la propuesta desde las etapas del Design Thinking hasta la elaboración de la identidad gráfica de la marca, basada en los conceptos a promover, la propuesta de portafolio de servicios, el modelo de costos, redes sociales y el material digital e impreso para la difusión de la idea de negocio.

**Palabras claves:** Interculturalidad, promoción de eventos, talento local.

### Abstract

Cali's interculturalism makes the city an environment of multiple cultural manifestations or expressions, which reflects the diversity and richness of the region. Cali is characterized by a vast number of public and private cultural events where groups of people converge and interact. Considering this context, a study of needs that can be a source of business ideas to promote this cultural exchange was conducted, obtaining as a result, a latent problem in that the information of the events is dispersed. Seventy-seven percent of the surveyed population has had problems such as: lack of information, little publicity, misleading marketing, among others. At the same time, new artists have little opportunity to be known, since there are no accessible spaces to promote their activities. Therefore, a strategy based on a web page is proposed, which concentrates the complete information of the events, from the classification by categories, links to official pages and box office, facilitating the search and improving the level of experience. Additionally, there is an appropriate space for local artists to have greater recognition. The proposal is developed from the Design Thinking stages to the elaboration of the

brand's graphic identity, based on the concepts to be promoted, the service portfolio proposal, the cost model, social networks, and the digital and printed material for the dissemination of the business idea.

**Keywords:** Interculturalism, promotion of events, local talent.



## Propuesta de identidad corporativa para comunidades indígenas y afrocolombianas del Valle del Cauca

Corporate identity proposal for indigenous and Afro-Colombian communities in Valle del Cauca

*Valentina Casallas Henao; Angie Viviana Benavides Lozano; Juan Camilo Escobar Tusarma. Tutora: Claudia Marcela Díaz Quintero.*

### Resumen

El departamento del Valle del Cauca cuenta con Buenaventura como entidad territorial y como principal patrimonio perteneciente a la república de Colombia, posee una gran variedad de diversidad y cultura gastronómica y en gran parte relacionadas con comunidades indígenas y afrodescendientes, haciendo de este lugar gran interés cultural y étnico, sin embargo en la actualidad muchas de estas comunidades no cuentan con propuestas ni estrategias que beneficien su imagen como comunidad y como emprendimientos, con este proyecto se busca que se impulse y se promuevan estos emprendimientos de manera que se vean beneficiados emprendedores pertenecientes a estas comunidades. Para esto se propone una propuesta de identidad corporativa en la que se planteen soluciones y aplicativos de manera creativa y práctica generen impacto en la sociedad. En primer lugar, se observa la fase descubrir, la cual consistió en la recopilación y apropiación de conceptos, lecturas, artículos y análisis referentes a estas comunidades, con esto se dio paso a la fase definir donde se tuvo un acercamiento con el emprendimiento, a base de esto se identificaron las necesidades y problemas visuales que estos emprendimientos presentaran. De esto se concluyeron ideas y propuestas de desarrollo para implementar a la imagen de dichos emprendimientos. Por último, en el producto final se puede apreciar las propuestas y aplicativos que se plantearon para el crecimiento de imagen, se concluye que con esta estrategia corporativa y creativa estas comunidades logren encontrar su identidad visual y tener un crecimiento significativo en el mercado y en su emprendimiento.

**Palabras claves:** comunidades, identidad corporativa, afrodescendientes, indígenas.

### Abstract

The department of Valle del Cauca has Buenaventura as a territorial entity and as the main heritage belonging to the Republic of Colombia, it has a great variety of diversity and gastronomic culture and largely related to indigenous and Afro-descendant communities, making this place of great cultural interest. and ethnic, however at present many of these communities do not have proposals or strategies that benefit their image as a community and as enterprises, with this project it is sought to encourage and promote these enterprises in such a way that entrepreneurs belonging to these communities. For this, a corporate identity proposal is proposed in which solutions and applications are proposed in a creative and practical way that generate an impact on society. In the first place, the discover phase is observed, which consisted of the compilation and appropriation of concepts, readings, articles and analyzes referring to these communities, with this the defining phase was given, where an approach was had with the entrepreneurship, to Based on this, the needs and visual problems that these undertakings presented were identified. From this, ideas and development proposals were

concluded to implement in the image of these undertakings. Finally, in the final product you can see the proposals and applications that were proposed for image growth, it is concluded that with this corporate and creative strategy these communities manage to find their visual identity and have significant growth in the market and in their entrepreneurship.

**Keywords:** communities, corporate identity, Afro-descendants, indigenous people.



## Historias por conocer

Stories to know

*Viviana Andrea García Mompotes; Sara Benítez Macías; Mariana Ramírez Chacón; María Alejandra Vásquez Álvarez; Gabriela González Pantoja; Mara Nathalia Montero.*  
*Tutora: María Fernanda Ramírez Escobar*

### Resumen

¿Cómo transmitir la cultura por medio de los mitos y leyendas de las diferentes regiones del país? En la actualidad solo unos cuantos mitos y leyendas son conocidos por las nuevas generaciones, ya sea por su trascendencia cultural o el voz a voz en las familias, pero realmente no se tiene un conocimiento de la gran variedad existente. Para llegar a los jóvenes de una forma más práctica se plantea generar un cómic elegido entre dos guiones existentes realizados por el programa de multimedia. Antes de comenzar el proceso creativo del proyecto, investigamos más a fondo qué es un cómic, sus estilos y como este puede realmente captar la atención del receptor. A continuación, analizamos un cómic a nuestra elección, desglosando su maquetación, diagramación, el uso de globos de texto, onomatopeyas, tipografías, entre otros aspectos que llevarían a una mejor comprensión del mismo. Después de identificar la problemática, dar una solución, realizar la investigación y apropiación del tema, empezamos a desarrollar el cómic como tal, se repartió la historia por escenas descritas en el guion, se formularon varios bocetos de personajes para elegir el definitivo, se tomaron fotos de referencia y también se descargaron varias de la web, se generaron dos bocetos del cómic, el primero fue netamente gráfico y el segundo fue aún más detallado en donde incluimos los diálogos, para así tener una mejor noción del espacio a manejar entre ilustración y texto.

**Palabras claves:** trascendencia cultural, cómic, historia y jóvenes.

### Abstract

How to transmit culture through the myths and legends of the different regions of the country? At present, only a few myths and legends are known by the new generations, either because of their cultural importance or word of mouth in families, but there is really no knowledge of the great variety that exists. To reach young people in a more practical way, it is proposed to generate a comic chosen from two existing scripts made by the multimedia program. Before starting the creative process of the project, we further investigate what a comic is, its styles and how it can really capture the attention of the receiver. Next, we analyze a comic of our choice, breaking down its layout, layout, the use of speech bubbles, onomatopoeia, typography, among other aspects that would lead to a better understanding of it. After identifying the problem, giving a solution, carrying out the investigation and appropriation of the theme, we began to develop the comic as such, the story was divided into scenes described in the script, several sketches of characters were formulated to choose the definitive one, reference photos and several were also downloaded from the web, two sketches of the comic were generated, the first was clearly graphic and the second was even more detailed where we included the dialogues, in order to have a better notion of the space to handle between illustration and text.

**Keywords:** cultural transcendence, comics, history and young people.



## Propuesta creativa para emprendimiento promotor de la cultura enfocado a comunidades indígenas productoras de cáñamo

Creative proposal for entrepreneurship promoter of culture focused on indigenous hemp-producing communities.

*Laura Chuquimarca Espinosa; María Isabel Forero Penagos; Carolina Granada Gironza; Valeria Leyva Benítez. Tutor: Luis Alberto Castro Perlaza.*

### Resumen

Nuestro país refleja multiculturalidad desde su vestimenta, tradiciones, dialectos y su gente; aunque sin verse arraigada en las generaciones más jóvenes. Así que tomamos como base nuestra esencia, creando el emprendimiento: Marakas, que tiene como producto principal la icónica ruana, inspirada en la original de la región Andina. Es desarrollada a partir del cáñamo, derivado del cannabis no psicoactivo, y producido por algunas comunidades indígenas como los Misak en el Cauca, sin embargo, se mantienen como un cultivo controversial en la sociedad colombiana. Con esta propuesta buscamos promover la cultura en los jóvenes mediante la confección de ruanas de cáñamo con diseños atractivos que los identifiquen con sus raíces; apoyando y visibilizando a las comunidades indígenas, contribuyendo además con la desestigmatización del cannabis con la campaña #mástejidosmenosstigmas. Para la creación del emprendimiento, se investigaron los conceptos base de cultura, seguidamente se empezó a pensar en posibles ideas de negocio que intervinieran social y culturalmente. Ya con la idea más viable escogida, se empezó a desarrollar un análisis de todos los aspectos. Posteriormente, se empezó todo el proceso de construcción de marca y campaña priorizando siempre que esta sea de alto impacto y recordación. Como resultado se obtuvo todo el desarrollo gráfico que involucra piezas de campaña y corporativas, empaque, página web y modelo de stand haciendo uso de paletas, recursos atractivos y aptos para nuestro público. Con este emprendimiento se plantea generar apropiación y concientización por nuestra cultura, eliminando estigmas y apoyando nuestras raíces.

**Palabras claves:** Cultura, comunidades indígenas, desestigmatización, jóvenes.

### Abstract

Our country reflects multiculturalism from its clothing, traditions, dialects and its people; although without being rooted in the younger generations. So we took our essence as a base, creating the entrepreneurship: Marakas, whose main product is the iconic ruana, inspired by the original from the Andean region. It is developed from hemp, derived from non-psychoactive cannabis, and produced by some indigenous communities such as the Misak in Cauca, however, it remains a controversial crop in Colombian society. With this proposal we seek to promote culture among young people by making hemp ruanas with attractive designs that identify them with their roots; supporting and making indigenous communities visible, also contributing to the destigmatization of cannabis with the #mástejidosmenosstigmas campaign. For the creation of the venture, the basic concepts of culture were investigated, then they began to think about possible business ideas that intervene socially and culturally. With the most viable idea chosen, an analysis of all aspects began to be developed. Subsequently, the entire brand and campaign

construction process began, prioritizing as long as it is high impact and memorable. As a result, all the graphic development that involves campaign and corporate pieces, packaging, website and stand model was obtained using palettes, attractive resources suitable for our public. With this venture, it is proposed to generate appropriation and awareness for our culture, eliminating stigmas and supporting our roots.

**Keywords:** Culture, indigenous communities, destigmatization, young.



78

Programa Técnico Profesional  
en Producción en

**AUDIO Y VIDEO**



PRODUCCIÓN  
DE AUDIO Y  
VIDEO

CÓD. SNIES: 104530. Resolución MEN. 07110 de mayo 20 de 2015.  
Registro calificado.

## Hablemos de sexo y algo más

Let's talk about sex and something else

**Adriana Villafañe Solarte**<sup>7</sup>

### Resumen

"Hablemos de sexo y algo más", es el título del proyecto integrador del segundo periodo académico de 2022 para el Programa, el cual permitió dar cabida a otros tópicos que hacen parte de esta temática y juegan un papel en el proceso de "educación sexual" en diferentes etapas de la vida, como un aspecto importante a tratar en las propuestas de producción audiovisual, lo cual supone un punto de vista fundamentado para abordar las categorías de género, sexualidad, erotismo y pornografía realizando una aproximación reflexiva desde las nuevas expresiones de la sexualidad, para contribuir en la información, educación y fortalecimiento del respeto a la libre elección de sexualidad y género en la población de la ciudad de Cali, a través de productos visuales y audiovisuales.

**Palabras claves:** Educación sexual, erotismo, estrategia comunicativa, género, pornografía.

### Abstract

"Let's talk about sex and something else", is the title of the integrating project for the second academic period of 2022 for the Program, which allows for other topics that are part of this theme and play a role in the process of "sexual education" in different stages of life, as an important aspect to be dealt with in audiovisual production proposals, which supposes a well-founded point of view that facilitates addressing the categories of gender, sexuality, eroticism and pornography, making a reflective approach from the new expressions of sexuality, to contribute to information, education and strengthening of respect for the free choice of sexuality and gender in the population of the city of Cali, through visual and audiovisual products.

**Keywords:** Sex education, eroticism, gender, communication strategy, pornography.

### Presentación

El medio visual y audiovisual es estratégico para posicionar temáticas, experiencias, productos, servicios, saberes, entre otros, de manera efectiva y generar conciencia en un público objetivo específico, por un lado, y por el otro, la Institución es un contexto de inclusión en el que se expresan diferentes voces de la sociedad desde su generación, por lo que aproximarse a conceptos dinámicos como el de sexualidad y género, contaron con una garantía de compromiso por parte de lxs que llevaron a cabo el proceso formativo y aportaron efectivamente en estrategias comunicativas en pro de la educación y el respeto a

<sup>7</sup> Comunicadora Social Periodista, Esp. en Educación; Mg. en Educación Superior, Docente Líder de investigación del programa T. P. en Producción de Audio y Video Docente H.C Institución Universitaria Antonio José Camacho. [proyectoaudioyvideo@fadp.edu.co](mailto:proyectoaudioyvideo@fadp.edu.co).

## Del método

Como objetivo general se planteó aportar estrategias comunicativas en pro de la educación y el respeto a las nuevas manifestaciones sexuales en el Valle del Cauca a través de productos visuales y audiovisuales, el cual consideró los siguientes objetivos específicos:

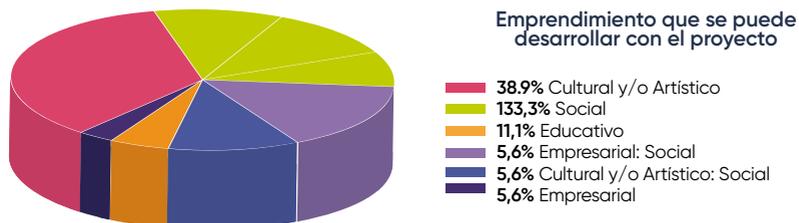
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
1	Analizar información bibliográfica sobre sexualidad, género, pornografía, y estrategias comunicativas que fundamenten la propuesta audiovisual.
2	Establecer a través de cada producto visual y/o audiovisual una relación clara con los módulos de cada semestre del Programa
3	Producir por semestres productos visuales y/o audiovisuales que aporten a la educación y sexual.

El proyecto de investigación corresponde a la investigación formativa por el carácter de la IES de la FADP, el cual contempló tres etapas, en la primera fase se desarrolló la Contextualización con un trabajo escrito sobre las definiciones de las palabras clave, acompañado de mapas conceptuales e infografías del material bibliográfico; en la segunda fase se realizó el trabajo de campo y Análisis de resultados. Se recomendó entrevistar a especialistas sobre el tema o a representantes significativos de las nuevas sexualidades, y en el espacio de los Foros en diseño realizados en la Institución el 16 y 17 de septiembre se llevó a cabo un conversatorio con una sexóloga, una psicóloga, una webcam, todo esto como insumo para la realización de la producción de las piezas audiovisuales y, finalmente, en la última fase se llevó a cabo la posproducción de cada uno de los entregables.

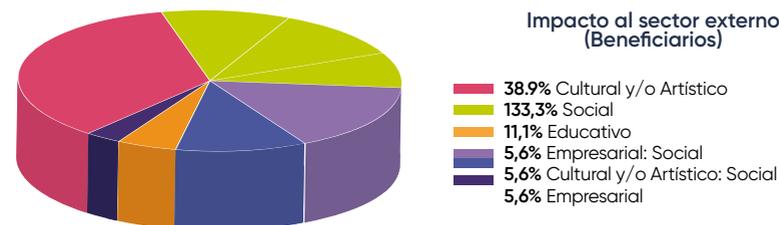
## De los resultados

En este proyecto participaron 118 estudiantes de la jornada de la semana y del sábado, organizados en 34 grupos de trabajo, en 8 semestres (seis de jornada de la semana, y dos primero y segundo - de la jornada del sábado), con la orientación de cinco profesores: Juan Carlos Gonzáles, Carlos Andrés Arana, Mauricio Moreno, Adriana Villafañe y Gerónimo de la Cruz.

Con los datos suministrados por los estudiantes de los grupos que presentaron el proyecto integrador, para el área de innovación de la Institución, encontramos los siguientes indicadores.



Frente a la variable que establece el tipo de emprendimiento que se puede desarrollar con el proyecto integrador, se encontró que el 38,9% tiene un carácter cultural y/o artístico; 33,3%, social; 11,1% de carácter educativo, y 5,6% respectivamente los de carácter empresarial y/o cultural con innovación; cultural y/o artístico, social; y empresarial.



Frente a la variable que establece el tipo de emprendimiento que se puede desarrollar con el proyecto integrador, se encontró que el 38,9% tiene un carácter cultural y/o artístico; 33,3%, social; 11,1% de carácter educativo, y 5,6% respectivamente los de carácter empresarial y/o cultural con innovación; cultural y/o artístico, social; y empresarial.



En relación con el impacto a sector externo, se constató que el 77,8 % de los beneficiarios de los proyectos pertenecen a las comunidades y sociedad en general, y el 22,2 % al sector empresarial, incluye a entidades del gobierno con un 11,2%, las sociedades sin ánimo de lucro 5,6% y el mismo número para las empresas.

Finalmente podemos concluir que el desarrollo del proyecto integrador en el Programa permitió a los estudiantes llevar a cabo el objetivo general del trabajo, con la propuesta de estrategias comunicativas en pro de la educación y el respeto a las nuevas manifestaciones sexuales en el Valle del Cauca a través pildoras audiovisuales para redes sociales; biografías y testimonios de personas que hacen parte de las nuevas sexualidades, documentales con estas premisas soportadas en testimonios, archivos, información suministrada por diferentes fuentes y cortometrajes que ponen en escena la temática abordada.

A continuación, se reseñarán resúmenes de los proyectos integradores entregados en algunos semestres.



## Apoyo a la sexualidad

*Dylan Stiven Plaza; Manuel Alejandro Meneses; Santiago Azcárate Cardona.*

*Tutora: Adriana Villafañe Solarte*

### Resumen

La ciudad de Santiago de Cali es un lugar donde se ve reflejado como se encuentra dividida y con diferentes actores que tienen una gran variedad de géneros que pasan desapercibidos por muchos y odiados por otros los cuales hacen que se creen tabúes a partir de personas ignorantes en este tema que llegan a rechazar a esta pequeño porcentaje de personas por no ser iguales a ellos o cumplir sus estándares requeridos, para estos realizamos este proyecto que se hace con el objetivo de enriquecer el conocimiento de todo individuo que desconozca que es la sexualidad y porque es tan importante en la sociedad actualmente dando como producto un material audiovisual de gran calidad de contenido para comprender más del tema, este material se realizó con 3 productos audiovisuales en los cuales se investigó acerca de todo el tema de la sexualidad, género y sexo por medio de unas entrevistas a grandes conocedores del tema, investigaciones y relatos de vida, también se hizo entrega de una foto la cual da a percibir al espectador la inclusión de todo género y persona para que este se concientice y conozca más acerca de la sexualidad. Como conclusión teniendo en cuenta cada material dado a el espectador entenderá como cada individuo es diferente y puede expresar el amor de diversas maneras y que la sexualidad es un tema que corresponde a todos.

**Palabras claves:** género, sexualidad, sexo.

### Abstract

The city of Santiago de Cali is a place where it is reflected how it is divided and with different actors who have a great variety of genres that go unnoticed by many and hated by others, which make taboos be created from ignorant people in this issue that they come to reject this small percentage of people for not being equal to them or meeting their required standards, for these we carry out this project that is done with the objective of enriching the knowledge of all individuals who do not know what sexuality is and why it is so important in society currently giving as a product an audiovisual material of great content quality to understand more about the subject, this material was made with 3 audiovisual products in which the entire topic of sexuality, gender and sex was investigated by Through some interviews with great connoisseurs of the subject, investigations and life stories, a photo was also delivered which He makes the viewer perceive the inclusion of all genders and people so that they become aware and learn more about sexuality. In conclusion, taking into account each material given to the viewer, he will understand how each individual is different and can express love in different ways and that sexuality is a topic that corresponds to everyone.

**Keywords:** gender, sexuality, sex.



## Sexualidad y género en Cali

*Lois K. López; Diego F. Vásquez; Alejandro Rosero.  
Tutora: Adriana Villafañe Solarte*

### Resumen

Las costumbres humanas han evolucionado en el tiempo, una de ellas se refiere a las nuevas formas de amor y sexualidad, que no son nuevas en sí mismas, sino que su aceptación e inclusión en la sociedad es relativamente reciente, sin embargo, aún existen muchos grupos conservadores, que no quieren formar parte del cambio que está asimilando el mundo progresivamente, pero además de no aceptar las diferentes y no tradicionales maneras de amar, se oponen férreamente. El objetivo de este trabajo, es demostrar mediante la investigación y la implementación de una estrategia comunicativa en las áreas educativas y sociales, el hecho de que, todos somos humanos, todos somos personas que no merecemos ser calificadas, despreciadas o juzgadas por las decisiones que hayamos tomado para vivir la vida. Cada mente es un mundo, pero si nuestros mundos logran entenderse y convivir, mediante la comunicación asertiva, podemos apuntar a un mejoramiento de la sociedad, no solo para Colombia, sino que esta estrategia, posteriormente, se podría utilizar en lugares donde el odio por la diferencia de pensamiento, de procedencia, entre otros, predomine, para lograr un acuerdo. Una de las principales herramientas para la convivencia, es la buena comunicación y en eso queremos basar nuestra investigación, en el buen entendimiento de las razones de parte de los simpatizantes y discrepantes de este movimiento en pro de las nuevas sexualidades.

**Palabras claves:** Comunicación, género, respeto, sexualidad.

### Abstract

Human customs have evolved over time, one of them refers to the new forms of love and sexuality, which are not new in themselves, but their acceptance and inclusion in society is relatively recent, however, there are still many conservative groups, who do not want to be part of the change that the world is gradually assimilating, but in addition to not accepting the different and non-traditional ways of loving, are fiercely opposed. The objective of this work is to demonstrate through research and the implementation of a communication strategy in the educational and social areas, the fact that we are all human, we are all people who do not deserve to be qualified, despised or judged for the decisions that we have taken to live life. Each mind is a world, but if our worlds manage to understand each other and coexist, through assertive communication, we can aim to improve society, not only for Colombia, but this strategy could later be used in places where hatred for the difference of thought, of origin, among others, predominates, to reach an agreement. One of the main tools for coexistence is good communication and we want to base our research on this, on a good understanding of the reasons on the part of supporters and dissenters of this movement in favor of new sexualities.

**Keywords:** Communication, gender, respect, sexuality.

## Conversación sobre género y sexualidades diversas con Fridairis; organización para la marcha LGTBIQ+ de la ciudad de Cali mediante un videopodcast

*Juan Sebastián Samboní; Estefanía Millán; Nichole Castellanos.  
Tutor: Mauricio Moreno*

### Resumen

La ciudad de Santiago de Cali se ha destacado y es reconocida por sus diversas expresiones culturales, sociales, políticas y demás, dentro de las cuales también se deben incluir las expresiones y el trabajo que realizan organizaciones como La Juntanza para la marcha LGTBIQ+ y Fridairis. Teniendo en cuenta que son organizaciones no gubernamentales y sin ánimo de lucro, nos vimos en la necesidad de dar mayor difusión de las actividades que realizan durante todo el año. Por ello, proponemos crear un videopodcast para conversar sobre temas relacionados a género, sexualidades diversas, sus actividades y funcionamiento como grupo. Acompañado de una página web donde se reúnan fechas importantes de sus actividades, formularios de contacto, blog interactivo, Además, la información de este proyecto también se encontrará plasmada en el sitio web. Se concluye que dicho videopodcast sirva para la visualización y difusión del trabajo de La Juntanza y Fridairis, con la intención de que sirva como puente hacia la inclusión de la ciudadanía dentro o fuera de la comunidad LGTBIQ+.

**Palabras claves:** Género, LGTBIQ+, sexualidad , proyección social

### Abstract

The city of Santiago de Cali has stood out and is recognized for its various cultural, social, political and other expressions, which should also include the expressions and work carried out by organizations such as La Juntanza for the LGTBIQ+ march and Fridairis. Taking into account that they are non-governmental and non-profit organizations, we saw the need to spread the activities they carry out throughout the year. Therefore, we propose to create a video podcast to talk about issues related to gender, diverse sexualities, their activities and functioning as a group. Accompanied by a web page where important dates of its activities are gathered, contact forms, interactive blog, In addition, the information of this project will also be found on the website. It is concluded that said videopodcast serves to visualize and disseminate the work of La Juntanza and Fridairis, with the intention of serving as a bridge towards the inclusion of citizens within or outside the LGTBIQ+ community.

**Keywords:** Gender, LGTBIQ+, sexuality, social projection



## Género y nuevas sexualidades

*Santiago Castro; Brayan Rodriguez; David Arbeláez; Miguel Collazos; Camila Yepes Cortes. Tutora: Adriana Villafañe Solarte*

### Resumen

El proyecto integrador de este segundo semestre del año 2022, tuvo como tema la sexualidad y el género desde las últimas manifestaciones culturales. Para llevar a cabo el proceso de investigación partimos de estudiar los conceptos desde lo que se valoraba anteriormente como lo correcto, hasta el día de hoy, en el que se han vivido cambios profundos al interior de esta problemática. Nuestro trabajo muestra la realidad sobre la sexualidad en la ciudad de Cali mediante la diversidad que existe y las experiencias vividas por los entrevistados. También visibilizamos el cambio que ha tenido este concepto, que va desde ser un tabú hasta ser un producto. Resaltamos problemáticas acerca del aprendizaje y el respeto, y proponemos posibles soluciones. Todo lo anterior se plantea en un documental, como medio que permite investigar y también, educar.

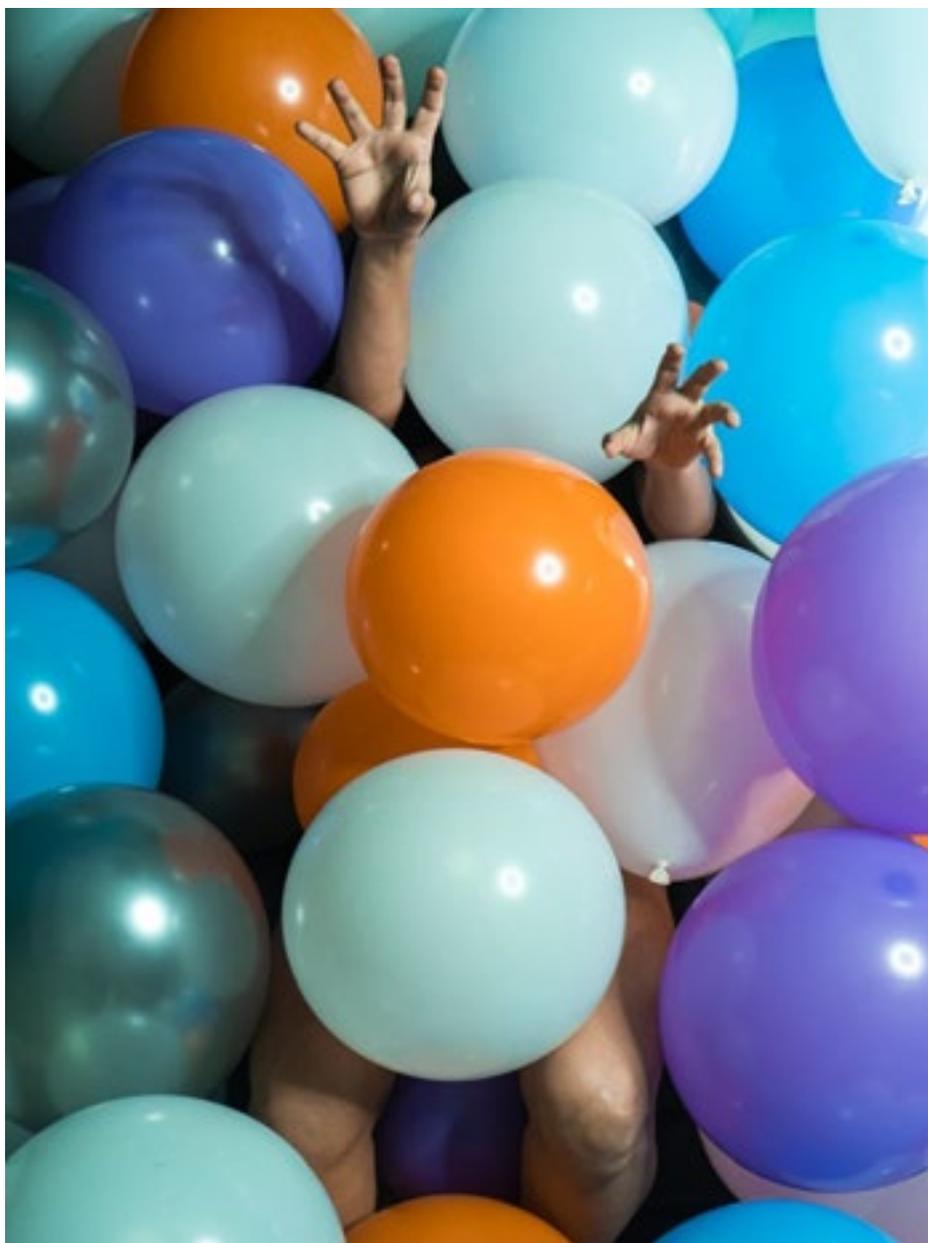
**Palabras claves:** género, sexualidad, tabú.

### Abstract

The integrating project of this second semester of the year 2022, had as its theme sexuality and gender since the last cultural manifestations. To carry out the research process, we started by studying the concepts from what was previously valued as correct, until today, in which profound changes have been experienced within this problem. Our work shows the reality of sexuality in the city of Cali through the diversity that exists and the experiences of the interviewees. We also make visible the change that this concept has had, which goes from being a taboo to being a product. We highlight issues around learning and respect, and propose possible solutions. All of the above is raised in a documentary, as a means to investigate and educate.

**Keywords:** Gender, sexuality, taboo.





## Coito, sexualidad y pornografía

*Daniel Micolta; Luis Angel Benavides; Wilton Sánchez; Cristian Cortes.  
Tutora: Adriana Villafañe*

### Resumen

Podemos percibir de manera general que en Latinoamérica se ha satanizado el hablar de sexo y sexualidad, y el caso de nuestro país no es ajeno a esta limitación, aún en el departamento del Valle de Cauca, con su capital como tercera ciudad a nivel económico, considerado un espacio diverso, nos encontramos aún con discriminación y segregación en materia de sexualidad. En la investigación nos encontramos con cifras alarmantes sobre el rechazo hacia el tema, por un lado, y por el otro, con alta tasa de embarazos en adolescentes, cifras que nos motivaron a realizar un producto audiovisual que busca generar la conversación sobre el tema, también hacer un reflexión sobre la discriminación frente a la diversidad sexual, y al interior de este concepto, abordamos la polémica sobre si la pornografía es tan mala como se afirma en muchas opiniones. En ese orden de ideas estudiamos el material de apoyo proporcionado, aterrizamos las problemáticas sobre el tema, entrevistamos profesionales, padres de familia y jóvenes y, por último, estudiamos los grupos objetivos para poder realizar un producto interesante para ellos, como lo fue un documental y un póster. Este se expresó con una narrativa juvenil con la premisa de "La historia abrumante de la sexualidad" siendo este el hilo principal para generar una reflexión que busca estimular en el receptor la responsabilidad de informarse sobre el tema de manera adecuada, empatizar a las personas con una identidad sexual diferente y tener en cuenta que hay que hablar sobre esos temas con los más jóvenes.

**Palabras claves:** Diversidad sexual, economía arcoiris, sexualidad.

### Abstract

We can perceive in a general way that in Latin America the talk of sex and sexuality has been demonized, and the case of our country is no stranger to this limitation, even in the department of Valle de Cauca, with its capital as the third city economically, Considered a diverse space, we still find ourselves with discrimination and segregation in terms of sexuality. In the investigation we found alarming figures on the rejection of the subject, on the one hand, and on the other, with a high rate of teenage pregnancies, figures that motivated us to make an audiovisual product that seeks to generate conversation on the subject, also to reflect on discrimination against sexual diversity, and within this concept, we address the controversy about whether pornography is as bad as many opinions claim. In this order of ideas we study the support material provided, we settle the problems on the subject, we interview professionals, parents and young people and, finally, we study the target groups to be able to make an interesting product for them, such as a documentary. and a poster. This was expressed with a youthful narrative with the premise of "The overwhelming history of sexuality" being this the main thread to generate a reflection that seeks to stimulate in the receiver the responsibility of being informed about the subject in an adequate way, empathizing with people with a different sexual identity and keep in mind that you have to talk about these issues with the youngest.

**Keywords:** Sexual diversity, rainbow economy, sexuality.

## Margarita

*José Camilo Bajiña; Daniela Balanta; Daniela Beltrán; Andrés Felipe Buitron; Daniela Cajiao; Luis Felipe Cortes; Faiver Duvan; Santiago Gómez; Zalma Hayek; Yojan Infante; Nicolás Macías; Jhon Mario Rebolledo; Guido David Rodas; Isabella Vicuña. Tutor: Gerónimo de la Cruz*

### Resumen

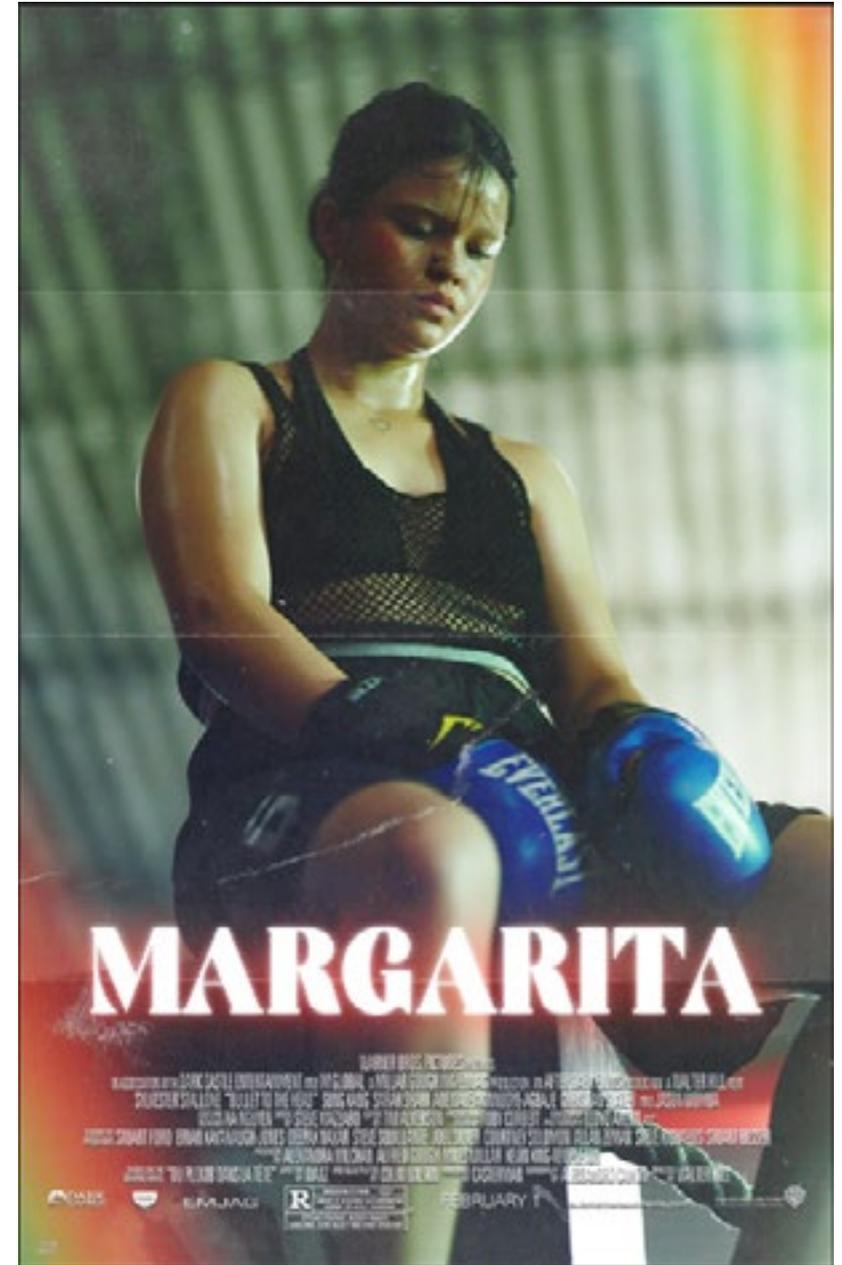
En la ciudad de Santiago de Cali encontramos problemáticas sociales y culturales en cuanto a la libre expresión de género y sexualidad de los individuos que pertenecen a diversos grupos que aún la sociedad no termina de aceptar. Como realizadores, poder es nuestro propósito brindar el soporte audiovisual como respuesta al proceso de educación sexual para generar una reflexión dinámica y diferente y establecer una propuesta de contenido que ayude y fortalezca la libre identidad de género y expresión sexual para visibilizar grupos y temáticas que han sido poco mencionadas. Además, que el proyecto "hablemos de sexo y algo más" nos permita dar a conocer el impacto y propósito que puede llegar a tener la educación sexual abarcándola de manera correcta y con esta estrategia audiovisual lograr crear una disciplina dirigida al sector correcto.

**Palabras claves:** Audiovisual, educación sexual, Identidad de género, sexualidad.

### Abstract

In the city of Santiago de Cali we find social and cultural problems regarding the free expression of gender and sexuality of individuals belonging to different groups that society still does not accept. As filmmakers, it is our purpose, to be able to provide audiovisual support as a response to the process of sexual education to generate a dynamic and different reflection and establish a content proposal that helps and strengthens the free gender identity and sexual expression to make visible groups and issues that have been little mentioned. In addition, the project "Let's talk about sex and something else" allows us to make known the impact and purpose that sex education can have by covering it in the right way and with this audiovisual strategy to create a discipline aimed at the right sector.

**Keywords:** Audiovisual, sex education, gender identity, sexuality.



95

*Programa Técnico Profesional en*

# DISEÑO DE MODAS



DISEÑO  
DE MODAS

CÓD. SNIES: 52513. Registro calificado. Resolución MEN. 014745 de agosto 12 de 2020.  
Acreditación de Alta Calidad. Resolución MEN. 6113 de junio 12 de 2019

## **SALVAGUARDIA: fomento, difusión y transmisión de las prácticas y conocimientos de las colectividades colombianas a través de productos indumentarios del Sistema Moda**

**Raúl Quinayas**<sup>8</sup>

Salvaguardia, como Proyecto Integrador en el periodo académico 2022B, es el cierre de un ciclo de proyectos que se desarrollaron en los semestres académicos anteriores a este. Enmendar en el 2021A, que llevó a los estudiantes a identificar las necesidades de un consumidor emocional que se inclinaba por soluciones holísticas, sostenibles y ancestrales. Esto último un componente importante para la formulación de los proyectos que le precedieron, pues dentro de sus hallazgos se pudo identificar la deposición que posee un determinado grupo poblacional al consumo de productos y o servicios que revitalicen saberes, así como técnicas propias de una comunidad raizal, afro, indígena o artesana.

Entre el 2021 B y el 2022A se desarrolló Memoria, un Proyecto Integrador que propendía la construcción de memoria histórica haciendo uso de la técnica de la Narrativa Textil. Fue así como este proyecto les permitió a los estudiantes el descubrir y aplicar técnicas poco utilizadas en la contemporaneidad y que por tal motivo están en riesgo de desaparecer. Es por esto que aparece Salvaguardia como fomento, difusión, así como transmisión de las prácticas y conocimientos de las colectividades colombianas a través de productos indumentarios del Sistema Moda.

Los estudiantes del Programa T.P en Diseño de Modas realizaron una investigación que partió de la consulta de lo que es el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) de la nación y cuáles son las expresiones culturales que actualmente se encuentra protegidas bajo este título. Posteriormente lograron identificar conocimientos tradicionales de las comunidades locales que también se contemplan como parte fundamental del PCI colombiano.

Como resultado, cada uno de los semestres documentó los procesos de investigación, análisis, ideación y realización utilizados para el desarrollo de productos indumentarios que salvaguarden, fomenten, difundan y transmitan las prácticas y conocimientos de las colectividades colombianas; generaron estos productos indumentarios y proyectaron una muestra visual en las instalaciones del centro comercial Pacific Mall de la ciudad de Cali, con el fin de evaluar los resultados producto de la ejecución del Proyecto Integrador y como reconocimiento al trabajo desarrollado por el grupo humano perteneciente a cada semestre.

### **¿Cuál es el proyecto del primer semestre?**

Diseño de tejidos textiles, que en su composición salvaguarden técnicas ancestrales, naturales y/o artesanales.

<sup>8</sup> Líder de investigación Programa Técnico Profesional en Diseño de Modas de la Fundación Academia de Dibujo Profesional, [proyectomodas@fadp.edu.co](mailto:proyectomodas@fadp.edu.co)

### **¿Y el proyecto del segundo semestre?**

Construcción de Memoria Histórica, haciendo uso de la Narrativa Textil aplicada en artículos vestimentarios elaborados a partir de procesos de co-creación con una población vulnerable. Para el tercer semestre del Programa T.P en Diseño de Modas se planteó la reutilización de prendas en denim desechadas posconsumo para la obtención de nuevos productos indumentarios. Y a su vez para el cuarto semestre, la construcción de una colección de moda que diese respuesta a las necesidades de un cliente institucional.

Por su parte los estudiantes pertenecientes al quinto semestre abordaron el diseño de una colección de artículos vestimentarios pertenecientes al universo Street Wear y cuyos productos evidenciaran la aplicación de la lencería como piezas de uso exterior. Y finalmente el sexto semestre formuló modelos de negocio perteneciente al Sistema Moda que aportasen al fomento, la difusión, así como a la transmisión de las prácticas y conocimientos de las colectividades colombianas.

### **Referencias**

Ministerio de Cultura. (2011). Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. Recuperado de <http://patrimonio.mincultura.gov.co/Documents/convencionpolitica%20PCI.pdf>.

Ministerio de Cultura. (2014). Guías para el conocimiento y la Gestión del Patrimonio Cultural Inmaterial Módulo 0. Hablemos de la Política de Salvaguardia del PCI. Recuperado de <http://patrimonio.mincultura.gov.co/Documents/G-Cartilla%20Pci%20Final%202014.pdf>

Ministerio de Cultura. (2011). Guías Para el Conocimiento y la gestión del Patrimonio Cultural Inmaterial Módulo 1: Conceptos. Recuperado de <http://patrimonio.mincultura.gov.co/Documents/G-Conceptos.pdf>

Ministerio de Cultura. (2012). Inventarios de Patrimonio Cultural Inmaterial Proceso de Identificación y Recomendaciones de Salvaguardia. Recuperado de <http://patrimonio.mincultura.gov.co/salvaguardiapci/Documents/Cartilla%20de%20inventarios%20-%2029122020.pdf>

Ministerio de Cultura. (2014). Manual de herramientas participativas para la identificación y gestión de las manifestaciones del Patrimonio Cultural Inmaterial del PCI. Recuperado de <http://patrimonio.mincultura.gov.co/grupopci/PublishingImages/Paginas/Gu%c3%adas%20metodol%c3%b3gicas/manualdeherramientas.pdf>

Ministerio de Cultura. (2015). Opciones y acciones para la salvaguardia: una compilación de experiencias. Recuperado de <http://patrimonio.mincultura.gov.co/grupopci/PublishingImages/Paginas/Gu%c3%adas%20metodol%c3%b3gicas/opciones%20y%20acciones.pdf>

Ministerio de Cultura. (2017). Como elaborar un Plan Especial especial de salvaguardia. Recuperado de [http://patrimonio.mincultura.gov.co/Documents/Cartilla\\_PES.pdf](http://patrimonio.mincultura.gov.co/Documents/Cartilla_PES.pdf)

## WAYUÚ: De la comunidad ancestral al tapiz contemporáneo

*Maria Paula Castillo; Mateo Esquivel González; Viviana López Zuluaga; Nicholle González. Tutora: Paola Andrea García Betancur.*

### Resumen

Este trabajo académico buscó estudiar, investigar y exponer acerca de la comunidad ancestral Wayuú ubicada en el territorio colombiano; fue abarcado por medio de la salvaguardia con el fin de proteger las tradiciones, conocimientos, tejidos e historia Wayuú. Para su desarrollo se hizo necesaria una profunda indagación cultural que ayudó a determinar el punto de partida y labró el camino para este proyecto, un camino que permitió descubrir, reconocer y aprender sobre los contextos sociales que actualmente atraviesa la mencionada comunidad, sumado a esto, fue posible el acercamiento interpersonal con una miembro Wayuú lo que permitió conocer las nuevas necesidades, aspectos relevantes de su cultura, costumbres, labor, simbología y demás características ancestrales. Finalmente se logró construir una prenda de uso contemporáneo (gabán) inspirada en todo el contexto cultural Wayuú, con el fin de dar tributo a esta comunidad y sobre todo, al arte de tejer dibujo (KAANA).

**Palabras claves:** Wayuú, tejido ancestral, salvaguardia, patrimonio inmaterial, diseño textil.

### Abstract

This academic work sought to study, investigate and present about the Wayuú ancestral community located in Colombian territory; was covered by the safeguard in order to protect Wayuú traditions, knowledge, textiles and history. For its development, a deep cultural investigation was necessary that helped determine the starting point and paved the way for this project, a path that turned out to discover, recognize and learn about the social contexts that the aforementioned community is currently going through, added to this, interpersonal approach with a Wayuú member was possible, which demonstrated knowing the new needs, relevant aspects of their culture, customs, work, symbology and other ancestral characteristics. Finally, a garment for contemporary use (gabán) will be built, inspired by the entire Wayuú cultural context, in order to pay tribute to this community and above all, to the art of weaving drawing (KAANA).

**Keywords:** Wayuú, ancestral weaving, safeguarding, intangible heritage, textile design.



## Tejiendo nuevas historias, destejiendo pasados

*Ángela Sofía Flórez Obando; Yineth Natalia Fuelagan Ojeda; Jeidy Daniela Gaviria Aza; Jose Darío Gómez Pantoja; Scarlet Majin Figueroa. Tutor: Raúl Quinayás.*

### Resumen

En el proyecto de construcción de memoria histórica haciendo uso de la narrativa textil aplicada a artículos vestimentarios elaborados a partir de procesos de co-creación con una población vulnerable, hemos tenido la oportunidad de trabajar con jóvenes de la Fundación Proyectando Generaciones que nos hicieron partícipes de su vida y asimismo conocedores de sus historias con ellos llevamos a cabo en conjunto vestimentario con un impacto social y estilo personal. Platicar con jóvenes que concurren y concurren la violencia habitualmente nos abre paso a reflexionar sobre las comodidades que muchos poseemos y frecuentemente juzgamos, al igual que estas personas muchas buscan construir un futuro que cambie su pasado y aunque no es posible, aprenden a vivir con esto; buscamos por medio de nuestras prendas contar todo lo que para ellos es importante a través de bordados y prendas significativas haciendo uso de la narrativa textil manejando diferentes estilos donde se pueda observar el cambio que tanto anhelan, verse diferentes tanto ellos como sus seres queridos y de igual manera dejar su huella en la historia y por ende creando memoria histórica.

**Palabras claves:** Proyección social, narrativa textil, memoria histórica.

### Abstract

In the historical memory construction project making use of the textile narrative applied to clothing items made from co-creation processes with a vulnerable population, we have had the opportunity to work with young people from the Fundación Proyectando Generaciones who made us participants in their life and also aware of their stories with them we carry out clothing together with a social impact and personal style. Talking with young people who attended and attend violence regularly opens the way for us to reflect on the comforts that many of us have and often judge, just like these people, many seek to build a future that changes their past and although it is not possible, they learn to live with it. ; Through our garments, we seek to tell everything that is important to them through embroidery and significant garments, making use of the textile narrative, handling different styles where the change they long for can be observed, both themselves and their loved ones see themselves as different. In the same way, leave their mark on history and therefore creating historical memory.

**Keywords:** Social Projection, Textile Narrative, Historical Memory.



## Manifestación de la identidad y patrimonio cultural de la salvaguardia de las tradiciones de los silleteros de la comunidad de Santa Elena

*Duván Andrés Angulo Angulo; Juan David Cardozo Aristizábal; Caterine Hidalgo Collazos; María Camila Herrera Sapuye. Tutora: María Piedad Fátima Pineda.*

### Resumen

Este proyecto estará enfocado en la feria de las flores principalmente en la comunidad de silleteros del corregimiento de Santa Elena Antioquia. Aunque los silleteros son un símbolo esencial en la realización de la Feria de las flores, es importante tener en cuenta que la mayoría de espectadores nacionales como internacionales, estos poseen un desconocimiento sobre el peso histórico y cultural que tienen sus respectivas tradiciones, ya que estos se dejan deslumbrar más por la representación visual de la tradición. Por lo tanto, se parte desde el análisis de la investigación que se ha realizado a esta comunidad que comprende aspectos relevantes tales como sus tradiciones, su cosmología, su visión hacia el futuro, sus debilidades y fortalezas etc. Con las cuales se busca dar vida a una pieza indumentaria post consumo la cual abarque todos estos detalles que son supremamente relevantes como de gran significancia para estas comunidades, con el propósito de obtener una pieza final que tenga un peso visual significativo que logre causar un impacto a sus espectadores y logre impregnar la historia que solo se podría conocer conviviendo con ellos y puedan entender más a fondo aquellos detalles que no se pueden detectar a simple vista, ya que no solo se quiere retomar estas tradiciones desde el ámbito estético, sino también desde la significancia que trasciende más allá de lo que vemos en cada Feria de las flores.

**Palabras claves:** Salvaguardia, patrimonio cultural Inmaterial, tradición.

### Abstract

This project will be focused on the flower fair, mainly in the community of silleteros from the corregimiento of Santa Elena Antioquia. Although the silleteros are an essential symbol in the realization of the Flower Fair, it is important to take into account that the majority of national and international spectators have a lack of knowledge about the historical and cultural weight of their respective traditions, since these they are more dazzled by the visual representation of tradition. Therefore, it starts from the analysis of the research that has been carried out on this community that includes relevant aspects such as its traditions, its cosmology, its vision towards the future, its weaknesses and strengths, etc. With which it seeks to give life to a piece of post-consumer clothing which encompasses all these details that are supremely relevant as of great significance for these communities, with the purpose of obtaining a final piece that has a significant visual weight that manages to cause an impact. to its viewers and manage to impregnate the story that could only be known by living with them and they can understand more deeply those details that cannot be detected with the naked eye, since they not only want to resume these traditions from the aesthetic field, but also from the significance that transcends beyond what we see in each Flower Fair.

**Keywords:** Safeguarding, intangible cultural heritage, tradition.





permitan a sus clientes tener mayor variedad de estilos para escoger. Además, aporta a la preservación del Patrimonio Cultural Inmaterial al tener elementos que resaltan la identidad cultural de los colombianos.

**Palabras claves:** Salvaguardia, patrimonio cultural inmaterial, identidad, pacífico.

### **Abstract**

Safeguarding refers to the action of saving, protecting or guarding something, mainly related to the protection of the Intangible Cultural Heritage of a country. This is how the safeguard seeks to exercise actions where special interest and protection are granted to certain cultural manifestations and expressions that are considered essential for the construction of the multicultural identity of Colombians. On the other hand, the problem raised by a real client who is looking for innovative design proposals for upper basic garments was taken into account in this project. In this way, in this research work, we seek to create a collection that proposes unique and different designs that have elements of the safeguarding of the Intangible Cultural Heritage, in this case, with the culture of the Colombian Pacific. The methodology for carrying out the project consists of the application of closed surveys and unstructured interviews that allow collecting information about the target audience. This is how the realization of this project benefits the real client who seeks to expand their product portfolio by offering new designs that allow their clients to have a greater variety of styles to choose from. In addition, it contributes to the preservation of the Intangible Cultural Heritage by having elements that highlight the cultural identity of Colombians.

**Keywords:** Safeguarding, intangible cultural heritage, identity, pacific.

## **Reinventando los básicos: diseños innovadores de prendas básicas superiores**

*Daniela Arévalo Villegas. Tutora: García Mejía Maryluz.*

### **Resumen**

La salvaguardia hace referencia a la acción de guardar, proteger o custodiar una cosa, relacionado principalmente a la protección del Patrimonio Cultural Inmaterial de un país. Es así como la salvaguardia busca ejercer acciones donde se conceda un especial interés y protección a ciertas manifestaciones y expresiones culturales que se consideran fundamentales para la construcción de la identidad multicultural de los colombianos. Por otro lado, se tuvo en cuenta en este proyecto la problemática planteada por un cliente real quien busca propuestas de diseño innovadoras de prendas básicas superiores. De esta manera, en este trabajo de investigación, se busca crear una colección que proponga diseños únicos y diferentes que cuenten con elementos de la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, en este caso, con la cultura del Pacífico colombiano. La metodología de realización del proyecto consiste en la aplicación de encuestas cerradas y entrevistas no estructuradas que permitan recolectar información sobre el público objetivo. Es así como, la realización de este proyecto beneficia al cliente real que busca ampliar su portafolio de productos al ofrecer nuevos diseños que

## Cuenta regresiva de la cultura inmaterial salsera

*Jhon Harold Alegría; Camilo Mulato Torres; Daniela Estefany Otero; Laura Catalina Restrepo. Tutora: Guerrero Becerra Yenny Stella.*

### Resumen

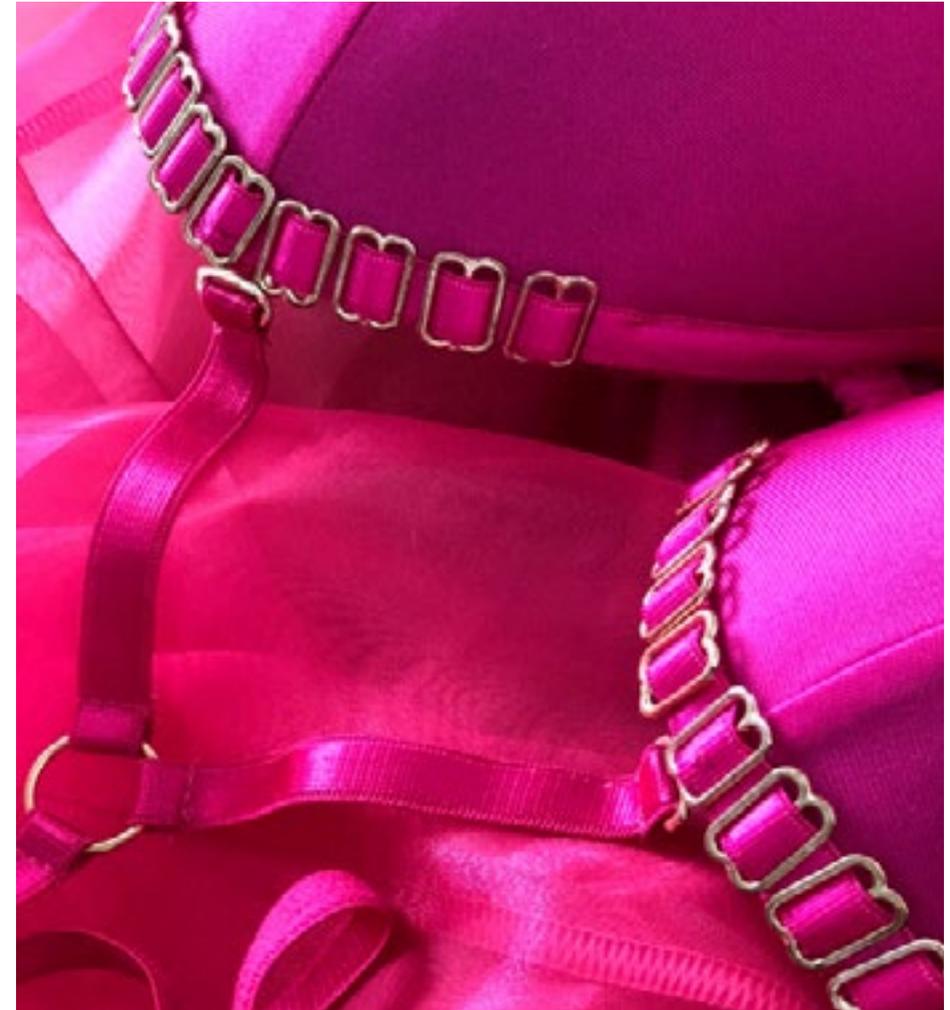
Buscar formas de salvaguardar y fomentar todas las prácticas y costumbres que componen la cultura inmaterial de nuestra ciudad, es importante para que con el crecimiento poblacional de la ciudad estas prácticas y costumbres que representan nuestra cultura no se pierdan en el tiempo. Para nuestro proyecto integrador de quinto semestre, proponemos un diseño de vestuario que simbolice la importancia de mantener la salsa como ritmo y baile típico de los caleños, siendo este parte del legado cultural inmaterial de nuestra ciudad Santiago de Cali. Con nuestro proyecto quisimos transmitir así mismo el sabor, la alegría y el talento de nuestra gente. Se tomó como punto de inspiración el Salsódromo ya que es uno de los eventos que más tributo le rinde a este ritmo y a la cultura salsera de la ciudad de Cali. En el Programa Técnico Profesional en Diseño de Modas de la Fundación Academia de Dibujo Profesional, a través de la metodología Doble diamante, compuesta por los procesos de investigación, observación y ejecución, se realizó un vestuario enfocado en el universo Street wear, como muestra física de nuestra investigación sobre la importancia de salvaguardar la salsa como patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Cali.

**Palabras claves:** Patrimonio, cultural, salsódromo, salvaguardia, tradiciones.

### Abstract

Finding ways to safeguard and promote all the practices and customs that make up the intangible culture of our city is important so that with the city's population growth these practices and customs that represent our culture are not lost over time. For our fifth semester integrating project, we propose a costume design that symbolizes the importance of maintaining salsa as a rhythm and typical dance of the Cali people, being this part of the intangible cultural legacy of our city Santiago de Cali. With our project we wanted to convey the flavor, joy and talent of our people. The Salsódromo was taken as a point of inspiration since it is one of the events that pays the most tribute to this rhythm and to the salsa culture of the city of Cali. In the Professional Technical Program in Fashion Design of the Fundación Academia de Dibujo Profesional, through the Double Diamond methodology, composed of the research, observation and execution processes, a costume focused on the Street wear universe was made, as a physical sample of our research on the importance of safeguarding salsa as an intangible cultural heritage of the city of Cali.

**Keywords:** Heritage, cultural, salsódromo, safeguard, traditions.



## El denim como textil responsable en la industria de la moda

Ana Shirley Córdoba; Catalina Zuluaga Duque; Gabriela Velásquez Olave; Yeimi Vanesa León Sánche. Tutor: Mauricio Loaiza.

### Resumen

La industria de la moda es considerada una de las más contaminantes y con esta la producción de denim, las consecuencias radican en el alto consumo de agua y en el uso de componentes tóxicos necesarios para su fabricación, cuyos residuos terminan en desagües generando gran contaminación al igual que el desecho de prendas a base de denim, según el portal (UIE, 2020) "Habrá un aumento del 60% en desechos del sector textil. Desde el año 2015 se ha incrementado, se estima que para el 2030 se genere más de 148 millones de toneladas anuales de ropa que terminarán desechados". Por lo cual se busca incentivar a la reducción del desecho masivo y alta tasa de consumo de denim de primera mano. Se realiza la fase de investigación y observación en la que se identifica la problemática y el público objetivo e intereses, por lo que se llega a la idea de negocio basada en la reutilización de denim para la elaboración de nuevas prendas y accesorios, cómo resultado se obtiene un producto final compuesto de denim reestructurado sin dejar de lado el diseño y alta calidad, además de la responsabilidad social que cumple.

**Palabras claves:** Contaminación, denim, reutilización.

### Abstract

The fashion industry is considered one of the most polluting and with this the production of denim, the consequences lie in the high consumption of water and the use of toxic components necessary for its manufacture, whose residues end up in drains, generating great pollution to the environment. the same as the waste of denim-based garments, according to the portal (UIE, 2020) "There will be a 60% increase in waste from the textile sector. Since 2015 it has increased, it is estimated that by 2030 more than 148 million tons of clothing will be generated annually that will end up discarded". Therefore, it seeks to encourage the reduction of massive waste and a high rate of first-hand denim consumption. The research and observation phase is carried out in which the problem and the target audience and interests are identified, so that the business idea based on the reuse of denim for the production of new garments and accessories is reached, as a result obtains a final product composed of restructured denim without neglecting design and high quality, as well as the social responsibility it complies with.

**Keywords:** Pollution, denim, reuse.



110

*Programa Técnico Profesional  
en Producción en*

**MULTIMEDIAL**



CÓD. SNIES: 103501. Resolución MEN. 11077 de julio 14 de 2014.  
Registro calificado.

## La gamificación: Técnicas de videojuegos en los procesos de aprendizaje

Gamification: Video game techniques in learning processes

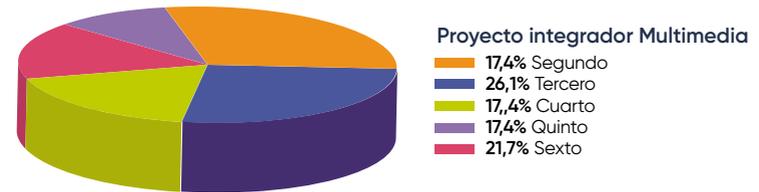
*Yair Vegaa Lopez* <sup>9</sup>

El juego está ligado a nosotros desde la infancia accediendo a la creación de realidades a partir de la experiencia y de todo aquello que nos rodea; creando mundos imaginarios, enriqueciendo nuestros conocimientos, experiencias e instrumentos que nos permiten conocer el mundo y relacionarnos con los demás; aportando en nuestra vida para siempre con un sentido de gozo y competitividad. Esta experiencia de juego nos hace tener aptitudes de liderazgo y forjarnos para la vida. Desde 1982 en los hogares empezaron a adquirir las videoconsolas para la diversión y el entretenimiento en casa, generando una nueva experiencia inmersiva y estática al jugar. Esto trajo consigo el deseo de auto-competitividad y auto-superación en cada nivel o score en los diferentes videojuegos.

En el 2008, aparece el concepto anglosajón "gamification" (en español gamificación), siendo la aplicación de elementos del juego en ambientes de aprendizaje. En nuestro país, en los últimos años se está convirtiendo en tendencia. El startup implementa en sus productos la gamificación como estrategia de innovación en la creación de sus productos digitales para ganar exponencialmente. En la gamificación de productos multimediales o plataformas para la educación, podemos incluir: Las narrativas de los juegos RPG, libertad de elegir, seguir las reglas, medición particular del progreso, recompensas, libertad de equivocarse, entre otros. Todo esto como punto de partida hacia la exploración de diversos productos que conlleven a una reflexión o uso de tecnologías para la aplicación de los docentes e instructores en el aula. El rol del docente es importante en el proceso de gamificación, es quien facilita desarrollar un ambiente atractivo para los estudiantes con los recursos digitales y pedagógicos existentes para preparar su clase e implementa la gamificación. Dirigir y gestionar cada actividad permite hacer seguimiento del estudiante y evaluar, a partir de sus propios avances y no midiendo con el desempeño de los demás. El principal beneficio es incrementar la motivación por el aprendizaje del estudiante.

Por consiguiente, se toma de partida la gamificación para desarrollar una serie de proyectos de investigación formativa con los estudiantes del Programa Técnico Profesional en Producción Multimedial de la Fundación Academia de Dibujo Profesional (FADP), vinculando a los estudiantes a este mercado que está en expansión y el gran aporte que se puede generar en ámbito educativo y social.

Como resultado de este proceso tenemos una diversidad de proyectos con la pretensión de ser útiles y de uso libre. Algunos de los proyectos del periodo 2022B están diseñados para tener continuidad, expandir y poder competir en lo académico y el mercado TIC'S. En el siguiente gráfico, se evidencia la estadística porcentual de proyectos por semestre:



Para concluir, las instituciones educativas tienen que abrir paso a nuevas experiencias pedagógicas desde lo tecnológico en especial a ese recurso tan importante como lo son los videojuegos, más allá del entretenimiento. Las posibilidades que ofrece no solamente con la gamificación, sino también con otras alternativas como los juegos serios y el aprendizaje basado en juegos, las evidencias recolectadas en los proyectos de investigación evidencian el éxito que ha tenido en países desarrollados como Canadá y además pioneros de la gamificación en los procesos de aprendizaje.

<sup>9</sup> Maestro en Artes Visuales. [yair.vega@fadp.edu.co](mailto:yair.vega@fadp.edu.co)

## BonieHup: Gamificación para la psicopatología

Luis Benavides Viera; María Gámez Franky; Juliana Lopez Londoño; Mateo Minota Arizala; Diana Montaña Rentería. Tutor: Yair Vega

### Resumen

Para aplicar la gamificación, planteamos la necesidad de desarrollar un producto con enfoque dirigido hacia los trastornos mentales que pueden padecer las personas, cuyo propósito es enseñar a estudiantes de la carrera de psicología a identificar pacientes con psicopatologías. Para resolver esta cuestión recopilamos información de artículos, estudios previos y lo que la Ley dicta con respecto a la temática de investigación, así desligamos el proyecto del concepto general del género "psicológico" que va de la mano del terror, y en su lugar, lo desenvolvemos como un producto meramente de aprendizaje y entretenimiento. Todo esto citando casos y ejemplos de situaciones de la vida real, queremos dar a entender que desde la planeación, hasta la ejecución del videojuego BonieHup, se manejan condiciones del mundo que conocemos y que nada de lo que se hace, manifiesta y presenta ahí, es mera fantasía; de ahí que durante la creación y desarrollo de la protagonista tomamos en cuenta, varios rasgos tomados del resultado de la investigación. El principal es no hacerla tan humana. También tomamos como referentes los personajes de algunos videojuegos que encontramos cuya temática incluía una o más patologías para comprenderlos y entender qué cualidades los hacen humanos y aprender a aplicarlas a un personaje nuevo; con quien nuestro público objetivo pueda conectar, sentirse identificado o relacionarlo con casos de su entorno.

**Palabras claves:** Gamificación, trastornos mentales, psicopatología, psicología, psiquiatría.



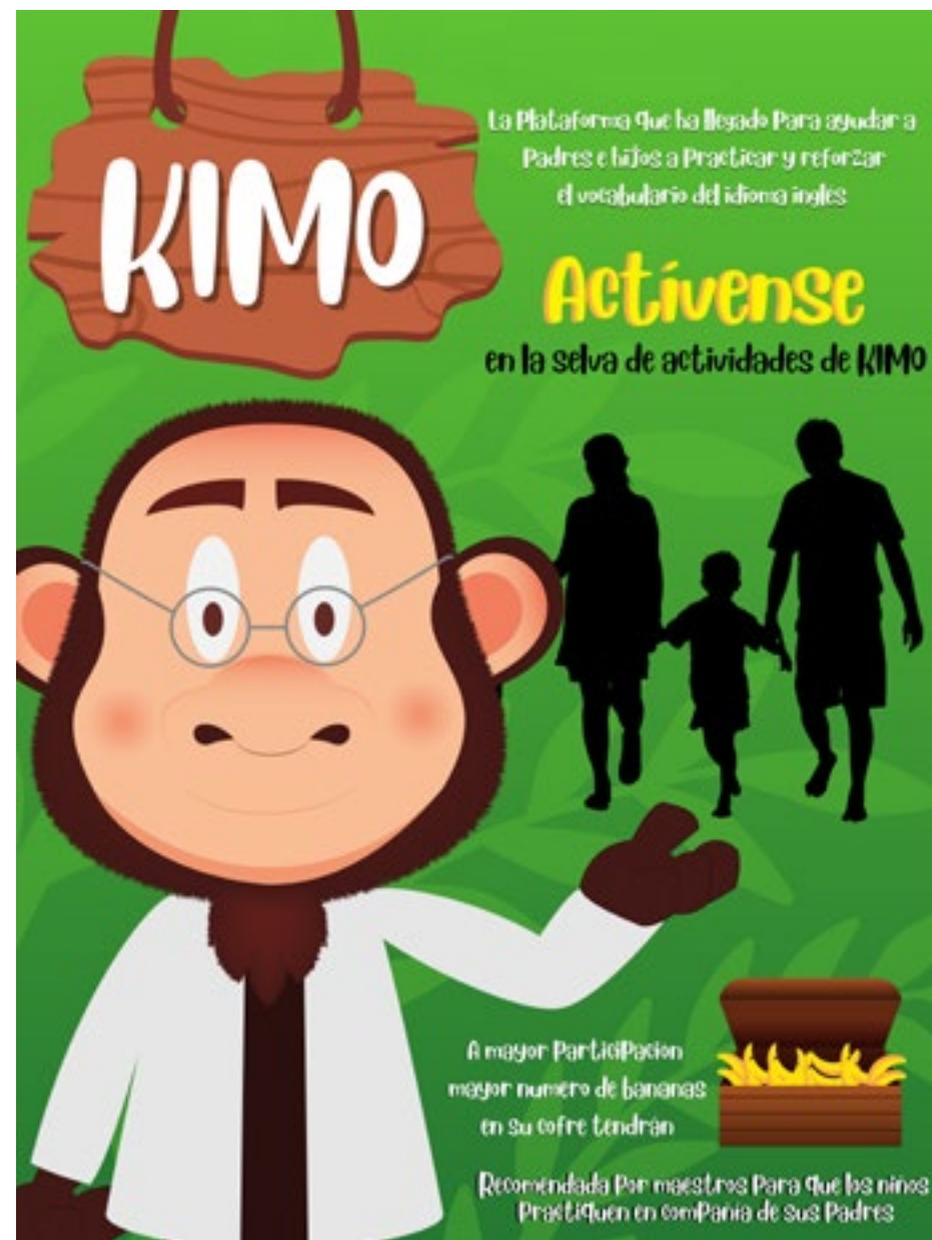
## La gamificación como actividad extracurricular para el aprendizaje del idioma inglés en padres e hijos

*Isabela Iguaran Góngora; Anyela Sanchez; Georgina Garcia Bambague; Santiago Murillo Dominguez. Tutor: Yair Vega*

### Resumen

Cada día son más las necesidades que existe de aprender el idioma de inglés e identificar factores que influyen para que el individuo se motive en aprenderlo. Encontramos en nuestra investigación que los principales factores son el desconocimiento, desinterés y la poca disponibilidad de tiempo. Así mismo encontramos que a muchos padres de familia se les dificulta ayudar a sus hijos en las tareas relacionadas con el inglés, lo que dificulta la enseñanza complementaria que se hace en casa. Con estas dificultades encontradas, pretendemos desde la multimedia, brindar a la sociedad las herramientas necesarias para facilitar este trabajo, y nos referimos a padres de familia. Así que, por medio de este proyecto e iniciativa, es que, de una forma extracurricular, los niños encuentren una forma divertida al estudiar inglés. El resultado que se logró desarrollar en este proyecto es un prototipo de personaje para aplicación en gamificación, como una solución práctica, que brinda un amplio panorama de como los componentes de un videojuego puede contribuir a los procesos de aprendizaje entre padres e hijos de forma extracurricular. Cuando el niño pierde en el videojuego no se genera ningún tipo de frustración, el vuelve y comienza, y evita caer en error o reconocer el patrón del videojuego, le facilita escalar un poco más en el ranking a la vez memorizar las palabras aprendidas en el idioma de estudio.

**Palabras claves:** inglés, gamificación, didáctico, individuo, aprendizaje.



## INTROSPECCIÓN

Nuevo juego

Ajustes

Coleccionables



### Creación de un videojuego para la prevención y concientización del abuso de sustancias psicoactivas

*Nathalia Hernández; Santiago García; Laura Melissa Varela.  
Tutor: Fabian Posso Gordillo*

#### Resumen

Una conducta de consumo de sustancias es el resultado de diversos detonantes que una persona drogodependiente experimenta a partir de un período crítico en su vida, mayormente, en la adolescencia. Actualmente, los casos de personas batallando día a día contra la drogadicción han sido una de las problemáticas sociales más presentes en Colombia y, sin embargo, la ignorancia y prejuicio de las personas corona el primer lugar. A falta de empatía en nuestra sociedad, es importante visibilizar las vivencias de aquellos que están siendo constantemente marginados. En apoyo a los pacientes en proceso de rehabilitación de la fundación Proyectando generaciones, brindamos una experiencia significativa para invitarlos a la autorreflexión y conciencia en sí mismos, además, aportar a la prevención y concientización del consumo de drogas. Se desarrolló un videojuego cuyos obstáculos conducen a la superación personal; Introspección es un videojuego de plataforma 1 player para PC, género surrealista que explora el tema de la drogadicción y las consecuencias que trae consigo. El jugador controla a Juancho, un chico que deberá resolver la cuestión con respecto a su propia identidad y la toma de decisiones que lo llevaron a la situación en la que se encuentra, para ello deberá enfrentarse a diferentes oponentes que representan sus miedos internos y, por último, definir lo mejor para su futuro.

**Palabras claves:** Videojuego, drogadicción, concientización, superación personal.



### Kotoba no matsuri: Juego de aprendizaje del idioma japonés

*David Santiago Baena Torres; Andrés Felipe Serna Bonilla; Andrés Felipe Coral Alvarado; Juan Felipe Gómez Peña; Heidy Daniela Pinchao Salgar; Juana Kamila Oviedo Cuellar.  
Tutor: Mario Rincón*

#### Resumen

Indagando entre los estudiantes del idioma japonés llegamos a la conclusión de que muchos se retiran del aprendizaje de esta lengua por su dificultad para reconocer y memorizar los caracteres de los dos principales alfabetos de la lengua japonesa: Hiragana y Katakana. Especialmente a aquellos que están en la etapa inicial, específicamente estudiantes A1, según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL). Con este proyecto buscamos ayudar a todos aquellos estudiantes de la lengua japonesa que inician sus estudios. Para ayudar a resolver esta problemática fue necesario analizar las posibles causas; entre estas destacamos la dificultad para repasar en un país y cultura hispana, dadas las bajas oportunidades de recibir estímulos mentales para el uso de la lengua japonesa, por eso creamos Kotoba no Matsuri, un proyecto que pretende ayudar a los estudiantes principiantes del nivel A1 del Centro Cultural Colombo Japonés a practicar dos (2) alfabetos mencionados. Consiste en un juego de gramática con un despliegue visual animado y colorido, donde los estudiantes deberán escribir en Rōmaji (se refiere en grandes rasgos al alfabeto latino.) las palabras que aparecen en pantalla. Cada experiencia dentro del juego motiva e instruye para evitar los errores al momento de practicar el glosario. Así, de este modo los mecanismos de gamificación funcionan por sí mismos.

**Palabras claves:** Gamificación, japonés, juego, aprendizaje.

## Generar conciencia acerca del abuso de estupefacientes y normalizar la rehabilitación en Colombia a través de un videojuego

*Alejandro Carbó Zota; Esteban Medina Torres; Rafael Victoria Andica.  
Tutor: Mario Rincon*

### Resumen

El consumo de drogas se ha convertido en un tema muy complejo en los últimos años en Colombia, además de su uso tan común en los jóvenes y la dependencia que generan hacia ella. La marihuana es la sustancia más consumida en Colombia, le siguen la cocaína, el bazuco y el éxtasis. El uso problemático de estas sustancias abarca efectos respiratorios, neurológicos, cardiovasculares, mientras que el uso de agujas puede llevar a casos tan graves como contagio por VIH, hepatitis o infecciones bacterianas, el consumo también genera ansiedad o insomnio, efectos que pueden llevar a la persona a tener mayor riesgo de consumo recurrente mezclado además con el alcohol o el tabaco. Esto no es algo ajeno, pues se ha vuelto algo cotidiano conocer un familiar y amigo que conocen o ver en calles y parques consumidores, ya que debido al fácil acceso a estas sustancias, cualquier tipo de persona puede consumir. Desarrollamos la idea de crear conciencia con un videojuego de entretenimiento con el fin de informar y educar a la gran mayoría de la población; además de hacer campaña para que todos los recursos obtenidos de este proyecto sean destinados para la fundación proyectando generaciones. Estamos proyectando tener gran aceptación en el sector debido al movimiento antidrogas que hoy es cada vez mayor, además de tener aceptación en sitios de impacto social y pretendemos a futuro conjunto a la alcaldía, policía y junta de acción comunal crear alianza para distribución del videojuego y generar campañas de conciencia social. Logramos un gran apoyo en las personas que están en rehabilitación en nuestra investigación y soñamos alcanzar un mayor bienestar humanitario y social de las personas de nuestra ciudad en el país.

**Palabras claves:** Gamificación, drogadicción, rehabilitación, consumo de drogas, Colombia.



# DGNL.

Fundación Academia de Dibujo Profesional  
Calle 27 Norte # 6BN - 50  
www.fadp.edu.co  
Cali - Colombia.

Encuentra nuestras ediciones anteriores



Síguenos en



@FadpCali/ FadpCali/ FadpCali1 @FadpCali

 FUNDACIÓN  
ACADEMIA  
DE DIBUJO  
PROFESIONAL  
Vigilada Mineducación