



XV SIMPOSIO INTERNACIONAL

DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA

PUENTES CREATIVOS:
INTEGRANDO LO TRADICIONAL
Y LO TECNOLÓGICO

MEMORIAS





XU SIMPOSIO INTERNACIONAL

DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA



PUENTES CREATIVOS:
INTEGRANDO LO TRADICIONAL
Y LO TECNOLÓGICO

26 Y 27 DE ABRIL DE 2024 - ISSN 2422-1708 / CALI - COLOMBIA

Sandra Patricia Valencia
Rectora
rectoria@fadp.edu.co

Victoria Eugenia Rivas Ramírez
Jefe de la Unidad de Investigación
Investigacion@fadp.edu.co

Carlos Andrés Arana Castañeda
Victoria Eugenia Rivas Ramírez
Adriana Villafañe

Zandra Benavides Orozco
Raúl Quinayás

Orfa Garzón Rayo
Vicerrectora Académica
vacademico@fadp.edu.co

Carlos Andrés Arana Castañeda
Apropiación social del conocimiento
produccion.investigativa1@fadp.edu.co

Maria Fernanda Ramirez
Mauricio Moreno Rodriguez
Juan Pablo Revelo Munar
Jorge Enrique Barney Montoya
Jesús David Pino Montoya

Catalina Cuero Cruz
Vicerrectora Administrativa
vadministrativo@fadp.edu.co

Nicole Gisele Arenas Ruiz
Diagramación
diseño.investigacion@fadp.edu.co

Nicole Arenas Ruiz
Comité Organizador y de
logística
simposio@fadp.edu.co

Con el apoyo de:



*Textos: Basados en los artículos y resúmenes que cada autor presentó para la participación del evento.
© 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.

* CONTENIDO

07 PRESENTACIÓN

09 CONFERENCIAS

10 * **Cadencias Resonantes en la Laguna de Guatavita** / Johan David Valencia Vélez

14 * **Tres casos reales de uso de "lo tecnológico" en el proceso de proyecto** / Adriana Bolaños Mora

21 CONVERSATORIOS

22 * **"Entre lo análogo y lo digital": Manifestaciones artísticas y gráficas en el cambio tecnológico.** /
Invitados: Sebastián Medina; Carlos Carrillo; Katherine Dossman; Juan Melo.
Reseña por: María Fernanda Ramírez.

25 PONENCIAS

26 * **Principales direcciones y estrategias de innovación para emprendedores en diseño y desarrollo de productos** / Santiago Luna

28 * **Co creación de Indumentaria funcional para uso cotidiano fomentando la sostenibilidad** / Lina María Vanegas Ochoa

32 * **Zoológico El Palapo: Propuesta para reactivación económica** Gabriel de Jesús Fonseca Servín; Leocadia Guadalupe Gutiérrez Santana / María Guadalupe Herrera Guerrero

33 * **Poesía para un personaje, estrategia de enseñanza para la formación del diseñador de vestuario teatral** / Lina Olmos Velásquez

34 * **Re-inención de la creatividad y dibujo tradicional en el aula de proyecto y expresión gráfica.** / Fernando Saldaña Córdoba; Luisa María Gutiérrez Sánchez

35 * **Del Punk a la Animación - El Proceso de Animación del vídeo "Corporación Kaos"** / Michael Javier Veloza

36 * **"Experiencias y sensaciones" aprendizaje desde la inclusión, en la Fundación Fedar - Popayán** / Itzel Valeria Ruiz Pérez; Ordoñez Joaqui Arnold Duvan; Fernández Hormiga Jaysson Enrique

38 * **Diseño y Desarrollo de herramientas didácticas para fortalecer aprendizaje de estudiantes de Fundamentos Diseño Mecatrónico** / Itzel Valeria Ruiz Pérez; Ordoñez Joaqui Arnold Duvan; Fernández Hormiga Jaysson Enrique

40 * **Relicario de Historias: Contando las historias de abuelos que viven en ancianatos** / Manuel Alexander González Cardona

41 * **¿Has oído acerca de mí?: Herramienta análogo-digital que promueve el reconocimiento de las mujeres colombianas y sus aportes a la sociedad.** / Daniela Barrero Gómez

- 43 *** **BUNTABI (ふんたび). Diseño Editorial para el Aprendizaje de Kanji a estudiantes del Idioma Japonés Nivel A2.1-A2.2** ↗ Michell Yohana Inagan Galviz
- 45 *** ↗ **Manual de Codificación Gráfica de la Ciudad de Cuenca - Ecuador** Ana Gabriela Llerena Encalada ; Agustín Santiago Vanegas Peña; Ximena Elizabeth Vélez López
- 46 *** ↗ **Exploración mediante Design Thinking con recursos IA en un contexto educativo interdisciplinar en Diseño Gráfico** ↗ Nixon Yamid Rodríguez Baquero
- 48 *** ↗ **Avances y desafíos en la integración de Inteligencia Artificial generativa en la educación superior** ↗ Leonardo Saavedra Munar
- 49 *** ↗ **Cartografía social para la planificación del territorio, resignificación de la memoria y las relaciones** ↗ Lida Patricia Rivera Palomino; Alexander Villa; Alexander Luna Nieto
- 51 *** ↗ **Museografía virtual en arquitectura: innovación y educación digital en el siglo XXI** ↗ Henao Zapata, Luis Frey; Vélez Murcia, Sandra Margarita
- 53 *** ↗ **Levantamiento patrimonial desde lo análogo a lo digital** ↗ Claudia Cobo Guzmán; Edwin David Charo
- 54 *** ↗ **Jardín de Polígonos: Visibilizar la Flora endémica de Colombia en una experiencia ambiental en 3D para el Jardín Botánico de Bogotá** ↗ Kevin Joel Escobar Reales
- 56 *** ↗ **¿Cómo a través de los videojuegos se puede contribuir a fortalecer el reconocimiento de las competencias ciudadanas integradoras en jóvenes de 15 a 18 años?** ↗ Karol Daniela Muñoz González; Luisa María Ortiz Leaccott
- 58 *** ↗ **Narrativas Inmersivas: Experiencias Sensoriales en el Diseño de Juegos de Mesa** ↗ Héctor Adolfo Bernal Sandoval; Jaime Andrés Vallejo Bejarano
- 59 *** ↗ **De-pre-juicio: Estrategia de comunicación digital para aportar a la sensibilización sobre los prejuicios hacia al trastorno depresivo entre estudiantes de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.** ↗ Esteban Mauricio Sánchez Espinosa
- 61 *** ↗ **DidaX: Laboratorio de experiencias didácticas con tecnología. Taller: Tecnología Educativa** ↗ Ivón Alejandra Escárcega Santos, Daniel Hernández Gutiérrez
- 63 *** ↗ **Campodérate: Estrategia análoga - digital de empoderamiento de los jóvenes rurales del Municipio Chaparral (Tolima) como agentes de cambio en su región. Caso de estudio: IET Medalla Milagrosa sede la Begonia.** ↗ Diego Huelgos López; Valentina Cortés Cutiva; Nicol Cuadros Toledo

66 * **Moldeate, dale forma a tus emociones. "Estrategia Multimedia para reforzar el desarrollo emocional por medio de la creación de escenarios en los entornos educativos del Colegio Diego Montaña Cuellar ubicado en la localidad de Usme"** / Angela Paola Cabezas Medina; Johan Nicolás Pinzón Mairño

67 * **Respira y Actúa: Estrategia comunicativa análoga - digital para promover la disposición de docentes sobre su papel crucial como primeros respondientes en emergencias, caso de estudio: Facultad de Ingeniería y Arquitectura.** / Vanessa Mora Vargas; Stefany Rodríguez, y Catalina Viasus

69 * **Experiencia análoga-digital para contribuir a la educación menstrual preventiva de niñas y niños** / Zaira Juliana Forero Buitrago

71 * **Expresiones de sincretismo y religiosidad en los mercados populares de San Juan de Pasto, Colombia** / Rafael Ángel-Bravo

73 * **Pase sumercé: Diseño inmersivo para la promoción de la gastronomía boyacense en Villa de Leyva.** / Danna Lizeth Alvarado Roa; Rashel Estephane Cubides Torres y Luna Valeria Sanabria Pineda

75 * **Vida documental** / Paula Andrea Velasco Ramírez

76 * **Tacurrumbí y los pájaros de Otún: Experiencias Interactivas Analógico-Digitales para jóvenes de Bogotá** / Nicole Galvis Ramírez; Gabriela Galvis Ramírez

78 MUESTRA VISUAL

79 * **Sonido entre las Nieblas** / Jairo Madrigal Argaez; David Bermúdez Taborda; Jose Julian Cadavid Sierra

80 * **Atlas** / Jairo Madrigal Argaez; David Bermúdez Taborda

81 * **Tríptico: Una sinfonía entre la matemática, el diseño y la tecnología** / Andres Felipe Montoya Tobón; Jairo Madrigal Argaez

82 * **Cocina + diseño = biomateriales. Exploraciones morfológicas con cascaras de huevo. Tradición, Tecnología y sostenibilidad** / Diana Urdinola Serna; Andres Felipe Ramírez Arango

- 83** ✳ **Columnas bio-inspiradas: un encuentro entre el diseño, la ingeniería y la sostenibilidad.** ✓ Andres Felipe Montoya Tobón; Santiago Gil Durán; David Andres Torreblanca Díaz; Edgar Alexander Ossa Henao; Ricardo Alberto Camargo Piedrahita; Alejandra Maria Carmona Duque
- 85** ✳ **Rostros de Carnaval** ✓ Carlos Antonio Rada Solano; Christiam Alonso Castro Escalante; Farid Miguel De la Asunción Hernández
- 87** ✳ **Biorepeticiones digitales y analógicas** ✓ Ever Patiño Mazo; Diana Urdinola Serna
- 89** ✳ **Acorde cromático psi** ✓ Jairo Madrigal Argaez; David Bermúdez Taborda
- 90** ✳ **Teseractos** ✓ David Bermúdez Taborda; Jairo Madrigal Argaez
- 91** ✳ **Colombilón, diseño de Productos Digitales como Estrategia para Promover el Turismo Sostenible de la Gastronomía Tradicional Colombiana** ✓ Anaelis Ascanio Orozco; Jesus David Serrano Mendoza; Diana Paola Angarita Niño
- 92** ✳ **Llámame Bruja** ✓ Camilo Rivera Vásquez
- 93** ✳ **Cocinando Historias** ✓ Camilo Rivera Vásquez
- 94** ✳ **Snacktural** ✓ Luis Gabriel Antolínez Chacín; Gaele Jubilee Castro Cantillo; Zahaira Luz Padilla Ramirez; Diana Paola Padilla Ramírez
- 95** ✳ **"Historias no contadas del vestido"** ✓ Catalina Montaña Maya; Juliana Giraldo Calderón
- 97** ✳ **Dispositivos de Visualización de Datos para Encender la Verdad** ✓ Eliana Zapata Ruiz; Alejandro Villa Ortega; Daniela García Londoño; Marcela Cardona González; Carolina Marroquín Sierra; Miguel Arango Marín; Natalia Pérez Orrego; Maria Antonia Restrepo Rojas; Maria Jose Arias Echavarría

99 TALLERES

- 100** ✳ **"Creatividad y dibujo tradicional vs digital"** ✓ Fernando Saldaña Córdoba
- 101** ✳ **Con-fusiones creativas** ✓ Silvia Maria Vergara Garcia
- 102** ✳ **Diseño Web, Modelado 3D, Montajes Con y Sin Inteligencia Artificial** ✓ Jorge Mario Rincón Gutiérrez
- 103** ✳ **Taller de bocetación rápida a partir de la imaginación creativa** ✓ Carlos Eduardo Revelo Narvárez
- 104** ✳ **Salsa, ritmo y TIC** ✓ Cristian Cardozo; Natalia Naranjo

* PRESENTACIÓN

La Fundación Academia de Dibujo Profesional (FADP) y su Unidad de Investigación convocó docentes, estudiantes, integrantes de semilleros de investigación, profesionales y demás actores de la industria creativa, a participar de nuestro **XV Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura** bajo el lema **"Puentes Creativos: Integrando lo Tradicional y lo Tecnológico"** realizado durante los días **26 y 27 de abril de 2024** en la ciudad de Cali.

El simposio se presentó como un espacio para la socialización, reconocimiento, discusión y fortalecimiento de experiencias de enseñanza-aprendizaje, investigación y producción que materializaran procesos sociales, productivos y culturales donde las diferentes formas de expresión y producción del diseño y la comunicación integraran las técnicas arraigadas a la producción y las herramientas vanguardistas de la tecnología moderna que impactaran las formas de hacer y pensar.

Se exploró cómo la creatividad se nutre de la herencia cultural y cómo las tecnologías emergentes pueden potenciar y expandir las capacidades creativas en un contexto donde lo digital y análogo fungen como contendores de creatividad. En este espacio buscamos que cada participante encontrara inspiración para construir conexiones sólidas entre la rica historia del diseño y la comunicación, y las emocionantes posibilidades que la tecnología actual brinda.

El XV Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura "Puentes Creativos: Integrando lo Tradicional y lo Tecnológico", se desarrolló de manera presencial y se ofrecieron diversos espacios entre los cuales se encontraron conferencias, salas alternas de ponencias, talleres, muestras visuales e interactivas. El simposio se desarrolló bajo tres ejes temáticos, desde los cuales se compartieron las distintas experiencias y proyectos:

1. "Producción de Narrativas: Interactividad, Tecnología y Storytelling"

Escenario para la presentación de propuestas derivadas de proyectos multimediales, audiovisuales, publicitarios, de moda, y demás donde el impacto de las narrativas en contextos específicos fuera potenciado por el uso de técnicas e instrumentos tradicionales y/o digitales.

2. "Tradición, Tecnología y sostenibilidad"

Escenarios para la presentación de proyectos que buscaban equilibrar la sostenibilidad y la eficiencia productiva por medio de prácticas que incorporaran técnicas tradicionales y tecnologías innovadoras para crear soluciones responsables con los recursos medioambientales.

3. "Educación en Diseño y Comunicación: Adaptación y Transformación"

Escenario para la socialización de proyectos orientados a analizar cómo las instituciones y los profesionales del diseño y la comunicación se han adaptado a las metodologías tradicionales y digitales para formar a las futuras generaciones de creadores y comunicadores.



El evento contó con la participación de **cuatro conferencistas nacionales**, entre los cuales destacamos la intervención del artista visual *Johan David Valencia Vélez* y la diseñadora *Adriana Bolaños*. Contamos también con la participación de la diseñadora *Hanna Inaiáh*, artista digital y diseñadora de superficies brasileña especializada en moda y grabado; su conferencia nos brindó un panorama muy interesante alrededor de cómo integrar las técnicas análogas con el uso de la IA en el diseño de superficies. Para este año tuvimos nuestro **conversatorio "Entre lo análogo y lo digital"** Manifestaciones artísticas y gráficas en el cambio tecnológico, liderado por la diseñadora gráfica *Maria Fernanda Ramirez*, con la participación de grandes figuras del diseño y la ilustración como *Carlos Andres Carrillo Escarraga*, *Sebastián Medina*, *Juan Melo* y *Katherine Dossman*.

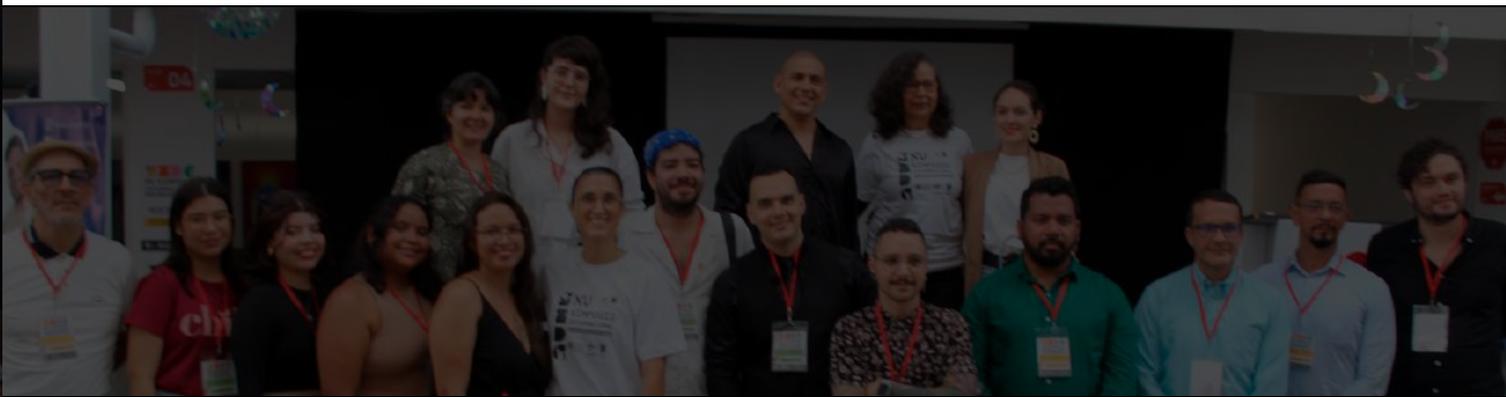
Dentro de nuestra agenda de exposiciones, para este año tuvimos una convocatoria exitosa y logramos exhibir **15 productos de investigación-creación de la Institución Universitaria ITM, Universidad de Atlántico, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior-Santa Marta y de la Institución Universitaria Pascual Bravo de Medellín.**

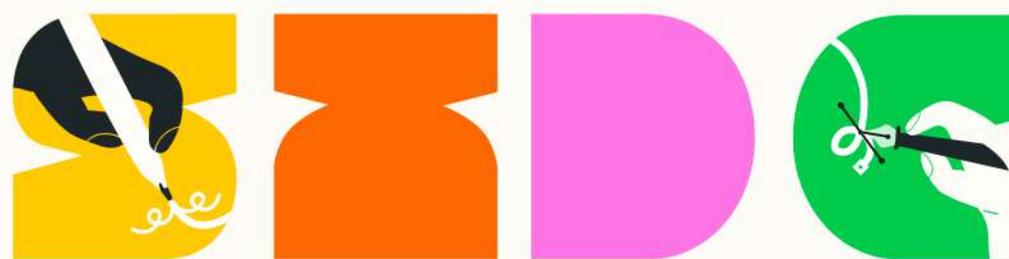
Dentro de nuestra agenda de **ponencias**, se presentaron **31 proyectos** alrededor de todos los ejes temáticos; cabe destacar que tuvimos presencia de docentes y estudiantes a nivel nacional provenientes de *Institución Universitaria Pascual Bravo, Colegio Mayor de Cundinamarca, Colegio Mayor del Cauca, Universidad Industrial de Santander, CUDES, Institución universitaria Antonio José Camacho, Universidad Autónoma de Occidente, Fundación Universitaria de Popayán, Colegio Mayor de Antioquia, Servicio Nacional de Aprendizaje – SENA y de la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño*. A nivel internacional, destacamos las ponencias provenientes de la *Universidad de Colima, Universidad de Sonora y la Universidad Autónoma Metropolitana de México*; desde Ecuador tuvimos el placer de contar con docentes de la *Universidad del Azuay*.

Agradecemos la valiosa participación de cada uno de nuestros ponentes, expositores, conferencistas y talleristas, quienes lograron que se efectuara un evento con una altísima calidad académica, brindando un nuevo conocimiento desde su experiencia a nuestra comunidad FADP.



A continuación, presentamos las memorias de cada uno de los espacios que tuvimos en el XV Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura "Puentes Creativos: Integrando lo Tradicional y lo Tecnológico".





XV SIMPOSIO INTERNACIONAL

DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA

PUENTES CREATIVOS:
INTEGRANDO LO TRADICIONAL
Y LO TECNOLÓGICO

CONFERENCIAS



Cadencias Resonantes en la Laguna de Guatavita

✱ Johan David Valencia Vélez.

Resumen

El proyecto se centra en una investigación transdisciplinar en la Laguna de Guatavita, con el objetivo de destacar la agencia de los no humanos en época de crisis climática. La fe ciega en la ciencia y la tecnología ha generado una relación violenta y objetual con la naturaleza, perpetuando el dualismo entre naturaleza y cultura. Este proyecto cuestiona la superioridad de las representaciones científicas por medio del arte. Busca usar instrumentos científicos como estaciones meteorológicas, estaciones de radioastronomía y grabaciones de audio, para representar a la naturaleza como sujeto, inspirándose en el concepto de cosmotécnicas, las cosmologías amerindias y el perspectivismo propuesto por Viveiros de Castro; lo que subvierte las epistemologías occidentales que ven a la naturaleza como un objeto que se puede manipular y calcular con el fin de explotarlo.

Cuerpo del texto

Para nadie es un secreto afirmar que el desarrollo del pensamiento moderno ha dado lugar a la era geológica conocida como Antropoceno, caracterizada por las repercusiones negativas de las actividades humanas en el clima y la biodiversidad. Este trabajo explora y propone vías de escape para combatir dos puntos fundamentales que han llevado a la humanidad a tener esta relación violenta con la naturaleza:

Por una parte, la ciencia ha representado a la naturaleza como un objeto al cual se puede acceder por sus instrumentos de mediación (microscopios, telescopios, instrumentos de medición, etc.), presuponiendo el acceso directo a la realidad y olvidando el trabajo de las mediaciones que fueron responsables de los productos de la ciencia. Por esta razón, Latour (1998) afirma que "no hay nada especialmente objetivo en la ciencia" (p.429). Esta fe ciega en la ciencia hace que se reafirme la visión occidental de la mente calculadora (sujeto) y el mundo calculable (objeto). Por otra parte, la técnica

occidental ha desarrollado una relación violenta con la naturaleza, como comenta Heidegger (1949) en su ensayo *La pregunta por la técnica*, en el que define a la técnica moderna como un desocultar provocante, el cual se basa en romper las fuerzas de la naturaleza, obligarla a entregarlas, a fin de calcularlas y almacenarlas para luego transformarlas y usarlas.



Así pues, la visión objetual y violenta que se tiene de la naturaleza hace que sea de vital importancia replantearnos su cosmovisión y las formas en que la representamos. Lo que nos lleva a preguntarnos: ¿Es posible que existan otras formas de pensar y relacionarnos con la naturaleza? ¿Cuáles serían las vías de escape a estas cosmovisiones heredadas de occidente? Es aquí donde las representaciones que se realizan desde las artes y la propuesta de cosmotécnicas que plantea Yuk Hui (2016) en su libro *The question concerning technology in China: An essay in cosmotechneics* podrían entrar en juego. En este escrito el autor plantea que el pensamiento acerca de la técnica no es universal, puesto que esta se ve atravesada por la comprensión cosmológica de las diversas culturas; por ende, si existen múltiples cosmologías también existen diversas formas de pensar la técnica (tecnodiversidad); lo que lleva al

autor a plantear el concepto de cosmotécnicas en el que se une el orden de lo moral y el orden de lo cósmico por medio de actividades técnicas.

Con la propuesta de cosmotécnicas también se abre la posibilidad de diferentes relaciones entre técnica-naturaleza, pero si nos trasladamos a los orígenes cosmológicos de la técnica ¿Con qué ontologías se podrían desarrollar estas cosmotécnicas? En este cuestionamiento nos podría ayudar el giro ontológico planteado por varios antropólogos que critican la división entre naturaleza y cultura. División que proviene de una visión occidental heredera del proyecto epistémico de la modernidad y que no es compartida por todos los grupos humanos. El antropólogo Viveiros de Castro (2018) es una de las voces más disidentes respecto a esta visión. Su obra investiga el perspectivismo amerindio que se basa en el multinaturalismo, que es el inverso al multiculturalismo occidental, en tanto que en él existe una unidad del espíritu o cultura basada en la diversidad de cuerpos o naturalezas. De esta manera, para Viveiros de Castro, si todos los entes del mundo comparten un espíritu o cultura estos pueden tener perspectivas del mundo similares o iguales a las nuestras.

En un mundo capitalista enfocado en el uso de la tecnociencia para la explotación de la naturaleza, ¿dónde podríamos ver reflejadas las cosmotécnicas pensadas desde el perspectivismo amerindio de una manera en que se usen actividades técnicas contemporáneas? Es aquí cuando nos enfocamos en el arte como una actividad técnica alternativa de representación de mundo tan válida epistemológicamente como la tecnociencia, que además puede explorar el concepto de cosmotécnicas de Yuk Hui.

El trabajo de investigación artística *Cadencias Resonantes en la Laguna de Guatavita* propone una reinterpretación del chamanismo, el cual otorga agencia a los no humanos, cuestión contraria a las epistemologías occidentales. Además de crear paisajes sonoros de los ecosistemas de la Laguna, se utilizan herramientas científicas como una estación meteorológica y una estación de radioastronomía, no para dominar la naturaleza, sino para dar voz a los no humanos con el fin de abrir un espacio para la reflexión sobre la necesidad de un cambio de paradigma en la relación entre técnica y naturaleza. Se inició con una investigación de campo en la laguna, donde se llevaron a cabo tres actividades principales.

La primera consistió en la creación de una base de datos, utilizando información recopilada por varios

sensores (como temperatura, presión, humedad del suelo, flujo de agua, etc.), mediante una estación meteorológica conectada a Firebase. La segunda actividad implicó el uso de una estación de radioastronomía para registrar audio en la frecuencia de 1420 Mhz, correspondiente a la línea espectral emitida por el hidrógeno en la Vía Láctea. Se construyó la estación con una antena telescópica y un RTL-SDR R820T2 conectado a una tablet con software de radio, además de transmitir estas ondas mediante un láser para su registro. La tercera actividad consistió en grabar archivos de sonido durante diversas caminatas alrededor de la laguna de Guatavita.



En la siguiente etapa se analizaron y clasificaron los datos recopilados por los sensores, priorizando los más relevantes. Estos datos fueron procesados con SuperCollider para generar tanto sonidos digitales como sonidos de baja frecuencia con efectos vibracionales. Se seleccionaron registros de audio tomados con la estación de radioastronomía y la grabadora para crear la secuencia de la performance, utilizando LIVE CODING.

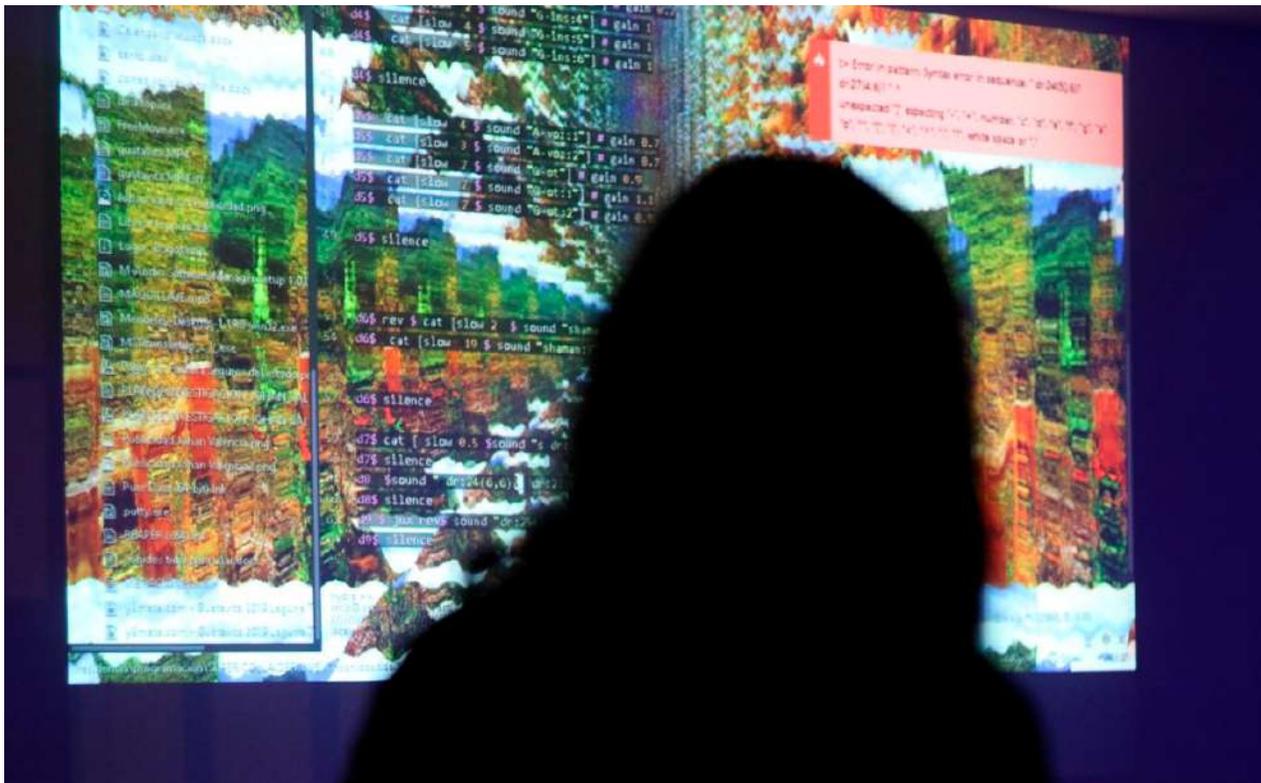


Además, se construyó un cuenco que vibra con los sonidos grabados de los ecosistemas de la Laguna de Guatavita, la sonificación de las bases de datos y los sonidos recogidos de la estación de radioastronomía. El producto final es una performance-instalación realizada con LIVE CODING, que consiste en un concierto con instrumentos en vivo, utilizando las bases de datos para generar visuales, paisajes sonoros, una instalación lumínica, vibracional y sonora, la cual consiste en cuenco que contiene agua. Toda la obra tiene como propósito visibilizar y hacer audible la agencia de los agentes no humanos en el nacimiento la Laguna de Guatavita, y hacer referencia a las culturas acuáticas de los muiscas que habitaban el altiplano cundiboyacense.

Este performance-instalación se realizó en el Museo Nacional el 16 de noviembre del 2023 durante la franja de programación Mutantes que se dedica a visualizar artistas que realizan música experimental. Como resultados esperados en la socialización se observó que después de explicar el trasfondo de la intervención se generaron diversas preguntas y reflexiones acerca del Antropoceno y el colonialismo epistemológico, como también una mayor conciencia sobre la necesidad de adoptar cosmologías no occidentales y de repensar las formas de representación científica. Además, con el producto instalativo se busca generar un impacto duradero en el público, promoviendo una

escucha interespecie y así resaltar la importancia de otorgar voz a los no humanos en la discusión sobre el futuro de nuestro planeta.

Es difícil pensar que con una obra de arte podamos cambiar el mundo y parar la maquinaria del capitalismo que lo devora todo por medio de la relación violenta entre técnica y naturaleza. Con la bandera del mismo pensamiento occidental ya se están buscando otros planetas o meteoros para explotar; la verdad es que si seguimos con esta visión violenta con todo lo existente destruiremos no solo la tierra sino cualquier lugar al cual lleguemos. Por este motivo hay que salirnos de estas formas de pensamiento y buscar alternativas de posibles para comprender de manera distinta las relaciones entre técnica y naturaleza. Como se dijo anteriormente, este proyecto artístico es un intento de abordar el concepto de cosmotécnicas inspirado en el perspectivismo amerindio. Al adoptar técnicas representacionales científicas y artísticas, se busca desafiar la noción de superioridad epistemológica de las ciencias y destacar la agencia de los no humanos en los ecosistemas naturales. Se espera que esta obra inspire un cambio de paradigma en la manera en que nos relacionamos con nuestro entorno, fomentando una mayor conciencia sobre la necesidad de adoptar cosmologías alternativas y de repensar nuestras prácticas científicas y artísticas en armonía con todo lo existente.



Referencias

- * De Castro, E. V., & Mastrangelo, S. (2011). *Metafísicas caníbales. Líneas de antropología postestructural (Conocimiento no 3070)* (1.a ed.). Katz Editores.
- * Encabo, J. V. (2002). *Cultura científica, cultura visual. Prácticas de representación en el origen de la ciencia moderna. Arbor-ciencia Pensamiento Y Cultura*. <https://doi.org/10.3989/arbor.2002.i683-684.1139>
- * Heidegger, M. (1949). "La pregunta por la técnica". En *Conferencias y artículos* (pp. 9-37). (1994). Barcelona: Ediciones del Serbal.
- * Hui, Y. (2016). *The question concerning technology in China: An essay in cosmotechnics*. Padstow: Urbanomic.
- * Latour, B. (2013). "How to be Iconophilic in Art, Science, and Religion?", en: Jones, C.A. y Galison, P.(ed.). *Picturing Science Producing Art*. Londres, Reino Unido: Routledge.
- * De Castro, E. V., & Mastrangelo, S. (2011). *Metafísicas caníbales. Líneas de antropología postestructural (Conocimiento no 3070)* (1.a ed.). Katz Editores.
- * Chinchilla, S. M. (2022). *Estrategias de orientación para una terraformación antropodescentrada*. Zenodo (CERN European Organization for Nuclear Research). <https://doi.org/10.5281/zenodo.7642271>
- * Descola, P. (2013). *Más allá de naturaleza y cultura*. Buenos Aires/Madrid: Amorrortu Editores.
- * Encabo, J. V. (2002). *Cultura científica, cultura visual. Prácticas de representación en el origen de la ciencia moderna. Arbor-ciencia Pensamiento Y Cultura*. <https://doi.org/10.3989/arbor.2002.i683-684.1139>
- * Foucault, M., & Frost, E. C. (1966a). *Las palabras y las cosas: Una arqueología de las ciencias humanas* (1.a ed.). Siglo XXI Editores.
- * Galison, P. L., & Assmus, A. (1988). *Artificial clouds, real particles*. Cambridge University Press.
- * Gell, A. (2016a). *Arte Y Agencia. Una Teoria Antropologica* (1.). Sb Editorial.
- * Heidegger, M. (1949). "La pregunta por la técnica". En *Conferencias y artículos* (pp. 9-37). (1994). Barcelona: Ediciones del Serbal.
- * Hui, Y. (2016). *The question concerning technology in China: An essay in cosmotechnics*. Padstow: Urbanomic.
- * Hui, Y. (2020). *Fragmentar el futuro: ensayos sobre tecnodiversidad*. Buenos Aires: Caja Negra.
- * Latour, B. (2013). "How to be Iconophilic in Art, Science, and Religion?", en: Jones, C.A. y Galison, P.(ed.). *Picturing Science Producing Art*. Londres, Reino Unido: Routledge.

Tres casos reales de uso de “lo tecnológico” en el proceso de proyecto

✱ **Adriana Bolaños Mora**¹.

Resumen

Este artículo tiene como objetivo exponer tres casos que como Diseñadora he debido enfrentar y en los que en su momento se debió considerar ¿qué se debería valorizar, lo tradicional o lo tecnológico? Más allá de exponer una receta a seguir, o de traer una respuesta a esa pregunta, el objetivo es examinar, cómo se toman las decisiones en el proceso de diseño.

Todos los casos se desarrollaron en Brasil, sin embargo, cada caso es único en su contexto y sus requerimientos de proyecto y por ende cada uno se valió de diferentes tecnologías para llegar a su resultado.

El primero caso, se llevó a cabo en el año (2011) específicamente en el proceso de trabajo de campo del desarrollo de la disertación de maestría en Diseño, titulado: “DISEÑO INCLUSIVO CENTRADO EN EL USUARIO: Directrices para acciones de inclusión de personas ciegas en museos”.

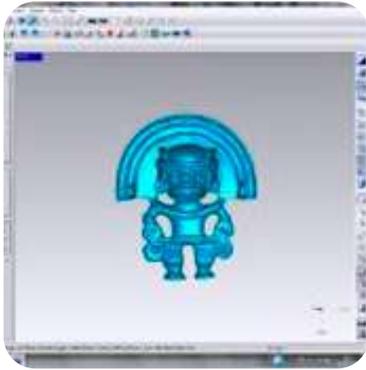
En el momento de diseñar la metodología de investigación, en el Laboratorio de Diseño y Selección de Materiales – LdSM del programa de Postgrado en Diseño de la Universidad Federal de Río Grande del Sur, se estaba realizando la investigación de trabajo de pregrado: “Análisis térmico y caracterización de procesos de solidificación de piezas de oro precolombinas”, a cargo de Javier Leonardo Suárez Tello, de la Universidad de los Andes, en Colombia, y sabiendo la necesidad particular de mi investigación, de

replicar algunas piezas del museo, se unieron esfuerzos y a partir de entonces trabajamos juntos, aprendiendo cómo creaban las piezas los precolombinos. La idea era que, con la ayuda de la tecnología actual, se hiciera el mismo proceso en la creación de las réplicas.

Si bien esta pieza no pertenece a la cultura brasileña, la novedad que brindaría tanto a la investigación como a nuestro público objetivo iba a ser un aspecto positivo, permitiendo también el intercambio cultural que muchas veces sólo una réplica puede ofrecer.

En la técnica de la Cera Perdida, los orfebres modelaban figuras con cera de abejas y las transformaban en figuras metálicas, gracias al fuego que derrite la cera y funde el metal. Los modelos de cera se cubrieron con arcilla para hacer el molde. Luego, se calentaba para derretir y extraer la cera. En su interior estaba la impresión de la figura a reproducir, completamente hueca. Posteriormente, el molde debía calentarse nuevamente para asegurar la fluidez del metal fundido en su interior. Luego, el metal se fundía y el orfebre vaciaba el metal fundido en el molde. Si tardaba demasiado, el metal se enfriaría y la figura se perdería. Si tenía éxito, debía romper el molde para finalmente conocer su creación. Cada pieza de fundición era única, ya que cada vez se hacía un molde nuevo. Finalmente se finalizó la obra puliendo su superficie.

¹ Diseñadora gráfica, Especialista en mercadeo, Magister en diseño y Doctora en diseño, adrianabmora@gmail.com



1. Digitalización de la pieza



2. Manufactura



3. Pieza en cera



4. Fabricando los árboles



5. Árbol de cera



6. Lavado



1. Digitalización de la pieza



2. Manufactura



3. Pieza en cera

Otros procesos alternos fue la hechura de un molde de silicona para ver los resultados entre una técnica y otra.



1. Preparación del original



2. Molde de silicona



3. Resultado en cera inyectada

Ya para el caso particular de mi maestría, debía ampliar al doble el tamaño de la réplica, para facilitar la experiencia del toque con los dedos de la persona ciega para que pudiera apreciar los detalles de la figura precolombina.

Para la fabricación de la pieza contamos con la colaboración y asistencia de los Laboratorios de Diseño y Selección de Materiales – LdSM del Programa de Posgrado en Diseño, y del Laboratorio de Fundición – LAFUN, del Programa de Posgrado en Minería, Metalurgia y Materiales de la UFRGS. Las cualidades de las piezas se describen a continuación, para dejar constancia de las características del original en relación con su réplica.

Hombre-murciélago



Original

Dimensiones:

5,2 x 7,2cm

Localización:

Acervo del Museo del Oro (Colombia)

Material:

10% oro y 90% cobre

Método de fabricación:

Cera perdida

Año de fabricación:

Entre el año 900 e 1600

Lugar de fabricación:

Zona Tayrona (Colombia)

Réplica

Dimensiones:

Escala 2:1

Localización:

PGDesign - UFRGS (Brasil)

Material:

40% zinc y 60% cobre

Método de fabricación:

Cera perdida

Año de fabricación:

Año 2011

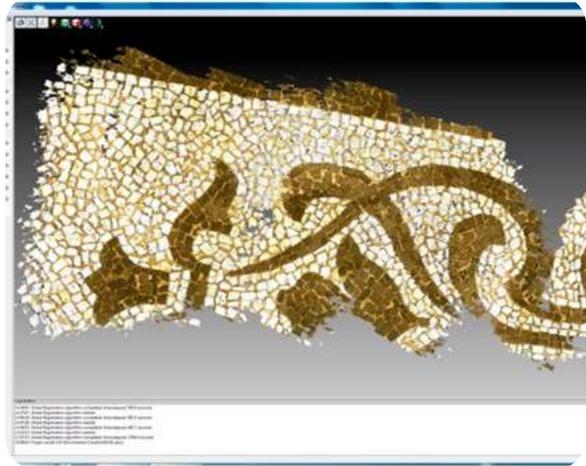
Lugar de fabricación:

Porto Alegre, RS. (Brasil)

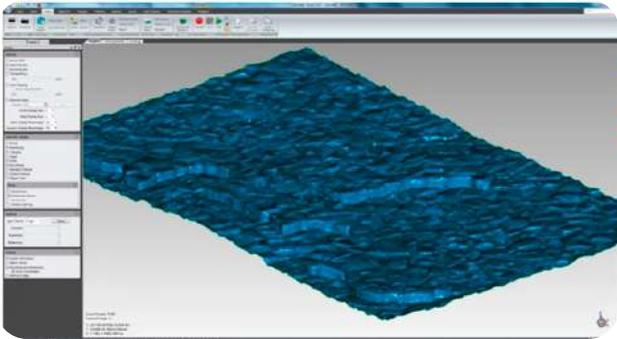
El segundo caso, surge de un ejercicio de clase de la materia disciplina "Tecnología 3D para la Fabricación" del Programa de Postgrado en Diseño de la Universidad Federal de Rio Grande do Sul – UFRGS, en el desarrollo de mi doctorado en diseño, en el que mi deseo particular era valorizar el patrimonio brasileño a partir de 3 ingredientes, el chocolate (la región de Rio Grande del Sur es una región chocolatera del Brasil), los andenes de Porto Alegre aún conservaban algunas "calzadas portuguesas" técnica manual europea, pero introducida por los portugueses y que se está perdiendo en Brasil, siendo ambos patrimonio material e intangible respectivamente, y el proyecto tenía que estar mediado por la tecnología. Así que se propuso con la ayuda de la tecnología escanear los andenes y hacer combinación creativa de tres aspectos que quizás no se habían relacionado antes.



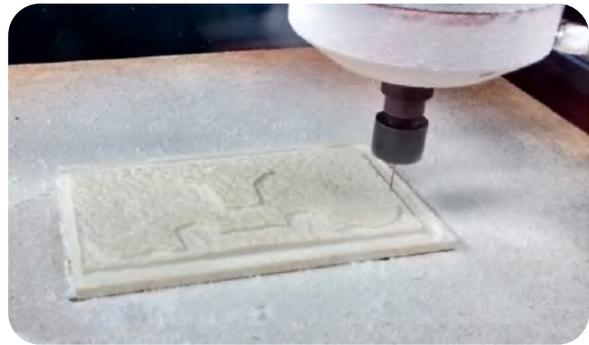
1. Digitalización del andén



2. Ajuste de archivos Geomagic 3D



3. Ajustes recorte del andén



3. Manufactura



5. Termoformado



6. Matriz



5. Resultado final

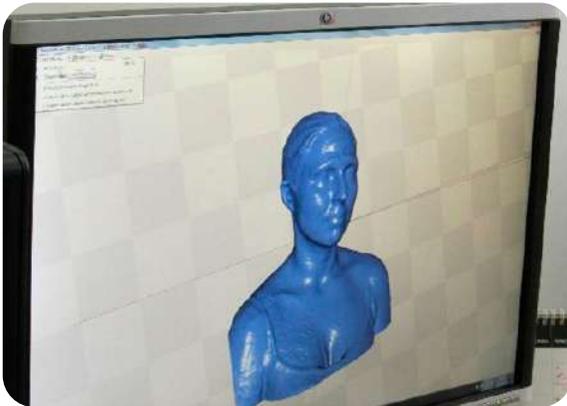
El tercero caso, es el resultado del trabajo interdisciplinar, en el que se diseñó de un producto de Tecnología Asistida, que pretende superar la idea de producto médico, considerando su configuración estética, y pretende cambiar el concepto de producción en masa hacia la fabricación a la medida.

El proceso metodológico consistió en la obtención del modelo 3D del cuerpo del usuario por medio del dispositivo Kinect de Microsoft, además de ser un dispositivo portátil y de fácil uso, puede utilizar la relación de los escáneres convencionales de digitalización tridimensional disponibles en el mercado, para su posterior parametrización mediante el software Grasshopper's Rhinoceros Plugin. Se cree que el proceso de fabricación digital proporciona una producción más flexible, especialmente en las etapas de creación de prototipos y pruebas, lo que parece una ventaja competitiva frente a las empresas que no los utilizan.

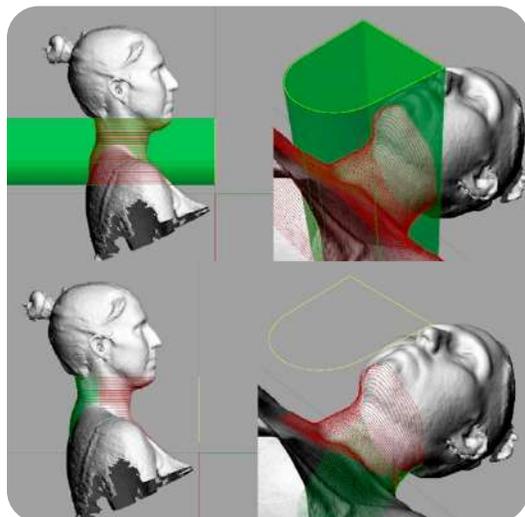
1. Obtención del modelo 3D



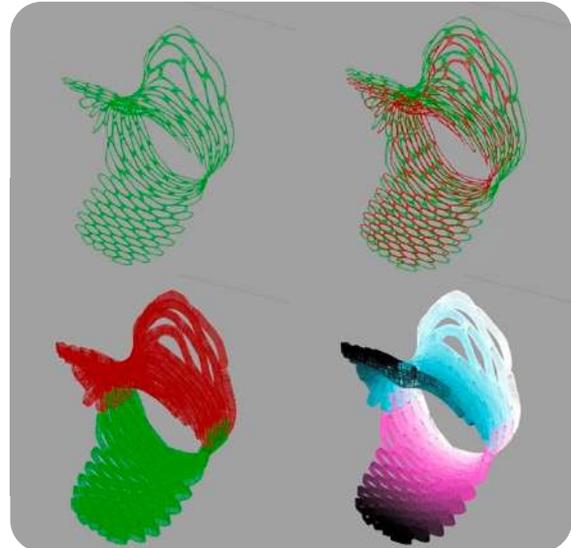
2. Ajuste de archivos



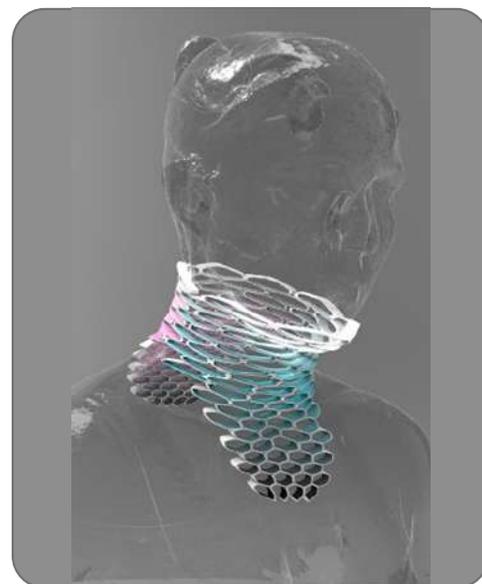
3. Parametrización



4. Parametrización



5. prototipo



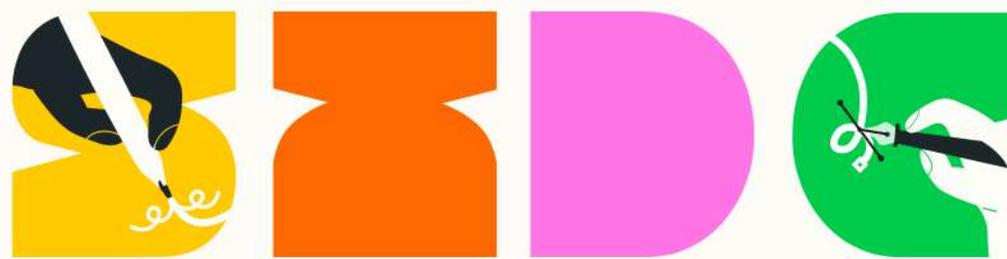
Para terminar, vale la pena resaltar que más allá de lo tecnológico e independiente del proyecto, el equipo humano e interdisciplinar, fue lo que enriqueció cada uno de estos procesos, en los que de manera aislada como profesional nunca lo hubiera logrado.

Referencias

* Bolaños-Mora, Adriana. **Design inclusivo centrado no usuário: diretrizes para ações de inclusão de pessoas cegas em museus. Dissertação (Mestrado em Design). Programa de Pós-graduação em Design. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2012** (<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/75770>)

* Bolaños-Mora, A., Fillmann, M. C., & da Silva, F. P. (2020). **Tecnologia 3D para ações de salvaguarda do patrimônio cultural: estudo de caso, reprodução das calçadas em mosaico à portuguesa de Porto Alegre (Brasil) em chocolate.** Apuntes: Revista de estudios sobre patrimonio cultural, 33. (<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8436555>)

* Bolaños-Mora, A., Colpes, K. M., Passos Filho, A. A., Bruscato, U., da Silva, T. L. K., & da Silva, R. P. (2015). **Modelagem Paramétrica aplicada a projeto de produto de Tecnologia Assistiva.** Blucher Design Proceedings, 2(3), 60-64. (10.5151/despro-sigradi2015-30009)



XV SIMPOSIO INTERNACIONAL

DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA

PUENTES CREATIVOS:
INTEGRANDO LO TRADICIONAL
Y LO TECNOLÓGICO

CONVERSATORIOS



“Entre lo análogo y lo digital”: Manifestaciones artísticas y gráficas en el cambio tecnológico.

✱ **Invitados:** Sebastián Medina; Carlos Carillo; Katherine Dossman; Juan Melo.

Resumen

El viernes 26 de abril, cuatro invitados del campo de las artes y el diseño se reunieron en la tarima del patio central de la FADP para reflexionar sobre las posibilidades que ofrecen tanto las técnicas tradicionales como las últimas tecnologías digitales en el proceso de creación. Antes de iniciar el conversatorio, cada invitado se presentó ante el auditorio y mostró algunos ejemplos de su trabajo.

* Comenzó la presentación con *Sebastián Medina*, diseñador gráfico y artista urbano de la ciudad de Cali, conocido como Sancho ([@sancho_molina](#)).

Sancho tiene un recorrido de más de 14 años en el medio y sus intervenciones murales de gran formato adornan las calles de ciudades como Medellín, Chinchiná, Pasto y Dosquebradas en Colombia, mientras en el exterior podemos encontrar su obra en países como Irlanda del Norte, Alemania, España, República Dominicana y México.



Forzan, intervención en el Festival Hit the North en Belfast, Irlanda del Norte. 2018.

* A continuación, *Carlos Carillo* ([@zecarillo](#)) habló brevemente sobre su recorrido profesional y su inspiración en la gráfica popular que se encuentra en el escenario urbano.

La tipografía realizada a mano y las ilustraciones de objetos y comida que anuncian venta de alimentos o mercancía, tienen un estilo atrevido que difieren de lo que un diseñador de escuela normalmente haría. Esta inspiración se concreta en carteles que ha realizado en colaboración con la Linterna, utilizando técnicas como la litografía y el linóleo.



Cartel Hector Lavoe, policromía 150 copias.

* Katherine Dossman (@k2man), quien al igual que Carrillo, estudió Diseño Gráfico en el Instituto Departamental de Bellas Artes, relata un inicio en el campo profesional como directora de arte para publicidad, camino que fue abandonando hacia una expresión más personal, en donde la creación de personajes en distintos medios crea un universo fantástico que aparece en pinturas, esculturas, murales y medios digitales.



Katherine Dossman y algunas de sus obras.

* Por último, se presentó Juan Melo (@juanmelotenorio), artista visual y diseñador gráfico, cuya propuesta plástica se centra en la experimentación con locomoción robótica integrando la programación electrónica con materiales orgánicos, creando una serie de robots precarios que nos invitan a cuestionar la relación de la naturaleza con la tecnología.



Juan Melo y su obra.

La primera pregunta para iniciar la discusión fue qué instrumentos, materiales o técnicas usa cada uno en sus procesos de creación. En relación con el tema del simposio "Integrando lo tradicional y lo tecnológico" es interesante entender como estas elecciones influyen el resultado final.

Zecarrillo nos contó como mejoraron sus habilidades informáticas, particularmente en Photoshop al final de sus estudios y al inicio de su carrera profesional, y como posteriormente retomó la experimentación con otros métodos de impresión como el linóleo y la litografía. Curiosamente, aun-

que hoy recurre a menudo para su obra gráfica a las técnicas tradicionales de impresión, para crear las imágenes primero realiza un collage digital con la ayuda de Photoshop para evaluar asuntos de composición antes de pensar en la producción final de la pieza.



Proceso de elaboración del cartel Hector Lavoe, impreso en el Taller La Linterna en una máquina Reliance de 1890, tallado a mano en linóleo y tipografías móviles de madera.

Katherine, por su parte, cuenta que comenzó a sentirse prisionera de su trabajo en agencia y poco a poco buscó caminos de mayor libertad expresiva. En el grupo de amigos que se reunían a dibujar en Buenos Aires, ella fue la primera que exploró la ilustración digital, pero pronto los cuadernos y lápices fueron desapareciendo en pro de las tabletas, y en algún momento se dio cuenta que algo valioso ocurría al trabajar con pinturas, lápices y pinceles. Es así como comenzó a realizar pinturas al óleo, cerámicas, murales, sin desdeñar por supuesto la expresión digital. Con esta libertad en el uso de la técnica, comienza a dar vida a sus personajes.



Mural en Univalle. Cali, Universidad del Valle sede Meléndez.

Sancho, al igual que Zecarrillo, parte de una exploración digital con fotos antes de encarar los muros a gran formato. Aunque ha realizado algunos trabajos en formatos pequeños, se siente más cómodo en el trabajo a gran escala, donde el aerosol le permite avanzar más rápido con los proyectos. En el mural de Riquezas naturales del Pacífico, realizado en donde será el nuevo Parque Pacífico, las dimensiones de la obra hacían necesario mandar un dron para evaluar el progreso porque era imposible de cerca saber cómo se veía el conjunto de formas. Sin embargo, ese tipo de proyectos corresponden mejor a su manera de trabajar, y se siente impaciente ante las brochas y pinceles.



Riquezas naturales del Pacífico, realizado en donde será el nuevo Parque Pacífico, diciembre 2023.

Juan Melo habló sobre sus inicios en programación y como comenzó a elaborar estos pequeños robots que, aunque incorporan programación electrónica, son realizados en materiales humildes, orgánicos incluso. Desde el 2013 dirige el proyecto Symbiosis, en donde los robots interactúan con plantas. Esta experimentación plástica bio tecnológica crea un universo simbólico que solo es posible a través de la interacción entre estas dos formas, lo natural y lo cibernético.

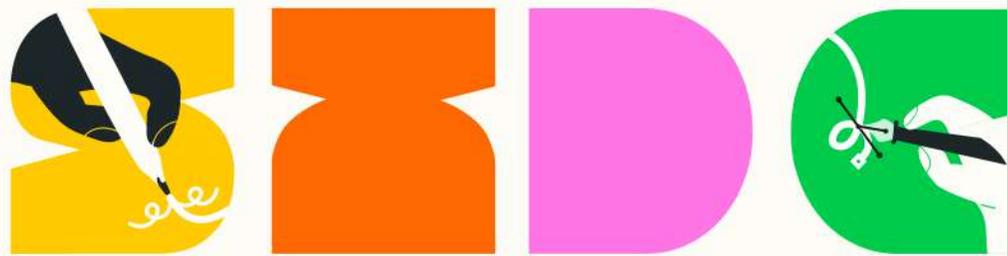


Interacción Humano-Robot en el espacio público, Pueblo de Zaragoza, México 2019.

Con estas primeras respuestas empezó a ser evidente la imposibilidad de clasificar a los creadores de manera simplista como simpatizantes de las últimas tecnologías o de los medios tradicionales pues impera la mezcla de recursos: todo es válido para encontrar la expresión propia. De hecho, al preguntarles qué debía enseñar una escuela de diseño en estos tiempos de cambios acelerados, la respuesta no fue una lista de habilidades. El estudiante de diseño debe tener una cultura general amplia e indagar en su interior sobre qué quiere expresar. La tecnología cambia de manera acelerada, tanto que la academia no alcanza a estar a la vanguardia de cada nueva exploración que el mercado realiza.

Lo que si pueden hacer las instituciones educativas es enseñar a pensar, a ser crítico, y motivar a los estudiantes a actualizar sus conocimientos constantemente. De esta manera, si cada técnica trae consigo exploraciones estéticas y comunicativas interesantes, somos afortunados de poder contar tanto con técnicas tradicionales como de vanguardia para poder crear propuestas de diseño. El énfasis está es en qué queremos comunicar con los medios que tenemos disponibles.

Reseña por: María Fernanda Ramírez.



XV SIMPOSIO INTERNACIONAL

DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA

PUENTES CREATIVOS:
INTEGRANDO LO TRADICIONAL
Y LO TECNOLÓGICO

PONENCIAS



Principales direcciones y estrategias de innovación para emprendedores en diseño y desarrollo de productos

✱ Santiago Luna².

Resumen

Problema o reto productivo

El desarrollo de ecosistemas productivos regionales a través de la innovación basada en políticas de desarrollo sostenible mejora la competitividad de las unidades productivas locales al introducir prácticas y modelos que generan ofertas innovadoras utilizando tecnologías e insumos locales [1]. Explorar estas estrategias es el noveno Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas. En una sociedad del conocimiento, la relación entre las unidades de fabricación y los equipos de investigación y desarrollo (I+D) es la clave de la productividad económica. Para este fin se trabajara en conjunto con emprendedores del Krai de Primorie [2] (Lejano oriente), en la Federación Rusa como investigación en la maestría en gestión empresarial e innovación de la Universidad Federal del Lejano Oriente ДВФУ

Objetivos

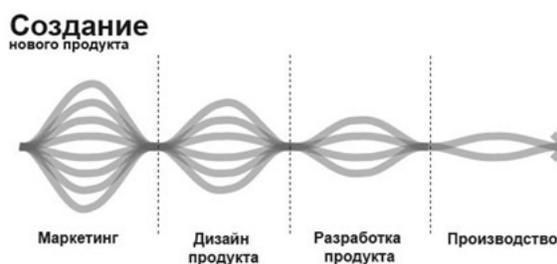
Desarrollar una metodología de enseñanza para el diseño y desarrollo de producto basada políticas de desarrollo sostenible.

Metodología

El plan de investigación se basará en el diseño participativo, en donde las artes y los oficios permitan unas transferencias de conocimientos en el en el lejano oriente ruso [3]. Los hallazgos de esta investigación aportaran desde lo local entendiendo la metamorfosis del sector productivo en países en desarrollo, desde una mirada global con prácticas y reflexiones que puedan ser emuladas por otros emprendedores.

Desde lo teórico la investigación se apoya en el trabajo de Maria Göransdotter y Melanie Sarantou y su trabajo con unidades productivas en Asia y el Este de Europa. Las principales direcciones estratégicas para la innovación esbozan prácticas y esquemas mentales con experiencias que fomentan la generación de valor y el impacto en comunidades [4].

Ademas se hará un barrido teórico con metodologías como el Design Thinking y la teoría de la resolución de problemas inventivos TRIZ de Genrich Saúlovich Altshuller, para construir un esquema metodológico que analice los factores de evolución tecnológica y conocimientos científicos fuera del ámbito que se han desarrollado, con el propósito de generar una estructura metodológica basada en los pilares del diseño y desarrollo de producto.



Imagen¹, Luna, S. (2023). Esquema de sensibilización a emprendedores

Nota: Inspirado en el modelo Triz

²Mg.D.I

Reflexión

Para llegar a la innovación es necesario una cultura de la creatividad como objetivo de desarrollo para nuestra sociedad, por ello es necesario crear oportunidades y espacios de libre pensamiento apoyado por el gobierno, para la transferencia y adquisición de conocimientos basados en las necesidades del mercado, en donde se la academia el sector productivo y los emprendedores puedan entender los restos de un mundo globalizado desde lo local.

Conclusiones

Crear impacto en las comunidades para el desarrollo sostenible permite fortalecer las cadenas productivas locales, para generar bienestar a través de la competitividad en donde genere empleo y oportunidades [5]. Es por lo anterior que deben existir espacios en donde el conocimiento y las ideas se discutan para fortalecer los pilares del conocimiento en nuestra sociedad.

El proceso de diseño y desarrollo de un nuevo producto debe ser comprendido por el emprendedor como una síntesis de requerimientos de actores como el usuario y el mercado, en donde exista un ejercicio participativo a través de encuestas estructuradas y estudios de mercado propios del marketing, en donde se reconozcan a través de la investigación y la observación que es lo que se necesita para un nicho específico del mercado [6].

Pertinencia

Apoyar a la gestión del desarrollo sostenible a través de la generación de valor agregado por medio de estrategias de diseño y desarrollo de producto genera valor en la sociedad, ya que permite a las comunidades ser parte del aparato productivo por medio de la innovación como una alternativa para generar oportunidades.

Referencias

*[1] Transformar nuestro mundo: La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. (2022). Por el desarrollo sostenible. Nomos/Hart.

*[2] Thomas, EB. (s/f). NUEVA RELACIÓN ENTRE PRODUCCIÓN Y ACTIVIDAD. Gob.es. Recuperado el 25 de diciembre de 2023, de https://www.mincotur.gob.es/Publicaciones/Publicaciones_periodicas/EconomiaIndustrial/RevistaEconomiaIndustrial/387/Ezequiel%20Bar%C3%B3%20Tom%C3%A1s.pdf.

*[3] Shusharina T., Gafforova E. (2020). El desempeño de las empresas en el contexto económico específico de su zona: el papel de la orientación empresarial. Noticias de Economía y Gestión de la Universidad Federal del Lejano Oriente, 1, 65–80. <https://doi.org/10.24866/2311-2271/2020-1/65-80>

*[4] Organización Mundial del Comercio. (2021). El papel del comercio en la

sostenibilidad económica. En Informe sobre el Comercio Mundial (págs. 64 a 121). OMC.

*[5] Reynolds, PD (2020). Apéndice Global Entrepreneurship Monitor (GEM). En La verdad sobre el espíritu empresarial. Editorial Edward Elgar.

*[6] Kelchevskaya, N. R., Slukina, S. A., Pelymskaya I. S. y Wolf F. V. (2021). Formación e implementación de la estrategia propuesta como herramienta para incrementar la competitividad. Editorial ECONOMÍA CREATIVA.

Co creación de Indumentaria funcional para uso cotidiano fomentando la sostenibilidad

✱ Lina María Vanegas Ochoa³.

Resumen

El proyecto de 'Co-creación de Indumentaria Funcional para Uso Cotidiano Fomentando la Sostenibilidad' se centra en desarrollar una prenda de vestir que no solo sean práctica y adaptable para el uso diario, sino también sea amigables con el medio ambiente. A través de un enfoque colaborativo, se busca involucrar a diferentes partes interesadas en el diseño y la creación de esta prenda, con el objetivo de promover la sostenibilidad en la industria de la moda.

El objetivo central del proyecto es desarrollar una prenda de vestir que no solo sea práctica y adaptables para el uso diario, sino que también minimicen su impacto ambiental. Para lograr esto, se enfoca en la co-creación, involucrando a diferentes partes interesadas, desde diseñadores y fabricantes hasta consumidores finales. Esta colaboración no solo garantiza la diversidad de perspectivas, sino que también promueve un sentido de propiedad compartida sobre el proceso de diseño y producción.

Una de las características distintivas de este proyecto es su énfasis en la funcionalidad. La prenda desarrollada no solo será respetuosa con el medio ambiente, sino que también estarán diseñada para satisfacer las necesidades reales de los usuarios, brindando comodidad y practicidad en el uso cotidiano.

Problema

La moda, como manifestación cultural y económica, ha experimentado una transformación continua a lo largo de la historia. Sin embargo, la industria se enfrenta a diferentes desafíos, que van desde el cuidado del medio ambiente hasta la necesidad de inclusión social y económica. En este contexto,

surge la necesidad de explorar soluciones desde el diseño, producción y consumo en la moda para abordar los problemas ambientales y sociales que enfrentamos en la actualidad.

Autores destacados en el campo de la moda y la sostenibilidad, como Kate Fletcher y Lynda Grose, han sido pioneros en la exploración de nuevas perspectivas y enfoques para hacer frente a estos desafíos. En su obra seminal "Fashion & Sustainability: Design for Change" (2012), Fletcher y Grose plantean la urgencia de adoptar prácticas más sostenibles en la moda, que respeten los límites del planeta y promuevan la equidad social. Argumentan que la moda sostenible no es simplemente una opción, sino una necesidad imperativa para el bienestar de las generaciones presentes y futuras.

Asimismo, otros investigadores como Christine Bauckhage y Simone Albrecht han profundizado en la importancia de la colaboración y la co-creación en la búsqueda de soluciones sostenibles en la moda. En su artículo "Collaboration in Sustainable Fashion Design – A Holistic Approach" (2019), Bauckhage y Albrecht resaltan el potencial de la colaboración entre diseñadores, fabricantes, consumidores y otros actores relevantes para impulsar la innovación sostenible en la moda. Argumentan que este enfoque colaborativo no solo permite la generación de ideas más creativas y viables, sino que también fomenta un sentido de responsabilidad compartida sobre los impactos de la moda en el medio ambiente y la sociedad.

³ Institución Universitaria Pascual Bravo, Magister en tecnologías de la información y comunicación, lvnegas@pascualbravo.edu.co.

Metodología

Según Fidiás Arias (1999) “la metodología del proyecto incluye el tipo o tipos de investigación, las técnicas y los procedimientos que serán utilizados para llevar a cabo la indagación” (p. 45). En otras palabras, se describe el paso a paso del proceso adecuado para recolectar la información necesaria para el desarrollo de la investigación propuesta. Dado que el objetivo de estudio será diseñar la propuesta de indumentaria funcional para uso cotidiano fomentando la sostenibilidad en Medellín, se optó por un diseño no experimental que se aplica de manera transversal, estimando que el tema de investigación tiene un sustento teórico suficiente, se procedió a realizar una investigación de tipo descriptivo aplicando la estrategia metodológica del *Design Thinking* para conocer en detalle las necesidades de la población del sector moda en Medellín.

Los resultados recopilados son de alcance descriptivo, debido a que su enfoque “consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas”. (Morales, 2012, p 8). El proyecto de investigación está diseñado bajo la metodología del enfoque cualitativo, debido a que permite utilizar técnicas e instrumentos que se adaptan a las necesidades de la investigación.

De acuerdo a lo anterior se realizó una revisión de la literatura existente sobre el tema de indumentaria funcional y sostenibilidad en la moda, se desarrolló una guía de entrevista para aplicar a la población para posteriormente proponer el prototipo en versiones 2D y 3D para validación previa para así materializarlo y validar la indumentaria con con la población de Medellín.

Resultados e impacto

Se inició con el proceso de exploración de literatura en el tema de indumentaria funcional con enfoque sostenible y de estudios científicos para sustentar todo el proceso de investigación del cual proporciono información relevante para la construcción del instrumento para la recolección de datos para identificar a la población y sus necesidades en el vestuario.

Los resultados obtenidos en la primera fase del proyecto de investigación permitieron identificar el contexto del consumidor actual a partir de la aplicación de la técnica de entrevistas a 481 personas en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá, resaltándose que la característica que más busca en las prendas es la comodidad:

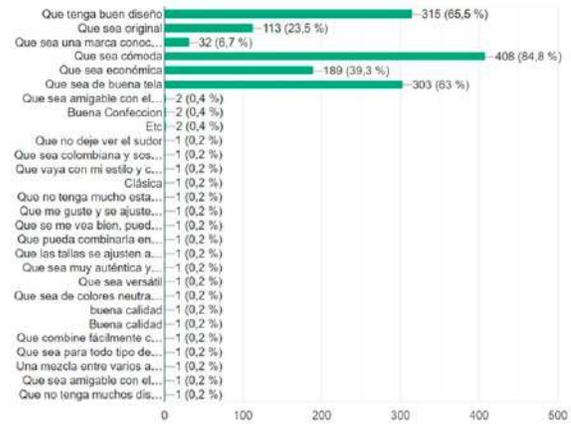


Figura No 1, Resultado de la aplicación de la entrevista en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá sobre estudio de características de elegir una prenda

Nota: Elaboración propia del Semillero concepto

También se puede identificar que la variable que evalúa el consumidor sobre las prendas es la calidad sobre el precio del producto al momento de comprar lo cual es condición que se debe tener en cuenta al momento de diseñar la propuesta para que el producto tenga aceptación en el mercado.

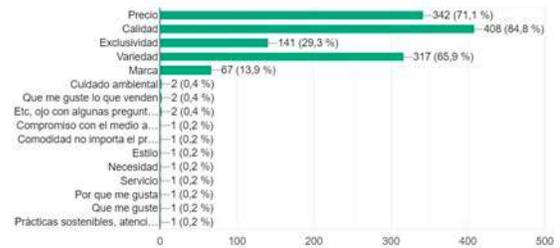


Figura No 2, Resultado de la aplicación de la entrevista en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá sobre estudio de características de elegir una prenda

Nota: Elaboración propia del Semillero concepto

Para el análisis de las características funcionales que se le puede brindar a una prenda por medio de los textiles inteligentes pasivos se exploró al consumidor para conocer que necesidades tiene actualmente para así aplicar la metodología “design thinking.” para el diseño de la indumentaria cotidiana en Medellín.

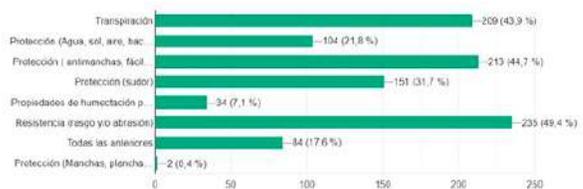


Figura No 3, Resultado de la aplicación de la entrevista en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá sobre estudio de la necesidad del consumidor

Nota: Elaboración propia del Semillero concepto

En la fase de empatía propuesta del "Design thinking" se logró identificar que las necesidades que tiene el consumidor están orientadas a que la prenda sea muy resistente al uso y transpiración reflejando que el contexto de protección no se relaciona con el uso de prendas que pueden ayudar a mejorar esta condición en el consumidor para así avanzar en el análisis del universos del vestuario en el cual se enfocaría la propuesta del diseño de vestuario para el desarrollo de las fichas técnicas para hacer el proceso de modelación 2D y 3D.

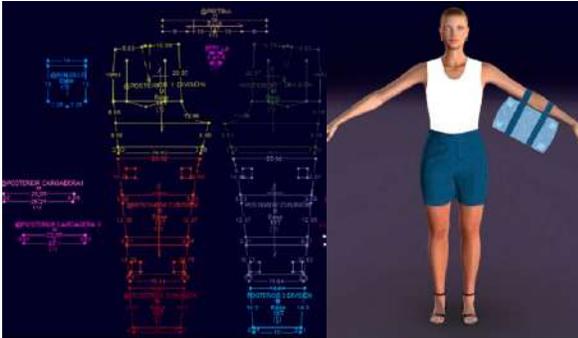


Figura No 4, Patrones del diseño de indumentaria funcional para uso cotidiano 2D y 3D femenino

Nota: Elaboración propia del Semillero concepto

En el software de diseño Optitex se realizó la simulación 3D en un avatar del diseño de indumentaria funcional para uso cotidiano talla M para visualizar la funcionalidad de la prenda con los materiales textiles seleccionados para así desarrollar el prototipo físico al cual se le aplico las pruebas respectivas en la población permitiendo que se realizar el registro del prototipo industrial.

Conclusiones

El proyecto de 'Co-creación de Indumentaria Funcional para Uso Cotidiano Fomentando la Sostenibilidad' representa un esfuerzo significativo para abordar los desafíos actuales de la moda contemporánea en el contexto de Medellín, Colombia. A lo largo de este proyecto, se han identificado y explorado diversas oportunidades y enfoques para desarrollar prendas de vestir que no solo sean prácticas y estéticamente atractivas, sino también fomenten la sostenibilidad.

Una de las principales conclusiones de este proyecto es la importancia de la colaboración y la co-creación en la búsqueda de soluciones sostenibles en la moda. A través del trabajo multidisciplinario y la participación activa de diferentes partes interesadas, hemos podido generar una idea innovadora y viable que responden a las necesidades y expectativas de la población objetivo en Medellín.

Asimismo, hemos destacado la importancia de considerar el contexto local y las necesidades específicas de la población en la concepción y el diseño de las prendas de vestir. Medellín presenta desafíos y oportunidades únicas en términos desarrollo sostenible y creatividad, que deben ser tenidos en cuenta para garantizar la relevancia y el impacto positivo del proyecto en la comunidad.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada

MESA 2. "Tradición, Tecnología y sostenibilidad", El proyecto de investigación abarca la tradición de la indumentaria actual que utiliza la población de Medellín con la necesidad de avanzar en la misma, desde los aspectos sociales, económicos y sostenibles, que por medio de la tecnología desde la mirada funcional se puede brindar una alternativa para que la indumentaria sea más versátil en sus posibilidades de uso y transformación minimizando el consumo de la moda "fast fashion".

Referencias

- * **Fidias, A. (1999).** El proyecto de investigación. Guía para su elaboración. (3era ed.). Editorial Episteme.
- * **Guerrero Bejarano, M. A. (2016).** La investigación cualitativa.
- * **letcher, K., & Grose, L. (2012).** Fashion & sustainability: Design for change. Hachette UK. http://faculty.mu.edu.sa/public/uploads/1346615923.0761CarlAN_PD9article%208jan2004%20version%20to%20print.pdf
- * **Martínez, M. (2006).** La investigación cualitativa (síntesis conceptual). Revista de investigación en psicología
- * **Morales, F. (2012).** Conozca 3 tipos de investigación: Descriptiva, Exploratoria y Explicativa. Recuperado
- * **Nørstebø C. (2004).** Intelligent textiles, Soft products. NTNU, Norwegian University of Science and Technology. 9(1), 123-146.
- * **Pérez, P. (2013).** GIITEX: investigación en la industria textil.
- * **PRATT, Andy y NUNES, Jason (2014)** Diseño interactivo. Diseño y aplicación del DCU. Oceano: México, 2014
- * **Todeschini, B. V., Cortimiglia, M. N., & de Medeiros, J. F. (2020).** Collaboration practices in the fashion industry: Environmentally sustainable innovations in the value chain. Environmental Science & Policy, 106, 1-11.

Zoológico El Palapo: Propuesta para reactivación económica

✱ Gabriel de Jesús Fonseca Servín⁴; Leocadia Guadalupe Gutiérrez Santana⁵; María Guadalupe Herrera Guerrero⁶.

Resumen

Tres conceptos, cada uno de gran valor y de pronto suena un poco extraño vincularlos entre sí, ya que pareciera un tanto contradictorio, sobre todo unir Tradición con Tecnología; En la Universidad de Colima caso concreto en la carrera de Diseño Industrial tenemos como eje transversal de la carrera la sustentabilidad, por otro lado, tenemos como una salida profesionalizante el diseño artesanal y además procuramos mantener a los jóvenes a la vanguardia en tecnología. Como hemos logrado conjuntar esto, a continuación, comentaremos un caso.

En quinto semestre se lleva la materia llamada Taller de Desarrollo Sustentable de Productos del Diseño, con el objetivo de que los jóvenes entiendan de manera práctica estos conceptos, hemos tenido muchos ejemplos exitosos como el caso que nos ocupa y pondremos de ejemplo: Intervención en el zoológico el Palapo, se trata de un diseño aparentemente soso, una alumna que diseña una pequeña macetita de barro rojo recocido con forma zoomorfa infantil, gatito, osito, perrito, etc. Ella propone que se venda un kit germinador a los niños en las primarias particulares, incluye la semilla, la macetita y el sustrato orgánico donde germinará la, o las semillas. Esto en primer lugar dará empleo a un taller de cerámica tradicional de la ciudad (Las Delgado) habrá alguien que venda los kits en la escuela (Sociedad de padres de familia por ejemplo) y de ahí obtendrá algo de recursos económicos, una vez germinada la semilla se organiza una visita a el zoológico el PALAPO lugar muy conocido en el estado de Colima y con serios problemas económicos, la visita genera ingresos al cobrarles el acceso al lugar, el niño recibe a cambio una visita guiada y conoce muchas especies y sus costumbres y hábitats, además en el sitio se

tiene una instalación preparada para cultivo hidropónico donde el niño recibe instrucción de lo que consiste esta técnica, y dona su planta germinada y él mismo la traslada a la preparación hidropónica, recibe otro mensaje sobre la importancia de ser solidario y alimentar a los animales. Por último, regresa a la escuela con su macetita ya desocupada y la decora de manera personal y se convierte en un regalo hecho por el para su mamá el día de las madres. Adicionalmente el chofer del autobús escolar que los traslada también es beneficiado por tener un empleo.

Así los principios de la sustentabilidad son entendidos de forma vivencial sin utilizar herramientas, en el ejemplo anterior aparte de propiciar conocimientos en los niños, se genera un producto que es capaz de regresar a un ciclo no contaminante donde se re usa el artículo, incluso si llegara a dañarse es un producto 100% reciclable, favorece también la creatividad del niño, ya que lo van a decorar ellos mismos, aprenden a ser solidarios al donar sus plantitas, se fortalece el vínculo familiar al ser un "regalo" para las madres, a pesar que ellas los van a pagar van a tener un mayor apego a la macetita porque la hicieron sus propios hijos, en fin una serie de bondades en un producto que no pasa de 20 pesos Mexicanos.

Referencias

✱Martínez, P., Paschoarelli, L. y Da-Cruz, P. (2018). Diseño y artesanado: una mirada contemporánea. *Revista de Arquitectura*, 22(1), 1-27. <https://www.redalyc.org/journal/1251/125165763012/>

⁴ Universidad de Colima, Facultad de Arquitectura y Diseño, gabrielfonseca@uacol.mx

⁵ Universidad de Colima, Facultad de Arquitectura y Diseño, lupegsantana@uacol.mx

⁶ Universidad de Colima, Facultad de Arquitectura y Diseño, guadalupe_herrera@uacol.mx

Poesía para un personaje, estrategia de enseñanza para la formación del diseñador de vestuario teatral

* Lina Olmos Velásquez.

Resumen

Problema o reto productivo: Los estudiantes presentan desconfianza en sí mismos en la libertad de crear y poca capacidad de abstracción para proponer personajes ficticios y con ello, desconocen la utilidad del figurín y su uso como herramienta de trabajo en el diseño de vestuario teatral.

Objetivos: Orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la unidad curricular Taller de Expresión Gráfica 2: figurín de la mención Diseño Teatral del Programa Nacional de Formación (PNF) en Teatro para la libre interpretación de un texto, dibujar el contorno de la figura humana, el estudio de un contexto y la experimentación para la creación externa de un personaje a través del uso de la poesía como estrategia similar al procedimiento del diseño de vestuario teatral.

Metodología: Utilizando la observación en aula desde el año 2022 y con cuatro períodos académicos consecutivos, se viene implementando el uso de la poesía como estrategia de enseñanza e instrumento de evaluación por competencias con un enfoque cualitativo. En total se han atendido once (11) estudiantes. Al inicio del período académico se efectúa una prueba diagnóstica a través de la selección de un poema que sugiera la narrativa de un personaje el cual debe ser interpretado y dibujado por el estudiante, midiendo: capacidad de análisis, abstracción y expresión gráfica en la creación externa de un personaje a través del figurín. Posteriormente y durante el desarrollo del período para cada ejercicio, se efectúan prácticas de dibujo de figurín utilizando la poesía, mientras que en paralelo al estudiante se le anima a llevar un cuaderno de ejercicios con prácticas diarias y revisión semanal. Esta estrategia constituye un entrenamiento de la motricidad fina y educación visual que se desarrolla de manera constante durante dieciséis semanas.

Resultados o reflexión: La mayoría de los estudiantes concientizan la utilidad del uso del figurín, también se logra sensibilizarlos con la lectura de

poesía, acercarlos a la construcción de lenguaje no verbal, libertad de creación, integración del texto y la imagen en la construcción del signo visual y con la práctica mejoraron notablemente su expresión gráfica. Unos pocos no tuvieron progreso por distracciones, inseguridades personales y la falta de práctica.

Conclusiones: En el Diseño de Vestuario Teatral, necesariamente y como herramienta de trabajo, se debe utilizar el figurín para mostrar el boceto o arte final con su propuesta de la construcción externa de un personaje integrando en este vestuario, accesorios, maquillaje, peinado y tocados que servirán para vestir al actor y a su vez, aportarán al discurso no verbal de la puesta en escena de un texto teatral. Por lo tanto, el diseñador debe permitirse el libre proceso de creación integrándolo técnicamente en un dibujo para expresar sus ideas. A los estudiantes del tercer semestre, que inician sus estudios universitarios con unidades curriculares específicas del componente profesional, se les dificulta estos procesos; por ello, una manera de integrar este conocimiento teórico y práctico desde el inicio de sus estudios, es utilizando la poesía como estrategia de enseñanza e instrumento de evaluación por competencias.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada: MESA 3: "Educación en Diseño y Comunicación: Adaptación y Transformación" como espacio de diálogo para compartir y facilitar información con respecto a la adecuación del uso de la poesía en la creación de una estrategia para la enseñanza del diseño de vestuario teatral en estudiantes universitarios, y que pudieran servir a otros profesionales y áreas conexas en la formación del diseño para favorecer a los estudiantes.

Referencias

* Vásquez Rodríguez, F (2010). Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto. Universidad de la Salle. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>

Re-invencción de la creatividad y dibujo tradicional en el aula de proyecto y expresión gráfica.

✱ *Fernando Saldaña Cordoba; Luisa María Gutiérrez Sánchez.*

Resumen

La arquitectura al ser eminentemente un oficio, en la actualidad (entiéndase siglo XXI), nos lleva a reconsiderar y plantearnos ¿qué tanto las nuevas tecnologías y la era digital, están afectando tanto a la enseñanza (docentes) como al alumnado (estudiantes)? Al hablar de oficios, desde la antigüedad se enseñaban solo en la transmisión del conocimiento del educador hacia el educando, es decir solo en la práctica. Por ello es necesario replantearnos el cómo educar con nuevas herramientas, para responder al nuevo desafío de la instrucción arquitectónica. Para enseñar diseño arquitectónico o cualquier rama del diseño (gráfico, textil, industrial). Las preguntas surgen a partir de la sacudida que nos provocó la pandemia, tanto alumnado como docentes hubimos de responder y actualizar nuestros metodologías de enseñanza y aprendizaje. Esto, fue motivo de reflexión académica en cuanto qué útil o no, es lo tradicional. Y cómo adaptarnos a las nuevas tecnologías de la enseñanza a distancia en una profesión que exige transmitirse de manera presencial. Y adaptarnos, sin perder lo más importante: la esencia de la creatividad.

La educación debe adaptarse a los nuevos tiempos. A las nuevas tecnologías, pero también no puede perderse lo esencial, la creatividad que se muestra trazar con un lápiz, entendamos que no es enseñar al alumnado a crear fotos, no, es mostrar una directriz donde la creatividad sea la raíz y la columna vertebral de lo que mostramos y transmitimos al estudiantado.

Que puede mostrarnos nuevos caminos a desarrollar. Nuevas maneras, sí, pero sin olvidar lo humano, lo que solo el cerebro puede generar.

Es necesario detenernos a observar que está pasando a nivel pedagógico con las estrategias de la enseñanza en las escuelas de arquitectura y permitarnos crecer a través de la crítica y la propuesta, se necesita urgentemente revisar y reacondicionar nuestro papel de transmisores del conocimiento y la experiencia frente a los alumnos, los jóvenes

cada vez vienen más en una actitud light, no quieren esforzarse y todo es vertiginoso.

Esta reflexión nació de la observación y el razonamiento a fin de generar un panorama para el reconocimiento de la dinámica formativa de los cursos de los talleres de composición de arquitectura y de los talleres de expresión gráfica en los 4 primeros niveles de la Universidad de Sonora en México.

Los instrumentos que nos han permitido medir esta reflexión es la poca o nula calidad de dibujo, la representación cada vez más pobre de presentación de proyectos a nivel de planos y de perspectivas. Al analizar estas entregas de los alumnos de 4^o. Semestre, permitió identificar los elementos mínimos de variables del proceso de enseñanza-aprendizaje. Observar la tarea que debe cumplir el docente y su "manera" de transmitir sus conocimientos.

Todo lo que rodea esa mezcla de aula-alumno-profesor, la disposición del docente hacia sus alumnos y la incorporación de nuevas tecnologías, sobre todo basados en nuevas estrategias que nos permitan la incorporación e inicien un aprendizaje investigativo y colaborativo ⁷.

La pregunta está en el aire, ¿cómo conectar un proceso de creación con la reflexión de establecer un vínculo entre el saber clasificado del desarrollo proyectual de la enseñanza de la arquitectura? es decir lo planeando en la teoría que mostramos a nuestros alumnos y que se vea reflejado en el resultado del ejercicio arquitectónico. Que enlace lo que mostramos y transmitimos en las herramientas que les estamos dando a nuestros alumnos para que aprendan a desarrollar sus capacidades de diseño y modelado de sus espacios de manera tridimensional. Y que los invite a pensar cada vez más en sus diseños y no en solo dibujarlos sin resolver nada de lo que no han imaginado.

Palabras clave: *educación, arquitectura, tradicional, dibujo, oficio.*

⁷ *El acto pedagógico articula lo social, con lo individual, lo pasado con lo presente y futuro; lo conocido con lo desconocido; lo pensado, con lo sentido y lo actuado [...] La relación pedagógica es un proceso en marcha, un devenir, una praxis, es, en este sentido, un acto. No totalizado ni cristalizado, sino un acto en curso. (Souto, 1993, p. 42).*

Del Punk a la Animación - El Proceso de Animación del vídeo "Corporación Kaos"

* Michael Javier Veloza⁸.

Resumen

Este proyecto se centró en explorar cómo el proceso de co-creación y aprendizaje en la producción de videos de animación para una canción, influye en el desarrollo de habilidades audiovisuales y artísticas en entornos educativos. Utilizando un enfoque teórico y metodológico interdisciplinario, se abordó el problema desde la perspectiva de la educación artística, formas de aprendizaje y la producción audiovisual. Se implementó un modelo de co-creación que involucra a estudiantes en la producción del video, aprovechando temas clave de la didáctica en el aula. Los objetivos de la investigación incluyeron comprender cómo la animación se integra en el currículo para enriquecer la enseñanza de técnicas audiovisuales y fomentar la creatividad entre los estudiantes. Se llevaron a cabo talleres creativos para experimentar con técnicas de animación y herramientas pedagógicas. El campo teórico abarcó conceptos de co-creación, aprendizaje colaborativo, producción audiovisual y narrativas culturales. Se exploró cómo el video animado puede promover la cultura y la diversidad en diferentes contextos, potenciando la experiencia educativa de los estudiantes en la creación audiovisual. Este proyecto destaca el potencial de la animación como una herramienta educativa poderosa para enriquecer el desarrollo de habilidades creativas y técnicas relevantes en el campo audiovisual.

Referencias

- *Cardoso, J. (2018, 06 27). El cadáver exquisito: un producto único de la creatividad. d'perspectivas del Siglo XXI, 5(9), 6-14. <http://doi.org/10.53436/92gE5bs1>
- *Gómez, J. (2011). El aprendizaje experiencial. Universidad de Buenos Aires. https://www.ecominga.uqam.ca/ECOMINGA_2011/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_5/1/3.Gomez_Pawelek.pdf
- *Schön, D. A. (1992). La formación de profesionales reflexivos: hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones. Paidós.

⁷ Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Especialista en Animación, Diseñador Digital y Multimedia, mveloza@unicolmayor.edu.co.

“Experiencias y sensaciones” aprendizaje desde la inclusión, en la Fundación Fedar - Popayán

✱ Itzel Valeria Ruiz Pérez⁹; Arnold Duvan Ordoñez Joaqui¹⁰; Jaysson Enrique Fernández Hormiga¹¹.

Resumen

Esta propuesta de investigación llamada “Experiencia y Sensaciones” mediante el desarrollo del reconocimiento de las sensaciones y la individualidad del usuario representado en un “tótem” al estilo de juego, tiene como propósito hacer un aporte en procesos del reconocimiento refuerzo aprendizaje y desarrollo psicomotor de niños con capacidades diversas (síndrome de Down, autismo, entre otras) en la Fundación Fedar, ubicados en el municipio de Popayán, para ello se planten los objetivos:

Objetivo general: Desarrollar una propuesta didáctica; que promueva el aprendizaje en la inclusión, en niños con discapacidades diversas (síndrome de Down, autismo, entre otras) a través de una experiencia.

Específicos: - Reconocer las actividades de la fundación Fedar que involucren su modelo de aprendizaje desde la inclusión. - Analizar el modelo educativo que propone la fundación Fedar. -Proponer una herramienta educativa, lúdica y atractiva para apoyar el aprendizaje.

Es importante reconocer que las actividades lúdicas y el juego conforman un referente para adquirir conocimiento por medio de piezas que ayudan a fortalecer el reconocimiento personal y refuerza las habilidades que se adquieren en la Fundación Fedar.

Para el proyecto los niños de la fundación Fedar tienen un componente que es un reto de diseño, ya que está enmarcado dentro del contexto de la inclusión con niños con discapacidades diversas y que necesitan formas diferentes de recibir el conocimiento. Su aprendizaje adquirido desde la diferencia y la individualidad; este proyecto se basa en el diseño de una propuesta didáctica “tótem”

que promueve el reconocimiento de las sensaciones brindando experiencia de usuario creada con elementos básicos y pensado en los aportes que dará en las diferentes áreas básicas del conocimiento, adquiridas desde la cotidianidad que sirva como una estrategia dirigida a potenciar el desarrollo psicomotor, de habilidades y destrezas en los niños(as) con discapacidades diversas.

Para lograr el desarrollo de la pieza de diseño visual los investigadores plantean como objetivos reconocer las actividades de la Fundación Fedar que involucren su modelo de aprendizaje desde la inclusión.

Analizar y hacer una inserción en el modelo que propone la fundación Fedar para el aprendizaje pensado desde la individualidad enmarcado en el contexto de la inclusión y la terapia. Y Proponer una pieza de diseño “Totem” de sensaciones y experiencias que se apoye en la lúdica que sea atractiva para apoyar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales y de reconocimiento personal y del entorno social.

Como metodología el equipo de investigadores plantea el modelo de observación participativa desarrollado a partir de las fases 1. Recolección de información, fase 2 análisis, fase 3 creación, testeo y validación de la pieza de diseño.

Este proyecto encaja en la MESA 3. “Educación en Diseño y Comunicación: Adaptación y Transformación” ya que al proponer un modelo didáctico pensado en una población con discapacidades diversas permite adaptar los procesos comunicativos de los docentes y transferencia de conocimiento de los profesionales de la Fundación rompiendo el modelo educativo tradicional.

⁹Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca. Diseñadora Visual. ivruiz@unimayor.edu.co

¹⁰Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca. Diseñador Visual. adordonez@unimayor.edu.co

¹¹Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca. Diseñador Grafico. jefh@unimayor.edu.co

Referencias

- *Castellanos, S. (2012). Integración, inclusión y accesibilidad. Recuperado de <http://www.ciens.ucv.ve/>.
- *Puyuelo Cazorla, M.; Val Fiel, M.; Merino Sanjuan, L.; Gual Ortí, J. (2021). Diseño inclusivo y accesibilidad a la cultura. Editorial Universidad Politécnica de Valencia.
- *Dupont, M. (14 de febrero de 2014). Diseño Inclusivo. Por Igual Más, pp.1- 1. Recuperado de <https://www.porigualmas.org/articles/72/dise-oinclusivo>.
- *Luixana D'Angelo Montero (2017) Proyecto Patios Divertidos: Programa de inclusión escolar para el alumnado con dificultades de interacción social en los recreos. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6296623.pdf>
- *Andrea Carolina Muñoz Mateus (2016) PROYECTO DE JUEGOS DIDÁCTICOS CEREBRITO. Recuperado de chrome-extension://efaidnbmninnibpcajpcglclefindmkaj/https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/4398/1/TGM_MunozMateusAndreaCarolina_2016.pdf

Diseño y Desarrollo de herramientas didácticas para fortalecer aprendizaje de estudiantes de Fundamentos Diseño Mecatrónico

✱ Sergio Fabian García Benavides¹²; Clara Isabel López Gualdron¹³; Jorge Leonardo Soto Garnica¹⁴; Israel Garnica Bohorquez¹⁵.

Resumen

El programa de Diseño Industrial de la universidad Industrial de Santander (UIS) cuenta con una línea de formación en ingeniería, que representa el 15% de los créditos totales de la malla curricular, finalizando con Fundamentos de Diseño Mecatrónico. El propósito de esta asignatura es brindar al estudiante herramientas para la construcción de modelos y prototipos funcionales basados en electrónica, además de permitirle el conocimiento básico para hacer parte de equipos de trabajo interdisciplinarios.

El proyecto en desarrollo se enfoca en el problema de la enseñanza de los sensores, motores y actuadores en la asignatura de fundamentos de diseño mecatrónico en la carrera de diseño Industrial de la Universidad Industrial de Santander (UIS). El reto productivo identificado radica en mejorar el método de enseñanza de esta asignatura, específicamente en los aspectos de electrónica básica, programación básica, sensores y motores, con el fin de fortalecer el aprendizaje en el tiempo de trabajo asistido por el docente e independiente de los estudiantes.

Los objetivos del proyecto son claros; desarrollar herramientas didácticas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes en fundamentos de diseño mecatrónico, promoviendo un enfoque dinámico y práctico. Se busca proporcionar un método de enseñanza que permita a los estudiantes aprovechar al máximo su tiempo de estudio, adquirir conocimientos sólidos y tomar decisiones informadas al desarrollar modelos y prototipos funcionales que involucren dispositivos electrónicos.

La metodología a seguir será diseño centrado en el estudiante, que implica un proceso de investigación y desarrollo. Se llevará a cabo un análisis de las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, así como de las herramientas y recursos disponibles. A partir de este análisis, se diseñarán y desarrollarán herramientas didácticas que aborden las áreas identificadas como críticas para el aprendizaje de los dispositivos electrónicos. Estas herramientas se diseñarán de manera que sean interactivas, intuitivas y divertidas.

Actualmente el proyecto está en desarrollo y se encuentran en la etapa de evaluación, donde se están verificando y validando las herramientas seleccionadas.

Finalmente, esta ponencia es pertinente a la mesa #3 titulada "Educación en Diseño y Comunicación: Adaptación y Transformación", ya que aborda el desafío de adaptar y transformar los métodos de enseñanza en el campo del diseño industrial para hacerlos relevantes en un entorno educativo. El proyecto contribuye al desarrollo de estrategias innovadoras que pueden mejorar la calidad de la educación en diseño mecatrónico y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo laboral actual. El proyecto tiene el potencial de generar un impacto significativo en la formación académica y profesional de los estudiantes de diseño industrial en la UIS y en otros entornos educativos como instituciones de educación media.

¹² Universidad Industrial de Santander, Diseñador Industrial(c), sergio.garcia8@correo.uis.edu.co

¹³ Universidad Industrial de Santander, PhD en Ingeniería, clalogu@correo.uis.edu.co.

¹⁴ Universidad Industrial de Santander, Magister(c) en Innovación y Diseño, jlsotgoc@correo.uis.edu.co.

¹⁵ Universidad Industrial de Santander. Magister en Ingeniería Industrial, igarnibo@uis.edu.co.

Referencias

- *Bethune, J. (2016). Engineering design and graphics with solidworks. Boston, Estados Unidos de América: Pearson.
- *Bolton, W. (2015). Mecatrónica. México: Alfaomega Grupo Editor.
- *Calderon Riano, Rodriguez Cardozo, A. M., & Archila Diaz, J. F. (2006). Diseño y construcción de una estación de pruebas para practicas con motores y sensores aplicada a la asignatura fundamentos de diseño mecánico, conceptualización del taller [recurso electrónico]. UIS
- *Gomez Paredes, & Higuera Marín, m. e. (2012). Modulo interactivo para la enseñanza y el aprendizaje de los sistemas de control básicos utilizados en mecatrónica, diseño y construcción [recurso electrónico]. UIS.
- *Gómez-Montoya, m. l., & León-Mancilla, m. m. (2019). Enfoque interdisciplinario de la mecatrónica y el diseño industrial: innovación en proyectos y desafíos en automatización, robótica, fabricación e ingeniería. revista de ingeniería y competitividad, 21(2), 65-77.
- *Keating, g. (2017). Rapid prototyping as a key tool in the product design and manufacturing process: improved decision-making efficiency and reduced development costs. international journal of advanced manufacturing technology, 89(5-8), 1973- 1984.
- *Valderrama, j. c. & Agudelo, s. (2015). Diseño mecatrónico: conceptos y aplicaciones en la ingeniería. tecnura, 18(40), 75-86.

Relicario de Historias: Contando las historias de abuelos que viven en ancianatos

✱ Manuel Alexander González Cardona.

Resumen

Según el Censo Nacional de Población y Vivienda (CNPV) se estima que para 2021, en Colombia residían cerca de 7 millones de personas adultas mayores de 60 años. Si llevamos a todas estas personas al estadio Monumental de Palmaseca, el más grande del país, el estadio podría llenarse al menos 134 veces.

En otras palabras, si la población anciana de Colombia llena 134 veces el estadio más grande del país, al cual le caben 52 mil personas ¿Cuántos libros podrían escribirse con las historias de esos abuelos? A lo mejor, no alcanzaría el papel.

Del total de los ancianos que viven en Colombia, por lo menos 28 pasan sus días en Centros de Protección y Atención al Adulto Mayor. Esta investigación pretende tomar solo una rebanada del pastel, entrevistar a algunos de los abuelos que viven en ancianatos en Cali, la capital del sexto departamento con mayor población adulta mayor en Colombia, según el DANE. El objetivo es contar sus historias, su contexto, pero también saber cómo es la vida dentro de un ancianato y reunirlos en un libro de crónicas que se titulará Relicario de Historias. Estas crónicas pueden navegar en temáticas como la violencia, el romance, el cambio del rol de la mujer dentro de la sociedad, la salud mental y hasta la espiritualidad.

Para comprender la realidad que viven los ancianos y poder escribir sus relatos ha sido importante utilizar una metodología etnográfica con técnicas de como la observación activa y pasiva, las entrevistas y los estudios de casos. Este método permite profundizar en el contexto de un grupo de personas que se hacen vulnerables a causa del encierro, el aislamiento, el deterioro de su salud, una población cuya historia merece ser contada.

Con esta investigación serán tres los grupos que se desean impactar: primero, los jóvenes, que se enriquecerán lo que tienen los abuelos por contar y darse cuenta cómo era la vida antes de la revolución tecnológica en la que nacieron inmersos. Segundo, las familias, porque encontrarán encontrarían razones para sentarse alrededor de sus abuelos y extraer lo mejor de sus memorias. Por

supuesto, estos últimos serían los más beneficiados con esta investigación, porque tomarán el lugar de relevancia que necesitan, ese conjunto de crónicas les permite dejar un legado.

Gracias al componente histórico de este estudio, el libro Relicario de Historias también tiene la intención de conservar la memoria histórica y cultural de Colombia, al recopilar las voces de personas que probablemente han conocido y vivido de frente los hechos y procesos sociales que han generado un impacto en nuestra identidad y nuestra idiosincrasia como colombianos, por lo que sería también un material de consulta importante para futuras investigaciones y sirven para dar contexto, porque, como dicen por ahí: “Quien no conoce su historia está condenado a repetirla”.

Adicionalmente, este estudio se presenta como una propuesta atractiva para aquellos que aman la literatura, el periodismo y son amantes de las buenas historias de no-ficción, al encontrarse con este material biográfico, el público lector encontrará la conjugación perfecta entre los tres objetivos del ejercicio periodístico: informar, educar y entretener.

Tomar los relatos de los viejos, que son innatos contadores de historias, agruparlos en un libro y crear un relicario (un lugar precioso donde se guardan reliquias), es una iniciativa donde la narrativa oral tradicional toma relevancia. Además, el libro es una apuesta por crear un lugar donde los adultos mayores se immortalicen y se valore, no solo lo que tienen por contar, sino su aporte a la construcción de la memoria histórica de Colombia gracias a las experiencias adquiridas a lo largo de los años.

Referencias

✱ **DANE. (2021). Personas mayores en Colombia, hacia la inclusión y la participación. [archivo PDF]. Recuperado de:** <https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/notas-estadisticas/nov-2021-nota-estadistica-personas-mayores-en-colombia-presentacion.pdf>

✱ **REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.7 en línea].** <https://dle.rae.es/relicario> 21 de marzo de 2024.

¿Has oído acerca de mí?: Herramienta análogo-digital que promueve el reconocimiento de las mujeres colombianas y sus aportes a la sociedad.

* Daniela Barrero Gómez¹⁶.

Resumen

La falta de representación femenina en Colombia en distintas áreas impacta negativamente a niñas, adolescentes y mujeres. A pesar de algunos avances, las mujeres colombianas continúan subrepresentadas, lo que limita sus oportunidades y refuerza estereotipos de género. Por tanto, es urgente visibilizar y valorar su trabajo y logros, especialmente a través de medios digitales y multimedia. Se propone un proyecto que utilice herramientas analógico-digitales para destacar la importancia de estas mujeres en la historia colombiana, con la hipótesis de que las técnicas inmersivas mejorarán el reconocimiento social y la percepción de su legado.

Se resalta la oportunidad de innovar y utilizar el arte digital para fomentar empatía, conexión emocional e interés por el legado cultural de las mujeres colombianas. Mediante el empleo de medios digitales, se pueden crear experiencias cautivadoras que sumerjan a los espectadores en las historias y logros de estas mujeres, utilizando tanto herramientas analógicas como tecnológicas para generar un mayor aprecio por su contribución a la sociedad y una comprensión más profunda de su impacto en la cultura colombiana.

El objetivo general de esta investigación es contribuir desde el diseño digital y multimedia al reconocimiento de las mujeres colombianas destacadas y sus aportes en diversos ámbitos de la sociedad. Para lograrlo, se plantean objetivos específicos: en primer lugar, identificar el conocimiento previo del público objetivo sobre el reconocimiento de estas mujeres mediante entrevistas y actividades de co-creación. Luego, se busca diseñar y aplicar soluciones digitales innovadoras que resalten sus contribuciones, basadas en las necesidades y deseos identificados del usuario. Finalmente, se evaluará el impacto de estas estrategias mediante métricas específicas de desempeño y retroalimentación del público objetivo.

Para cumplir con estos objetivos se emplea la metodología de Design Thinking, que consta de cinco fases. En la etapa de empatizar, se comprenden los

intereses y necesidades del público objetivo, explorando qué mujeres y aspectos de sus contribuciones son relevantes y atractivos para ellos. En la etapa de definición, se establecen temas y mujeres colombianas centrales. En la etapa de ideación, se diseñan herramientas digitales para el proyecto. Luego, en la etapa de prototipado, se prueban con el público objetivo para ajustar y mejorarlos. Finalmente, en la etapa de evaluación, se evalúa la efectividad del contenido creado, asegurando una aproximación centrada en las necesidades y preferencias del usuario.

Hasta la fecha de entrega, se ha avanzado significativamente en la fase inicial de investigación, abordando la introducción, justificación, y definición del problema. Se han formulado hipótesis y objetivos claros, junto con la identificación del público objetivo. Estos avances sientan las bases para las etapas posteriores, donde se espera un impacto positivo del diseño digital y multimedia en la visibilización y reconocimiento de mujeres colombianas destacadas.

En conclusión, la propuesta creativa se centra en el uso del diseño digital y multimedia para visibilizar y reconocer a las mujeres colombianas destacadas y sus contribuciones en diferentes áreas de la sociedad. Los productos se desarrollarán con un enfoque centrado en el usuario, buscando la relevancia y efectividad del contenido para fomentar el aprendizaje y la reflexión sobre el papel de las mujeres en la historia de Colombia.

Por último, se destaca la pertinencia del trabajo propuesto dentro del marco temático de la MESA 1, "Producción de Narrativas: Interactividad, Tecnología y Storytelling", al abordar de manera integral el uso combinado de medios tecnológicos y tradicionales. Esta integración analógico-digital, junto con el empleo de narrativas inmersivas, no solo busca la difusión efectiva de un mensaje de relevancia social, también persigue la creación de un impacto significativo en el reconocimiento y la valoración de las mujeres colombianas en la sociedad

¹⁶ Universidad colegio mayor de Cundinamarca, estudiante de pregrado en diseño digital y multimedia, dbarrerog@unicolmayor.edu.co

Referencias

- * Bourdieu, P. (2001). *La dominación masculina*. Anagrama.
- * Buendía, J. (2014). *Representación política y liderazgo de mujeres, un estudio comparado sobre Latinoamérica con especial énfasis en Colombia*. Barcelona: Universidad de Barcelona. Recuperado de https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/57957/1/22A_Buendia_Sanchez.pdf
- * Gill, R. (2007). *Género y los Medios de Comunicación*. Londres: Polity Press.
- * Giraldo, O. (1972). *El machismo como fenómeno psicocultural*. Bogotá, Colombia: Fundación Universitaria Konrad Lorenz. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/805/80540302.pdf>
- * Marañón, I. (2018). *Educación en el feminismo*.
- * Tovar, P. (2002). "Género y Ciencia en Colombia: Algunos Indicadores." *Colombia, Ciencia y Tecnología*, 20(2), 3-10.
- * Tovar, T. (2008, septiembre-octubre). "La mujer colombiana en la ciencia y la tecnología ¿Se está cerrando la brecha?" *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*. Recuperado de: <https://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/228>

BUNTABI (ふんたび). Diseño Editorial para el Aprendizaje de Kanji a estudiantes del Idioma Japonés Nivel A2.1-A2.2

* Michell Yohana Inagan Galviz¹⁷.

Resumen

Problema

Aprender un idioma extranjero puede resultar complejo y emocionante, permite la relación con nuevas culturas y adquirir una visión diferente del mundo. La investigación aborda la complejidad y el atractivo de aprender un idioma extranjero, específicamente el idioma japonés (Soto L., 2019), en un contexto donde el inglés prevalece. Se destaca la fascinación por la cultura japonesa, pero también se reconoce el desafío que representa el aprendizaje del kanji, con su complejidad y abundancia de caracteres (Heisig, 2007). La propuesta se centra en el diseño como medio para desarrollar herramientas de aprendizaje adaptadas a las necesidades de los estudiantes de japonés, particularmente en la comprensión del kanji, (Morohashi, 2021). por lo cual se plantea la siguiente pregunta ¿cómo a través del diseño visual se puede crear un mecanismo de comunicación que facilite el aprendizaje del lenguaje escrito kanji a los estudiantes del idioma japonés del Instituto Colombo Japonés Hikarien, de niveles A2-1, A2-2, en la ciudad de Cali?

Objetivos

Objetivo General: Desarrollar un mecanismo de comunicación desde el diseño visual que pueda facilitar el aprendizaje del lenguaje escrito kanji a los estudiantes del idioma japonés del instituto Colombo Japonés Hikarien para niveles A2-1, A2-2, en la ciudad de Cali.

Metodología

La investigación adopta un enfoque cualitativo centrado en el diseño, dirigido hacia estudiantes de japonés de nivel A2-1 y A2-2 en el Instituto Colombo Japonés Hikarien en Cali. Se realizó una revisión bibliográfica (Polanía y otros, 2020) inicial para comprender el contexto investigativo y se exploraron teorías relacionadas con la educación, el

material didáctico, el idioma japonés, entre otros aspectos relevantes. La metodología se desarrolló de manera inductiva, empleando entrevistas (Cerrón, 2006) con profesores y un focus group con estudiantes de nivel A2.1. Se utilizaron técnicas de análisis como matrices comparativas y triangulación de datos para comprender las perspectivas de los usuarios y establecer los requisitos para la propuesta. Además, se aplicó la metodología del design thinking (Pelta, 2013) en cinco etapas: empatizar, definir, idear, prototipar y testear, para la creación de la propuesta editorial.

Resultados

Como resultado, se han creado herramientas específicas para mejorar el aprendizaje del kanji entre los estudiantes de los niveles A2-1 y A2-2 del Instituto Colombo Japonés Hikarien. Estas herramientas incluyen un libro ilustrado, una bitácora y un juego diseñados para abordar las dificultades que los estudiantes enfrentan al comprender los logogramas japoneses. La colaboración con profesores expertos en la enseñanza del japonés, tanto japoneses como locales, fue crucial para identificar los aspectos clave necesarios para desarrollar las herramientas de manera efectiva y asegurar que cumplan su propósito educativo.

¹⁷ Institución universitaria Antonio José Camacho, Diseñadora Visual, michel343myg@gmail.com.

Conclusiones

La metodología de Design Thinking facilitó el desarrollo del proyecto, permitiendo comprender los requisitos esenciales para crear una propuesta de diseño que fuera atractiva, funcional y acorde a las necesidades del público objetivo. El pre-testeo fue fundamental para evaluar la utilidad y aceptación de las propuestas, justificando así el desarrollo de las herramientas y abriendo la posibilidad de ampliar los contenidos para niveles superiores en el futuro. Se reconoce al diseño visual como una disciplina interdisciplinaria que contribuye transversalmente a diversas áreas del conocimiento, en este caso, a la educación de idiomas extranjeros, aportando tanto en el ámbito académico como pedagógico y social.

Pertinencia del trabajo a la mesa

MESA 1. "Producción de Narrativas: Interactividad, Tecnología y Storytelling"

En la investigación desde el diseño, se aporta a el aprendizaje de idiomas extranjeros, desde la interrelación contextual de dos países que buscan fortalecer sus relaciones. Para esto, se producen narrativas y contenidos gráficos que permitan facilitar los procesos de aprendizaje y comunicar de manera asertiva los componentes culturales que involucran la adquisición de conocimiento.

Referencias

- ✱ **Cerón, M. (2006).** Metodologías de investigación social. Santiago: LOM Ediciones, 163-165.
- ✱ **Heisig, J. (2007).** Remembering the Kanji 1: A Complete Course on How Not to Forget the Meaning and Writing of Japanese Characters. Editorial University of Hawaii Press; 6th Updated edition. Editorial University of Hawaii Press.
- ✱ **Morohashi, T. (2021).** Dai Kanwa Jiten (Great Chinese-Japanese Character Dictionary). TAISHUKAN Publishing Co., Ltd. <https://doi.org/https://japanknowledge.com/en/contents/daikanwa/>
- ✱ **Pelta, R. r. (2013).** Design Thinking Tendencias en la teoría y la metodología del diseño. <https://doi.org/http://hdl.handle.net/10609/75946>
- ✱ **Polanía, R. C., Castañeda, G. G., Vargas, I., Calvache, S. O., & Abanto, V. W. (2020).** Metodología de investigación Cuantitativa & Cualitativa. Institución Universitaria Antonio José Camacho. <https://doi.org/https://repositorio.uniajc.edu.co/handle/uniajc/596>
- ✱ **Soto, L. (2019).** La importancia de un segundo y tercer idioma como el japonés para un negociador internacional. Tesis de grado. Repositorio de la Universidad del Bosque. <https://doi.org/https://repositorio.unbosque.edu.co/handle/20.500.12495/3075>

Manual de Codificación Gráfica de la Ciudad de Cuenca - Ecuador

* Ana Gabriela Llerena Encalada¹⁸; Agustín Santiago Vanegas Peña; Ximena Elizabeth Vélez López¹⁹.

Resumen

Las primeras semanas de gestión de la administración municipal del Dr. Cristian Zamora Matute (2023-2027) se dedicaron al diagnóstico, durante el cual se analizaron los procesos de gestión relacionados con la revisión y aprobación de proyectos arquitectónicos. Durante este análisis, se observó que cerca del 40% de los problemas que resultaban en la negativa para la aprobación de anteproyectos y proyectos arquitectónicos estaban relacionados con errores en la representación y comunicación gráfica de los proyectos. Estos errores generaban retrasos en la gestión de los proyectos y su devolución.

Ante esta realidad, recurrimos a la experiencia en criterios de representación gráfica de la Escuela de Arquitectura de la Universidad del Azuay y la integramos a la experiencia en revisión y calificación de proyectos de la Dirección General de Control Municipal. En conjunto, desarrollamos este Manual de Codificación Gráfica, que combina el conocimiento académico-científico de la universidad con la experiencia municipal.

El principal objetivo de este manual es unificar criterios de expresión, presentación y representación gráfica en la gestión de proyectos arquitectónicos ante el Municipio de Cuenca, para que los profesionales presenten los planos de manera estandarizada. Esto se reflejará en una revisión más oportuna y ágil de los mismos. Además, busca definir y conceptualizar la estructura de los elementos dentro del dibujo arquitectónico, así como establecer los procesos para la aprobación en la instancia municipal y finalmente la elaboración de códigos para la representación gráfica en la presentación de proyectos arquitectónicos.

Es fundamental establecer bases claras para una comunicación efectiva, teniendo en cuenta que un tercero, en ausencia del proyectista, debe alcanzar una comprensión completa de un proyecto arquitectónico para su revisión y aprobación según las normativas vigentes en el territorio.

Partiendo de la triada básica: venustas (belleza), firmitas (firmeza - solidez) y utilitas (utilidad - funcionalidad) atribuida a Marco Vitrubio en su tratado De Arquitectura (año 15 a.C.) con la cual, hace más de dos mil años el autor define los principios básicos de la arquitectura para edificios públicos romanos.

Con estas tres nociones, Vitruvio podía entender y explicar la complejidad integral de la arquitectura, y con la ausencia de una ellas, la obra no podría ser entendida como obra arquitectónica. Estos tres conceptos, pueden traducirse a recursos gráficos múltiples: UTILITAS – la utilidad descrita en la función de sus plantas arquitectónicas; VENUSTAS – la belleza en la aproximación de la forma a través de sus elevaciones y FIRMITAS en la solvencia técnica que expresa la representación gráfica que conlleva las secciones constructivas. Así también, la ausencia de uno de estos tres recursos gráficos impediría la comunicación total de la obra, así como su ejecución. Este manual parte de estos tres recursos gráficos que describen una obra particular, y los codifica para su implementación general en la ciudad de Cuenca.

El Manual de Codificación Gráfica es un documento ágil y práctico que busca proporcionar a los arquitectos, dibujantes y diseñadores una forma simplificada de representar gráficamente los proyectos arquitectónicos. A través del uso de este recurso se estandariza la expresión de cada elemento en los planos presentados a la Dirección General de Control Urbano del GAD Municipal, facilitando y acelerando la revisión de los mismos.

Es importante mencionar que se ha buscado simplificar al máximo la representación gráfica para que la revisión técnica se enfoque en el cumplimiento de las determinantes y normativas definidas en el Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial. Por lo tanto, este manual se basa en tres criterios: simpleza, claridad y asertividad. Se han establecido cuatro tipos de líneas, cuatro grosores de línea y cuatro colores principales para lograr una representación clara de los elementos presentados.

Este proyecto cuenta con el respaldo académico de diversas instituciones como la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Cuenca, la Escuela de Arquitectura de la Unidad Académica de Ingeniería, Industria y Construcciones de la Universidad Católica de Cuenca, la carrera de Arquitectura de la Universidad Politécnica Salesiana y por supuesto, de la Escuela de Arquitectura de la Universidad del Azuay, coautores y coeditores de esta publicación. Esto convierte al Manual en un documento de consulta y uso para toda la ciudad, siendo así un documento de ciudad.

¹⁸ Universidad del Azuay, Escuela de Arquitectura

¹⁹ Dirección General de Control Municipal del I. GAD del Cantón Cuenca

Exploración mediante Design Thinking con recursos IA en un contexto educativo interdisciplinar en Diseño Gráfico

✱ Nixon Yamid Rodríguez Baquero²⁰.

Problema

El caso de estudio surge dentro de un escenario de educación superior en el marco pedagógico del programa de Diseño Gráfico de la Corporación Universitaria UNITEC en Bogotá (Colombia), con el interés de fortalecer la comunicación visual mediante el uso adecuado de la tipografía y su estudio desde la ortotipografía en el contexto de aula, consolidando una propuesta de creación de contenidos educativos que ayuden a minimizar las confusiones manifestadas por los estudiantes en la implementación de las convenciones ortotipográficas en las diferentes piezas análogas y digitales que realizan dentro de los diferentes talleres del programa académico.

Objetivos

1. Dar contexto acerca de las ventajas de canalizar el desarrollo de propuestas de ideación, producción y proyección de contenido para formatos pedagógicos en soportes digitales atendiendo a la metodología del Design Thinking y con recursos de IA dentro de un marco interdisciplinar.
2. Ejemplificar el impacto positivo de la interdisciplinariedad en el diseño gráfico para integrar áreas del saber, entrenar competencias y aplicar conocimientos.
3. Cuestionar el cómo y en qué momento sería oportuno integrar el conocimiento y uso de la Inteligencia Artificial en los procesos formativos de los comunicadores visuales.

Metodología

Desde el semillero de investigación se planteó trabajar con una temática interdisciplinar y complementaria al proceso formativo reglado de la malla curricular del programa académico. Así que en el

marco de las actividades de investigación se idearon, produjeron y proyectaron diferentes tipos de cápsulas audiovisuales para abordar la temática, atendiendo a la metodología del Design Thinking en conjunto con recursos de Inteligencia Artificial.

Dichas cápsulas audiovisuales se publicaron en la red social Instagram y fueron usadas como recurso docente cooperativo en el aula en el marco de las asignaturas de Semiótica, Estética del Diseño y Gestión del Diseño del programa de Diseño Gráfico de la Corporación Universitaria UNITEC.

Resultados

Como parte del proceso de consolidación de las cápsulas como recurso docente, se realizaron encuestas y talleres ortotipográficos que validaron de manera satisfactoria los conocimientos asimilados por los estudiantes.

El ejercicio de análisis sobre las propias prácticas pedagógicas evidencia un interés hacia las temáticas abordadas y también a la manera de acceder a estas mediante las redes sociales.

Conclusión

Desde el ámbito pedagógico la experiencia promovió la reflexión interdisciplinar y estableció un vínculo real entre los aprendizajes formales e informales al acercar conocimiento mediante las redes sociales, enriqueciendo las prácticas formativas con recursos educativos digitales abiertos, mostrando que la construcción representativa de estrategias en los procesos de formación en torno al concepto de aula invertida da lugar a criterios innovadores.

²⁰ Red Latinoamericana en Comunicación, Educación e Historia (COMEDHI), Diseñador Gráfico (Corporación Universitaria UNITEC), yamid.rodriguezba@gmail.com

Pertinencia del trabajo con la mesa seleccionada

La relevancia que tiene la metodología del Design Thinking y el incremento en el uso de recursos de IA dentro los procesos de diseño y en la actividad formativa, genera propuestas que van desde espacios curriculares como extracurriculares, contribuyendo a reconfigurar dinámicas de aula y la interacción docente-estudiante.

De manera que, por su pertinencia, se postula esta ponencia y su caso de estudio para ser presentada en la mesa «Educación en Diseño y Comunicación: Adaptación y Transformación» con la intención de abrir la discusión hacia las maneras de fortalecer las experiencias de enseñanza-aprendizaje en el ámbito del Diseño Gráfico reconociendo la variedad de métodos para abordar los procesos de diseño como también las tecnologías disruptivas actuales, contribuyendo a la democratización del conocimiento e invitando tanto a docentes como estudiantes para que asuman un rol activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde lo multidimensional.

Referencias

- * **Alonso López, N.; Terol Bolinches, R. (2020).** *Alfabetización transmedia y redes sociales: Estudio de caso de Instagram como herramienta docente en el aula universitaria*, *Icono* 14, 18 (2), 138-161. doi: 10.7195/ri14.v18i2.1518
- * **de Buen Unna, J.; Scaglione, J. (2011).** *Introducción al estudio de la tipografía*. Ediciones Trea.
- * **Frutiger, A. (2007).** *Signos, símbolos, marcas, señales*. Editorial Gustavo Gili.
- * **Rico Sesé, J. (2020).** *El diseñador gráfico en la era de la Inteligencia Artificial*. *EME Experimental Illustration, Art & Design*, 8(8), 66-73. <https://doi.org/10.4995/eme.2020.13210>
- * **Rico Sesé, J. (2023).** *Nuevos retos para el diseño y la comunicación. La inteligencia artificial en los procesos creativos del diseño gráfico [Tesis doctoral]*. Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/192876>
- * **Rodríguez, P., Díaz, N. (2024).** *Estudios sobre la inteligencia artificial como herramienta del diseño gráfico: una investigación documental*. *Artificio* (5), eB1-eB20.e-ISSN2992-7463. <https://revistas.uaa.mx/index.php/artificio>
- * **Scolari, C. A., Lugo Rodríguez, N. y Masanet, M^a. J. (2019).** *Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes*. *En Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 116-132. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1324>

Avances y desafíos en la integración de Inteligencia Artificial generativa en la educación superior

✱ *Leonardo Saavedra Munar.*

En el panorama actual de la educación superior, la integración de la Inteligencia Artificial (IA) generativa representa una oportunidad de vinculación entre la tradición académica y la vanguardia tecnológica, prometiendo transformaciones profundas en los métodos de enseñanza y aprendizaje (Weller, 2020). Sin embargo, este avance conlleva desafíos intrínsecos relacionados con la ética, el acceso y la pedagogía (Zhang & Yang, 2020), que requieren un escrutinio detallado para garantizar una adopción equitativa y responsable. El principal reto se centra en equilibrar la innovación tecnológica con los valores pedagógicos establecidos, asegurando que la IA generativa no solo fomente la eficiencia administrativa y la personalización del aprendizaje, sino que también se alinee con los principios de sostenibilidad y responsabilidad social (UNESCO, 2019). Este estudio busca explorar los avances logrados en la implementación de la IA generativa en la educación superior, identificar los desafíos éticos y prácticos asociados y ofrecer recomendaciones para su integración efectiva.

La literatura indica que la IA puede ser una herramienta poderosa para enriquecer la experiencia educativa, facilitando la creación de contenidos personalizados y promoviendo un aprendizaje interactivo y creativo (Luckin, 2018). Sin embargo, la implementación de estas tecnologías plantea preocupaciones sobre la equidad en el acceso, la privacidad de los datos y el riesgo de perpetuar sesgos existentes a través de algoritmos (Bostrom, 2014). Por lo tanto, las conclusiones sugieren que la integración de la IA en la educación superior debe ser guiada por principios éticos sólidos, con un enfoque en el desarrollo de competencias digitales entre estudiantes y docentes y la promoción de un enfoque pedagógico que priorice el bienestar y el desarrollo integral del estudiante (Zhang & Yang, 2020). Para navegar este terreno complejo, se recomienda una colaboración multidisciplinaria que involucre a los diversos actores del proceso formativo, asegurando que las innovaciones en IA generativa se alineen con los objetivos de sostenibilidad y contribuyan positivamente al bienestar social.

La pertinencia de este trabajo para la mesa "Tradición, Tecnología y Sostenibilidad" radica en su análisis crítico de cómo la IA generativa puede servir como puente entre las metodologías educativas tradicionales y las demandas de un mundo tecnológicamente avanzado y sostenible (UNESCO, 2019). Al examinar tanto los avances como los desafíos de la IA en la educación superior, el estudio subraya la importancia de una integración consciente que respete los valores educativos tradicionales mientras se abraza la innovación tecnológica (Luckin, 2018). Este equilibrio promueve no solo la eficiencia y la personalización del aprendizaje sino también la responsabilidad ética y la equidad, elementos esenciales para una educación que aspire a ser sostenible y relevante en el siglo XXI.

Referencias

- ✱ **Bostrom, N. (2014).** *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies.* Oxford University Press.
- ✱ **Luckin, R. (2018).** *Machine Learning and Human Intelligence: The Future of Education for the 21st Century.* UCL IOE Press.
- ✱ **UNESCO. (2019).** *Guidelines for the Regulation of AI in Education.* UNESCO.
- ✱ **Weller, M. (2020).** *25 Years of Ed Tech.* Athabasca University Press.
- ✱ **Zhang, J., & Yang, Z. (2020).** *Ethical considerations in the implementation of AI in higher education.* *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 1279-1302.

Cartografía social para la planificación del territorio, resignificación de la memoria y las relaciones

* Lida Patricia Rivera Palomino; Alexander Villa; Alexander Luna Nieto.

Resumen

En el municipio de Popayán se viene presentando un deterioro y/o pérdida en su patrimonio material, lo que repercute de manera integral en todo el patrimonio cultural de la ciudad y genera afectaciones a la sostenibilidad de su patrimonio integral. Este deterioro obedece a las actuaciones sobre bienes inmuebles en el centro histórico, desconociendo los valores simbólicos, estéticos e históricos, que narran la memoria de Popayán. Las alteraciones sobre los bienes patrimoniales se dan en el marco de las ambigüedades interpretativas de normas urbanísticas y arquitectónicas en cuanto a las intervenciones en los BIC, así como vacíos normativos identificados en el anexo 4, que hacen parte integral de la Resolución 2432 del 24 de noviembre de 2009, que aprueba el Plan Especial de Manejo y Protección –PEMP del Sector Antiguo de Popayán.

Una de las causas de esta situación en materia administrativa y de planeación es la desactualización del PEMP del sector antiguo de Popayán, que bajo los nuevos lineamientos del Decreto 2359 del 2019 debe ser revisado y ajustado. El PEMP, como todo instrumento de la planeación del territorio, deben ser revisados periódicamente, y de establecerse la necesidad, decidir su ajuste técnicamente soportado.

Se estableció como objetivo general del proyecto, aplicar la cartografía social dentro del proceso de revisión y ajuste del Plan Especial de Protección – PEMP- del Sector Antiguo de Popayán, como estrategia de participación ciudadana, y como objetivos específicos, 1. Identificar las problemáticas del Sector Histórico de Popayán contemplado en el PEMP, 2. Analizar colectivamente las causas de los problemas del Sector Histórico de Popayán, 3. Proponer soluciones y proyectos en el proceso de revisión del PEMP.

Para el desarrollo de este proyecto se planteó la metodología del marco lógico como una manera de estructurar los resultados de un análisis que permita presentar de forma sistemática y lógica los objetivos del proyecto. Asimismo, refleja las relaciones de causalidad entre los distintos niveles de objetivos, indica cómo se puede verificar si se han alcanzado los objetivos y definir las hipótesis fue-

ra del control del proyecto/programa que pueden influir en su éxito (Comisión Europea - EuropeAid, 2001, pág. 8)

Como herramienta metodológica, se utilizó la cartografía social, que en los procesos sociales parte de la premisa de: “quien vive en el territorio es quien lo conoce”, por tanto, se debe recurrir a los habitantes para poderlo comprender (Pájaro y Tello, 2014). Barragán y Amador (2014), la describen como una herramienta que posibilita el abordaje no solo de problemas sociales, sino también de la manera como se integran los diferentes actores en los procesos de co-construcción social del conocimiento, intercambio colectivo de saberes y adicionalmente, en la identificación de sus recursos para la transformación de sus realidades

Con el fin de lograr los objetivos planteados, se establecieron los siguientes productos:

- Mapa eco sistémico-poblacional (relaciones territoriales).
- Mapa temporal-social (de pasado, de presente, de futuro).
- Mapa temático (con problemáticas y planificaciones concretas).

Como reflexión, se establece la importancia del trabajo interdisciplinario en este tipo de procesos de planificación que, a partir de las diferentes miradas y experiencias, posibilitan alternativas que enriquecen el proceso y permiten el logro del objetivo general de este proyecto.

Dentro de las conclusiones más relevantes, el trabajo de campo y los talleres de cartografía social con la comunidad, nos permitieron entender y mirar el territorio de una manera diferente y evidenciar que en los procesos de planificación del territorio realmente no tienen en cuenta las percepciones y las experiencias significativas, sino aspectos normativos y técnicos que de alguna manera se imponen, sobre las necesidades colectivas, experiencia que aportaría en la MESA 2. Tradición, Tecnología y sostenibilidad.

Referencias

- * **ANTONOVSKY, Aaron.** The salutogenic perspective: toward a new view of health and illness. In: *Advances*. 1987b. vol. 4, no. 1, p. 47-55. Disponible en: <http://psycnet.apa.org/psycinfo/1988-20161-001>
- * **BARRAGÁN, Andrea.** Cartografía social: lenguaje creativo para la investigación cualitativa. En: *Revista Sociedad y Economía*. 2019. vol. 36, p. 139- 159. <https://doi.org/10.25100/sye.v0i36.7457>
- * **BRACERAS, Iratxe.** Cartografía participativa: herramienta de empoderamiento y participación por el derecho al territorio. Trabajo de grado Máster Desarrollo y Cooperación Internacional. España: Universidad del País Vasco - Instituto de Estudios sobre Desarrollo y Cooperación Internacional, 2012. 55 p.
- * **GANTER, Rodrigo; SANDOVAL, Daniel; GARCÍA, Daniela y DE LA FUENTE, Helen.** Topofilia y cartografías participativas en el sur de Chile. La experiencia comparada en las ciudades de TemucoPadre las Casas, Valdivia y el Gran Concepción. En: *Prisma Social*. 2015. no. 15, p. 440-491. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/3537/353744533013.pdf> [Links]

Museografía virtual en arquitectura: innovación y educación digital en el siglo XXI

* Henao Zapata²¹; Luis Frey; Vélez Murcia; Sandra Margarita²².

Resumen

La arquitectura tiene un rol fundamental dentro de la sociedad. Los arquitectos han representado el pensamiento de las épocas en sus obras, dejando testimonio de los avances, retos e identidades. Posterior a las dos guerras mundiales, el mundo replanteó sus ideales y los arquitectos reposicionaron sus alcances y propuestas ante la sociedad. A mediados de siglo, un nuevo avance tecnológico aparece para lograr despertar nuevos intereses en la idea de ciudad y edificio: la entrada de programas digitales, el cambio a la representación gráfica y a las proyecciones de obra con apoyo de computadores, fue sin duda un aporte que cambió la forma de diseñar.

Entrados en el siglo XXI renace la pregunta por ese rol del arquitecto frente a la sociedad. En la Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia se realiza una muestra general de los ejercicios proyectuales de los estudiantes del programa de Arquitectura, en la que cada uno de los semestres (I al IX) exponen sus trabajos finales de diseño arquitectónico. Con la declaración de confinamiento del 2020 por la pandemia Covid-19 fue necesario buscar otro medio por el cual se pudiesen presentar al público aquellos trabajos de los estudiantes. Desde entonces se crea la Museografía Virtual para Artes y Arquitectura (MUVA). Con apoyo del FABLAB COLMAYOR se realizan montajes museográficos digitales que, colocados para su consulta en línea, permitieron continuar con la muestra de los ejercicios de diseño al público y ampliaron su alcance al mundo.

A partir de este ejercicio de divulgación digital se planteó como objetivo: definir los procesos museográficos y museológicos que median el desarrollo de exposiciones virtuales de Arquitectura, creando un soporte teórico-práctico, con aplicación profesional, a la curaduría virtual o multimedia en espacios expositivos (MUVA) creados en el FabLab Colmayor. Los objetivos específicos apuntaron a Estudiar las exposiciones de arquitectura

en el periodo moderno y su establecimiento en el marco contemporáneo, comprendiendo el contexto histórico y las formas de presentación de los proyectos; estudiar la museología y museografía en espacios expositivos virtuales y su aplicación para las exposiciones de arquitectura, y desarrollar un proceso museográfico y curatorial aplicado a una muestra expositiva virtual en la disciplina de la arquitectura. Alineado con ello, la metodología se desarrolló en 4 fases. La primera fase a la exploración documental. La segunda fase se concentró en la consolidación del marco conceptual. La tercera fase se concentra en la creación de la propuesta museográfica, Finalmente, la cuarta fase busca la divulgación de resultados.

Se puede concluir que los ambientes digitales pueden surtir como elementos de aprendizaje que apoyen los ejercicios de revisión de las disciplinas, facilitan la comunicación de procesos académicos a otros públicos y establecen con ello un valioso lenguaje comunicativo. Igualmente se pudo dar cuenta del rol clave que tienen los curadores en las muestras museográficas y museológicas y como la falta de información enfocada en la arquitectura conlleva a la apropiación de estrategias empleadas en otras disciplinas como las artes plásticas y visuales. Finalmente se destaca la importancia de este tipo de proyectos como ejercicios de creación que pueden tener su validación en Minciencias y abren las puertas a otras formas de investigar y generar productos valiosos para la disciplina. Se considera que la temática de la mesa de Producción de narrativas: Interactividad, Tecnología y Storytelling, es afín al tema de investigación que se propone presentar y puede servir como referente para otras disciplinas, enriqueciendo la discusión en torno al aprovechamiento de los recursos digitales como medios de aprendizaje, de educación social y como herramientas que puedan permitir la aproximación a los diferentes públicos especialmente para ciudades con características como las nuestras.

²¹ Docente Planta en I.U. Colegio Mayor de Antioquia, Arquitecto Magister en Estética y Doctorando en Arquitectura, luis.henao@colmayor.edu.co

²² Docente Ocasional TC en .I.U. Colegio Mayor de Antioquia, Arquitecta Magister en hábitat, Sandra.velez@colmayor.edu.co

Referencias

- * Berman, M. (2020). Todo lo sólido de desvanece en el aire: la experiencia de la modernidad. Siglo XXI.
- * Cimadomo, G.; Lecardane, R. (2014). La arquitectura de los pabellones expositivos: representación ideológica del régimen. En: actas del congreso internacional: Las exposiciones de arquitectura y la arquitectura de las exposiciones. P. 199 – 208.
- * Dever, P. y Carriosa, A. (2011). Manual básico de montaje museográfico. División de museografía, Museo Nacional de Colombia.
- * García-Diego, H.; Caballero, B. (2014). Sobre exposiciones de arquitectura y sobre arquitectura de exposiciones. Un ejercicio de enfoque. Ra, (1 noviembre), 79 – 86.
- * Johnson, P.; Wigley, M. (1988). Arquitectura deconstructivista. Gustavo
- * Gili. Lombard, M. y Ditton, T. (1997). The Concept of Telepresence: Taxonomy and Research Review. Presence: Teleoperators and Virtual Environments. P51.
- * López-César, I.; Estévez-Cimadevila, J. (2018). Las Exposiciones Universales. Cinco enfoques estructurales. Estoa, (N°13 - Vol. 7), 7-22. DOI: 10.18537/est.v007.n013.a01
- * Lozada, C. y Betancur, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. Revista Ingenierías Universidad de Medellín, 16 (31), 97-124 <http://www.scielo.org.co/pdf/rium/v16n31/1692-3324-rium-16-31-00097.pdf>
- * Mazzeo, C. y Romano, A. M. (2007). La enseñanza de las disciplinas proyectuales: hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza superior. Nobuko.
- * Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación (Minciencias). (Consultado en: octubre de 2023). ¿Qué es I+C? <https://minciencias.gov.co/investigacion-creacion/que-es-ic>

Levantamiento patrimonial desde lo análogo a lo digital

* Claudia Cobo Guzmán²³; Edwin David Charo²⁴.

Resumen

Popayán, siendo una de las ciudades más antiguas de Colombia y América Latina, conserva aún en su trazado ortogonal su escala y su estilo colonial; sin embargo, este atractivo se enaltece hacia el interior de sus edificaciones que hacen parte de la memoria colectiva, la identidad y la historia, transportándonos a revivir su legado material. Desde la formación del programa de dibujo y modelado en Arquitectura e Ingeniería del Centro de Teleinformática y Producción Industrial - Regional Cauca, se ha logrado desentrañar la herencia que nos han dejado y nos hemos comprometido a salvaguardar estas edificaciones pensando en las futuras generaciones. Es así, que entendemos que, para asegurar la existencia de un edificio de valor patrimonial, las actividades y el uso en la edificación es fundamental, ya que garantizan su permanencia y su puesta en valor dentro de las dinámicas cambiantes de la ciudad actual.

Conviene subrayar que en articulación con diferentes instituciones de la ciudad (Secretaría de cultura, red de museos y Red de Haciendas), hemos logrado relacionarnos e interactuar con los inmuebles en su reconocimiento desde la actividad de Levantamiento Arquitectónico Patrimonial, generando un gran desafío a la formación integral que presta el SENA a sus aprendices, dado que en contraprestación a estas instituciones nuestro compromiso ha sido entregar la planimetría actualizada y maqueta en físico; con el objetivo de plantearle al inmueble el inicio de su sostenibilidad integral.

Teniendo en cuenta que los aprendices que acoge el SENA en su mayoría son de territorio rural, la formación se basa en hacerles entender que no solo se trata de una construcción, sino que esa construcción tiene un valor histórico, cultural, material y documental. Precisamente sobre ese valor documental se incluye la actualización de la planimetría que servirá a la institución a resolver adecuaciones, actualizaciones de funcionalidad o beneficiarse de las cualidades arquitectónicas del inmueble. Con la actividad, la finalidad también es que los aprendices al no tener la oportunidad de acceder a un predio de esta categoría, logren conocer, informarse y entender el transcurrir de la

historia y como con el paso del tiempo ha logrado transformar su uso conservando su parte arquitectónica desde sus elementos más evidentes hasta el detalle; aprendiendo de materialidad, oficios de la época, elementos tradicionales en peligro a desaparecer, la cultura y el comportamiento social, generando de esta manera una apropiación y conocimiento del inmueble.

Además, en nuestra institución contamos con el apoyo de la Mesa Sectorial de Patrimonio Cultural siendo este un espacio natural de concertación con el sector productivo, gubernamental y académico para desarrollar la gestión del talento humano por competencias generando conocimiento transferible a la formación profesional. A través del plan de trabajo de la mesa sectorial se articulan con proyectos que benefician al sector productivo.

La Mesa Sectorial de Patrimonio Cultural, se instaló el 18 de abril de 2008, con secretaria técnica en del Centro de Teleinformática y Producción Industrial ubicada en la regional Cauca. En conclusión: Con el intercambio de saberes en pro del conocimiento y el aprendizaje patrimonial de la ciudad tanto material como inmaterial, se ha logrado dejar la semilla de interés sobre este tema en los aprendices para la coexistencia con los inmuebles. Reconocer la importancia de proteger y salvaguardar esta riqueza arquitectónica y artística por medio de un soporte histórico, que para nosotros sería la hoja de vida del inmueble mediante la planimetría y el modelado.

A través del levantamiento patrimonial, generar la importancia en la conservación de la memoria histórica no solo en la actividad análoga sino en la inclusión de nueva tecnología que permitirá el almacenamiento de la información para su proyección y presentación a nivel de ciudad y global.

Referencias

- * Franco Salamanca German. Arq. (2012). **El levantamiento Arquitectónico. Una apropiación metodológica.** Bogotá. Universidad Nacional de Colombia.
- * Ballart, Josep. (1997). **El Patrimonio Histórico y Arqueológico: valor y uso.** Editorial Ariel, S.A.

²³ Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA, Arquitecta, cpcgarquitectura@gmail.com

²⁴ Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA, Arquitecto, ewdavid@hotmail.com

Jardín de Polígonos: Visibilizar la Flora endémica de Colombia en una experiencia ambiental en 3D para el Jardín Botánico de Bogotá

✱ Kevin Joel Escobar Reales²⁵.

Resumen

Este documento de investigación se enfoca en crear una experiencia ambiental para los visitantes del Jardín Botánico de Bogotá mediante técnicas de representación en 3D y/o realidad aumentada. La propuesta digitaliza plantas amenazadas o en vías de extinción para mejorar la comprensión de su estructura y preservar el conocimiento de la flora colombiana. El proyecto aborda el desafío de visibilizar estas plantas y generar modelos 3D precisos para el contexto del jardín. Se utilizará la metodología Agile UX para conectar investigación y diseño, tomando como referencia experiencias en otros jardines botánicos. Se espera que esta experiencia permita a los visitantes explorar y aprender de manera interactiva e innovadora sobre la flora endémica de Colombia.

Problema o reto productivo

Este proyecto propone una iniciativa centrada en destacar la importancia de las plantas endémicas en peligro de extinción que forman parte de las colecciones vivas del Jardín Botánico de Bogotá. La propuesta visibiliza y busca recrear cuidadosamente una selección de estas plantas, inicialmente entre 1 o 2 especies, con el objetivo de visibilizar estas mismas y que los visitantes del jardín puedan apreciarlas, informarse y conocer más sobre su relevancia ecológica y su impacto en el medio ambiente. Esta experiencia pretende concienciar y sensibilizar a la comunidad acerca de la importancia de conservar la biodiversidad vegetal y promover la protección de estas especies vulnerables.

Objetivo General

- Visibilizar la flora endémica de Colombia amenazada y/o en peligro de extinción por medio de una experiencia ambiental 3D

Objetivos Específicos

- Caracterizar las plantas que están en peligro de extinción y sean de mayor relevancia para mejorar su visibilidad, centrándose en la sección de 'colecciones vivas'.
- Definir el procedimiento necesario para la representación tridimensional de las plantas seleccionadas de 'colecciones vivas'.
- Desarrollar un prototipo de una experiencia en realidad aumentada con modelado 3D para las plantas seleccionadas, integrándose en un proceso de iteración continua para su desarrollo y mejora.

Metodología

La metodología Agile UX promueve una adaptación continua a medida que se avanza en la investigación sobre las necesidades de los usuarios y las complejidades del proyecto, lo que garantiza que el producto final sea altamente centrado en el público objetivo buscando así, ser efectivo a la problemática/oportunidad de diseño que se presenta. Esta flexibilidad permite al proyecto tomar decisiones importantes a lo largo del proceso de desarrollo, incorporando retroalimentación de los usuarios y ajustando las funcionalidades y características en consecuencia.

Resultados o reflexión

El proyecto se encuentra en la etapa de elaboración de un procedimiento para desarrollar la propuesta dirigida a la subdirección científica del área de "Colecciones Vivas". Este enfoque digital ha generado gran interés y respaldo, buscando visibilizar la flora endémica de Colombia mediante

²⁵ Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Estudiante, Kescobar@gmail.com.

representaciones en 3D que abarquen aspectos botánicos, morfológicos y de diseño. La colaboración con el equipo del Jardín Botánico de Bogotá ha sido fundamental para avanzar significativamente en la rama ambiental y de diseño.

Conclusiones

En conclusión, la exploración y aplicación de recursos 3D resulta relevante para enriquecer la experiencia del Jardín Botánico de Bogotá, especialmente enfocándose en las especies endémicas y/o en riesgo de extinción. Sin embargo, gracias a los diferentes acercamientos que se han logrado tener en el espacio, se ha identificado que actualmente existe una insuficiencia de recursos 3D enfocados en especies colombianas disponibles que puedan ser utilizados de manera efectiva en entornos pedagógicos, razón por la cual se considera pertinente aportar desde la disciplina en la creación y fortalecimiento de dicho conocimiento

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada

La relación entre el proyecto y el tema de "Escenarios para la presentación de propuestas que buscan equilibrar la sostenibilidad y la eficiencia productiva" se centra en el uso de técnicas innovadoras, como la representación en 3D y realidad aumentada. Estas técnicas ayudan a visibilizar la conservación ambiental con eficiencia en la entrega de información educativa. Por un lado, permiten una experiencia interactiva y atractiva para los visitantes, aumentando su comprensión sobre la importancia de conservar la biodiversidad. Por otro lado, optimizan la entrega de información de manera eficiente, contribuyendo a una mayor difusión de conocimientos sobre la conservación ambiental y la flora endémica de Colombia

Referencias

- * **Instituto de Investigación de Recursos Biológicos Alexander von Humboldt. (1993). Grave deterioro de la biodiversidad nacional pone en riesgo la vida en Colombia.** <http://www.humboldt.org.co/es/boletines-y-comunicados/item/1658-grave-deterioro-de-la-biodiversidad-nacional-pone-en-riesgo-la-vida-en-colombia>
- * **Gardens by the Bay. (s.f.).** Recuperado de <https://www.gardensbythebay.com.sg>
- * **Vitalis. (s.f.). Conservación: Los jardines botánicos y su importancia patrimonial.** Recuperado de <https://vitalis.net/conservacion/los-jardines-botanicos-y-su-importancia-patrimonial/>
- * **BBC Mundo. (2021, 26 de enero). [Título del artículo]. BBC.** <https://www.bbc.com/mundo/noticias-55830179>
- * **Humboldt. (s.f.). [Título del artículo].** Recuperado de <http://www.humboldt.org.co/es/boletines-y-comunicados/item/1658-grave-deterioro-de-la-biodiversidad-nacional-pone-en-riesgo-la-vida-en-colombia>
- * **Ecología Verde. (s.f.). [Título del artículo].** Recuperado de <https://www.ecologiaverde.com/plantas-en-peligro-de-extincion-en-colombia-3500.html>
- * **WWF Colombia. (s.f.). [Título del artículo].** Recuperado de <https://www.wwf.org.co/?299073/12-especies-plantas-amenazadas-colombia-biodiversidad>

¿Cómo a través de los videojuegos se puede contribuir a fortalecer el reconocimiento de las competencias ciudadanas integradoras en jóvenes de 15 a 18 años?

✱ Karol Daniela Muñoz González²⁶; Luisa María Ortiz Leaccott²⁷.

Resumen

Teniendo presente los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas establecidos por el Ministerio de Educación Nacional, se enfocan en los conocimientos y habilidades que facilitan la convivencia y la integración social de los ciudadanos. Específicamente, las competencias comunicativas, cognitivas y emocionales están íntimamente ligadas a los procesos mentales individuales, lo que impulsa su desarrollo moral. Dirigiéndose a los jóvenes ciudadanos bogotanos de 15 a 18 años involucrados en el proyecto Parcharte en la UPZ 29 en Bogotá, se busca fortalecer su comprensión sobre competencias ciudadanas integradoras. Estas comprenden, en gran medida, las mencionadas anteriormente, con el propósito de promover la resolución de conflictos, considerando investigaciones que sugieren que los videojuegos pueden mejorar habilidades cognitivas y sociales en este grupo demográfico.

El objetivo principal es identificar cómo los videojuegos pueden fortalecer el reconocimiento de competencias ciudadanas en los jóvenes. Esto conlleva caracterizar su comunicación, reconocer sus preferencias de videojuegos, analizar resultados, desarrollar el producto y comparar resultados. Se emplea la metodología del Doble Diamante, reconocida por su carácter iterativo en el proceso de diseño, junto con el diseño basado en la experiencia para crear soluciones centradas en el usuario. Se utilizan herramientas como fichas de usuario, grupos de discusión y entrevistas a expertos. Además, se lleva a cabo un análisis constante de marcos y mapas de diseño y desarrollo de videojuegos para guiar el proceso en términos de usabilidad y pertinencia.

El desea materializar conceptos provenientes de los Game Studies en un producto tangible que aborde las competencias ciudadanas integradoras. Se consideran opciones de tipos de juegos como juegos serios y simulaciones de aventura y fantasía, identificados mediante observaciones de campo y la triangulación de fuentes secundarias que analizan posturas a favor y en contra del uso de videojuegos. Se destaca la necesidad de un enfoque iterativo y flexible en su desarrollo para mantener su relevancia en una sociedad en constante cambio.

Hasta el momento, se han realizado entrevistas con expertos y grupos focales con el caso de estudio para ensayar el primer prototipo de videojuego. Se están ajustando aspectos co-creativos y verificando e iterando aspectos como género, mecánicas y dinámicas del producto. Además, se ha realizado un acercamiento a la Secretaría de Cultura Ciudadana para verificar las diferentes experiencias digitales de la entidad con población juvenil y considerar posibles casos de éxito. Se ha observado que los jóvenes logran identificar las competencias en el juego sin necesidad de una representación literal, lo que sugiere una efectividad en el abordaje. Por lo tanto, la mesa seleccionada para esta ponencia es la número 1, Producción de Narrativas, utilizada en este proyecto para potenciar la reflexión en la población juvenil a través de recursos digitales.

²⁶ Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Pregrado, kdanielamunoz@unicolmayor.edu.co.

²⁷ Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Pregrado, lmariaortiz@unicolmayor.edu.co.

Referencias

- * **Ley 2262 de 2022 - Gestor Normativo. (2022, 25 julio). Función Pública.** <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=190106>
- * **Política Pública de Cultura Ciudadana 2019-2038 | Cultura Ciudadana.** <https://culturaciudadana.gov.co/que-es-cultura-ciudadana/politica-publica>
- * **Gamez, M. J. (2022, 24 mayo). Objetivos y metas de desarrollo sostenible. Desarrollo Sostenible.** <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- * **Competencias Ciudadanas. (2015, 17 diciembre).** <https://www.mineduccion.gov.co/portal/Preescolar-basica-y-media/Proyectos-de-Calidad/235147:Competencias-Ciudadanas>
- * **Ministerio de Educación Nacional. (2004). Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas. En Mineducación. Espantapájaros Taller.** https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf
- * **Arellano, C., & Gent, K. (2018). Libro Mentalidad lúdica: para crear, educar, emprender e innovar (Segunda).** https://www.aprendojugando.com/wpcontent/uploads/2018/05/180509_libro_mL_esp_web.pdf
- * **Bavelier, D., & Green, C. S. (2009). BASED LEARNING. Frontiers in Neuroscience, 3(1), 109.**
- * **Belli, S., & López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, (14), 159-179.**
- * **Berenguer, X. (s. f.). Barcelona infogràfica.** <http://www.calgran.net/articles/histor.htm>
- * **Bravo, F. y Ruíz, L. (2017). Uso de los juegos serios como una herramienta interactiva para el aprendizaje**
- * **Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. Comunicación, Vol.1(7), 39.** https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58039/a3_Juego_videojuego_y_creacion_de_sentido_una_introduccion.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- * **Gee, J. P. (2007). Good video games+ good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy. Peter Lang.**
- * **Gee, J. P. (2008). Learning and games (pp. 21-40). Chicago, IL: MacArthur Foundation Digital Media and Learning Initiative.**
- * **Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. John Wiley & Sons.**
- * **Stege, L., Van Lankveld, G., & Spronck, P. (2011). Serious games in education. International Journal of Computer Science in Sport, 10(1), 1-9.**
- * **Walk, W., Görlich, D., & Barrett, M. (2017). Design , Dynamics, Experience (DDE): an advancement of the MDA framework for game design. En Springer eBooks (pp. 27-45).** https://doi.org/10.1007/978-3-319-53088-8_3
- * **Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. «O'Reilly Media, Inc.»**

Narrativas Inmersivas: Experiencias Sensoriales en el Diseño de Juegos de Mesa

✱ Héctor Adolfo Bernal Sandoval²⁸; Jaime Andrés Vallejo Bejarano²⁹.

Resumen

Esta propuesta explora cómo las narrativas inmersivas y las experiencias sensoriales están transformando el diseño de juegos de mesa, tomando como referencia los proyectos desarrollados por el semillero de investigación DAFT de la Universidad Antonio Nariño. A través del análisis de casos de estudio, se destaca la integración de elementos narrativos, sensoriales e interactivos para crear experiencias de juego envolventes.

El problema abordado radica en la necesidad de innovar en el diseño de juegos de mesa, aprovechando el potencial de las narrativas inmersivas y las experiencias sensoriales para abordar temáticas sociales y culturales de manera transformadora.

El objetivo principal es explorar cómo las narrativas inmersivas y las experiencias sensoriales pueden enriquecer el diseño de juegos de mesa, generando empatía, conciencia y reflexión sobre temas relevantes.

La metodología empleada combina la creación de juegos y el diseño emocional, integrando narrativas auténticas y adaptándose constantemente a través de la investigación formativa. Se analizan casos de estudio destacados desarrollados por el semillero DAFT.

Los resultados demuestran el impacto de los juegos de mesa con narrativas inmersivas en términos de conexión emocional, generación de conversaciones significativas y reflexión entre los creadores.

En conclusión, las narrativas inmersivas y las experiencias sensoriales abren un mundo de posibilidades para abordar temáticas sociales y

culturales de manera impactante en el diseño de juegos de mesa, convirtiéndolos en herramientas para el cambio social y la sensibilización cultural.

La pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada radica en su enfoque en el diseño de experiencias lúdicas significativas que integran narrativas, sensorialidad e interactividad para abordar problemáticas socioculturales relevantes.

Referencias

✱ Arrasvuori, J., Boberg, M., & Korhonen, H. (2010). *Understanding Playfulness: An Overview of the Revised Playful Experience (PLEX) Framework*. In *Proceedings of the 7th International Conference on Design and Emotion*. Chicago: Illinois Institute of Technology.

✱ Comisión de la Verdad. (s.f.). *¿Qué es la comisión de la verdad? Informe Final*. <https://www.comisiondelaverdad.co/que-es-la-comision-de-la-verdad>

✱ Desmet, P. M. A., & Hekkert, P. (2007). *Framework of Product Experience*. *International Journal of Design*, 1(1), 13-23.

✱ Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

²⁸ Héctor Adolfo Bernal Sandoval | Magíster en Ciencias de la Información, Magíster en producción Audiovisual Creativa, Universidad Antonio Nariño, Colombia, <http://orcid.org/0000-0002-8622-283X>, hbernal70@uan.edu.co

²⁹ Jaime Andrés Vallejo Bejarano | Magíster en Diseño de Experiencia de Usuario, Universidad Antonio Nariño, Colombia, <http://orcid.org/0000-0002-2534-3873>, jvallejo40@uan.edu.co

De-pre-juicio: Estrategia de comunicación digital para aportar a la sensibilización sobre los prejuicios hacia al trastorno depresivo entre estudiantes de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.

* Esteban Mauricio Sánchez Espinosa.

Resumen

Los jóvenes, especialmente entre 14 y 26 años, enfrentan un mayor riesgo de trastornos mentales, como la depresión, agravado por la pandemia de COVID-19 y el consiguiente aumento del riesgo de suicidio. Los prejuicios sociales causados por la desinformación en torno a la salud mental complican aún más la situación, estigmatizando a los jóvenes y obstaculizando su acceso a ayuda profesional. "De-pre-juicio" es un proyecto de investigación-creación que tiene como objetivo sensibilizar a los jóvenes de 20 a 26 años de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca mediante una estrategia de comunicación digital. Esta iniciativa se centra en la reducción de los prejuicios sobre la depresión, abordando específicamente la desinformación existente entre los jóvenes, en línea con los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) y las directrices de organizaciones internacionales como la OMS y la OPS, además de buscar aportar y potenciar las estrategias de promoción realizadas por la institución en estos temas.

A partir de lo anterior se plantea la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo desde el diseño digital podemos comunicar de manera asertiva el trastorno depresivo, con el fin de contribuir a la reducción de los prejuicios entre los estudiantes de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca?

El proyecto se ha fundamentado en una investigación en diseño de carácter mixto, inspirándose en metodologías como el Doble Diamante en combinación de Diseño de Experiencias resultando así en tres fases: Indagación, Definición y Desarrollo. Estas fases fomentan en una investigación dinámica y colaborativa, permitiendo una comprensión del problema y una concepción más clara de las necesidades. Además, han permitido identificar las causas, consecuencias y

actores involucrados, respaldando con una revisión bibliográfica amplia y pertinente. Buscando una coherente integración entre el Diseño de Experiencias como método de acercamiento y sensibilización, con la implementación de nuevas tecnologías como la realidad aumentada.

El propósito de como una estrategia de comunicación digital y el diseño de experiencias pueden contribuir a la reducción de los prejuicios causados por la desinformación sobre la depresión entre los estudiantes universitarios, se estableció en los siguientes objetivos:

Objetivo General:

Desarrollar una estrategia de comunicación digital enfocado en los jóvenes Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, con el propósito de aportar sensibilización del trastorno de depresión, y contribuir a la reducción de los mismos.

Objetivos Específicos:

1. Indagar que es un trastorno depresivo comprendiendo causas, consecuencias y principales prejuicios de los estudiantes al respecto.
2. Precisar el producto digital de mayor pertinencia en pro de informar y concientizar sobre el trastorno depresivo.
3. Desarrollar la estrategia de comunicación aportando al cumplimiento de las necesidades y determinantes por los expertos y los usuarios.
4. Evaluar la pertinencia de los contenidos del producto apoyado por los expertos en la temática y su cumplimiento en las necesidades detectadas.

Hasta la fecha de la entrega de la propuesta, se ha progresado significativamente en las diferentes etapas. Obteniendo el apoyo y la colaboración de ASODEP, FUNDANITA y del Área de Psicología del Bienestar Institucional de la Universidad. Además, de llevar a cabo el primer testeo de la propuesta con los usuarios, obteniendo resultados de alto interés. Se observa que la desinformación sobre salud mental entre los estudiantes es una tendencia que requiere atención. Es evidente la necesidad de mejorar la comunicación en diversos medios, a pesar de contar con directrices y entidades internas para este fin.

El proyecto se encaja dentro de la "Mesa 1" en donde se busca involucrar la experiencia y las nuevas tecnologías con el fin de lograr el objetivo general, el cual convergen de una manera significativa, en donde el impacto de las nuevas narrativas pueda potenciar y mejorar con ayuda de la interactividad y la tecnología.

Referencias

- ✱ **Constitución Política de Colombia.(1991) "artículo 47, artículo 49, artículo 95, artículo 215, artículo 366"** tomado de <https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Columbia/colombia91.pdf>
- ✱ **Ley 715 de 2001. 21 de diciembre de 2001 (Colombia)** https://www.minsalud.gov.co/Normatividad_Nuevo/LEY%200715%20DE%202001.pdf
- ✱ **Ley 1122 de 2007. 9 de enero de 2007 (Colombia)** <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/ley-1122-de-2007.pdf>
- ✱ **Decreto 3039 de 2007 [con fuerza de ley] por el cual se adopta el Plan Nacional de Salud Pública 2007-2010. 10 de agosto de 2007.** <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=26259>
- ✱ **Resolución 429 de 2016 [Ministerio de Salud y Protección Social] Por medio de la cual se adopta la Política de Atención Integral en Salud. 17 de febrero de 2016.** https://www.minsalud.gov.co/Normatividad_Nuevo/Resoluci%C3%B3n%200429%20de%202016.pdf
- ✱ **ASODEP .(2020) " ¿Cómo superar el estigma a la salud mental?"** tomado de <https://www.asodep.org/como-superar-el-estigma-a-la-salud-mental/>
- ✱ **Organización Mundial de la Salud .(2021) "Salud mental del adolescente"** tomado de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health#:~:text=Los%20adolescentes%20con%20trastornos%20mentales,y%20violaciones%20de%20derechos%20humanos>
- ✱ **Natasha Y. (2023) "El estigma como barrera para la intervención temprana entre jóvenes que buscan servicios de salud mental en Ontario, Canadá: un estudio cualitativo"** tomado de <https://bmchealthservres.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12913-023-09075-6>

DidaX: Laboratorio de experiencias didácticas con tecnología. Taller: Tecnología Educativa

* Ivón Alejandra Escárcega Santos, Daniel Hernández Gutiérrez.

Resumen

En las últimas décadas el escenario educativo se ha visto inmerso en una serie de adecuaciones y transformaciones derivado de los avances en materia de tecnología digital. A su manera, las instituciones educativas afrontan y desarrollan estrategias para incorporar de la mejor manera las potencialidades y beneficios que se les atribuyen a las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Tal como lo plantean Coll, Mauri y Onrubia (2008) cierto tipo de uso de las TIC puede tener efectos de poco valor añadido debido a su escasa capacidad transformadora de la práctica educativa; aunque, de igual forma, advierten que existen formas en que la utilización de las tecnologías conlleva elementos de gran valor añadido que dan lugar a un auténtico cambio en la organización y práctica escolar.

En este panorama, se vuelve imprescindible contar con proyectos educativos que indaguen y experimenten el diseño de didácticas con tecnologías digitales. Es decir, conjuntar enfoques didácticos con las potencialidades de las tecnologías digitales para producir materiales didácticos que beneficien procesos de enseñanza y aprendizaje. Se puede argumentar que el material educativo, a decir de Chan y Pérez (2003), es un microentorno que sintetiza contenido y actividad con la capacidad de situar aprendizajes determinados. Por ende, su importancia radica en contener unidades de valor informativo estructurado y pensado para la generación de conocimiento. El reto, que no es menor, consiste en identificar métodos de aprendizaje, técnicas y herramientas que mediante el uso de la correcta presentación del material atienda de manera idónea la propuesta educativa (Garduño, 2008).

Por su parte, Schwartzman (2013) señala que los materiales educativos deben contener una "intencionalidad didáctica", de ahí que también se les nombre materiales didácticos, ya que se construyen exprofeso para estimular y promover el aprendizaje de los estudiantes mediante su interacción con ellos. Por lo tanto, un material o recurso educativo es construido con una base didáctica, así sea analógico o digital.

El uso de las más recientes innovaciones tecnológicas, además, significa dotar de miradas pedagógicas y comunicativas para su implementación en la educación. Esto anima a visualizar materiales educativos digitales idóneos para extender las narrativas de aprendizaje mediante experiencias enriquecidas con didácticas capaces de contener aspectos interactivos.

Con base en esto, se comparte una investigación en curso del Laboratorio de experiencias didácticas con tecnología de la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Lerma, en donde durante el trimestre 23-O se llevó a cabo un taller de Tecnología Educativa con estudiantes de distintas licenciaturas de la universidad y del cual resultaron seis propuestas didácticas e interactivas con tecnologías. La metodología propuesta es de corte cualitativo mediante el análisis del caso de estudio.

De acuerdo con el avance de esta investigación desde hace un par de décadas se ha reconocido que vivimos en una era donde la digitalización y la tecnología están transformando rápidamente la manera en que vivimos, trabajamos y nos relacionamos. La velocidad del cambio tecnológico es vertiginosa, y la capacidad de adaptarse a estos cambios se ha convertido en una habilidad esencial para el éxito en el mundo moderno.

En este contexto, la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Lerma reconoce la necesidad imperativa de preparar a sus estudiantes y a la comunidad en general para navegar y liderar en este paisaje en evolución.

La pertinencia de la presentación del avance de investigación sobre la conformación del Laboratorio de experiencias didácticas con tecnología dentro de la mesa Educación en Diseño y Comunicación: Adaptación y Transformación, permite compartir nuestra experiencia puesta en marcha y situada en el contexto latinoamericano, lo que permite dar visibilidad a este tipo de investigaciones que pueden aportar desde las disciplinas de diseño, comunicación y educación.

Referencias

- * Chan Núñez, M. E. y Pérez Fragoso, C. (2003). "Evaluación del diseño en cursos en línea" *Propuestas metodológicas para la evaluación de la educación en línea* (pp. 17-47) México: INNOVA.
- * Coll, C., Mauri, T. y Onrubia, J. (2008). Análisis de los usos reales de las tic en contextos educativos formales: una aproximación sociocultural. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 10 (1). Consultado el día de mes de año, en: <http://redie.uabc.mx/vol10no1/contenido-coll2.html>
- * Garduño Vera, R. (2008). "Contenido educativo en el aprendizaje virtual", en *Investigación Bibliotecológica*, Vol. 23, Núm. 47, pp. 15-44.
- * Hernández Gutiérrez, D. (2019). "Alfabetización multimedia para el uso de la realidad virtual en la educación" en Garay Cruz, L. M. y Hernández Gutiérrez, D. (coords).
- * Alfabetizaciones digitales críticas. De las herramientas a la gestión de la comunicación [pp. 149-169]. México: Universidad Autónoma Metropolitana y Juan Pablos Editor
- * Schwartzman, G. (2013) "Materiales didácticos en educación en línea: por qué, para qué, cómo" Conferencia brindada en las I Jornadas Nacionales y III Jornadas de Experiencias e Investigación en Educación a Distancia y Tecnología Educativa - Universidad Nacional de Córdoba. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/dispositivos-tecnopedagogicoslinea-medios-interactivos-para-aprender>.

Campodérate: Estrategia análoga - digital de empoderamiento de los jóvenes rurales del Municipio Chaparral (Tolima) como agentes de cambio en su región. Caso de estudio: IET Medalla Milagrosa sede la Begonia.

* *Diego Huelgos López³⁰; Valentina Cortés Cutiva³¹; Nicol Cuadros Toledo³².*

Resumen

A través del Censo Nacional de Población y Vivienda (2018), se revela un preocupante escenario de migración juvenil en las zonas rurales de Colombia. Con sólo el 23.8% de la población joven residiendo en estas áreas y un 12% de estos jóvenes emigrando hacia las ciudades en busca de mejores oportunidades, en consecuencia el desarrollo rural y la seguridad alimentaria enfrentan desafíos significativos (FIDA y RIMISP, 2018). Ante esta realidad, la Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO) enfatiza la necesidad de tomar medidas para disminuir esta migración y empoderar a los jóvenes campesinos como actores clave del desarrollo rural.

En línea con esta preocupación, el Instituto de Juventud del Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030 de España destaca la importancia crucial de los jóvenes rurales en el progreso económico y social de las regiones. Además, en Colombia, el Estatuto de Ciudadanía Juvenil subraya la participación activa de los jóvenes como impulsores del desarrollo del país en diversos ámbitos sociales, políticos, culturales y económicos.

Por otra parte, desde una perspectiva disciplinaria, el Dr. Manzini (2015) argumenta que el dise-

ño puede ser una herramienta eficaz para mejorar la calidad de vida de las personas mediante la creación de procesos de cambio y la combinación creativa de elementos ya existentes. Por esta razón, se propone desde el ámbito disciplinario el desarrollo de una estrategia que combine lo análogo y lo digital a través de sesiones de co-creación con los estudiantes de undécimo grado de la institución educativa I.E.T. Medalla Milagrosa de la Vereda La Begonia.

En consecuencia, se plantea que el diseñador pueda desplegar un enfoque de trabajo hacia la colaboración con las comunidades, fomentando la participación, el diálogo y la cooperación entre los diversos participantes. A su vez Viscarra (2021), argumenta que la tecnología se erige como una aliada capaz de mejorar e innovar las actividades económicas en las poblaciones rurales, por lo cual, se busca utilizar estas herramientas para apoyar el proceso de empoderamiento de los jóvenes rurales.

Es de resaltar que al inicio de la investigación tenía como objetivo principal el desarrollo de una herramienta digital para estimular el comercio en la comunidad campesina productora de panela en la vereda La Begonia, Chaparral - Tolima. Sin embargo, al someter esta propuesta a prueba con

³⁰ *Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Diseño Digital y Multimedia, dhuelgos@unicolmayor.edu.co.*

³¹ *Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Diseño Digital y Multimedia, vcortesc@unicolmayor.edu.co.*

³² *Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Diseño Digital y Multimedia, ncuadros@unicolmayor.edu.co.*

los productores paneleros y el secretario de Desarrollo Rural del municipio, se identificaron desafíos importantes, como la falta de unidad y el apego a prácticas tradicionales entre los productores, así como su limitado acceso y uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Esta situación condujo a un cambio de enfoque hacia la colaboración con los jóvenes de la región, quienes se percibieron con una debilidad de reconocimiento sobre su rol fundamental en el progreso de su región (Ver figura 1). Por ende, se concluyó que es imperativo empoderar a los jóvenes como agentes de cambio en su territorio, fomentando la valoración de su identidad local, el reconocimiento de los recursos disponibles y la capacidad para proponer soluciones innovadoras en su entorno. Este descubrimiento dio lugar a la formulación de la pregunta de investigación central: ¿Cómo se puede promover el empoderamiento de los jóvenes rurales para convertirse en agentes de cambio en su comunidad a través del Diseño Digital y Multimedia?.

En tal sentido, para abordar esta pregunta, se propone una hipótesis que sugiere la creación de espacios de participación y diálogo entre los diseñadores y los jóvenes a través de la co-creación, lo cual puede despertar su interés por valorar su identidad en la región y proponer alternativas para el desarrollo local.

Para tal efecto, se plantean los objetivos: Por su parte el general, busca desarrollar una estrategia análoga - digital que promueva el empoderamiento de los jóvenes rurales del Municipio Chaparral (Tolima) como agentes de cambio en su región. Esto logrado a través de los siguientes objetivos específicos: en primera media reconocer los actores, la perspectiva y las acciones que están llevando a cabo los jóvenes de grado once de la institución de estudio, en relación al empoderamiento dentro de su comunidad (Ver figuras 2-5). Definir la estrategia análoga - digital con sus requerimientos y determinantes a partir de ejercicios de co-creación (Ver figura 6 y 7). Desarrollar dicha estrategia con los estudiantes, donde participen con sus ideas y habilidades en una constante retroalimentación para finalmente evaluar el impacto de la misma en la perspectiva final de los jóvenes de grado once sobre su empoderamiento dentro de su región.

Finalmente, el desarrollo de la investigación se basa en el marco del paradigma de diseño For-About-Through de Christopher Frayling, mediante el enfoque sobre la investigación a través del diseño que utiliza a este como herramienta para generar conocimiento. Además, se destaca el uso del modelo 'Double Diamond' del Design Council, que consta de cuatro fases: Descubrir, Definir, Desarrollar y Entregar, cada una con sus respectivas herramientas y métodos adaptables a los objetivos del proyecto (Ver figura 8), es de destacar que la presente investigación se encuentra en la fase de desarrollar.

Referencias

- *Ángel, H. B. M. (2010, 11 noviembre). Investigación y diseño: Reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño. NSU no solo usabilidad: revista sobre personas, diseño y tecnología http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseno.htm
- *Pardo Renata. (2017) Diagnóstico de la juventud rural en Colombia. Centro Latinoamericano para el Desarrollo Rural RIMISP. Disponible en: https://www.rimisp.org/wp-content/files_mf/1503000650DiagnosticodeLajuventudruralenColombia.pdf
- *Palacios, C. (2020). La investigación a través del diseño. Coolhuntermx. <https://coolhuntermx.com/investigacion-a-traves-del-diseno-luis-vega-design-research/>
- *SOLER MASO, Pere, TRILLA BERNET, Jaume, JIMÉNEZ-MORALES, Manel, ÚCAR MARTÍNEZ Xavier . LA CONSTRUCCIÓN DE UN MODELO PEDAGÓGICO DEL EMPODERAMIENTO JUVENIL: ESPACIOS, MOMENTOS Y PROCESOS. Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria [en línea]. 2017, (30), 19-33[fecha de Consulta 12 de Septiembre de 2023]. ISSN: 1139-1723. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=135052204003>
- *Silva, Carmen, Loreto Martínez. Empoderamiento: Proceso, Nivel y Contexto. Psykhe [en línea]. 2004, 13(2), 29-39[fecha de Consulta 12 de Septiembre de 2023]. ISSN: 0717-0297. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=96713203>
- *Zimmerman, M.A. (2000). Empowerment Theory. In: Rappaport, J., Seidman, E. (eds) Handbook of Community Psychology. Springer, Boston, MA. https://doi.org/10.1007/978-1-4615-4193-6_2
- FAO, FIDA, (2014) Los Jóvenes y la Agricultura: Desafíos Clave y Soluciones Concretas. Disponible en: <https://www.fao.org/3/i3947s/i3947s.pdf>
- *De Salvo, V. (2019). Diseño y sociedad: teorías y definiciones. I+Diseño. Revista Científica De Investigación Y Desarrollo En Diseño, 14, 79–86.
- *Organización Internacional para las Migraciones. (2021). Glosario sobre migración. Ginebra, Suiza: Organización Internacional para las Migraciones.
- *Radio Nacional de Colombia. (20 agosto de 2017). Radio Sutatenza: la primera revolución educativa del campo para el campo. Disponible en: <https://www.radionacional.co/cultura/radio-sutatenza-la-primera-revolucion-educativa-del-campo-para-el-campo>
- *LEY ESTATUTARIA 1622 de 2013. (2013, 29 de abril). Congreso de la República. Diario oficial 48.776. https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma_pdf.php?i=52971
- Ley 375 de Julio 4 de 1997. (1997, 4 de julio). Congreso de la República. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85935_archivo_pdf.pdf
- *LEY ESTATUTARIA 1885 de 2018. (2018, 1 de marzo). Congreso de la República. Diario Oficial No. 50.522. http://secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1885_2018.html
- *Ángel, H. B. M. (2010, 11 noviembre). Investigación y diseño: Reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño. NSU no solo usabilidad: revista sobre personas, diseño y tecnología. Recuperado de: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseno.htm
- *De Salvo, V. (2019). Diseño y sociedad: teorías y definiciones. I+Diseño. Revista Científica De Investigación Y Desarrollo En Diseño, 14, 79–86.

Moldeate, dale forma a tus emociones.

“Estrategia Multimedial para reforzar el desarrollo emocional por medio de la creación de escenarios en los entornos educativos del Colegio Diego Montaña Cuellar ubicado en la localidad de Usme”

✱ *Angela Paola Cabezas Medina; Johan Nicolás Pinzón Mairño.*

Problema de Investigación: Muchos niños enfrentan dificultades para expresar y gestionar sus emociones (desarrollo emocional), lo que puede afectar negativamente su desarrollo socioemocional. La falta de habilidades emocionales puede conducir a problemas de comportamiento, dificultades en las relaciones interpersonales y un bajo rendimiento académico. Es crucial desarrollar espacios de fortalecimiento mediados por herramientas digitales que ayuden a los niños a identificar, comprender y manejar sus emociones de manera positiva.

Objetivo General:

Reforzar las prácticas que se realizan entorno al desarrollo emocional en los niños del Colegio Diego Montaña Cuellar mediante la creación de escenarios que les permitan reconocer y transitar sus emociones

Objetivos Específicos:

1. Demostrar la necesidad de fortalecer el desarrollo emocional en la infancia a partir del análisis de la investigación.
2. Idear espacios para los niños por medio de dinámicas que generen escenarios donde puedan reconocer y transitar sus emociones.
3. Implementar en el estudio de caso (Colegio Diego Montaña Cuellar) una propuesta de diseño mediante el ejercicio de prototipado y testeo, hasta lograr un prototipo viable.

Metodología: Para la investigación se utilizó la metodología Doble Diamante, la cual consta de cuatro etapas: En las dos primeras, se investigan diversas ideas y suposiciones mientras el enfoque se amplía, y posteriormente, en las dos fases siguientes se precisan esos conceptos y se alcanza una solución final y concluyente con la que se aspira obtener un prototipo de producto para

presentar a las instituciones educativas.

Resultados y Análisis: Indagando de manera presencial en la institución, se encuentra un escenario donde los docentes realizan todo su esfuerzo para formar a los estudiantes en cuanto a su desarrollo socioemocional, aun así por medio de los análisis realizados se nota que los niños presentan un problema en cuanto a la identificación de sus emociones provocando problemas al transitarlas, teniendo efectos negativos a largo plazo tales como: problemas para interactuar, actitud negativa o poco saludable, bajo promedio académico.. entre otros. En este punto se tiene en cuenta un problema de comunicación donde se identifica que el factor que falla es el medio por el cual se transmite el mensaje, ya que la institución cuenta con material y personal experimentado que realiza las actividades, pero continúan sin tener el efecto esperado, razón por la cual se considera pertinente el aporte centrado en la ideación de escenarios multimediales creados para reconocer y transitar las emociones en las infancias.

Conclusiones: Según los resultados obtenidos hasta el momento, se enfatiza que una intervención efectiva en el desarrollo emocional puede proporcionar las habilidades necesarias para establecer relaciones saludables, subrayando la importancia de profundizar en este aspecto y resaltando las consecuencias negativas de un desarrollo emocional deficiente en la edad adulta. El proyecto “Moldeate” podría ser una alternativa valiosa para reforzar este componente cognitivo mediado por herramientas multimediales. Las entrevistas revelan la presencia de sentimientos como depresión, frustración, ansiedad y miedo en los niños, quienes aún carecen de orientación sobre cómo manejar estas emociones, este resultado justifica la necesidad de que el proyecto se continúe desarrollando para posteriormente establecer un producto viable.

Respira y Actúa: Estrategia comunicativa análoga - digital para promover la disposición de docentes sobre su papel crucial como primeros respondientes en emergencias, caso de estudio: Facultad de Ingeniería y Arquitectura.

* Vanessa Mora Vargas³³; Stefany Rodriguez³⁴; Catalina Viasus³⁵.

Resumen

En la sociedad contemporánea, la preparación para emergencias es fundamental, y los entornos educativos no son la excepción. Este estudio se enfoca en abordar la falta de claridad en los protocolos de primeros auxilios, esto desde el caso de estudio de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca (Unicolmayor), donde la ausencia de enfermeros y la limitada capacitación del personal docente como primeros respondientes plantean desafíos significativos.

El problema identificado se centra en la falta de disposición frente al conocimiento de primeros auxilios entre los docentes, quienes son figuras clave en situaciones de emergencia dentro del entorno educativo. La carencia de protocolos claros según la gravedad de la situación y la falta de participación en espacios existentes agravan este problema.

Los objetivos del estudio incluyen comprender las limitaciones de los docentes como primeros respondientes, establecer estrategias comunicativas efectivas para promover su papel y protocolos pertinentes en emergencias recurrentes en la sede, y desarrollar un prototipo análogo-digital para abordar las preocupaciones de los docentes respecto a esta responsabilidad.

Esto se realizó mediante la caracterización de roles específicos en situaciones de riesgo, identificados a partir de los usuarios extremos.

La metodología se basa en el Diseño Centrado en el Usuario (DCU) y la metodología ágil Scrum. El proceso implica etapas de análisis, definición, diseño y evaluación, con la participación activa de docentes, expertos y usuarios en todas las fases del desarrollo del producto digital.

Los resultados indican una escasa participación en las capacitaciones universitarias con 1 un docente de esta facultad de 358 que participaron en el último espacio ofrecido, esto debido a barreras como la limitación de tiempo para asistir a la sede principal, la preocupación por las expectativas de reacción y la percepción de una responsabilidad compartida en la comunidad. Además, se evidencia la falta de un enfoque contextual en los contenidos dados que resalten métodos de contacto existentes y los casos que aplican, subrayando la necesidad de mejorar la percepción y conocimientos básicos en el tema.

Como conclusión, se destaca la importancia de empoderar a los docentes como primeros respondientes mediante la capacitación y el acceso a protocolos claros.

El proyecto propone un enfoque multimedia para abordar estas necesidades, integrando el producto en el espacio de desarrollo profesoral obligatorio para docentes con el fin de promover una cultura de seguridad en la comunidad educativa.

³³ Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, diseño digital y multimedia, vmorav@unicolmayor.edu.co.

³⁴ Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, diseño digital y multimedia, srodcariguez@unicolmayor.edu.co.

³⁵ Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, diseño digital y multimedia, pviasus@unicolmayor.edu.co.

Basándose en lo mencionado, este proyecto se enfoca en la mesa 1, "Producción de Narrativas: Interactividad, Tecnología y Storytelling", al emplear una estrategia comunicativa que se basa en los casos recurrentes de la sede en cuestión para crear una narrativa. La cual, mediante la interacción con medios tecnológicos y análogos, busca sensibilizar y preparar a los docentes para su responsabilidad en el aula, aliviando sus preocupaciones y proporcionándoles una comprensión clara de sus limitaciones y alcances mientras llega la ayuda profesional.

Referencias

- * **Bureau ventas. (2016). Rol del brigadista de emergencia y su certificación en la Secretaría Distrital de Gobierno.** Recuperado de <http://gaia.gobiernobogota.gov.co/sites/default/files/documentos/sig/documentos/rol-brigadista.pdf>
- * **CODEM. (2022, 15 de septiembre). Una enfermera escolar por cada 1.428 alumnos: CODEM y SATSE Madrid alertan del número insuficiente de profesionales para este curso. Inicio - CODEM. Ilustre Colegio Oficial de Enfermería de Madrid.** <https://www.codem.es/acciones-colegio/una-enfermera-escolar-por-cada-428-alumnos-codem-y-satse-madrid-alertan-numero-insuficiente-profesionales-para-este-curso-2>
- * **Dirección Nacional de Emergencias Sanitarias. (2016, septiembre). Manual de primeros auxilios.** Recuperado de Inicio | Argentina.gob.ar.
- * **Ibarra, A. B. (2018, 8 de mayo). Preocupa la escasez de enfermeras escolares. La Opinión.** <https://laopinion.com/2018/05/08/preocupa-escasez-de-enfermeras-escolares/>
- * **Sánchez, A. (2022, 28 de septiembre). Fragilidad en la enfermería escolar. Enfermería 21.** <https://www.enfermeria21.com/diario-dicen/fragilidad-enfermeria-escolar/>

Experiencia análoga-digital para contribuir a la educación menstrual preventiva de niñas y niños

* Zaira Juliana Forero Buitrago

Resumen

A pesar de estar incluida en la educación básica según el Ministerio de Educación Nacional, la educación menstrual enfrenta desafíos en Colombia, como la desinformación, falta de diálogo y acceso limitado a apoyos. Cada institución aborda el tema de manera diferente, generalmente a partir de los 10 años, aunque expertos sugieren una aproximación previa, sin embargo, en ocasiones no se cuenta con el material adecuado. Este proyecto aborda estas deficiencias mediante diseño digital y multimedia, respaldando las dificultades de diálogo que enfrentan los infantes en un colegio en Bogotá.

Su objetivo principal es facilitar la asimilación preventiva de la menstruación en menores de 10 años mediante una experiencia digital. Se ha explorado el papel de los padres, la postura de los niños y el contexto institucional mediante entrevistas con profesionales. Después de todo, si los niños ni siquiera saben que es tabú, ¿cómo se va a desmitificar la menstruación?

El proyecto desarrollará una herramienta eficaz de educación menstrual para niños y niñas de 8 a 10 años utilizando un enfoque de diseño inmersivo. El paradigma *for-about-through* se combina con la metodología *Design Thinking* que se centra en comprender las necesidades del público objetivo y crear una experiencia significativa. Se aplican cinco pasos: Empatizar, Definir, Idear, Prototipar y Evaluar con la ayuda de expertos, profesores y los propios niños.

A la fecha se han alcanzado los siguientes resultados preliminares: (1) Se avanza en el reconocimiento del problema contextual (educación menstrual preventiva), proceso en el cual se estableció la definición y concepto de la menstruación, sus causas y consecuencias en el cuerpo femenino; además de identificar y definir como estudio de caso el Colegio Dios Es Amor en la

Sede de Lucero Alto. (2) Se logra identificar y definir los criterios de diseño que dan como resultado una actividad ludificada que integra elementos narrativos y de juego de roles. (3) Se ha llevado a cabo un testeo del prototipo con los usuarios secundarios (profesores y enfermera), lo que ha permitido identificar áreas de mejora para el prototipo que será presentado a los niños y niñas.

Como conclusión, se identifica en la carencia de material atractivo, empático e innovador para abordar la educación menstrual temprana, recurrente en Bogotá, una oportunidad de diseño, a partir de realizar una propuesta que contribuya a facilitar la comprensión y la asimilación sin temores y miedos por parte de niñas y niños de 8 a 10 años sobre lo que es la menstruación, procurando que sea un proceso donde puedan hablar cómodamente y al mismo tiempo conozcan más acerca de los cambios en su cuerpo y cómo afectan su entorno.

El proyecto es pertinente para la Mesa 1 "Producción de Narrativas: Interactividad, Tecnología y Storytelling" de una ponencia porque aborda la producción de una narrativa interactiva sobre el tema de la menstruación destinada a niños y niñas de 8 a 10 años. La propuesta implica el uso de tecnología y elementos narrativos para crear una experiencia lúdica y educativa que involucre a los niños en el aprendizaje sobre este importante tema. Además, en el proyecto, la interacción es una parte integral de la participación de los niños en la actividad, lo que corresponde al enfoque de la Mesa 1 de contar nuevas historias e integrar tecnología para mejorar la experiencia del usuario.

Referencias

- * **Brown, T. (2008). Design Thinking.** https://emprendedoresupa.files.wordpress.com/2010/08/p02_brown-design-thinking.pdf
- * **Hablar con sus hijos sobre la menstruación. (2018). Kidshealth.org.** Recuperado el 10 de marzo de 2023, de <https://kidshealth.org/es/parents/talk-about-menstruation.html>
- * **Keyson, D. V., & Bruns, M. (2009). Empirical research through design.** <https://pure.tue.nl/ws/portalfiles/portal/3675277/372273160165749.pdf>
- * **Lenguaje, E., Ciudadanas, C. y. (2006). Estándares Básicos de Competencias. Gov. co.** Recuperado el 30 de julio de 2023, de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf
- * **¿Qué es la menstruación? (2023). Plannedparenthood.org.** Recuperado el 10 de marzo de 2023, de <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/salud-y-bienestar/menstruacion>
- * **Ramos, C. B. Y. N. (2022, 30 septiembre). Educación sexual en Colombia: una materia pendiente. infobae.** <https://www.infobae.com/america/colombia/2022/09/30/educacion-sexual-en-colombia-una-materia-pendiente/#:~:text=Seg%C3%BAn%20la%20investigaci%C3%B3n%20del%202021,de%20calidad%20en%20el%20pa%C3%ADs.>

Expresiones de sincretismo y religiosidad en los mercados populares de San Juan de Pasto, Colombia

* Rafael Ángel-Bravo³⁶.

Resumen

Los mercados populares o plazas de mercado en el contexto nacional y continental, recogen expresiones de carácter popular, tradicional y folklórico, siendo estos, lugares que trascienden su concepción fundamental u original, de servir como espacios de carácter comercial para el intercambio y comercialización de bienes y servicios, para convertirse en escenarios de expresión, conservación y transmisión de saberes tradicionales, frente a los efectos homogeneizadores y uniformadores de la modernidad y la globalización. La ciudad de San Juan de Pasto, en el departamento de Nariño, al sur de Colombia, en el contexto social y geográfico denominado como Valle de Atriz, recoge una identidad multicultural e intercultural que surge del encuentro de culturas que se origina en la conquista y colonización del continente americano, con la influencia de la identidad, creencias y tradiciones de origen europeo, sumada a las expresiones y saberes ancestrales propios de las culturas aborígenes, precolombinas o prehispánicas.

Los mercados de El Potrerillo, Los Dos Puentes y El Tejar, ubicados en el sector urbano de San Juan de Pasto, recogen una amplia diversidad de productos, prácticas y expresiones, propios del patrimonio cultural, evidenciando el mestizaje, la hibridación cultural, la creolización y el sincretismo triétnico de creencias, dentro del cual, las prácticas, espacios e iconografía, propios del catolicismo, han encontrado un lugar protagónico (Figura 1). Estos lugares, definidos por Castiblanco-Roldán (2011) como "lugares de memo-

ria", acogen "...una memoria técnica que permite que, aunque desplazados de la plaza política y aun encerrada en edificios muy bien diseñados o simplemente acondicionados, sigan subsistiendo y caracterizando la cultura popular frente al capitalismo contemporáneo" (p.124). Inicialmente, este proyecto de investigación-creación busca explorar, registrar y exaltar estos lugares de preservación cultural, reconociendo su importancia como espacios de memoria que permiten la conservación y transmisión de unos "saberes sometidos", como los define Foucault (2001, p.15). En su exploración de fenómenos, prácticas y procesos puntuales, este proyecto entra, en esta nueva fase, a recoger y analizar diversas expresiones, prácticas e imágenes, de carácter religioso, propias del catolicismo, en el marco de los mercados populares de la ciudad de San Juan de Pasto, siendo estos lugares, además de un escenario de intercambio comercial y cultural, contextos que acogen manifestaciones de la religiosidad que define a esta región.

En su estructura general, este proceso investigativo se basa en el método o modelo folklórico propuesto por Ocampo-López (1981), el cual inicia con la definición o identificación de un fenómeno o hecho de carácter folklórico, para pasar a su registro o documentación, llevando finalmente a su análisis y la generación del estudio, con sus diversos productos derivados.

³⁶ Líder de Investigación, director del grupo de investigación Visualizar, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño, Máster en Comunicación Empresarial y Corporativa, angelrafael1980@hotmail.com.

En cuanto al ejercicio de creación, se tiene como principales referentes a los artistas Charles y Ray Eames, quienes, a través de sus productos audiovisuales de carácter documental, proponen "...atrevidas combinaciones de imágenes reales, montajes rápidos, animación y planos fijos, pensadas para atrapar la atención del espectador y difundir información", como lo explica Koenig (2015, p.69). La observación y registro de los tres principales mercados populares en la región, han permitido reconocer la presencia protagónica de imágenes, altares, espacios y actividades, propios de la religión católica, la cual tiene igualmente, un protagonismo dentro de la configuración del espacio urbano de la ciudad y sus actividades cotidianas. Díaz-Piedrahita (1981), pionero en el estudio de este tipo de espacios y expresiones tradicionales, señala el impacto que generan las prácticas y procesos industrializados, frente a las formas artesanales y tradicionales de creación, usualmente desplazadas por los efectos de la modernidad y la globalización, justificando así, la necesidad de este tipo de iniciativas y proyectos, en pro de la preservación de estos saberes populares y sometidos.



Figura¹. Ceremonia religiosa o eucaristía, propia del catolicismo, dentro del Mercado de El Potrerillo. San Juan de Pasto, Colombia.

Fuente: Elaboración propia, 2023.

Pase sumercé: Diseño inmersivo para la promoción de la gastronomía boyacense en Villa de Leyva.

* Danna Lizeth Alvarado Roa; Rashel Estephane Cubides Torres y Luna Valeria Sanabria Pineda

Resumen

El municipio de Villa de Leyva tiene relevancia nacional e internacional por su patrimonio histórico, que atrae al turismo (*Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, 2022*). Sin embargo, la gastronomía boyacense en el municipio se ha visto afectada por la inversión extranjera como estrategia turística provocando la desvinculación de los lugareños a esta actividad comercial. El propósito del proyecto es fomentar la identidad gastronómica por medio del diseño inmerso, generando apropiación cultural en los turistas que visitan Villa de Leyva. Se busca visibilizar lo que no se suele contar y exponer los platos autóctonos, resaltando su valor cultural e identidad.

Se emplea la metodología ágil Lean UX, (*Gothelf, J., Seiden, J., y Ries, E., 2014*) quienes explican que permite interactuar con el usuario durante todo el proceso investigativo de manera asertiva. Esta metodología se divide por tres etapas: Aprendizaje, en donde se hace recolección de información secundaria para hacer un análisis de datos, construcción, en la que se hace recolección de información primaria y un planteamiento de una posible solución a través de un prototipo, y finalmente en medición, se evalúa el prototipo a través de expertos y los usuarios. La investigación en curso adelanta a la fecha la realización de análisis de la información por medio de fuentes primarias y secundarias, dando cumplimiento a la primera etapa de Lean UX: Aprendizaje.

En consideración a lo anterior, la industria turística en Villa de Leyva desencadena efectos tanto favorables como desfavorables, en primera medida, se evidencia una transformación de la identidad cultural culinaria gradualmente por influencia foránea. El turismo impulsa al desarrollo local y visualización gastronómica (*M Tramontin, M., Giselle, R. & Gonçalves, G., 2010, 19(5), 776-791*), pero con las estrategias turísticas empleadas se observa la presencia de fenómenos incipientes como lo son el desarraigo social, la gentrificación, la turismofobia y la turistificación (*Martinez,*

P., Parra, I. & Cordero, A., 2022, (7), 36-40). A partir de los resultados del trabajo de campo realizado y la información obtenida por parte de personas locales, especialistas y funcionarios influyentes en el tema, se reforzó y comprobó la idea de la pérdida de identidad cultural gastronómica desde dos perspectivas diferentes: La necesidad del pueblo de recuperar la tradición perdida con el detrimento de la gastronomía por la dominancia de las culturas foráneas, y desde la resignación y desarraigo social de la población local por efectos de turistificación y turismofobia que redujo el interés por la búsqueda de gastronomía boyacense en Villa de Leyva.

Como conclusiones preliminares, se puede evidenciar que la propuesta se centra en visibilizar y reposicionar la visión gastronómica boyacense en Villa de Leyva a través del diseño inmerso (*Ramírez, C., 2022*). Este enfoque se presenta como una oportunidad idónea para elevar el nivel de composiciones sonoras, tal como la creación para el proyecto del podcast "Pase sumercé" que se encuentra disponible en spotify (*creación propia, 2024*), apoyado con contenido visual amigable, dicha experiencia de inmersión permite al usuario sumergirse en la narrativa gastronómica del lugar, independientemente de ser conocedor de la cultura tradicional como al estar comenzando a explorar gastronómicamente en Villa de Leyva.

La pertinencia del trabajo para la mesa temática 1 "Producción de Narrativas: Interactividad, Tecnología y Storytelling" radica en la propuesta de experiencia inmersiva desde una narrativa digital como primer paso para promover el turismo gastronómico. El podcast diseñado pretende atraer a los visitantes destacando la gastronomía autóctona boyacense, la cultura local y su valor distintivo, expresado en una mezcla de sonidos que capturan la esencia del lugar, independientemente de la distancia, potenciado desde el diseño sonoro y las herramientas de reproducción de audio disponibles (*Rojas, G. N., 2011*).



Referencias

- * **Ministerio de Comercio, Industria y Turismo (2022).** Pueblos de Colombia, reconocidos a nivel internacional por su gran potencial turístico. *Tomado de: <https://portucolombia.mincit.gov.co/noticias/pueblos-de-colombia-reconocidos-a-nivel-internacio>*
- * **Gothelf, J., Seiden, J., & Ries, E. (2014).** Lean UX : Cómo aplicar los principios Lean a la mejora de la experiencia de usuario. En la Universidad Internacional de La Rioja eBooks. *Tomado de: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/4506>*
- * **Mascarenhas Tramontin, R. G., & Gândara Gonçalves, J. M. (2010).** Producción y transformación territorial: La gastronomía como atractivo turístico. *Estudios y perspectivas en turismo, 19(5), 776-791.* *Tomado de: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1851-17322010000500011&script=sci_arttext&tIng=pt*
- * **Martínez, P. E. O., Parra, I. D., & Cordero, A. H. (2022)** Presentación: Turismo, turistificación, turismofobia. Tlalli. *Revista de Investigación en Geografía, (7), 36-40.* *Tomado de: <https://revistas.filos.unam.mx/index.php/tlalli/article/view/1795>*
- * **Ramírez Rojas, C. (2022).** Yallique: Aproximación a una cultura mediante una experiencia inmersiva. *Tomado de: <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/191838>*
- * **Alvarado Roa, D., L., Cubides Torres, R., E., y Sanabria Pineda, L., V. (2024).** Pase sumercé. Creación propia de las autoras. *Tomado de: <https://open.spotify.com/show/50o5aMIWu6MZDzKMe2Vjwm>*
- * **Rojas, G. N. (2011).** El paisaje sonoro del canal nacional. *Espacio Diseño, (192), 2-5.* *Tomado de: <https://espaciodesenojs.xoc.uam.mx/index.php/espaciodeseno/article/download/964/962>*

Vida documental

* Paula Andrea Velasco Ramírez

Actualmente, la salud mental sigue siendo un tabú en la sociedad, se sigue ignorando y haciendo caso omiso frente a enfermedades como el trastorno de ansiedad, depresión y ataque de pánico, se evidencia una falta de conocimiento sobre cuáles son sus causas y consecuencias.

Según el Ministerio de Salud y Protección Social el 66,3% de los colombianos declara que en algún momento de su vida ha enfrentado algún problema mental, después de haber realizado una encuesta a 3.430 personas mayores de 18 años residentes en el territorio nacional de Antioquia y Eje Cafetero el 6 y el 9 de octubre del 2023.

La premisa de Vida Documental es tener en cuenta que la crianza en la infancia influye en el desarrollo mental y conductas psicológicas del ser humano. Según el libro "discusiones en la psicología contemporánea" escrito por Eduardo Aguirre Dávila, los trastornos más frecuentes como la ansiedad, fobia social tiene relación con el robo, pequeños hurtos, conducción peligrosa, actos violentos, conductas sexuales de alto riesgo, amenazas, denuncias, violencia doméstica y en algunos casos delitos sexuales.

Por esta razón, Vida Documental tiene como finalidad poder informar a través de estadísticas, cifras y entrevistas por medio de una web serie la importancia de tener conocimientos sobre las enfermedades mentales. Concientizar al público colombiano que ninguna persona está exenta de atravesar por una situación similar, dejando a un lado ese tabú del cual se dice que aquellas personas que deciden ir al psicólogo o al psiquiatra están locos.

Mostrando desde un formato audiovisual la voz de la experiencia de personas que han atravesado por algún problema psicológico y supieron como detectarlo.

Para hacer la realización de los documentales será necesario implementar una metodología fenomenológica, analizando y entiendo el comportamiento humano en términos de interacción social y emocional. Realizando a su vez, entrevistas estructuradas, posterior a haber realizado un proceso de observación pasivo.

Para concluir, el proyecto Vida documental le quiere apostar a la educación de jóvenes que se identifican con nuestras historias y padres que tengan hijos en estas condiciones, formando alianzas con especialistas en psicología y psiquiatría que tengan el mismo objetivo de Vida Documental "transformar jóvenes y familias con información que contribuye a una buena salud mental desde una perspectiva periodística"

Referencias

* **COLOMBIA POTENCIA DE LA VIDA (2023). Encuesta de Minsalud revela que el 66,3% de los colombianos declara haber enfrentado algún problema de salud mental. [BOLETÍN DE PRENSA]** recuperado de: <https://www.minsalud.gov.co/Paginas/66-porciento-de-colombianos-declara-haber-enfrentado-algun-problema-de-salud-mental.aspx>

Tacurrumbí y los pájaros de Otún: Experiencias Interactivas Analógico-Digitales para jóvenes de Bogotá

✱ Nicole Galvis Ramírez³⁷; Gabriela Galvis Ramírez³⁸.

Resumen

La Cultura Quimbaya es un tesoro invaluable en el amplio panorama del patrimonio cultural de Colombia. Sus obras más destacadas, como el Poporo Quimbaya y la Balsa Muisca, ocupan posiciones privilegiadas en el Museo del Oro de Bogotá, siendo consideradas piezas esenciales en su colección fundacional. Además, los Pájaros de Otún, elaborados en oro y bronce con avanzadas técnicas de aleación, como la Tumbaga y la Eutéctica, muestran una notable durabilidad y destreza artística. A pesar de la importancia de estas obras y la significativa contribución de la Cultura Quimbaya al patrimonio cultural colombiano, su historia, cosmovisión y arte orfebre aún son desconocidos para muchos jóvenes y estudiantes de la capital.

El objetivo primordial de este proyecto es despertar el interés y el aprecio de la juventud bogotana hacia la Cultura Quimbaya a través de la creación de un juego de rol y una página web educativa interactiva. Se busca generar un impacto cultural y social significativo al difundir la riqueza y la relevancia de esta cultura precolombina entre las nuevas generaciones. Para lograr este propósito, se plantea la creación de experiencias inmersivas y cautivadoras que estimulen el interés por las culturas ancestrales, poniendo un enfoque particular en la Cultura Quimbaya. La hipótesis creativa subyacente es que el desarrollo de experiencias interactivas e inmersivas puede potenciar el interés y la apreciación de esta cultura entre los jóvenes y estudiantes.

González (2019), en su investigación titulada "La educación patrimonial, una cuestión de futuro. Reflexiones sobre el valor del patrimonio para avanzar hacia una ciudadanía crítica", subraya que la educación patrimonial emerge como una herramienta esencial en la formación de ciudadanos críticos. Estos individuos tienen la capacidad de comprender y valorar la diversidad cultural y patrimonial de su entorno, y participan activamente en la construcción de una sociedad más justa y equitativa.

A pesar de estas bases y reconocimientos, prevalece un desafío sustancial, reflejado en la falta de conocimiento y aprecio por la Cultura Quimbaya entre los jóvenes y estudiantes de Bogotá. Esta problemática es aún más apremiante debido a la carencia de recursos y estrategias pedagógicas efectivas que permitan abordar estos temas de manera atractiva y accesible en el ámbito educativo. Según el estudio realizado por Varón en 2016, titulado "El museo en la escuela: una propuesta para el aprendizaje de la historia prehispánica del Tolima", el problema central es la falta de motivación y conocimiento entre los estudiantes de educación primaria con respecto a la historia y cultura de su región y país, originada en la insuficiencia de recursos y estrategias pedagógicas adecuadas. Para abordar la falta de conocimiento y aprecio por la Cultura Quimbaya, se utiliza una metodología principalmente cualitativa, complementada con herramientas de investigación mixtas.

³³ Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Diseño Digital y Multimedia, ngalvisr@unicolmayor.edu.co.

³⁴ Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Diseño Digital y Multimedia, ggalvisr@unicolmayor.edu.co.

Esta metodología se basa en la perspectiva de Hugo Cerda y combina métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión exhaustiva de los aspectos culturales y evaluar los resultados del proyecto de manera precisa. Además, se emplea una metodología de diseño de productos durante la fase de ideación, siguiendo el enfoque "For, About, Through" de Frayling.

Hasta el momento, se ha avanzado en:

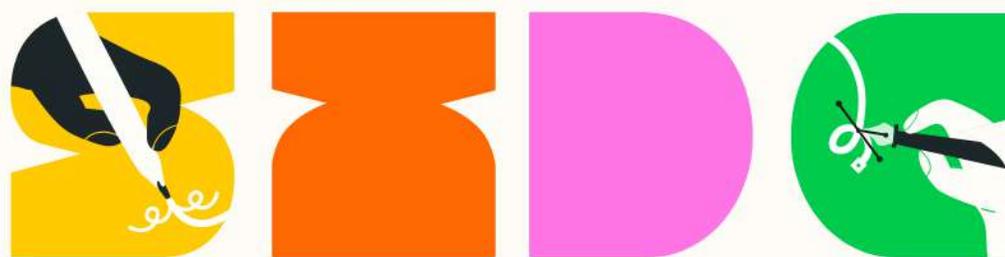
- Establecimiento de la identidad visual del proyecto.
- Cierre de la etapa de investigación y recopilación sobre la Cultura Quimbaya.

- Avance hacia la etapa de prototipado, enfocándonos en el desarrollo de la página web, así como en el prototipado del juego de rol de mesa.

En conclusión, la combinación de un entorno inmersivo y juegos de rol resulta altamente efectiva para despertar el interés en esta cultura, fusionando tecnología y entretenimiento para fomentar el conocimiento y el respeto hacia nuestra herencia cultural en un mundo digital y globalizado.

Referencias

- ✳️ **Ausubel, D. (1983).** Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1(1-10), 1-10. <https://n9.cl/i47h5>
- ✳️ **Cerda, H. (2021).** Los elementos de investigación. Magisterio.
- ✳️ **Constitución Política de Colombia de 1991. (1991, 4 de julio).** Congreso de la República. Artículo 72. <https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>
- ✳️ **Galvis, J. (2019, 14 de mayo).** Tacurrumbí y los Pájaros de Otún. La Cola de Rata. <https://n9.cl/15cut>
- ✳️ **Grevtsova, I., y Joan Sabina, J.(2020).** Experiencias inmersivas culturales: Formatos y tendencias. Books on Demand. <https://books.google.com/books?id=FfP3DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- ✳️ **González, N. (2019).** La educación patrimonial, una cuestión de futuro. Reflexiones sobre el valor del patrimonio para seguir avanzando hacia una ciudadanía crítica. El Futuro del Pasado, 10, 123–144. <https://doi.org/10.14516/fdp.2019.010.001.004>
- ✳️ **UNESCO. (2014).** INDICADORES UNESCO DE CULTURA PARA EL DESARROLLO, Manual Metodológico. https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/iucd_manual_metodologico_1.pdf
- ✳️ **Varón, M. (2016).** El museo va a la escuela: una propuesta aprendizaje de la historia prehispánicas del Tolima desde el Museo Antropológico de la Universidad del Tolima. [Tesis de maestría, Universidad del Tolima]. RIUT. <https://repository.ut.edu.co/entities/publication/4967afa8-bb63-4831-a3cd-a385b58b045e>



XV SIMPOSIO INTERNACIONAL

DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA

PUENTES CREATIVOS:
INTEGRANDO LO TRADICIONAL
Y LO TECNOLÓGICO

MUESTRA VISUAL *

Sonido entre las Nieblas³⁹

* Jairo Madrigal Argaez⁴⁰; David Bermúdez Taborda⁴¹; Jose Julian Cadavid Sierra⁴².

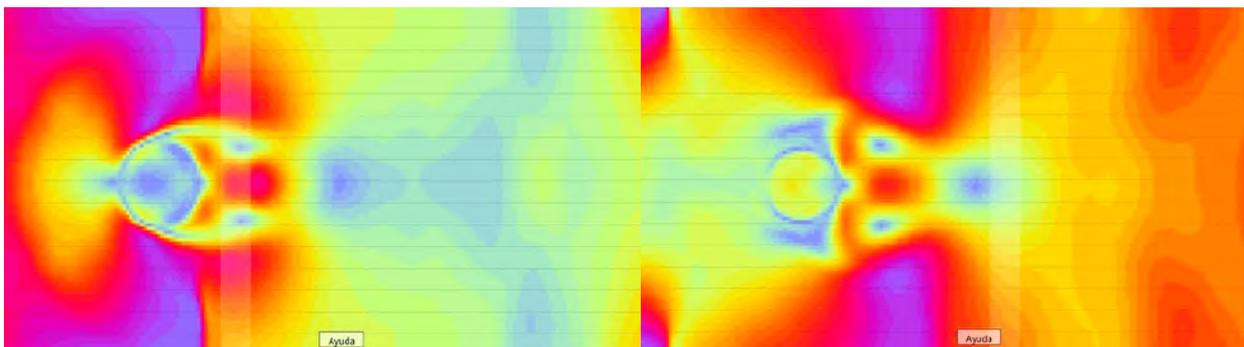
Resumen

El producto a exhibir es un video audiovisual que se elaboró con las imágenes de simulación computacional del proyecto de investigación P15101 Cálculo computacional de los efectos de interacción fluido de estructura, esta es una obra efímera, su formato de presentación sería en un televisor o un proyector de video beam que permita colocar el audiovisual, tiene una duración de un minuto 45 segundos 1:45, además requiere bafles para el sonido que se construyó para la obra, la cantidad es un video que se puede colocar a correr en un dispositivo.

Sonido entre las nieblas es una obra basada en un medio de expresión digital, en el que se usa el audio no hablado como herramienta para la transmisión de información, para lo cual se toman datos numéricos de cualquier naturaleza y son traducidos a señales acústicas. Para este caso, se tuvo acceso a una serie de imágenes, resultado de simulaciones numéricas del comportamiento dinámico de fluidos que interactúan

con elementos que funcionan como obstáculos, creando así variaciones de presión y velocidad que visualmente se representan con cambios en una escala de color. Por medio de lenguajes de programación, los autores extraen los datos numéricos que representan la escala de color RGB y brillo de diferentes regiones en la pantalla, logrando así traducirla en una serie de sonidos a los que se les modifican parámetros como la intensidad, el panning, y el espectro. De esta forma, se logró la creación de un software, el cual es la herramienta principal para la creación de la presente experiencia sensible.

Sonido entre las nieblas, es una reflexión de los autores, acerca de las posibilidades de representación sensible y dinámica, de información estática, abriendo así posibilidades creativas para el diseño de experiencias sonoras, basados en datos obtenidos de la naturaleza, o que buscan mediante una simulación, aproximarse a un fenómeno presente en esta.



³⁹ <https://youtu.be/QNLBgJsFbPs>

⁴⁰ Instituto Tecnológico Metropolitano ITM. jairomadrigal@itm.edu.co.

⁴¹ Instituto Tecnológico Metropolitano ITM. davidbermudez@itm.edu.co.

⁴² Instituto Tecnológico Metropolitano ITM. josejulian@itm.edu.co

Atlas

✱ Jairo Madrigal Argaez⁴³; David Bermúdez Taborda⁴⁴.

Resumen

El producto a exhibir es un conjunto de 4 imágenes elaboradas mediante cálculo numérico y simulación computacional, esta es una obra efímera, su formato de presentación es imágenes impresas en tamaño de 90X60 centímetros, la forma de exhibición sería en una pared blanca que permita colgar o pegar los tabloides de las imágenes en conjunto.

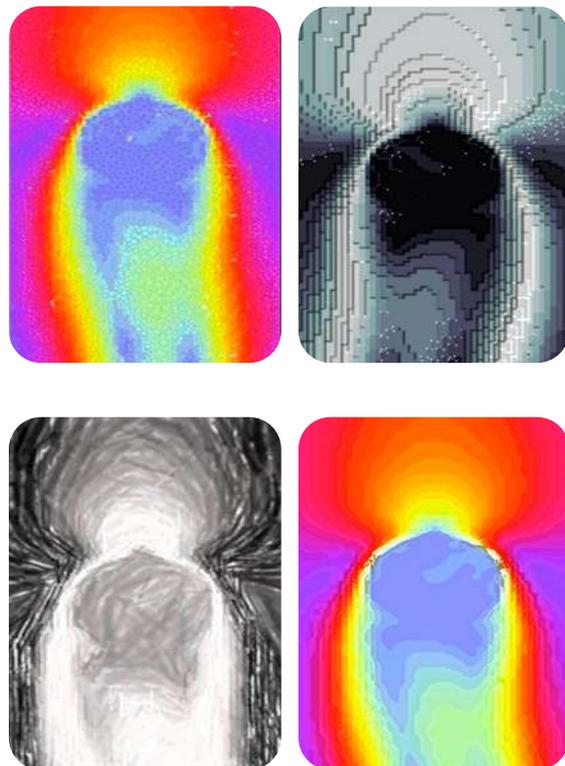
En el corazón de esta creación artística que desentraña las profundidades de la existencia humana, se entrelaza la técnica innovadora de Lattice Boltzmann y la simulación computacional. Como un flujo invisible que subyace en cada trazo, esta técnica no solo captura la esencia de Atlas, sino que también añade una dimensión dinámica y fluida a la representación, como si la carga del titán estuviera inmersa en un río de energía vital. En el reino de las sombras, la representación en tonos oscuros y profundos sumerge al espectador en la intensidad del acto heroico de Atlas. El negro, como un lienzo cósmico, crea una dicotomía entre la luz y la oscuridad, una metáfora palpable de la lucha eterna entre el bien y el mal. Aquí, la fuerza y la determinación resplandecen, tejiendo una narrativa visual que trasciende la simple carga del mundo sobre los hombros del titán.

Contrastando con la oscuridad, la paleta cálida de rojos y naranjas enciende una llama apasionada que arde en la representación de Atlas. Estos tonos vibrantes simbolizan la voluntad feroz con la que el titán abraza su destino, invitando al espectador a sumergirse en la energía ardiente que impulsa la carga. Es una sinfonía de pasión y acción, donde los colores bailan en armonía con la fuerza motriz detrás de la tarea colosal.

Los tonos terrosos, marrones, se entrelazan en otra variante, conectando a Atlas con la naturaleza y la tierra misma. La firmeza con la que sostiene el mundo se refleja en estos colores que sugieren estabilidad y arraigo. Aquí, la carga del

titán adquiere una dimensión renovadora, recordándonos la perpetua danza de regeneración que se despliega en la naturaleza.

En conjunto, esta obra maestra policromática invita a la reflexión profunda sobre la complejidad de la existencia humana. Atlas, en sus múltiples tonalidades, nos recuerda nuestra responsabilidad en la forja de nuestro destino. Cada matiz de color es un peldaño hacia la comprensión de la existencia, el sufrimiento, la trascendencia y la conexión indivisible entre el ser humano y el vasto universo que lo rodea. En última instancia, la representación visual de Atlas se erige como un monumento a la fuerza interior que reside en cada individuo, un recordatorio persistente de que, como titanes de nuestro propio destino, encontramos significado en la carga compartida de la vida.



⁴³ Instituto Tecnológico Metropolitano ITM. jairomadrigal@itm.edu.co.

⁴⁴ Instituto Tecnológico Metropolitano ITM. davidbermudez@itm.edu.co.

Tríptico: Una sinfonía entre la matemática, el diseño y la tecnología

* *Andres Felipe Montoya Tobón⁴⁵; Jairo Madrigal Argaez⁴⁶.*

Tríptico: Una danza entre la matemática, el diseño y la tecnología es una obra que explora la convergencia entre la matemática, la fluidez del diseño y la materialidad tangible de la manufactura aditiva.

A través de la fusión de funciones matemáticas, diseño paramétrico y manufactura aditiva, emerge una serie de tres jarrones que desafían los paradigmas convencionales de enseñanza de matemáticas en las escuelas de diseño.

Tríptico: Una danza entre la matemática, el diseño y la tecnología es una obra que desafía las fronteras de la creación por medio de procesos tradicionales. Integra funciones matemáticas, diseño paramétrico y manufactura aditiva para dar vida a tres jarrones que conjugan la precisión matemática con la elegancia del diseño y la materialidad.

Cada jarrón despliega una narrativa matemática única, creando una estética singular y una relación intrínseca entre formas geométricas y cálculos matemáticos. Las funciones meticulosamente elegidas dan lugar a curvas fluidas y armoniosas.

Las formas 3D de los jarrones se forman mediante un software de diseño paramétrico. Este proceso permite modificar las variables de las funciones matemáticas, afinando la geometría de las piezas con precisión y flexibilidad. De esta manera, se desata un juego de creación sin límites a partir de un solo concepto base, explorando un amplio rango de posibilidades estéticas en los confines del arte y la imaginación.

Los jarrones se fabrican mediante impresión 3D, un conjunto de tecnologías innovadoras que dan vida a objetos complejos a partir de un modelo digital. Estas máquinas facilitan la producción de piezas únicas y personalizadas, dotadas con una precisión y un control de calidad singular.

La obra busca desvelar el potencial creativo de la integración entre las matemáticas, el diseño y la tecnología. Se aventura a explorar las posibilidades estéticas y funcionales del diseño paramétrico en el arte, mientras expone las ventajas de la manufactura aditiva en la creación de objetos geoméricamente intrincados. En su esencia, busca entablar un diálogo profundo sobre la innovación en el diseño y el sector de la manufactura, llevando consigo un soplo de inspiración y renovación al espectador.

Tríptico: Una sinfonía entre la matemática, el diseño y la tecnología, es un vibrante testimonio de la sinergia entre el intelecto matemático, la creatividad del diseño y el ingenio tecnológico aspira generar un impacto positivo en el ambiente educativo del diseño y la comunicación, invitando a estudiantes y profesionales a la exploración de nuevas fronteras creativas desafiando los límites de lo convencional. La obra es un testimonio tangible de cómo la fusión de disciplinas diversas puede engendrar resultados innovadores y estéticos, proveyendo nuevos escenarios para el arte del pensamiento interdisciplinario.



⁴⁵ Instituto Tecnológico Metropolitano ITM. davidbermudez@itm.edu.co

⁴⁶ Instituto Tecnológico Metropolitano ITM. jairomadrigal@itm.edu.co

Cocina + diseño = biomateriales. Exploraciones morfológicas con cascaras de huevo. Tradición, Tecnología y sostenibilidad

✱ Diana Urdinola Serna⁴⁷; Andres Felipe Ramírez Arango⁴⁸.

Esta propuesta expone una experimentación a partir de la transformación de la cascara de huevo entendida como un insumo para la obtención de biomateriales. Estos son desarrollados con la tecnología de la cocina doméstica que se convierte en un laboratorio de producción planteando otras maneras para materializar y representar ideas. Este proceso se logra a partir de diferentes ingredientes, metodologías y recetas que presentan alternativas que se nutren de la creatividad y los saberes implícitos, de esta manera cualquier persona puede obtener el material y formalizar objetos de manera analógica y desde la cocina de su casa. Los resultados de la experimentación presentan biomateriales laminares planos y con texturas táctiles que comunican posibilidades proyectuales para el diseño de objetos biodegradables de un solo uso como contenedores, cubiertos, empaques entre otros, así como las recetas y las metodologías para su desarrollo.



⁴⁷ Instituto Tecnológico Metropolitano ITM. dianaurdinola@itm.edu.co

⁴⁸ Instituto Tecnológico Metropolitano ITM. andresramireza@itm.edu.co

Columnas bio-inspiradas: un encuentro entre el diseño, la ingeniería y la sostenibilidad.

Andres Felipe Montoya Tobón⁴⁹; Santiago Gil Durán⁵⁰; David Andres Torreblanca Díaz⁵¹; * Edgar Alexander Ossa Henao⁵²; Ricardo Alberto Camargo Piedrahita⁵³; Alejandra Maria Carmona Duque⁵⁴.

Se propone la obra "columnas bio-inspiradas", una fusión entre el diseño bio-inspirado, la sostenibilidad y la ingeniería. Para la creación de la obra se usaron como referentes los árboles prehistóricos, representa el potencial de la biomimética para diseñar pilares que tienen aplicaciones estructurales en el sector de la construcción y que además tienen el conocimiento de la naturaleza con formas que permiten un uso más eficiente de los materiales y procesos y por ende un camino hacia la sostenibilidad.

Esta columna bio-inspirada ha sido materializada a través de la tecnología de impresión 3D de arcilla, permitiendo la construcción de formas complejas que serían imposibles de lograr con métodos tradicionales.

"Pilar bio-inspirado" es una propuesta que va más allá de la tecnología. Es una invitación a reflexionar sobre nuestra relación con la naturaleza y del diseño basado en la naturaleza para la búsqueda de soluciones innovadoras que armonicen con el medio ambiente. Aquí se une el diseño y la ingeniería para explorar nuevos caminos creativos, generando estructuras que no solo sean funcionales y bellas, sino también sostenibles. Esta obra abre las puertas a un futuro donde la biomimética juega un papel fundamental en el diseño, un futuro donde las estructuras que nos rodean se inspiran en la eficiencia y belleza de la naturaleza, creando un entorno más sostenible y armonioso para las próximas generaciones.

La obra "Columnas bio-inspiradas" se inspira en las características morfológicas de la Ceiba, un árbol milenario capaz de soportar su propio peso y las inclemencias del tiempo. Con esta obra se muestra como la exploración de la naturaleza posibilita el diseño objetual y arquitectónico, yendo más allá de la simple imitación, permitiendo comprender los principios de la naturaleza y traducirlos en aplicaciones de ingeniería, con estructuras que no solo son funcionales y con atributos estéticos, sino también más sostenibles que las tradicionalmente utilizadas.

El pilar bio-inspirado es el resultado de un método de diseño inspirado en la naturaleza teniendo en cuenta las variaciones en términos de la morfología encontradas en los árboles y las condiciones naturales de carga a las que están sometidos. La simulación nos permitió entender el diseño de los árboles y su efecto en la resistencia. A partir de esta información, se desarrollan diversas iteraciones propuestas de diseño que luego son validadas mediante análisis computacionales para obtener la obra.

⁴⁹ Docente ocasional. andresmontoya@itm.edu.co

⁵⁰ Docente ocasional. santiagogil@itm.edu.co

⁵¹ Docente Interno – Investigador UPB. david.torreblanca@upb.edu.co

⁵² Profesor titular. eossa@eafit.edu.co

⁵³ Co-Investigador Universidad EAFIT. racamargop@eafit.edu.co

⁵⁴ Para el momento en el que se realizó el trabajo, directora de Innovación en Concreto. Actualmente, Profesora e investigadora – Universidad EAFIT. amcarmona@concreto.com

Para materializar el proyecto se utilizó tecnologías de la industria 4.0 como la manufactura aditiva por medio de impresión 3D y softwares paramétricos para elaboración de piezas únicas con gran precisión.

Los pilares bio-inspirados ofrecen una serie de beneficios:

- *Eficiencia: Mayor resistencia estructural.*
- *Variabilidad geométrica: modelos digitales paramétricos, dinámicos y adaptativos*
- *Sostenibilidad: Menor uso de material y procesos (no se requieren moldajes).*
- *Estética: Inspirada en las formas de la naturaleza.*

Las aplicaciones de estos pilares son diversas:

- *Edificios y componentes arquitectónicos: Construcción de estructuras más eficientes y sostenibles.*
- *Mobiliario urbano: Creación de mobiliario resistente, bello y funcional.*
- *Objetos decorativos: Diseño de piezas únicas inspiradas en la naturaleza.*



Rostros de Carnaval

* Carlos Antonio Rada Solano⁵⁵; Christiam Alonso Castro Escalante⁵⁶; Farid Miguel De la Asunción Hernández⁵⁷.

La obra **"Rostros de Carnaval"** es una escultura de relieve que representa una composición de rostro y máscaras inspiradas en el carnaval de Barranquilla. Las máscaras antropomorfas y zoomorfas son elaboradas en papel maché mediante la técnica del modelado, lo que añade textura y relieve a la obra. Formato de Presentación: La obra se presenta sobre una base de madera de 80 cm de ancho por 70 cm de alto, con una orientación horizontal para colgar sobre la pared. Esta base de madera actúa como el lienzo sobre el cual se montan las máscaras y el rostro central, creando una pieza tridimensional que se destaca en el espacio expositivo.

Cantidad de Muestras: La obra **"Rostros de Carnaval"** consiste en una sola muestra que incluye el rostro central, cinco máscaras que lo rodean y elementos complementarios de la composición. Esta única muestra es suficiente para transmitir la complejidad y la riqueza visual de la obra, permitiendo al espectador apreciar los detalles y la profundidad de cada elemento.

La obra **"Rostros de Carnaval"** es una exploración visual y conceptual que busca profundizar en la naturaleza efímera y multifacética del carnaval, así como en las complejidades de la identidad humana representadas a través de máscaras y rostros. En su construcción.

El rostro central, sin definir género, sirve como punto focal de la obra, desafiando las convenciones binarias y sugiriendo la universalidad de la experiencia humana en el contexto del carnaval. Esta falta de definición de género invita al espectador a cuestionar y reflexionar sobre las nociones pre-establecidas de identidad y roles sociales durante esta festividad.

Las cinco máscaras que rodean el rostro central, representativas de diferentes personajes del car-

naval de Barranquilla, actúan como metáforas de las múltiples identidades que uno puede adoptar durante este período de celebración. Cada máscara encarna un arquetipo distinto, desde el poderoso tigre hasta el enigmático antifaz, reflejando la diversidad de roles y expresiones que coexisten dentro del carnaval y dentro de cada individuo.

El Toro: Ubicado en la parte central y superior de la composición, es un símbolo de vitalidad y fuerza bruta. Representa la virilidad y la pasión desenfrenada, siendo una figura central en muchas celebraciones carnavalescas alrededor del mundo. En esta posición prominente, el toro puede interpretarse como el líder o el protagonista del carnaval, irradiando poder y energía.

El Tigre: Representa la ferocidad y el poder, evocando la fuerza y el dominio. Esta máscara encarna la valentía y la determinación, simbolizando la lucha y la energía indomable que caracteriza al carnaval. El tigre también puede ser interpretado como un protector de la comunidad, defendiendo sus tradiciones y su identidad.

La Marimonda: Esta máscara caracteriza la figura del marimondón, un personaje popular del carnaval de Barranquilla conocido por su aspecto grotesco y burlesco. La máscara de marimonda representa la irreverencia y la burla, desafiando las normas establecidas y celebrando la libertad de expresión. Es un recordatorio de la importancia del humor y la sátira en la subversión de las convenciones sociales durante el carnaval.

El Burro: Esta máscara encarna la comicidad y la excentricidad, representando la figura del burro que se burla de las convenciones sociales y los comportamientos rígidos. El burro es un símbolo de la libertad y la alegría desenfrenada, recordando a los participantes del carnaval la importancia

⁵⁵ Universidad del Atlántico. carlosrada@mail.uniatlantico.edu.co

⁵⁶ Universidad del Atlántico. christiancastro@mail.uniatlantico.edu.co

⁵⁷ Universidad del Atlántico. tudirectorcreativo@gmail.com

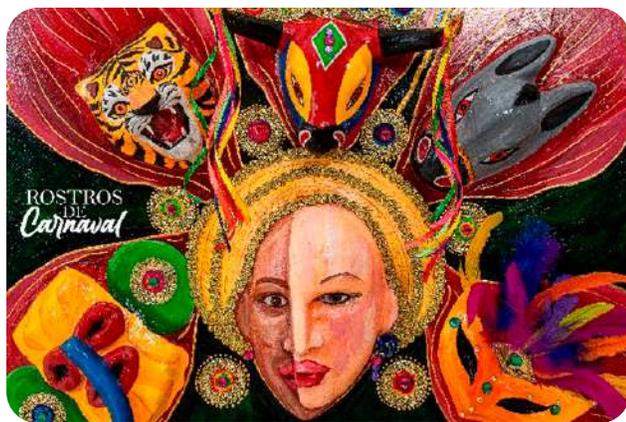
de la espontaneidad y la diversión. Esta máscara celebra la simplicidad y la ingenuidad, invitando a todos a dejar de lado sus inhibiciones y disfrutar del momento presente.

El Antifaz: El antifaz es un símbolo de misterio y enigma, ocultando la identidad detrás de una máscara de intriga. Representa la faceta juguetona y coqueta del carnaval, permitiendo a los participantes explorar diferentes identidades y roles sin revelar su verdadero yo. Esta máscara invita a la seducción y la fantasía, creando un aura de misterio y excitación en la celebración.

La disposición de las máscaras en forma de flor de la cayena sugiere la idea de la interconexión y la interdependencia de las identidades individuales en el contexto colectivo del carnaval. Al igual que los pétalos de una flor, cada máscara contribuye a la belleza y la complejidad del conjunto, resaltando la riqueza y la vitalidad de la experiencia carnavalesca.

Los colores alegres y vibrantes de las máscaras, contrastados con el fondo verde botella degradado, evocan la energía y la exuberancia característicos del carnaval de Barranquilla. Estos colores no solo reflejan la atmósfera festiva del evento, sino que también simbolizan la diversidad, la creatividad y la expresión individual que florecen durante este periodo de liberación y celebración.

En última instancia, **"Rostros de Carnaval"** invita al espectador a reflexionar sobre la naturaleza efímera de la identidad y la celebración, así como sobre la capacidad del carnaval para trascender las limitaciones sociales y culturales, permitiendo a cada individuo explorar y expresar libremente diferentes facetas de su ser a través del juego de las máscaras y los rostros.



Biorepeticiones digitales y analógicas

* Ever Patiño Mazo⁵⁸; Diana Urdinola Serna⁵⁹.

La obra está compuesta por cuatro paneles en formato rígido de 40 x 70 cm ubicados contra la pared. En ellos se observan las posibilidades geométricas que ofrece el trabajo computacional representado en la modelación digital, frente a las posibilidades físicas del trabajo manual representado en la fotografía. Presenta dos ejercicios geométricos en donde la repetición de un elemento sencillo genera formas curvas complejas que guardan analogía con los procesos de construcción biológica. El primer ejercicio se desarrolló en un entorno digital de manera individual utilizando el software Rhinoceros, y el segundo ejercicio se desarrolló de manera colectiva en un espacio didáctico presencial.

Las formas de la naturaleza construidas a partir de elementos básicos que se repiten están presentes tanto en los sistemas vivos, como en los sistemas inertes. Las células forman pieles, las pieles forman órganos, y los órganos forman individuos; los gránulos de un sedimento, como el suelo, se acumulan hasta formar montículos y montañas. En el primer caso hay una adaptación evolutiva, en el segundo, hay una adaptación a las influencias ambientales como la erosión y la gravedad (Dierichs y Menges, 2010).

Además, esa repetición de elementos aumenta la complejidad del sistema a medida que se suman más componentes, por tanto, existe una complejidad exponencial, que depende, en primer lugar, de los procesos de auto-organización relacionados con los fenómenos biológicos, físicos y químicos; y en segundo lugar, de la repetición de una regla sencilla que permite la agrupación sinérgica y sistémica de los componentes.

Estos procesos, guardan analogía con los sistemas de ordenamiento de las diferentes sociedades. Por ejemplo, en el vuelo en bandada de los estorninos europeos, se presentan las siguientes reglas: (i) las aves disminuyen su separación con las aves que están al lado y aumentan con las aves que están al frente y atrás; (ii) los grupos de aves están más cerca en el centro; y (iii) cada ave copia su dirección y velocidad de los seis o siete individuos que están más cerca (Hildenbrandt et al., 2010). Esto cobra relevancia para el diseño, ya que los colectivos de personas también tienen sistemas de auto-organización, por ejemplo, la manera como definen sus roles funcionales los integrantes de las familias, el modo como los líderes comunitarios desempeñan funciones dentro de las comunidades, o la forma como se organiza un equipo novato de diseño donde no se conocen las habilidades de sus integrantes.

A partir de lo anterior, se desarrollaron dos ejercicios de creación. En ambos casos, la creación está limitada o potenciada, por un lado, por la mano, y por el otro, por el entorno digital. Los dos tienen finalidades similares en la repetición de elementos, cuyas geometrías son similares a las curvaturas de los erizos de mar, exoesqueletos de algunos escarabajos, escamas de las alas de la mariposa, y algunas hojas y pétalos de flores.

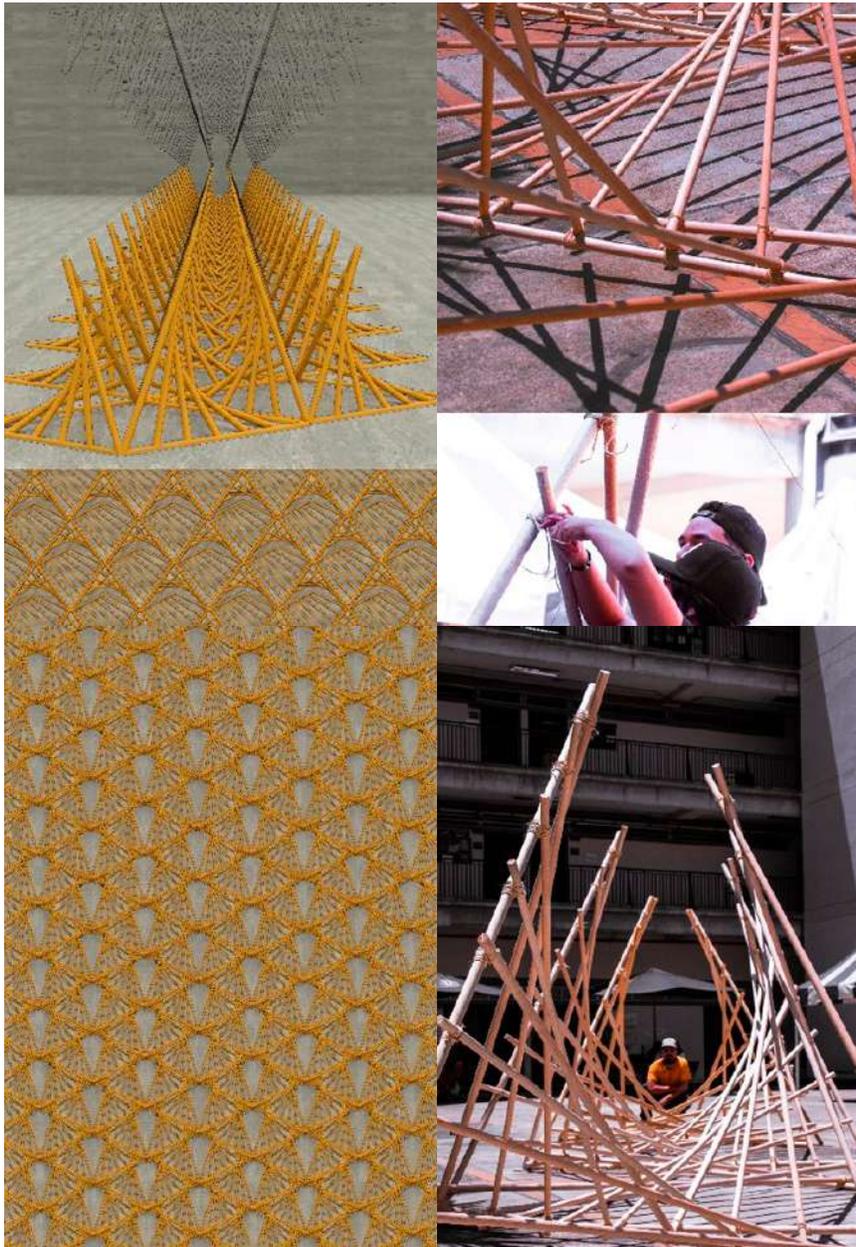
⁵⁸ Instituto Tecnológico Metropolitano. everpatino@itm.edu.co

⁵⁹ Instituto Tecnológico Metropolitano ITM. dianaurdinola@itm.edu.co

Referencias

*Dierichs, K., & Menges, A. (2010, June). *Natural aggregation processes as models for architectural material systems*. In *Proceedings of the Design and Nature Conference 2010* (pp. 17-27).

*Hildenbrandt, H., Carere, C., & Hemelrijk, C. K. (2010). *Self-organized aerial displays of thousands of starlings: a model*. *Behavioral Ecology*, 21(6), 1349-1359.



Acorde cromático psi

* Jairo Madrigal Argaez⁶⁰; David Bermúdez Taborda⁶¹.

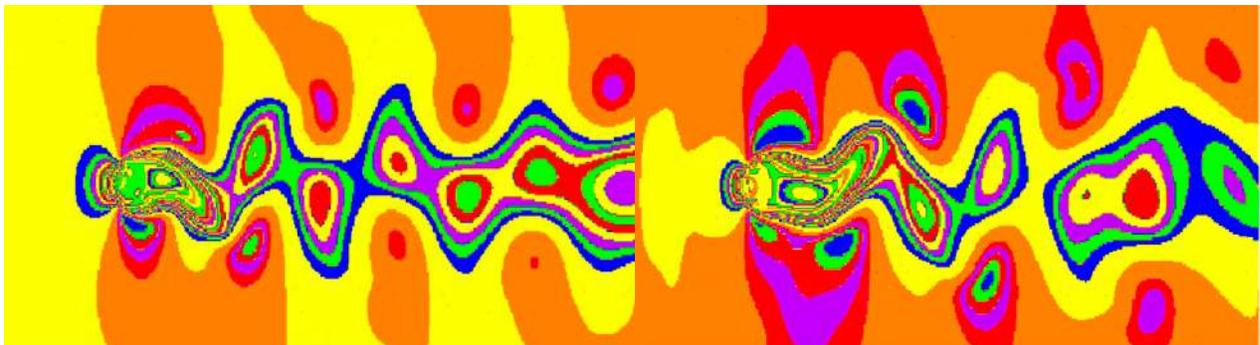
El producto a exhibir es un conjunto de 30 imágenes elaboradas mediante cálculo numérico y simulación computacional, esta es una obra efímera, su formato de presentación es visual por medio de video, la forma de exhibición sería en un dispositivo proyector, (Televisor, videobeam, etc).

“Acorde Cromático psi” es una obra que trasciende los límites entre la ciencia y el arte, transformando datos numéricos en una experiencia visual y emocionalmente impactante. En esta pieza, la fusión de la simulación numérica y la visualización computacional da lugar a una secuencia de imágenes multicolores psicodélicas que cautivan los sentidos y despiertan la imaginación.

El amarillo sirve como punto de partida, irradiando energía y vitalidad a lo largo de la composición. Es el color que nos guía a través de un viaje visual que se desarrolla en el espectro del naranja y el rojo, con toques esporádicos de azul que juegan un papel sutil pero determinante en la conformación de las formas.

Cada imagen de esta secuencia es un portal hacia un mundo de fascinante belleza y complejidad, donde las vibraciones cromáticas cobran vida en una danza sinfónica de color y movimiento. Los tonos cálidos del naranja y el rojo despiertan emociones intensas y pasiones ardientes, mientras que los destellos de azul añaden un toque de serenidad y calma a la composición.

A través de la psicología del color y la teoría del color, “Vibraciones Cromáticas” manipula hábilmente las emociones y los sentidos del espectador, llevándolo en un viaje emocional y sensorial a través del espectro del color. Es una experiencia que invita a contemplar la profunda conexión entre el arte, la emoción y la percepción humana, recordándonos la belleza y la complejidad del mundo que habitamos.



⁶⁰ Instituto Tecnológico Metropolitano ITM. jairomadrigal@itm.edu.co.

⁶¹ Instituto Tecnológico Metropolitano ITM. davidbermudez@itm.edu.co.

Teseractos

✱ David Bermúdez Taborda⁶²; Jairo Madrigal Argaez⁶³.

El producto a exhibir es un conjunto de 20 imágenes elaboradas mediante software computacional, esta es una obra efímera, su formato de presentación es muestra visual video, la forma de exhibición sería en un dispositivo proyector (Televisor, Videobeam, etc) La obra se presenta como una instalación tridimensional que invita al observador a explorar las intersecciones entre la geometría clásica y la geometría de dimensiones superiores. El tesseracto curvado, con sus líneas suaves y formas fluidas, desafía la percepción convencional del espacio, sumergiendo al espectador en un universo de posibilidades geométricas. A medida que el espectador se sumerge en la instalación, se encuentra inmerso en un mundo de conceptos abstractos y formas en constante transformación. La mente se ve desafiada a visualizar y comprender la interconexión de los elementos básicos que componen estos objetos geométricos de orden superior.

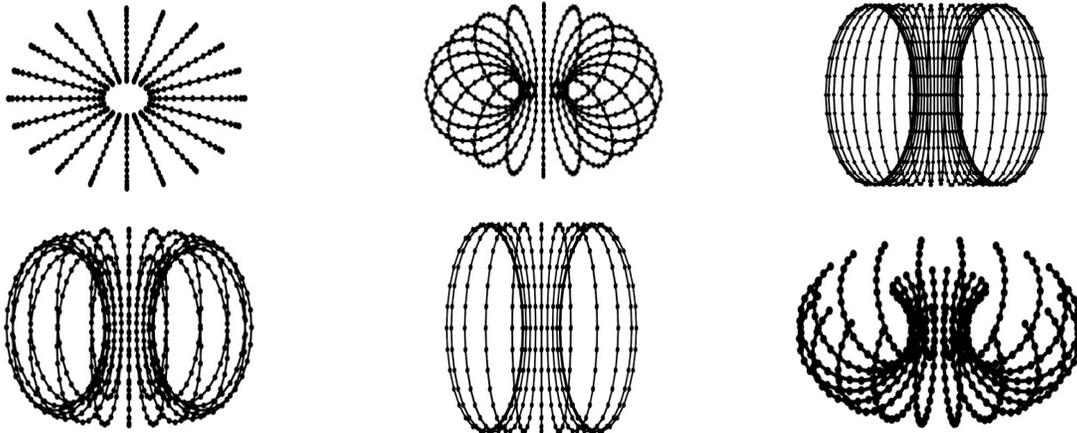
En esta obra de arte geométrico, la comprensión de las formas alcanza nuevas alturas, llevándonos a explorar los intrincados detalles de un tesseracto curvado. Cada traza isométrica meticulosamente representada revela la complejidad y la belleza de este objeto matemático, desafiando nuestra percepción y estimulando nuestra imaginación.

Nos sumergimos en un mundo de formas y estructuras que trascienden los límites de nuestra realidad tangible, invitados a reflexionar sobre la naturaleza abstracta del espacio y la forma.

Las trazas isométricas cuidadosamente construidas nos muestran la intrincada estructura del tesseracto y su relación con los polítopos de dimensiones superiores. Entender estas formas geométricas avanzadas es esencial para apreciar la profundidad y la complejidad de la obra.

La obra desafía nuestras concepciones convencionales al recordarnos que los elementos básicos de las formas geométricas pueden variar según la dimensión del polítopo. A medida que ascendemos a dimensiones más altas, la abstracción se hace más pronunciada, desafiando nuestra capacidad de visualización y comprensión.

A través de esta representación artística, somos llevados a reflexionar sobre la naturaleza de la realidad y la percepción. Nos invita a explorar los límites de nuestro entendimiento y a cuestionar nuestras suposiciones sobre el mundo que nos rodea. La geometría, en este contexto, se convierte en un medio para explorar las profundidades del universo y la mente humana, recordándonos la belleza y la complejidad inherentes a las estructuras geométricas. Esta obra es un viaje conceptual que plantea preguntas fundamentales sobre el espacio, la percepción y la naturaleza misma del cosmos.



⁶² Instituto Tecnológico Metropolitano ITM. davidbermudez@itm.edu.co.

⁶³ Instituto Tecnológico Metropolitano ITM. jairomadrigal@itm.edu.co.

Colombilón, diseño de Productos Digitales como Estrategia para Promover el Turismo Sostenible de la Gastronomía Tradicional Colombiana

* Anaelis Ascanio Orozco⁶⁴; Jesus David Serrano Mendoza⁶⁵; Diana Paola Angarita Niño⁶⁶.

Colombilón surge como una innovadora iniciativa, forjada en el crisol de la restauración de la cultura gastronómica colombiana y la reivindicación de los comercios en penumbra. Va más allá al romper los esquemas establecidos de una mera plataforma de entrega de comida que solo busca despachar al consumidor; Colombilón apuesta al turismo gastronómico y crea una aplicación social en la que el usuario no es un simple consumidor, sino que se convierte en el protagonista de una experiencia llena de cultura y sabor, donde podrá experimentar en primera persona la diversidad que tenemos los colombianos. Colombilón es un vínculo entre la tradición y la modernidad, entre el pasado y el futuro.

En los últimos años, el turismo gastronómico se ha ido impulsando progresivamente en países latinoamericanos en los que se destacan México y Perú, gastronomías reconocidas a nivel global, sin embargo, Colombia se ha quedado atrás en esta carrera en la que puede tener ventaja. Aunque, ya se están impulsando iniciativas que nos ayude a lograr el cometido, hay que primero analizar profundamente las problemáticas que tenemos que hacer que no se destaque y que afecte directamente a los colombianos.

En los años 90, se implementó en Colombia un modelo económico, que, entre otras cosas, se caracterizó por liberar los mercados y especialmente por atraer la inversión extranjera del exterior a Colombia, a esto se le llamó "La Apertura Económica". Esto dio cavidad a las grandes empresas de cadenas de comida rápidas para generar competencia por sus precios más bajos, lo que generó una mayor clientela en comparación con los restaurantes locales del país.

Esto trajo varias preocupaciones, puesto que los jóvenes se interesaban más en las franquicias internacionales sobre la cocina autóctona y tradicional que ofrece Colombia, dejando atrás las costumbres y olvidando progresivamente esa tradición transmitida. Una situación que no solo afecta a los empresarios, chefs y comerciantes, sino también como consecuencia el deterioro de la salud de los colombianos, que se estaba agravando al consumir comida de escasa calidad nutricional.



⁶⁴ Corporación Unificada Nacional de Educación Superior. anaelis.ascanio@cun.edu.co

⁶⁵ Corporación Unificada Nacional de Educación Superior. jesus.serranom@cun.edu.co

⁶⁶ Corporación Unificada Nacional de Educación Superior. diana_angarita@cun.edu.co

Llámame Bruja

✱ Camilo Rivera Vásquez⁶⁷.

La propuesta "Llámame Bruja" representa un ejercicio interdisciplinario que fusiona la rica tradición cultural del Carmen de Viboral con la innovación tecnológica y un compromiso profundo con la sostenibilidad. En esta obra, se evidencia un cuidadoso equilibrio entre la preservación de las prácticas artesanales tradicionales, la exploración de nuevas narrativas digitales y el respeto por el entorno medioambiental.

En primer lugar, el estudio etnográfico realizado revela la profunda conexión del pueblo con la fabricación de cerámica y otras actividades artesanales, las cuales han sido parte integral de su identidad cultural durante generaciones. La inclusión de estas tradiciones en el proyecto no solo sirve para honrar el legado de la comunidad, sino también para impulsar la economía local y fomentar un sentido de arraigo y orgullo entre sus habitantes.

Por otro lado, la introducción de elementos tecnológicos, como la divulgación de información a través de medios digitales y la creación de un diccionario de brujas, representa una aproximación contemporánea para abordar mitos y leyendas arraigados en la cultura local. Esta fusión de lo tradicional con lo digital no solo amplifica el alcance

y la accesibilidad de la narrativa, sino que también demuestra un compromiso con la adaptación a los tiempos modernos sin perder de vista la esencia cultural.

Finalmente, la sostenibilidad medioambiental se manifiesta en el respeto por el entorno natural del Carmen de Viboral y en el apoyo al turismo ecológico como una forma de desarrollo económico responsable. El proyecto no solo busca preservar la belleza natural de la región, sino también sensibilizar a la comunidad y a los visitantes sobre la importancia de conservar los recursos naturales para las generaciones futuras.

Al destacar la participación activa de las mujeres en la actividad económica y artesanal, se fortalece la inclusión de género y se resalta el papel crucial que desempeñan en la comunidad. Además, al ofrecer una relectura contemporánea de mitos y leyendas locales, se fomenta la reflexión sobre la construcción de identidades y se invita a cuestionar estereotipos arraigados. Este enfoque, combinado con prácticas sostenibles, no solo preserva el legado cultural, sino que también promueve un modelo de desarrollo consciente y responsable.



⁶⁷ Instituto Tecnológico Metropolitano -ITM. Institución Universitaria Pascual Bravo. camilorivera@itm.edu.co

Cocinando Historias

* Camilo Rivera Vásquez⁶⁸

“COCINANDO HISTORIAS” es un proyecto que encarna la esencia misma de la Mesa 2 del Simposio al integrar de manera armoniosa la tradición, la tecnología y la sostenibilidad en un contexto creativo y gastronómico. Al adentrarse en las profundidades culturales de Antioquia, el proyecto parte de la premisa de que las tradiciones ancestrales no solo deben ser preservadas, sino también renovadas y celebradas en el mundo contemporáneo.

En la confluencia de tradiciones ancestrales y prácticas contemporáneas de diseño y gastronomía, emerge una obra que se adentra en la rica paleta cultural de Antioquia para tejer un tapiz de experiencias sensoriales. Inspirado por la premisa de Fukuyama de que “el mito no puede morir”, este proyecto toma forma a partir de la intersección de la tradición oral con el diseño y la gastronomía, conformando un ecosistema interdisciplinario que revela, respeta y renueva la identidad de la región.

La jornada comenzó con una inmersión profunda en los territorios de Antioquia. A través de entrevistas abiertas y observaciones participativas, se recolectaron historias, mitos y leyendas que habían sido transmitidos de generación en generación. Esta etapa no sólo se centró en recopilar narrativas, sino también en comprender las prácticas culinarias, los rituales y las costumbres que las acompañan. Una vez recopilados los relatos y tradiciones, se inició un proceso de categorización y análisis. Se buscó identificar patrones, elementos recurrentes y temáticas que proporcionarían un hilo conductor para las siguientes etapas de diseño y creación.

Involucrando a estudiantes y profesionales de tres prestigiosas instituciones - I.U. Colegio Mayor, ITM,

y I.U. Pascual Bravo - se desarrollaron talleres de co-creación. Estos espacios fomentaron la interacción, la experimentación y la concepción de ideas, enriquecidas por la diversidad de perspectivas. Con los insights obtenidos, se avanzó hacia la fase de prototipado. Esto involucró el desarrollo de experiencias gastronómicas que narraban historias a través de sabores, y piezas de diseño que complementaban y enriquecían estas narrativas culinarias.

Cada plato, con su sabor y presentación, cuenta una historia, evoca una leyenda o refleja una tradición. Los productos cerámicos diseñados reflejan visualmente los mitos y tradiciones de Antioquia. Son piezas utilitarias, pero también artísticas, sirviendo como puntos de conexión entre la experiencia gastronómica y la narrativa subyacente.

La I.U. Pascual Bravo tomó la iniciativa de documentar todo el proceso en un formato editorial. Este compendio no sólo sirve como un registro detallado del proyecto, sino también como una obra de arte en sí misma, rica en ilustraciones, fotografías y narraciones que sumergen al lector en el corazón de Antioquia.

“COCINANDO HISTORIAS” es más que un proyecto de diseño o gastronomía; es un testimonio viviente de la riqueza cultural de Antioquia. Al fusionar la investigación etnográfica con la creación interdisciplinaria, esta obra invita a los participantes y espectadores a redescubrir y revalorar las narrativas que conforman su identidad. En un mundo que avanza rápidamente, proyectos como este sirven como recordatorios de la importancia de mirar hacia atrás, honrar nuestras raíces y encontrar formas innovadoras de mantener vivas nuestras tradiciones.



⁶⁸ Instituto Tecnológico Metropolitano -ITM. Institución Universitaria Pascual Bravo. camilorivera@itm.edu.co

Snacktural⁶⁹

✱ Luis Gabriel Antolínez Chacín⁷⁰; Gaelle Jubilee Castro Cantillo⁷¹; Zahaira Luz Padilla Ramirez⁷²; Diana Paola Padilla Ramírez⁷³.

Snacktural es un emprendimiento de snacks saludables que desea apoyar a dos comunidades que no tienen mucha visibilidad en el sector comercial, como lo son los cultivos de productos regionales y personas con dificultades alimenticias. Santa Marta al ser una ciudad de la cual su economía depende en un 90% del turismo, tiene descuidado el sector gastronómico dirigido a la parte saludable y esto se puede ver fácilmente al realizar un estudio de campo, es aquí donde Snacktural quiere llegar, a crear unos productos de calidad 100% natural que estén pensados en personas que no pueden comer de todo o que desean variar su alimentación con snacks saludables que no les haga daño.

Este proyecto presenta el proceso de desarrollo de una campaña publicitaria dirigida un emprendimiento samario llamado Snacktural - Placer Natural-, el cual se encarga de producir snacks saludables a personas de 20 a 50 años en la ciudad de Santa Marta utilizando alimentos de la región del Magdalena como productos estrella. La metodología que se implementó fue el Design Thinking y sus herramientas, los resultados hasta el momento dan cuenta de la investigación desde la fundamentación teórica que reflexiona sobre el proceso de creación de la campaña publicitaria dirigida al conocimiento sobre los cultivos de la región y los resultados que presentan y evalúan con los usuarios de las piezas terminadas. Se realizó un libro de producción, posters, botones, stickers, habladores, empaque de las barras de cereal, contenido para medios digitales y un video promocional sobre nuestra marca y los productos. Después

de realizar el estudio de mercado, la marca logró evidenciar el problema que muchos agrícolas tienen en la región caribe, así mismo como los usuarios de productos saludables tienen problemas para hallar algunos productos que sean 100% naturales, que no les cause problemas u obsesión y es aquí donde Snacktural quiere apoyar brindando un producto que ayude tanto a agrícolas como a los usuarios, además de brindarles conocimientos a la comunidad Samaria sobre el problema que genera los cultivos de subsistencia y la forma en que se puede colaborar a disminuir esta problemática. Al ser Snacktural es una marca que utiliza un 80% de alimentos de la región caribe, ayuda con el incremento de la producción de dichos alimentos, así mismo como el proceso de producción de los snacks es deshidratarlos, llegamos a un público específico que tiene muy poco campo de venta en Santa Marta, Es por eso que Snacktural podría proyectar a largo plazo como una marca que colabora y que involucra sectores vulnerables.

El uso de alimentos deshidratados beneficia a ambas partes, a los agricultores con el uso de la materia prima 100% regional, mostrando las instalaciones y los cultivos, y con los residuos que quedan después del proceso de producción de los productos, con los residuos se puede crear abono orgánico. A los usuarios porque fortalece la mente y la actividad cerebral con una fórmula especial de vitaminas y minerales, calma el hambre y la ansiedad, entre otros beneficios que va dirigido a personas con problemas de salud, ya sea diabetes, cáncer, ansiedad, entre otros problemas de salud o alimenticios.



⁶⁹ <https://youtu.be/aT7AF85ir7c?si=oF6pe6h2fz3NSAtc>

⁷⁰ Corporación Unificada Nacional de Educación Superior. luis.antolinezc@cun.edu.co

⁷¹ Corporación Unificada Nacional de Educación Superior. Gaelle.castro@cun.edu.co

⁷² Corporación Unificada Nacional de Educación Superior. zahaira.padilla@cun.edu.co

⁷³ Corporación Unificada Nacional de Educación Superior. diana_angarita@cun.edu.co

“Historias no contadas del vestido”

* Catalina Montaña Maya⁷⁴; Juliana Giraldo Calderón⁷⁵.

- Exhibición de trece paneles de fotografías, cada uno de 1,30 * 1,30.
- Cada panel contiene un grupo de imágenes del archivo fotográfico familiar que se articulan por medio de conexiones temáticas relacionadas con prácticas vestimentarias de los sujetos de investigación. El contenido de los paneles es: rituales, poses, lo público y lo privado; adicionalmente, uno de los paneles contiene una descripción de la muestra visual.
- En cada panel las fotografías están sublimadas en tejido plano y el orden de las imágenes responde a diferentes posibilidades de relaciones entre las mismas que el espectador es responsable de configurar.
- Sobre cada panel se superpone una capa que señala posibles relaciones de las imágenes que lo configuran, haciendo énfasis en prácticas vestimentarias.
- Los trece paneles van suspendidos por medio de una estructura que evoca las prendas colgadas en espacios exteriores.

El proyecto identifica historias de los artefactos vestimentarios y sus prácticas desde los archivos familiares de personas que en su gran mayoría no pertenecen al sistema de la moda hegemónico ni a sus espacios de divulgación como revistas, desfiles, entre otros; dicha historia del vestido y de la moda da cuenta, de prácticas “otras”, que no se han contado y que posibilitan una aproximación a diferentes maneras en las búsquedas por vestir el cuerpo y por ende configurar identidades e imaginarios que se despliegan en lo cotidiano.

El proyecto se consolida en una suerte de Atlas de prácticas vestimentarias, que desbordan las habituales representaciones de la moda, dando cuenta

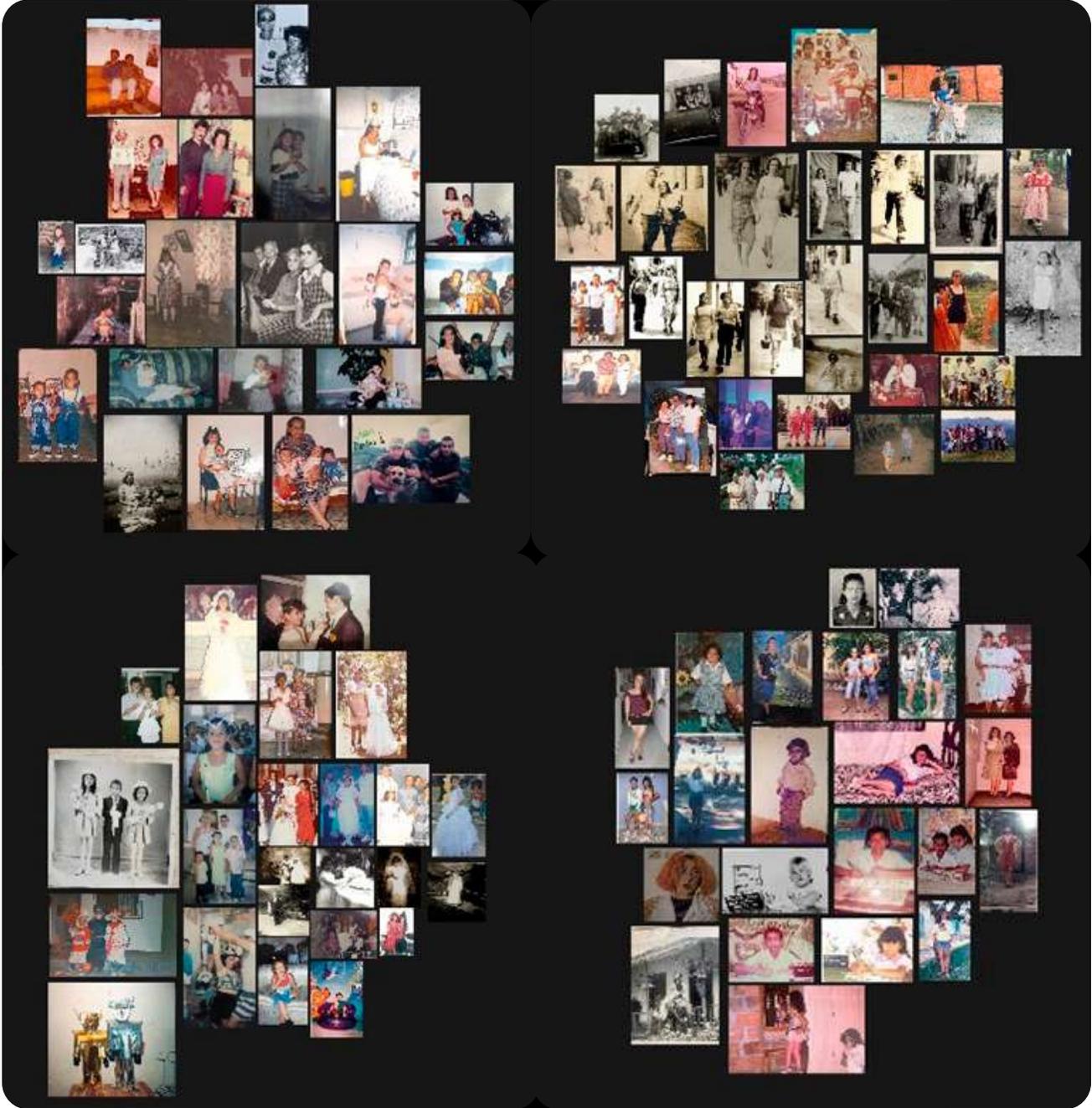
de la diversidad cultural que emerge en la revisión de los archivos familiares, donde es posible identificar conocimientos corporizados en constante renovación, que permiten identificar capas de significado de memorias colectivas de las prácticas vestimentarias en Colombia, evidenciando, coyunturas sociales, políticas y económicas de nuestro contexto.

“Historias no contadas del vestido” se inspira en la metodología del Atlas Mnemosyne de Aby Warburg, utilizando imágenes de álbumes familiares para narrar una historia no lineal de la moda, en la que las experiencias con la indumentaria recrean las formas de habitar y revelan nuevos significados a través del collage visual. En este proyecto, los estudiantes y docentes de la Institución Universitaria Pascual Bravo, participan como co-creadores del proceso, dialogando con las prácticas vestimentarias de sus familias, para a partir de esto configurar paneles temáticos que proponen múltiples lecturas de las imágenes, que revelan relaciones íntimas del cuerpo vestido que trascienden su contexto histórico.

Así mismo, los paneles posibilitan explorar las conexiones entre unas generaciones y los sujetos activos en la investigación, comprendiendo cómo se transmiten y transforman las tradiciones asociadas con el vestido a lo largo del tiempo. Este enfoque investigativo es una red abierta de relaciones cruzadas, en constante expansión y diálogo con nuevas perspectivas y descubrimientos. Los resultados revelan cómo evolucionan las tradiciones y significados asociados con el vestido entre generaciones, así como las diversas formas de adquisición, el uso de prendas y los lugares de uso del vestido en contextos no convencionales.

⁷⁴ Corporación Unificada Nacional de Educación Superior. zahaira.padilla@cun.edu.co

⁷⁵ Corporación Unificada Nacional de Educación Superior. diana_angarita@cun.edu.co



Dispositivos de Visualización de Datos para Encender la Verdad⁷⁶

* Eliana Zapata Ruiz⁷⁷; Alejandro Villa Ortega⁷⁸; Daniela García Londoño⁷⁹; Marcela Cardona González⁸⁰; Carolina Marroquín Sierra⁸¹; Miguel Arango Marín⁸²; Natalia Pérez Orrego⁸³; Maria Antonia Restrepo Rojas⁸⁴; Maria Jose Arias Echavarría⁸⁵.

Para esta muestra proponemos compartir la experiencia de los Dispositivos de Visualización de Datos – DVD, elementos que hicieron parte de la primera etapa de Encender la Verdad, un proyecto de investigación-creación que aún sigue en curso y que busca promover experiencias crítico-creativas de participación ciudadana alrededor del Informe Final presentado en el 2022 por la Comisión de la Verdad.

Partiremos de la exhibición de tres afiches, cada uno de medidas 70 x 100 cms, en los cuales daremos a conocer, a partir de texto, fotografía y gráficas, el proceso metodológico para la creación de los DVD, sus características materiales, discursivas, así como también expondremos algunos momentos en los que las personas interactuaron con estos elementos en el espacio público. Además, para hacer más ilustrativa la exposición de esta experiencia, compartiremos un video de dos minutos, en un televisor de entre 55 y 65 pulgadas, el cual cuenta con puerto USB. Con este se reforzará la explicación del propósito de los DVD y cómo fue su acogida por parte de distintos grupos de personas que habitan Medellín.

Para la exposición de los tres afiches más el televisor, necesitaríamos una pared de unos cuatro metros de ancho, la cual cuenta con acceso a energía eléctrica, para la conexión del televisor y en la cual se permita pegar lo afiches.

Consideramos que el Informe Final presentado por la Comisión de la Verdad es un documento histórico de proporciones monumentales y que,

por eso mismo, sus miles de páginas pueden establecerse como una barrera insalvable para un gran porcentaje de la población. Ese llamado urgente: “Hay futuro si hay verdad”, detonó la creación del proyecto de investigación-creación Encender la Verdad, que se lleva a cabo en una alianza interinstitucional entre el Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM), la Universidad de Medellín (UdeM) y la Universidad Pontificia Bolivariana (UPB), representadas por un grupo de investigadoras e investigadores del campo disciplinar del diseño y la comunicación, con experiencia en la formulación, administración, ejecución y finalización en este tipo de apuestas desde la creación a partir de la investigación.

El principal reto de este proyecto, que comenzó en el 2023 con distintas etapas del proceso investigativo y de creación, que están contempladas hasta el 2025, es provocar la participación crítica frente al conflicto armado en Colombia, una participación creativa y generativa de experiencias discursivas del concepto de verdad.

En el transcurso de ese proceso, entre julio y diciembre del 2023, se llevaron a cabo seis talleres y se dispusieron en nueve espacios de la ciudad unos Dispositivos de Visualización de Datos – DVD, que permitieron recolectar información acerca de percepciones, vivencias y narrativas alrededor de la verdad, así como la pertinencia de materiales y experiencias para la participación crítico-creativa de las personas alrededor de este tema.

⁷⁶ Enlace de acceso al documento en PDF: [Obra Encender la Verdad.pdf](#)

⁷⁷ Institución Universitaria ITM. elianazapata@itm.edu.co

⁷⁸ Institución Universitaria ITM. alejandrovillao@itm.edu.co

⁷⁹ Institución Universitaria ITM. danielagl.comunicadora@gmail.com

⁸⁰ Institución Universitaria ITM. marcelacardona8213@correo.itm.edu.co

⁸¹ Universidad de Medellín. cmarroquin@udemedellin.edu.co

⁸² Universidad Pontificia Bolivariana. miguel.arango@upb.edu.co

⁸³ Universidad Nacional de Colombia. naperezor@unal.edu.co

⁸⁴ Universidad Pontificia Bolivariana. maria.restrepor@upb.edu.co

⁸⁵ Universidad Pontificia Bolivariana. maria.ariase@upb.edu

Los DVD son artefactos de producción blanda dispuestos en el espacio público para que las y los transeúntes participen de manera anónima a partir de interacciones simples. Sus respuestas son a la vez registros visuales análogos que van formando una serie de "infografías vivas" y dan cuenta de las opiniones, puntos de vista y preferencias de quienes participan.

Consideramos que esta experiencia puede enriquecer las conversaciones a las que nos invita el Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura, en cuanto es una puerta que se abre a las posibilidades de revisar y reconocer los aportes que pueden darse desde las disciplinas del diseño y la comunicación a la valoración de la verdad como bien público y político para la ciudadanía del presente y del futuro, lo cual requiere de la co-creación de experiencias críticas-creativas de interacción que estimulen la apropiación y la generación reflexiva, discursiva, e incluso resolutoria, sobre el Informe Final de la Comisión de la Verdad, como un proceso de diálogo social alternativo de la ciudadanía.

Dispositivos de Visualización de Datos para Encender la Verdad

El llamado urgente de la Comisión de la Verdad: "Hay futuro si hay verdad", detonó nuestra unión como investigadores e investigadora del campo disciplinar del diseño y las comunicaciones, en el reto de provocar la participación crítica frente al conflicto armado en Colombia a una participación creativa y generativa de experiencias discursivas del concepto de verdad. En este espacio compartimos la experiencia de los Dispositivos de Visualización de Datos - DVD, uno de los componentes de la primera etapa del proyecto, que llevamos a cabo entre julio y diciembre del 2023.

Los DVD

Artefacto de producción blanda dispuesto en el espacio público para que las y los transeúntes participen de manera anónima a partir de interacciones simples. Sus respuestas son a la vez registros visuales análogos que van formando una serie de "infografías vivas" y dan cuenta de las opiniones, puntos de vista y preferencias de quienes participan.



Metodología y fases de creación de los DVD



Categorías abordadas en los DVD



Cada DVD estaba relacionado con una categoría y en cada uno de ellos se propusieron tres tipos de interacción:

1. Dar respuesta a una pregunta con base en la **Percepción**
2. Leer información de **Contexto**
3. Dar respuesta a una pregunta con base en acciones o propuestas de **Movilización y Transformación**

Dispositivos de Visualización de Datos MEMORIAS QUE SE HACEN CUERPO

Algunos testamentos que leímos se quedaron en nuestras cabezas y nos inspiraron la piel. Queríamos saber cuánto le afectan las situaciones o los delitos ocurridos a las personas que vivimos en Colombia.



Percepción	Contexto	Movilización y Transformación
<p>Pregunta provocadora: ¿Qué tanto me afectan estos actos de violencia?</p> <p>Interacción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Leer con atención las fichas que explican las figuras y datos. 2. Click en el botón de "Sí" o "No". 3. Avanzar en fila si cada uno de los botones se activa. 4. Usar el botón de "Sí" o "No" al clickear o al hacer clic en el botón de "Sí" o "No". 	<p>Pregunta provocadora: ¿Qué temas me afectan?</p> <p>Interacción: Leer los temas convertidos en tarjetas del Informe de la Verdad. Clicando en ellas se activan los botones.</p>	<p>Pregunta provocadora: ¿Cómo podemos hacer la diferencia?</p> <p>Interacción: Hacer clic en los botones de "Sí" o "No" para votar por una o varias opciones de respuesta.</p>

"Hacer de mí, un pasaporte" es un foro por preguntas y respuestas que se realiza en línea y en el espacio público. Su objetivo es generar un espacio de diálogo y reflexión sobre los hechos de violencia y sus impactos en la vida de las personas. Pág. 27, Tercer Documento de la Comisión de la Verdad.



Conoce más sobre Encender la Verdad

Infogramas, tableros, fichas y otros dispositivos de interacción.

QR para más información de los dispositivos de interacción.

Proyecto Internacional Encender la Verdad. Co-creación de experiencias por investigadores y ciudadanos para la reflexión y apropiación de la verdad.



XV SIMPOSIO INTERNACIONAL

DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA

PUENTES CREATIVOS:
INTEGRANDO LO TRADICIONAL
Y LO TECNOLÓGICO

TALLERES



“Creatividad y dibujo tradicional vs digital”

✱ *Fernando Saldaña Córdoba*⁸⁶.

Objetivo General:

La intención y el objetivo del taller es que los alumnos aprendan a bocetar la creatividad, tanto en el nivel de lápiz, como en la elaboración de bocetos rápidos con técnicas sencillas; como son el carbón, la acuarela, los lápices de color y los marcadores de alcohol. Empleando material de reciclado. Etc.

Objetivos específicos:

- *Poder manifestar sus ideas de lo que está observando en pequeños bocetos con cualquier técnica.*
- *Aprenda con diferentes técnicas y descubra cuál es la que mejor se adapta a su expresión.*
- *Al final podrán descubrir cuan posible es manifestar edificios con pequeños bocetos.*

Combinando técnicas y principales puntos a acentuar y considerar en un boceto rápido. En ese trazo de garabatos y rayas propias la imagen que logre captar de la creatividad del cerebro y sus manifestaciones.

La mancha de color para dar una idea conceptual sobre el trazo previo a lápiz para provocar sombras. Y definir el uso de la herramienta del boceto, pasando por los trazos iniciales hasta la concepción final con un boceto más elaborado y terminado.

Cuál es la diferencia entre boceto, apunte y acabado final, así como los diferentes estados que la presentación puede lograr.

Ver la utilidad de la herramienta del boceto desde que nace y como llega a desarrollarse para concretar con manchas una expresión de diseño propio. El uso de manchas de color, concretar y lograr ideas “solo” manchando. Y de ahí partir para terminar al apunte, no es lograr fotos.

La mancha de tinta como generador del concepto, manchando, salpicando, manchas, líneas, trazos, esbozos, todo es válido.

La importancia de la mancha de tinta mostrando sombras en el boceto. Ambientando en su propia nomenclatura, su propio “camino”, sintiéndose libre de expresar sus propias ideas de lo que él “ve” y puede diseñar.



Con-fusiones creativas

* Silvia Maria Vergara Garcia⁸⁷.

Objetivo General:

Diseñar y realizar un cartel para expresar el concepto de lo análogo y lo digital a través de una expresión propia

Objetivos específicos:

- Aprovechar las posibilidades del trabajo a mano utilizando materiales que permitan una expresión propia.
- Reflexionar sobre la subjetividad del trabajo análogo frente a la objetividad del trabajo digital
- Utilizar la tecnología para elaborar el cartel

El taller se centrará en la creación de carteles que contengan la imagen de perfil de cada participante la cual será dibujada con ayuda de un compañero sobre el periódico tamaño 1/8 con el lápiz utilizando la luz del video beam sobre la cara de perfil, que se recortara y pegara sobre el cartón paja pintado con el vinilo previamente, allí también se pegaran letras y textos recortados del periódico que complementarían la idea sobre el concepto que tiene cada participante de lo análogo y lo digital.



Diseño Web, Modelado 3D, Montajes Con y Sin Inteligencia Artificial

✨ *Jorge Mario Rincón Gutiérrez*⁸⁸.

Objetivo General:

Enseñar al participante como crear Multimedia con y sin inteligencia artificial, con la finalidad de evaluar cual es la mejor forma de desarrollar estos componentes de la Multimedia

Objetivos específicos:

- Enseñar al participante crear una página web con y sin IA
- Enseñar al participante crear un Modelado 3D con y sin IA
- Enseñar al participante crear un Montaje con y sin IA
- Evaluar cual es la mejor forma de crear un producto Multimedia, con IA o sin IA

En este taller se pueden aprender a diseñar contenidos como el diseño de Una Web, el Modelado 3D, y el montaje, se realizará de dos formas sin inteligencia artificial y con inteligencia artificial, para al final debatir, cuál es la mejor técnica para el desarrollo de estos productos Multimedia, No se requiere de conocimientos previos, se realizará de forma práctica paso a paso, se utilizaran los programas de la Suite de Adobe, el programa BLENDER 3D y el editor de código SUBLIME TEXT, se utilizará solamente CHAT GPT como generador de contenidos con IA. Al final se realizará un debate para evaluar cuál es el mejor desarrollo con IA o sin IA.



⁸⁸ jorgemariorincon@hotmail.com

Taller de bocetación rápida a partir de la imaginación creativa

* Carlos Eduardo Revelo Narváez⁸⁹.

Objetivo General:

■ Dar la importancia a la expresión gráfica análoga

Objetivos específicos:

- Conocer referentes dentro de la expresión gráfica
- Conocer y Aplicar técnicas rápidas en el proceso de expresión
- Generar inquietudes en la bocetación análoga
- Sembrar inquietudes frente a los procesos de perspectiva cónica estimativa

El taller se basa en la aplicación de técnicas rápidas de bocetación análogas, utilizando los principios de perspectiva cónica estimativa, como también de expresión, para dar a entender un proyecto bien arquitectónico, de decoración o interiorista, en un evento determinado de exigencia por un cliente.



Salsa, ritmo y TIC

✱ *Cristian Cardozo⁹⁰; Natalia Naranjo⁹¹.*

Resumen

El taller "Salsa, ritmo y TIC" es una propuesta que combina elementos básicos de los pasos de la salsa caleña y el solfeo rítmico, específicamente la clave 3-2 de la salsa, a través del uso no convencional de la aplicación song maker de la página web <https://musiclab.chromeexperiments.com/> con el propósito de compartir y vivir una experiencia donde se integran las TIC junto con una práctica de coordinación, disociación y corporalidad además de exponer una de las inmensas posibilidades en las que se pueden encontrar lo tradicional y lo tecnológico para generar contenidos dinámicos atractivos y actualizados.

Cuerpo del texto

Esta secuencia didáctica hace un uso alternativo de la aplicación songmaker de CML y fue concebida dada la necesidad contextual de una ciudad que Desde el año 2008 la Salsa es patrimonio cultural de Cali gracias al Acuerdo 243 del Concejo. (Alcaldía de Santiago de Cali, 2002.) de realizar una actividad rítmica que involucrara pasos de salsa caleña, con el propósito de promover y fortalecer la disociación rítmica, coordinación y la danza en concordancia con la competencia propuesta en las Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media (2010) "Comprendo y doy sentido a una melodía, danza, ejercicio teatral, interpretando las orientaciones que realizan el docente o mis compañeros con respecto a los aspectos expresivos de un lenguaje artístico. (C.B. 1)," (p.92) además de que la clase tuviera una sección de actividad física que le diera dinamismo y un cambio de rutina, se aprovechó un boceto, de la fase de pruebas de la aplicación, de un montuno para piano con la clave 3-2 en la sección percusiva del Song maker del CML para crear una secuencia didáctica titulada Salsa, ritmo y TIC, en esta secuencia los estudiantes deben realizar en parejas la clave 3-2 y luego una serie de pasos de la salsa caleña, el básico caleño con patada, que se le denominó por motivos didácticos "candela", "cha-cha-chá" y "dinos".

Montuno

El montuno está compuesto por una progresión de cuatro compases, muy típica de la música popular, en la tonalidad de Do mayor con los siguientes acordes Re menor(II), Sol 7(V), Do6 (I) y La menor7(VI), uno por compás, la instrumentación seleccionada fue el piano y los acordes se presentan en arpeggios sincopados con una línea de bajo igualmente sincopada que pretende lograr la sonoridad del montuno de la salsa, en el apartado de la percusión se escogió la opción de "blocks" el cual simula instrumentos de percusión latina que se caracterizan por ofrecer sonidos secos y maderosos muy apropiados para usarlos con el ritmo de la clave de la salsa.

⁹⁰ I.E. Santo TOMAS C.A.S.D., Magister Recursos educativos digitales, cridakame1919@gmail.com.

⁹¹ Magister Recursos educativos digitales, natalianaranjochaguala@gmail.com.

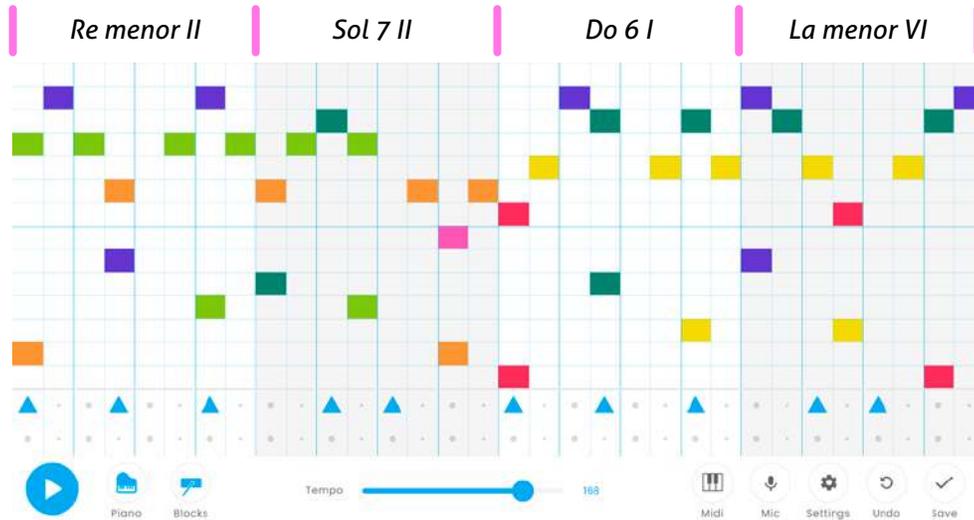


Figura 1: Montuno; Clave 3-2 en compases 1 y 2 y en compases 3 y 4

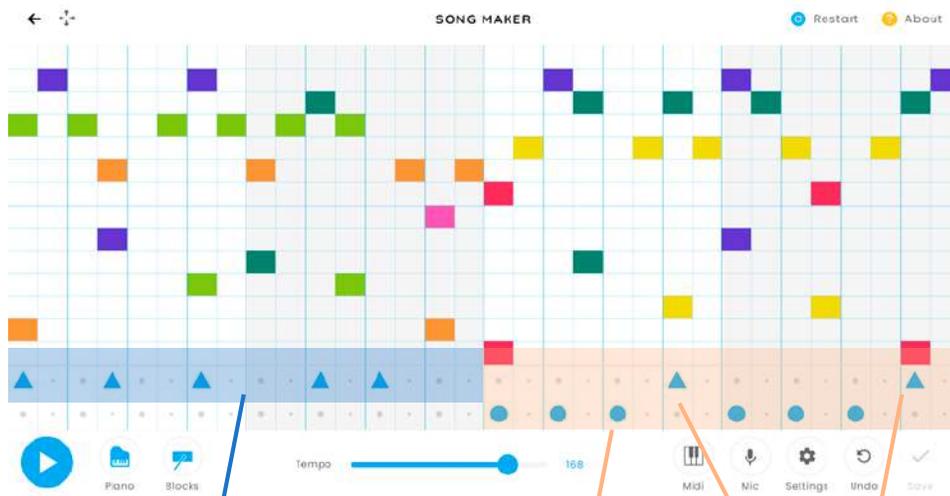
Fuente: Propia; <https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/song/6150888675344384>

Para la creación de los ejercicios se hicieron tres nuevas secuencias reemplazando solamente el tercer y cuarto compás de la percusión con el ritmo resultante de las pisadas de los pasos propuestos, lo que genera que en los dos primeros compases suene la clave 3-2- y en los dos últimos dos ritmos de pisadas para realizar un ciclo completo de los pasos.

Ejercicio 1 Básico caleño con patada "Candela"

El primer ejercicio es el paso básico de la salsa caleña con patada, en este se hizo un ritmo de 3 negras en el registro bajo de la percusión y una negra en el registro alto en el cuarto tiempo para dar aviso al momento de hacer la patada "candela"

Figura 2: Ejercicio 1 Básico caleño con patada "Candela"



Clave 3-2 en compases 1 y 2

Básico caleño

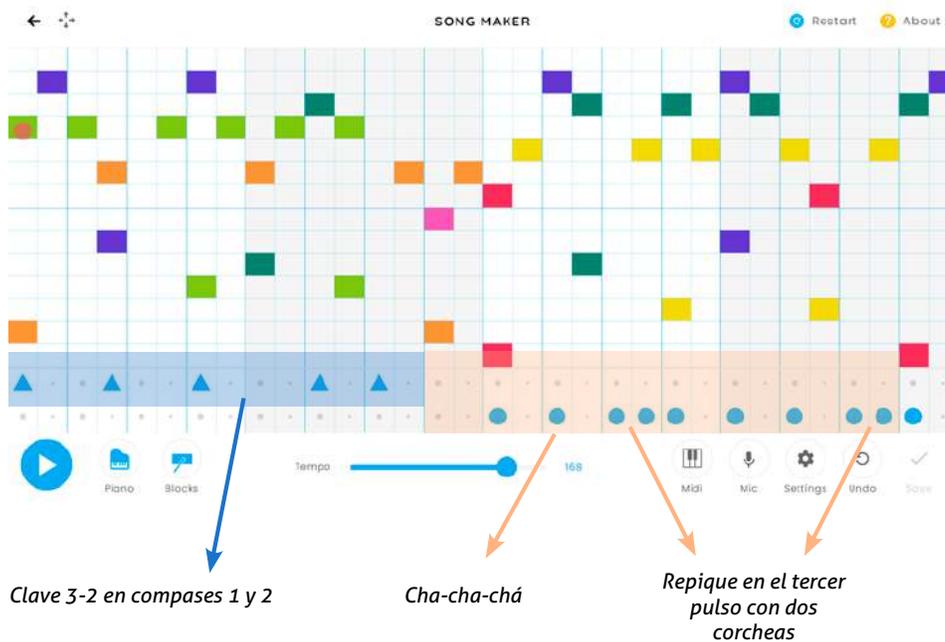
Patada cuarto pulso "Candela"

Fuente: Propia; <https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/song/6571248629579776>

Ejercicio 2 Cha cha chá

El ritmo del segundo ejercicio, Cha cha chá, está conformado por dos negras en primer y segundo pulso, dos corcheas en el tercer pulso y negra en el cuarto pulso en el registro bajo de la percusión, como se mencionó en los compases 3 y 4.

Figura 3: Ejercicio 2 cha cha chá

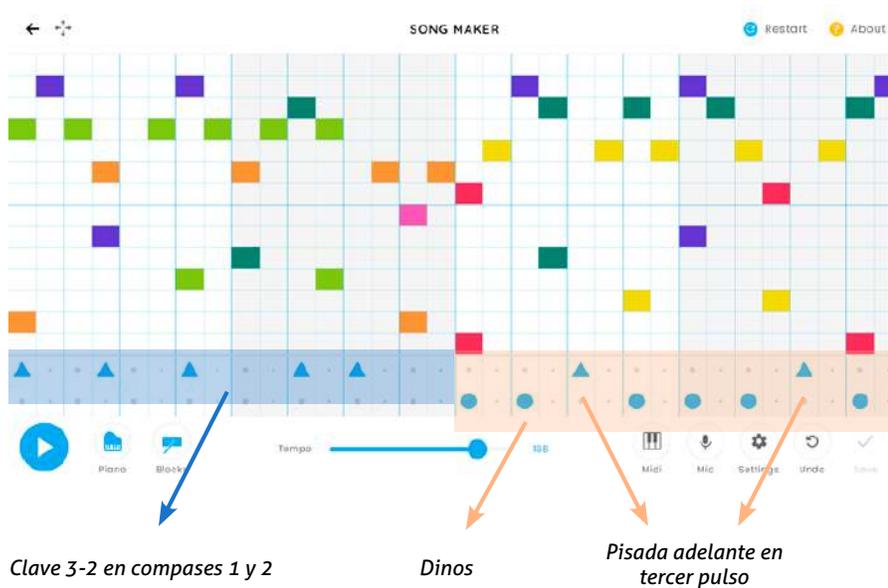


Fuente: Propia; <https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/song/5569697555415040>

Ejercicio 3 Dinos

El paso de los dinos tiene un ritmo en el compás 3 y 4 de dos negras en pulso 1 y 2 en el registro bajo del ritmo, negra en el registro alto del tercer pulso y negra en el registro bajo del cuarto pulso.

Figura 4: Ejercicio 3 Dinos



Fuente: Propia; <https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/song/4882336009945088>

Con estas secuencias se propone a los estudiantes realizar la clave 3-2 en las palmas los dos primeros compases y luego un ciclo de pisadas en los dos últimos compases para hacer los pasos de salsa indicados de manera individual, en parejas y en grupo, con la ventaja de poder cambiarles la velocidad (tempo) y de darles un enlace para que lo puedan utilizar desde sus dispositivos en el lugar y momento que les quede cómodo para practicar después de clase, el objetivo es lograr hacer estas actividades rítmico corporales durante 16 compases a una velocidad mínima de 180 pulsos por minuto. Esta secuencia didáctica se llevó a cabo en el aula de música de la I.E. Santo Tomás CASD con la utilización de un amplificador y el proyector del aula.

Figura 5: Practica en el aula de música



Fuente: Propia

Resultados y hallazgos

El uso del songmaker para ilustrar el ritmo de la clave 3-2 de la salsa y el ritmo de las pisadas de los pasos de salsa propuestos funcionaron muy bien, las secuencias compuestas logran el propósito de realizar una actividad dinámica corporal que divierte a los estudiantes y al mismo tiempo los reta a seguir un pulso y coordinar el cuerpo, la facilidad de cambiar de tempo y de cambiar de un ejercicio a otro le da mucha fluidez a la clase, se demuestra entonces un uso no convencional para esta aplicación con resultados concretos y de buena calidad pedagógica y didáctica.

Video clase Ritmo, salsa y TIC

<https://www.youtube.com/watch?v=b7WDVzedMNg>

Video evaluación Ritmo, salsa y TIC

<https://youtu.be/Z1bEG7WdnYM>

Conclusiones

La aplicación Song maker de CML definitivamente es una herramienta poderosa a nivel didáctico y creativo, dada su portabilidad y liquidez es muy asequible y se puede utilizar en diversos dispositivos sin demandar especificaciones técnicas muy altas lo que ayuda a que los estudiantes con dispositivos tecnológicos sencillos puedan acceder a esta aplicación.

Llama la atención que el canal de comunicación de este sitio web no es muy robusto y se puede correr el riesgo de no saber cuándo haya cambios o se decida que la página deje de funcionar por alguna decisión administrativa, de manera que es importante que los trabajos o ideas para realizar con fines artísticos o profesionales deben ser guardados en forma segura como archivo de audio y no solo con el hipervínculo.

A pesar de la sencillez de la interfase y las limitantes de instrumentación y duraciones de sonidos, no es posible hacer notas largas, las posibilidades creativas son muchas e invita a desarrollar una creatividad aprovechando al máximo los recursos disponibles, además es posible abordar temas de composición de una manera muy sencilla y visual que normalmente requieren de unos conocimientos teóricos avanzados y que tomarían más tiempo del disponible para cursos de música que no tienen una intensidad teórica tan profunda.

Las posibilidades no convencionales de esta aplicación son posibles siempre y cuando se tengan claros unos objetivos y un buen conocimiento de las posibilidades de la aplicación. En la medida que avance la tecnología este tipo de herramientas serán mucho más versátiles y comunes en las aulas de música, por lo tanto, es muy importante que los docentes estén constantemente formados e informados acerca de las novedades tecnológicas que se puedan aprovechar para las clases de música.

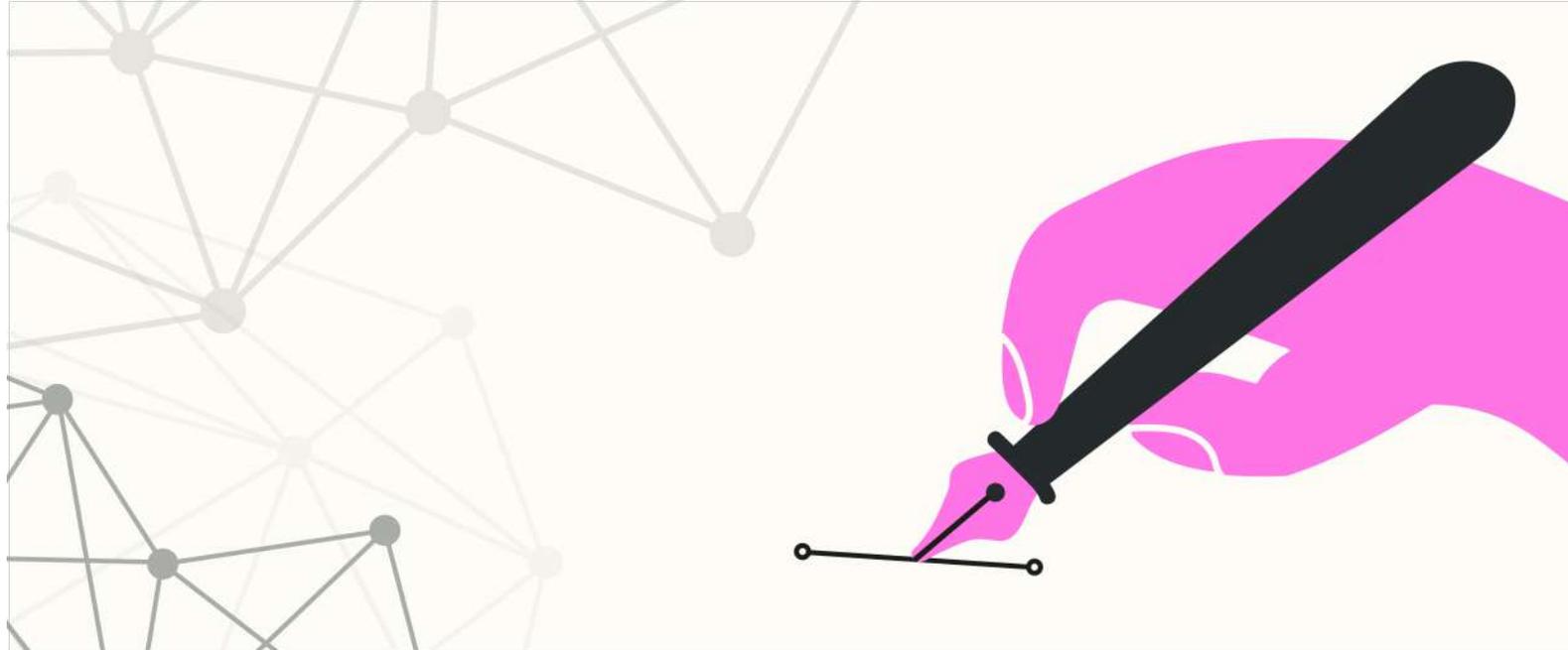
Se pudo realizar un uso de la aplicación enfocado en el conectivismo y el desarrollismo con resultados significativos tanto en lo académico como en lo social, comportamental y emocional.

Referencias

✱ **Alcaldía de Santiago de Cali. La salsa caleña, única en el mundo (Julio 23 de 2002).** <https://www.cali.gov.co/cultura/publicaciones/170336/la-salsa-calena-unica-en-el-mundo/>

✱ **Cardozo. C, Naranjo. N, Diseño de recursos educativos digitales (RED) a través de secuencias didácticas para fortalecer la asignatura de música de grado 11 de la especialidad de artes del programa C.A.S.D. de la I.E. Santo Tomás e I.I.E.E. adscritas de la ciudad de Cali, Colombia en 2023**

✱ **CHROME MUSIC LAB: SONG MAKER** <https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/>



ALGUNOS MOMENTOS DE NUESTRO

SDC **XV SIMPOSIO
INTERNACIONAL**
DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA



PUENTES CREATIVOS:
INTEGRANDO
LO TRADICIONAL Y
LO TECNOLÓGICO











DC **XV SIMPOSIO INTERNACIONAL**
DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA



PUENTES CREATIVOS:
 INTEGRANDO
 LO TRADICIONAL Y
 LO TECNOLÓGICO

