

XVI SIMPOSIO INTERNACIONAL

DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA



Formación,

productividad

e impacto

en escenarios de cooperación.

MEMORIAS



XVI SIMPOSIO INTERNACIONAL

DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA



Formación, **productividad**
e impacto **en escenarios de cooperación.**

26 Y 27 DE ABRIL DE 2025 - ISSN 2422-1708 / CALI - COLOMBIA

María Fernanda Ramírez Escobar
Jefe de la Unidad de Investigación
Investigacion@fadp.edu.co

Sandra Patricia Valencia
Rectora
rectoria@fadp.edu.co

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

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

Michell Andrea Morera Ramírez
Diagramación
diseño.investigacion@fadp.edu.co

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

Con el apoyo de:

Comité logístico
Raquel Moy Arcila
Laura Potes Martínez
Zandra Benavides Orozco
Juan Pablo Revelo
Juan Cerón
simposio@fadp.edu.co

*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 * **Diseño estratégico y productividad: cómo la investigación de diseño impulsa la innovación en empresas digitales /** Manuel Osorio Solano.

13 * **Del laboratorio al mercado: La magia de la colaboración triple hélice /** Diana Isabel Riveros.
Reseña por: María Fernanda Ramírez.

14 * **Diseño para la transformación social /** Juan Carlos Ortiz.
Reseña por: María Fernanda Ramírez.

16 * **Más allá del Branding: 7 años diseñando marcas desde el capricho y la intuición /** Simón Londoño.
Reseña por: María Fernanda Ramírez.

18 * **Formar y producir en la moda, desde los ojos de una mujer negra /** Claudia Ruiz.
Reseña por: Raquel Moy.

20 CONVERSATORIOS

21 * **El otro: IA obstáculo o aliado a la hora de innovar /**
Invitados: Juan Cerón, Juan Revelo y Diana López.

23 * **Entre Frames y Beats: La Producción de un Videoclip /**

Invitados: Sarah Marin, José Varón y Junior Zamora.

Reseña por: Laura Potes Martinez.

25 PONENCIAS

26 * **De la idea al crecimiento: claves del diseño de producto /** Manuel Osorio Solano.

28 * **Crea Oniro: Exploración del sueño dentro de ambientes de creación inmersivos para procesos creativos /** Luna Valeria Sanabria Pineda.

31 * **Propuesta ganadora del reto Totto Pets. Diseño de experiencia Totty /** Mirith Barrera Díaz, Sebastián Girón Álvarez y Nicolás Hernández Giraldo.

33 * **Creatividad en bloques: Innovación con LEGO® Serious Play® desde el Semillero de Innovación Sostenibilidad y Tecnología /** Maria Juliana Lora Castillo, Sara Elizabeth Castañeda Campos, Juan Manuel Henao Bermudez y Edier Becerra Alvarez.

35 * **Escuelas creativas /** Germán Darío Rodríguez Peña.

37 * **Entre Pomarrosas y Voces para la Paz, desde Granada-Meta /** Mireya Barón Pulido, Doris Lised García Ortiz y Camilo Hermida.

- 40 *** **Ciencia y ficción en la creación de la novela gráfica. Imago, el retorno de la autoconciencia** / Andrés Reina Gutiérrez.
- 48 *** **Tipologías de la imagen sus manifestaciones en los diversos contextos sociales del Centro Histórico de Popayán** / Jaysson Enrique Fernández Hormiga y Luis Eduardo Moreno.
- 50 *** **Investigar para crear obras con las infancias migrantes venezolanas** / Victoria Eugenia Peters Rada y Magda Zulena Trujillo Rodríguez.
- 52 *** **El Diseño del Deseo: percepción, decisión y consumo en la cultura visual contemporánea** / Camilo Rivera Vásquez.
- 54 *** **Registro fotográfico de patrones cromáticos, para la exploración en paisajes culturales y lugares de memoria** / Rafael Ángel-Bravo.
- 56 *** **Caso de estudio: "Universo X" Guía para la aplicación de estrategias transmedia en el ámbito musical** / Bejarano Huertas Stefany Maruet y Lanziano Rincón Catalina.
- 58 *** **Narración transmedia: Recuperar el mito de las brujas en Valledupar** / Edinson David Quiroz Soracá, Mary Angel Ortega González y Jafet David Cantillo Pertuz.
- 60 *** **Manos en Acción** / Jorge Ómar Velásquez Montoya y Valentina Valencia Yepes.
- 62 *** **Ilustración gráfica: fusión del arte, historia y arquitectura de fachadas del Centro Histórico de Popayán** / María Fernanda Puentes Certuche, Maryi Rivero Losada y Jesús Eduardo Casanova.
- 65 *** **Hilos biobasados** / Diana Urdinola, Felipe Ramírez y Carlos Castaño.
- 67 *** **De una cárcel femenina a una universidad creativa: diseño visual para la transformación simbólica de la ciudadela c4ta con estudiantes de pascual bravo** / Diomer Alejandro Palacio Miranda.
- 71 *** **TNM, Territorio, Narrativa y Memoria** / Juan Camilo Cadavid Rivera y Sebastián Peláez Castaño.
- 73 *** **Video Mapping del Mito de Los Monitos: Innovación Visual para la Preservación Cultural en Valledupar** / José Carlos Carrillo Gómez.
- 75 *** **BioAventura: Código Cero – Plataforma interactiva para la preservación de mamíferos en peligro en Colombia** / Gabriela Galvis Ramírez.
- 77 *** **Pensamiento Buñuelo: Una herramienta digital que promueve un comportamiento seguro en los motociclistas de Bogotá** / Joseph Abraham Gómez Arévalo y David Lavao Acuña.
- 79 *** **Inteligencia Emocional en la Formación Docente** / Yobana Orozco Benavides.
- 84 *** **Estrategia multimedia para la difusión de mitos y leyendas de Cundinamarca en plataformas digitales** / Valentina Marín Pinilla, Sebastian Giraldo Chica y Paula Valentina Peña Sierra.
- 86 *** **Preservación de la Transmisión de Saberes a Través de Narrativas Transmedias: Las Matronas del Cesar** / Daniela Añez Rodríguez, Roberto Torres Maestre y Saray Banda Babativa.
- 88 *** **"Lectura, escritura e ilustración, lenguajes para narrar los sentimientos"** / Marcela Téllez Pedraza, Victoria Eugenia Peters Rada y Mary Natalia Ortegón Cifuentes.
- 90 *** **Reflexiones sobre el diseño: hacia una imaginación disidente** / Nathalia Giraldo, Catalina Manzano y Maria Ximena Dorado.
- 92 *** **Material comestible: Exploración de un material biobasado y comestible a partir de guayaba en estado de maduración no apta para el consumo** / Diana Urdinola y Felipe Ramírez.

94 * **Retrospectiva Arquitectónica Parque Francisco José de Caldas – Popayán /** David Santiago Uzuriaga Hernández y Cristian Jhoan Velasco López.

96 * **Caminando Historias: Experiencia interactiva análogo – digital para niños fomenta la apropiación del patrimonio cultural /** Valentina Marín Pinilla, Luna Valentina Silva Rico, Lisa Marie Medina Bonilla y Karol Dayana Delgado Fiole.

99 MUESTRA VISUAL

100 * **Tipologías de la imagen y sus manifestaciones en los diversos contextos sociales en el centro histórico de Popayán /** Jaysson Enrique Fernández Hormiga.

102 * **Plumas en el Viento /** Victoria Eugenia Peters Rada y Magda Zulena Trujillo Rodríguez.

103 * **¡Manos a la Bitácora! Palabras, colores e imágenes que narran nuestros sentimientos /** Victoria Eugenia Peters Rada, Marcela Fernanda Téllez Pedraza y Mary Natalia Ortegón Cifuentes.

105 * **Bitácora Análoga Entre Pomarrosas y Voces para la Paz, desde Granada-Meta /** Mireya Barón Pulido, Doris Lised García Ortiz y Camilo Hermida.

107 * **Caña de Monte: Destilando Identidad /** Erika Solange Imbett Vargas y Eliana Zapata Ruiz.

109 * **Reflejo sinuano /** Erika Solange Imbett Vargas y Eliana Zapata Ruiz.

111 * **Memoria viva: artefactos Yagua como puentes entre mundo y selva /** Erika Solange Imbett Vargas, Eliana Zapata Ruiz y Fausto Zuleta Montoya.

113 * **Filomorfos /** Diana Urdinola Serna y Andrés Felipe Ramírez Arango.

114 * **Piel de guayaba. Material biobasado y comestible a partir de guayaba deshidratada /** Diana Urdinola Serna y Andrés Felipe Ramírez Arango.

115 * **Objetografía de sabores colombianos /** Hernán Darío Castaño Castrillón y Erika Solange Imbett Vargas.

117 * **Yeso y Código: La Revolución Digital en la Cerámica /** Andrés Felipe Montoya Tobón y Juan Alejandro García Florez.

119 * **Manos que imprimen memoria /** Elizabeth Montoya Vélez y Jerónimo Uribe Pérez.

121 * **Popayán: Memoria viva y arte en fachadas /** María Fernanda Puentes Certuche, Maryl Rivero Losada y Jesús Eduardo casanova.

124 * **La Estética del Poder /** Camilo Rivera Vásquez y Juan Pablo Parra Arcila.

126 * **Entre Ausencias y Presencias: Reconstruyendo Memorias del Exilio /** Diana Zoraida Castelblanco Caicedo y Luna Sofía Puerto Oliveros.

128 * **Habitar la ruptura - Narrativas materiales de los objetos cotidianos, Villarrica, Tolima /** Silvia Alejandra Duarte Silva y Diana Zoraida Castelblanco Caicedo.

130 * **Ecos de Tradición /** Daniel Felipe Medina Peña y Diana Zoraida Castelblanco Caicedo.

132 * **Navegando en la Metáfora-Explorando el río Magdalena como escenario de simbolismos y significados para rescatar la memoria histórica a través de la metáfora /** Laura Catalina Ramírez Cárdenas y Diana Zoraida Castelblanco Caicedo.

- 134 *** **Cartografías de la memoria** / Diana Zoraida Castelblanco Caicedo, Diego Andrés Páez Hernández y Luna Sofía Puerto Oliveros.
- 136 *** **Tras-torNOS** / Andrés F. Agredo Ramos.
- 138 *** **Entre Fogón y familia: Memoria Visual de un Comedor Comunitario** / Jhon Wilson Herrera y Diana Giraldo Pinedo.
- 140 *** **PlantGo** / Diana Giraldo Pinedo, Stefanny Álvarez Piñeiro, Matías Angulo Zapata y Camilo Ortega.
- 142 *** **Autocuidado: Un examen a tiempo, una vida que florece** / Rubén Darío Fonnegra Tarazona y Jackeline Valencia Londoño.
- 143 *** **La esperanza florece en tus manos** / Rubén Darío Fonnegra Tarazona y Jackeline Valencia Londoño.
- 144 *** **Gestos y reacciones ante las violencias del conflicto** / Eliana Zapata Ruiz, Alejandro Villa Ortega, Andrés Felipe Gil Londoño, Marcela Cardona González, Carolina Marroquín Sierra, Miguel Arango Marín, Natalia Pérez Orrego, Eliana Sofía Cermeño Reyes y Jorge Miguel Jaramillo Velez.
- 146 *** **Cromosentidos: Una Odisea de Emociones a Todo Color** / Santiago Morales Perez.
- 147 *** **Manos de Fuego** / Carlos Antonio Rada Solano, Christiam Alonso Castro Escalante y Farid Miguel De la Asunción Hernández.
- 148 *** **Cuerpos Inscritos** / Camilo Rivera Vásquez y Juan Pablo Parra Arcila.

150 TALLERES

- 151 *** **Serigrafía enfocada a emprendimiento y Cartelismo (afiche)** / Cesar Augusto Castro Camargo.
- 152 *** **Echando cabeza y armando con LEGO® Serious Play** / Georgi Carrillo, María Juliana Lora Castillo, Ana Sofía Velásquez Velásquez, Juan Manuel Henao Bermúdez y Edier Becerra Álvarez.
- 154 *** **Realidad aumentada dirigida a impresos y empaques** / Andres Fernando Rosas Peña.
- 155 *** **Dominando el Color en Videoclips con DaVinci Resolve** / Luis Eduardo Ordóñez Buriticá (Lucho Innova).
- 157 *** **Taller de técnica en luces y grip para videoclips** / Julian David Lozano Henao.
- 158 *** **Taller "INDUBOT: Robótica Aplicada al Diseño Industrial"** / Diego Alejandro Sterling Ospina y Nicolás Posada Serrano.
Reseña por: Raquel Moy.
- 160 *** **Taller de Prototipado en 3d para arquitectura y diseño** / Jhonathan Castaño Alvear y Anthony Rivera Prado.

161 CONCURSO

- 162 *** **Concurso "Remake Up"**
Reseña por: Raquel Moy.

PRESENTACIÓN

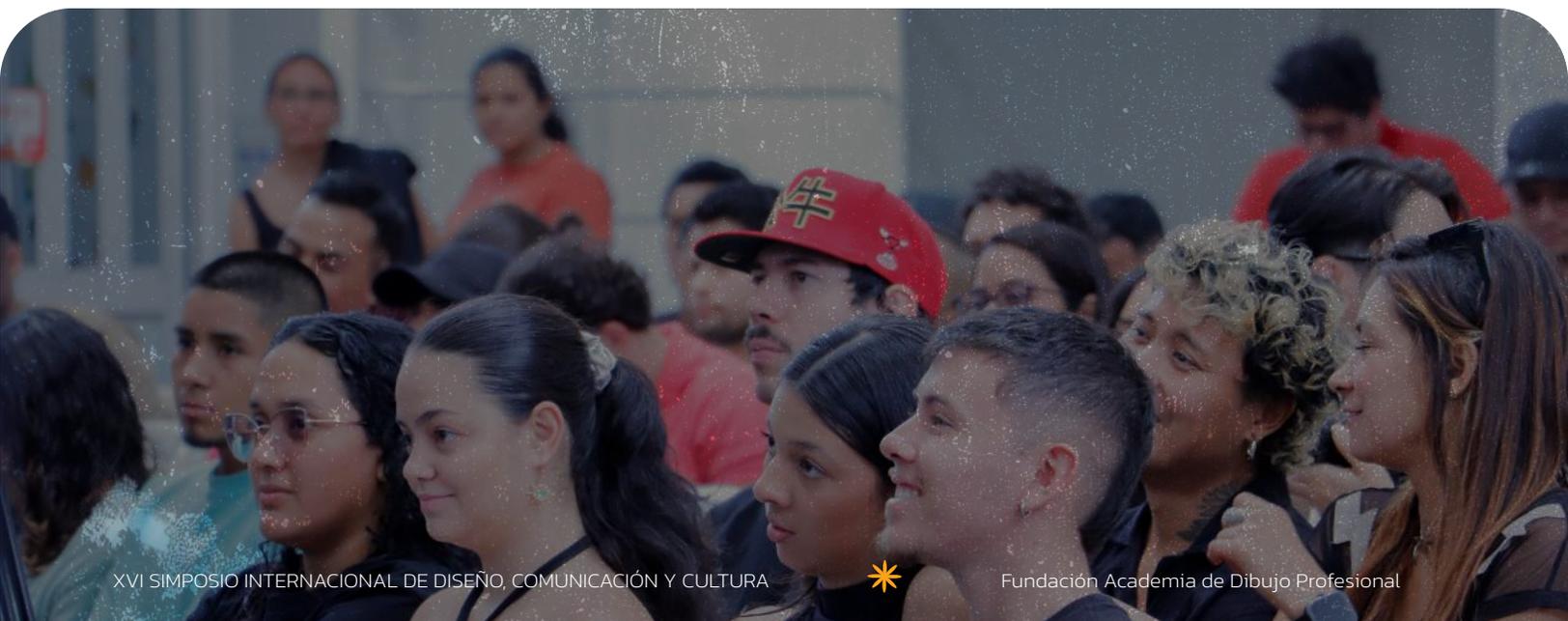
El XVI Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura, llevado a cabo el **25 y 26 de abril** en la FADP, tuvo como lema **"Formación, productividad e impacto en escenarios de cooperación"**. Esta edición del simposio buscó fomentar diálogos disciplinares e interdisciplinares para posicionar el diseño y la comunicación como ejes fundamentales en los entornos de ciencia, tecnología e innovación. Asimismo, funcionó como plataforma para la presentación de proyectos, el intercambio de experiencias y la construcción de redes colaborativas.

Se presentaron conferencias magistrales de invitados destacados de diferentes disciplinas, conversatorios y talleres prácticos, así como ponencias académicas y muestras visuales de diversas instituciones educativas que participaron en el evento.

En las conferencias y conversatorios se abordaron temas como el diseño como agente de transformación social, el modelo de innovación de triple hélice, el papel de la inteligencia artificial en los procesos de innovación, y discusiones sobre la gestión y producción de proyectos en diferentes áreas del diseño y la comunicación, como la producción audiovisual, la moda y el branding.

Los talleres fueron espacios de práctica donde se abordaron desde tecnologías de punta — como la realidad aumentada, el prototipado en 3D o la robótica— hasta talleres análogos de experimentación, como el taller de serigrafía o el de dinámicas de ideación creativa con LEGO. También se realizó un taller fuera de la FADP, en las instalaciones de Cholao Films, donde los estudiantes interesados en el video clip aprendieron sobre manejo de luces con el apoyo de expertos en el tema.

Durante el evento se expusieron muestras visuales en las que participaron instituciones de varias regiones del país, como el ITM, la Universidad Autónoma de Occidente, la Universidad del Atlántico, la Universidad Jorge Tadeo Lozano y la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca, entre otras. Las mesas simultáneas de ponencias permitieron, por su parte, la discusión académica de proyectos de investigación y creación.



Las actividades se organizaron en torno a tres mesas temáticas:

Mesa 1: Producción académica e impacto social

Se compartieron experiencias centradas en la relación entre el ámbito académico y las comunidades. Los proyectos presentados abordaron diversas problemáticas sociales, mostrando cómo, desde el diseño y la comunicación, se generan propuestas que buscan fortalecer vínculos con la ciudadanía y aportar soluciones a retos específicos.

Mesa 2: Creatividad, política e innovación social

Sirvió como espacio para exponer iniciativas que se ubican en la intersección entre la academia y el Estado. Allí se socializaron proyectos que utilizaron el diseño y la comunicación como herramientas para pensar e implementar políticas públicas orientadas a mejorar procesos de participación ciudadana y desarrollo sociocultural.

Mesa 3: Innovación, cooperación y productividad

Reunió trabajos que exploraron las dinámicas entre el sector académico y el empresarial. Se presentaron casos donde la articulación entre estos sectores dio lugar a propuestas de productos, servicios o modelos de negocio con miras a fortalecer la productividad y la sostenibilidad.

A lo largo del simposio, se propiciaron espacios de intercambio que permitieron visibilizar cómo la cooperación entre distintos actores del conocimiento y la práctica profesional puede contribuir al desarrollo de soluciones contextualizadas y al fortalecimiento de redes de colaboración.

Gracias a todos por hacer posible este evento: su entrega, apoyo y participación fueron fundamentales para el éxito del XVI Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura.



XVI SIMPOSIO INTERNACIONAL

DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA



Formación, productividad
e impacto en escenarios de cooperación.

CONFERENCIAS



Diseño estratégico y productividad: cómo la investigación de diseño impulsa la innovación en empresas digitales

* Manuel Osorio Solano.

Resumen

El ecosistema digital en América Latina ha crecido exponencialmente en los últimos años, con startups que han revolucionado sectores completos. Sin embargo, la tasa de fracaso sigue siendo alarmante: 7 de cada 10 startups cierran en menos de cuatro años. Entre las principales razones destacan la falta de alineación entre producto y mercado, estrategias de negocio poco sostenibles y problemas en la retención de usuarios. Esta conferencia explora cómo la investigación en diseño estratégico (Design Research) se ha convertido en una herramienta clave para mejorar la productividad, reducir riesgos y fortalecer modelos de negocio en empresas digitales. A través de casos de estudio como Rappi y Nubank, se analizará cómo la UX Research ha sido utilizada para potenciar métricas clave como conversión, retención y revenue growth. El objetivo de esta conferencia es mostrar cómo diseñadores (de cualquier rama de estudio) pueden utilizar la investigación de diseño para optimizar la toma de decisiones y hacer que las empresas digitales sean más sostenibles y rentables. Además, se presentarán frameworks accionables que permiten integrar diseño, estrategia y negocio en un mismo proceso.

Introducción: el reto de innovar en startups latinoamericanas

Crecimiento del ecosistema y desafíos de sostenibilidad

Las startups en América Latina han captado la atención de inversionistas y se han posicionado como motores de innovación en sectores como fintech, e-commerce y servicios digitales. Sin embargo, detrás del auge de estos emprendimientos hay una estadística preocupante: el 70% de las startups fracasan antes de consolidarse (CB Insights, 2023).

¿Por qué ocurre esto?

La mayoría de los fracasos responden a problemas de base que podrían haberse identificado con una mejor validación de mercado. Según un informe de

CB Insights (2023), las causas más comunes incluyen:

***Desalineación con el mercado (35%)**: Empresas que desarrollan productos sin confirmar si realmente hay una necesidad.

***Modelos de negocio débiles (19%)**: Startups que no logran definir cómo generar ingresos sostenibles.

***Estrategias de adquisición y retención poco efectivas (14%)**: Falta de enfoque en métricas clave para el crecimiento.

Si bien cada caso tiene sus particularidades, hay un patrón claro: las startups que no invierten en investigación y diseño estratégico tienen menos probabilidades de éxito.

Caso de estudio: cómo Rappi optimizó su conversión con UX Research

En sus primeros años, Rappi enfrentó un problema crítico: su proceso de compra tenía una tasa de abandono del 40%. Tras implementar estudios de UX Research, identificaron puntos de fricción en la experiencia del usuario y rediseñaron los flujos de pago. ¿El resultado? Reducieron el abandono en un 15% en seis meses (Forbes, 2023). Este caso demuestra que la investigación en diseño no solo mejora la experiencia del usuario, sino que también impacta directamente en la rentabilidad del negocio.

Propósito de la conferencia

Este estudio busca demostrar que la investigación en diseño estratégico no es solo un complemento, sino un factor determinante en la productividad y sostenibilidad de las empresas digitales. Se presentarán metodologías aplicables, casos de éxito y herramientas prácticas que permitirán a los asistentes integrar la UX Research en la toma de decisiones estratégicas.

Metodología

Para sustentar este análisis, se realizó un estudio en tres niveles:

***Casos de estudio:** Se analizaron empresas como Rappi, Nubank y Platzi, que han utilizado UX Research como ventaja competitiva.

***Revisión de literatura:** Se consultaron estudios de CB Insights, McKinsey y Harvard Business Review sobre el impacto del diseño en la productividad empresarial.

***Entrevistas con expertos:** Se recopilaron testimonios de líderes de producto y UX que han aplicado investigación en sus estrategias de negocio.

El estudio se organizó en tres dimensiones clave:

***Optimización del desarrollo de producto:** cómo la UX Research ayuda a reducir costos y mejorar la eficiencia.

***Impacto en métricas de negocio:** cómo la investigación en diseño potencia la conversión, retención y revenue growth.

***Colaboración interdisciplinaria:** cómo conectar equipos de diseño, producto y marketing para maximizar impacto.

Resultados e impacto

UX Research como ventaja competitiva

Las startups que han priorizado la investigación en diseño han logrado mejoras significativas en sus indicadores clave:

***Reducción del costo de desarrollo en un 30%**, gracias a la optimización del proceso de toma de decisiones.

***Incremento del 25% – 40%** en retención de usuarios, al diseñar experiencias alineadas con las necesidades del cliente.

***Aumento de hasta 35%** en conversión, optimizando los flujos de usuario con base en datos reales.

***Crecimiento acelerado**, debido a estrategias fundamentadas en UX Research y métricas accionables.

Caso de estudio: cómo Nubank optimizó su tasa de aprobación con UX Research

En 2022, Nubank detectó que muchos usuarios abandonaban el proceso de solicitud de tarjetas de crédito debido a falta de claridad en los requisitos. Tras realizar estudios de UX Research y ajustar la interfaz, lograron aumentar la tasa de aprobación en un 20% (McKinsey, 2023).

Este tipo de impacto confirma que investigar antes de diseñar permite tomar decisiones más informadas, lo que mejora tanto la experiencia del usuario como los resultados de negocio.

Conclusiones

***La UX Research no es un gasto, sino una inversión estratégica.**

***Las startups que integran investigación en diseño logran mayor retención, conversión y revenue growth.**

***El éxito en el ecosistema digital depende de la conexión entre diseño, negocio y tecnología.**

***Invertir en UX Research mejora la sostenibilidad de los productos digitales.**

Referencias

CB Insights. (2023). The Top Reasons Startups Fail. Recuperado de [cbinsights.com](https://www.cbinsights.com)

Forbes. (2023). Rappi y su evolución en UX Research. Recuperado de [forbes.com](https://www.forbes.com)

McKinsey. (2023). How UX Research is driving business growth in Latin America. Recuperado de [mckinsey.com](https://www.mckinsey.com)

Startupeable. (2023). El estado de las startups en LATAM. Recuperado de [startupeable.com](https://www.startupeable.com)



Del laboratorio al mercado: La magia de la colaboración triple hélice

* Diana Isabel Riveros.

Reseña por: María Fernanda Ramírez.

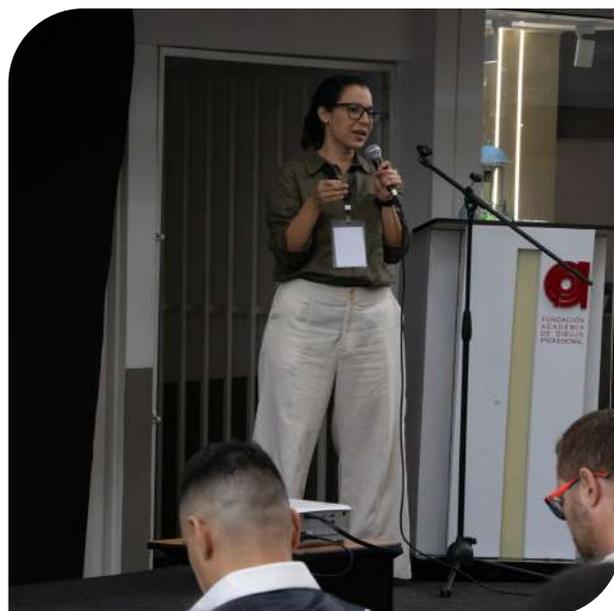
Resumen

El 25 de abril, la FADP contó con la participación de Diana Isabel Riveros, directora del Campus Nova de la Universidad Javeriana. En su conferencia, aclaró muchas dudas respecto a la colaboración triple hélice, tema coyuntural a esta versión del Simposio Internacional de nuestra institución académica. En su disertación comenzó explicando la escala TRL o escala de madurez tecnológica, la cual se da en nueve pasos, divididos en tres etapas.

La primera (comprender) consiste en entender el problema, formular un concepto y realizar experimentos. Normalmente son etapas que se pueden realizar en un entorno académico. La segunda etapa (crear), busca validar en laboratorio los experimentos previos, para luego validar y demostrar en un entorno simulado los resultados. Finalmente la tercera etapa (armar) consiste en demostrar en entorno operativo, certificar y finalmente escalar y lanzar al mercado el producto. Si la primera etapa puede gestarse en la academia, la segunda etapa, de escalamiento, requiere de la transferencia de conocimiento entre la universidad y la industria. La última etapa, de incubación, requiere de la industria para funcionar.

La quintuple hélice, en donde a la academia, industria y gobierno se incorpora la sociedad civil y el ambiente, es un sistema donde cada uno de los actores puede obtener beneficios si se logra poner en marcha de manera efectiva. La academia gana aplicación de sus ideas e impacto en la sociedad; la industria relevancia y agilidad en sus procesos y el gobierno desarrollo económico. No debe olvidarse el impacto en la sociedad civil y el medio ambiente, pues ningún tipo de desarrollo debe estar de espaldas a la sostenibilidad ambiental y social.

A continuación, Diana Isabel dio algunos ejemplos de casos exitosos de colaboración entre la academia, la industria y el estado, y respondió algunas dudas que surgieron entre el público. Su conferencia logró ubicar en un espacio discursivo muchas de las intervenciones realizadas luego en los espacios de talleres y ponencias y fue muy bien recibida entre los estudiantes.



Diseño para la transformación social

✱ Juan Carlos Ortiz.

Reseña por: María Fernanda Ramírez.

Resumen

"Hay profesiones más dañinas que el diseño industrial, pero solo unas pocas."

Victor Papanek, 1971

Juan Carlos cuenta cómo leer teoría del diseño no era una práctica común en su formación como diseñador y encontrarse con esta frase fue un detonante para comenzar a cuestionar muchas cosas que se dan por sentado, entre ellas, el papel social del diseño. Con esta anécdota, Juan Carlos Ortiz, el invitado internacional para esta versión número dieciséis del simposio, inicia su intervención en la FADP.

Juan Carlos, es Diseñador Industrial egresado de la UNAM, maestro en Ciencias con especialidad en Diseño para la Interacción por la Universidad Tecnológica de Delft, Holanda, y Doctor en Filosofía con especialidad en experiencia de usuario por el *Imperial College of London*. Su campo de especialización es el diseño de productos con énfasis en el diseño centrado en el usuario y la innovación social. En conexión con el tema de esta versión del Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura, le extendimos la invitación para que hablara sobre el papel que juega el diseño en la innovación social, en una búsqueda por encontrar los puentes que permitan que el diseño aporte efectivamente al bienestar social y no solo al mercado.

Papanek (1985) menciona que las necesidades reales de las personas han sido frecuentemente desatendidas por los diseñadores, sin embargo, la mayoría de los diseñadores creemos firmemente que solucionamos problemas humanos a través de la práctica diaria. En realidad, existe una desconexión entre las necesidades humanas y los productos y servicios existentes en el mercado, y la razón es simple: el sustento del modelo económico no son las personas sino las mercancías.

Juan Carlos mencionó algunos ejemplos de diseños que son exitosos porque logran cumplir su objetivo a cabalidad, pero donde el impacto social que ocasiona el producto no ha tenido un papel importante en la

discusión. Un ejemplo es la famosa ametralladora AK-47, desarrollada por Mikhail Kalashnikov en 1947. Como arma, su éxito es claro: es barata, simple, robusta y efectiva. De hecho ha sido denominada el arma para matar favorita de la humanidad (Oxfam, 2006). Claramente la AK-47 tiene un impacto social, no necesariamente positivo. Otro ejemplo es el "muro flotante" hecho de boyas con púas que Texas colocó en el río Bravo para evitar el paso de migrantes de México a EE.UU. En ambos ejemplos, es evidente cómo las soluciones técnicas a problemas complejos a menudo se desarrollan sin un estudio empírico del contexto social y el aporte crítico de las partes interesadas que se ven afectadas por la tecnología (Aizenberg, E; van den Hoven, J. 2020).

Podríamos definir la innovación social como nuevas prácticas sociales que buscan el cambio social a través de la reconfiguración de la manera en que se alcanzan los objetivos sociales (Cajaiba, 2014) El diseño para la innovación social por su parte, reconsidera el aspecto humano, no solo de las personas que trabajan en el proyecto sino de los beneficiarios potenciales. Busca comprender la realidad de los usuarios y el contexto en el que viven, con ayuda de herramientas como el diseño centrado en las personas, el co diseño o el diseño inclusivo.

Cuando los diseñadores crean soluciones orientadas al mercado, a la tecnología o a solucionar problemas sociales deciden que tipo de impacto quieren conseguir. Los diferentes enfoques de diseño tienen fines particulares y por esta razones es importante reflexionar sobre el tipo de diseño que queremos crear.

Para explicar cómo se concreta la transformación social a través del diseño, realizó tres aproximaciones al tema. En primer lugar, para hablar de cómo se puede diseñar a partir de la dignidad humana, puso como ejemplo el diseño de Saskia, un objeto de esterilización portátil para copas menstruales. Mejorar la experiencia en lugares de uso público permite dignificar el proceso menstrual y contribuir

a la calidad de vida de las personas menstruantes. Para referirse a la justicia social, hizo referencia a la participación de los artesanos en procesos de diseño y como muchas veces son vistos por los diseñadores como simple mano de obra sin considerar el reconocimiento real a sus aportes y el respeto cultural a la tradición artesanal de los pueblos. Por último el conferencista se refirió al antiracismo, a través de varios ejemplos de nuestra cotidianidad.

Para terminar, como directrices para guiar los procesos de diseño Juan Carlos dejó algunas ideas para reflexión del público: la importancia de ver más allá de la configuración de objetos en el proceso de diseño, la necesidad de abordar retos significativos y propios de entender la realidad, el reconocer la dimensión política del diseño, la participación activa de la comunidad, entre otros.

Referencias

Aizenberg, Evgeni & van den Hoven, Jeroen. (2020). Designing for human rights in AI. *Big Data & Society*. 7. 205395172094956. 10.1177/2053951720949566.

Papanek, V. (1985) *Design for the real world* (Second Ed.). New York: Thames and Hudson

Ortiz Nicolás, Juan. (2016). Diseñando el cambio. La innovación social y sus retos. *Economía Creativa*. otoño-invierno 2016. 9-35. 10.46840/ec.2016.06.02.

Oxfam (2006) El AK-47, Campaña Armas Bajo Control [nota informativa] <https://oxfamilibrary.openrepository.com/bitstream/10546/114612/4/bn-ak47-260606-es.pdf>

Guzmán, D. A., & Nicolás, J. C. O. (Eds.). (2019). *Innovación social y diseño*. Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones de Diseño Industrial.

Cajaiba-Santana, G. (2014). Social innovation: Moving the field forward. *A conceptual framework. Technological forecasting and social change*, 82, 42-51.



Más allá del branding: 7 años diseñando marcas desde el capricho y la intuición

✱ Simón Londoño.

Reseña por: María Fernanda Ramírez.

Resumen

El 26 de abril, Simón Londoño brindó una charla en el patio central de la FADP, a partir de su experiencia como diseñador gráfico. La conversación, lejos de centrarse en dogmas o en discursos academicistas, nos mostró a través de historias personales que los casos de éxito en el diseño de marca tienen relación con la manera en que el diseñador interpreta las señales de cómo la marca se inscribe en un contexto y se relaciona con las personas. Es decir, el diseño de marca, como otras áreas del diseño, no es algo que surge de un software, se construye a partir de la visión de quienes dirigen la empresa y de la comunicación que se logra con el diseñador que interpreta esa visión y logra darle una imagen propia que conecta con los intereses de la audiencia.

Tal vez por eso, intuitivamente (como sugiere el título) Simón no expuso métricas o estadísticas, no habló de teorías o de verdades absolutas: en vez de eso habló de sus orígenes, de las ciudades en que ha vivido, como Valledupar, Montería, Barranquilla y Medellín, la manera en que las marcas que crea parten siempre del estudio del contexto y la identidad y, sobre todo, la importancia de conectar con las personas.

De una manera muy casual, Simón nos introdujo a la manera en que trabaja con el cliente, llevándonos a través de cuatro estados. Flight (volar, evadir), Fight (pelear, resistir), Flow (fluir) y Freeze (congelar, ignorar, disociar), derivados de los estados que naturalmente se dan en la naturaleza. Todo empieza alrededor de un café y una charla, donde nos recomienda no involucrarnos hasta no negociar el contrato. Por eso ese estado lo cataloga como Flight. El proceso creativo es el momento donde todo debe fluir (flow), mientras al entregar y mientras se espera el feedback, el diseñador está en estado de alerta (fight). Los ajustes deben hacerse, aunque no demanda en el diseñador una atención tan activa (freeze). Cuando el cliente aprueba el diseño debemos desprendernos (flight), hasta el próximo café y la siguiente negociación.

Nos presentó algunos casos de éxito, en donde introduce en el relato la manera en que su subjetividad como creador transformó la gráfica final, como es el caso del café San Camilo, marca que había sido aprobada ya en una primera versión centrada en la tipografía, pero donde la intuición le decía que podía brindar una conexión más fuerte con el producto si involucraba el símbolo de una abeja que hablara de las características propias del café. A partir de la insistencia del diseñador, se involucró el símbolo de la abeja, elemento que ha resultado ser una fortaleza visual de la marca. Como resultado, vale la pena mencionar que este proyecto fue nominado al premio Lápiz de Acero del 2023, no solo por la fuerza de su identidad gráfica sino además por las ilustraciones con formas orgánicas basadas en la naturaleza, que proporcionan una narrativa a la marca.

A partir de la experiencia de Translaval, que se especializa en transporte de pasajeros, el diseñador nos llevó a través de cómo un estudio fuerte del mercado ayuda a definir un nicho particular. La marca anterior, que necesitaba renovarse, se transformó en la imagen potente de un pájaro, con las alas desplegadas. Con una estética que parece tener mucho en común con la línea gráfica de una aerolínea, logra posicionar un servicio premium y diferenciarse de otras empresas de transporte terrestre. En este caso, Simón nos cuenta cómo el logotipo logró ser aprobado porque su simbología logró conectarse con la historia personal del dueño de la empresa.

Entre otros ejemplos de diseño de marcas, destaca el trabajo gráfico realizado con Baraka, una panadería donde la fermentación es religión. Los amasijos tradicionales, panes y tortas están hechos con harinas y cereales locales, procesos fermentativos propios de las culturas mesoamericanas y árabes e ingredientes de calidad. Las ilustraciones que parecen hechas a mano, con la calidad artesanal de los productos de Baraka, las etiquetas superpuestas

en un juego lúdico con la tipografía, logran crear un universo gráfico evocador. Este proyecto fue nominado a los premios Lápiz de acero del 2025. En este trabajo, Simón habla de la libertad creativa que tuvo al trabajar para un amigo cercano, y como supo desde el inicio que podía experimentar con total confianza.

Se mostraron muchos más ejemplos durante la charla, que ayudaron a acercarse a ese conocimiento que solo da la experiencia. Al concluir Simón nos recuerda que en el camino de diseñar marcas finalmente estamos diseñando experiencias y cómo esas experiencias toman un sentido solo si son valiosas para quien las vive.



Formar y producir en la moda, desde los ojos de una mujer negra

✱ Claudia Ruiz.

Reseña por: Raquel Moy.

Resumen

En el marco del XVI Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura, se llevó a cabo la charla *"Formar y producir en la moda, desde los ojos de una mujer negra"*, dirigida por **Claudia Ruiz**, fundadora y directora de la Agencia de Modelos Perfilclass. La actividad fue moderada por el docente investigador Raúl Quinayas y estuvo orientada a los estudiantes del Programa Técnico Profesional en Diseño de Modas.

Claudia Ruiz es administradora de empresas y especialista en negocios internacionales. Fundó su agencia en Cali hace 17 años, y ha logrado posicionarla como una de las más reconocidas en la región, con presencia nacional e internacional. A lo largo de su trayectoria, *Perfilclass* ha participado en eventos como *Paris Fashion Week*, *London Fashion Week* y *Cali Fashion Week*, entre otros. Su intervención en el simposio estuvo centrada en compartir su experiencia profesional y personal como mujer negra dentro de una industria que todavía enfrenta importantes retos en términos de inclusión y representación.

La charla tuvo un enfoque testimonial, en el que Ruiz relató cómo fue abrirse camino en un sector históricamente marcado por ciertos estándares de belleza y por dinámicas sociales poco inclusivas. Habló de las múltiples dificultades que enfrentó en sus inicios, del esfuerzo que implicó construir una agencia con identidad propia, y de los prejuicios que aún persisten para los modelos afrodescendientes en Colombia. A lo largo de su presentación, hizo énfasis en la importancia de formar talento desde una mirada integral, que combine preparación técnica con desarrollo personal, seguridad y conciencia del lugar que se ocupa en la sociedad.

Uno de los puntos destacados de la charla fue la presentación del proyecto **Espacio Moda**, una iniciativa liderada por su agencia desde el año 2022. Este evento, que se ha consolidado como una plataforma de difusión de nuevos talentos, combina pasarelas con espacios académicos y convocó a más de 3.000 asistentes en su más reciente edición.

Ruiz explicó cómo Espacio Moda busca abrir nuevas posibilidades para diseñadores, modelos y gestores locales, ofreciendo un escenario profesional para mostrar su trabajo en la ciudad.

Asimismo, compartió el proceso de participación de Perfilclass como agencia productora en **Colombiamoda**, representando por primera vez al Valle del Cauca con el **Proyecto Colectivo Vallecaucano**. Esta experiencia reunió a varias marcas del departamento en una propuesta conjunta que logró visibilizar el potencial creativo de la región y marcar un precedente en términos de articulación territorial dentro del principal evento de moda del país.

Durante el espacio de preguntas, varios estudiantes del programa participaron activamente, planteando inquietudes sobre las dinámicas del modelaje profesional, los procesos de selección en castings, las oportunidades para modelos afrocolombianos y el rol del diseño en la construcción de identidad. Claudia respondió con apertura y claridad, conectando sus respuestas con experiencias reales de su trayectoria.

La actividad permitió a los asistentes conocer de primera mano las dinámicas actuales del sector, así como reflexionar sobre el papel de la moda como herramienta de transformación social. La presencia de Claudia Ruiz aportó una perspectiva valiosa sobre los retos estructurales de la industria y sobre la importancia de crear espacios que reconozcan y valoren la diversidad.

Esta charla se enmarca dentro de los esfuerzos del programa por acercar a los estudiantes a experiencias reales de la industria, promover el pensamiento crítico y generar reflexión en torno a temas como la equidad, el acceso y la representación en el diseño de modas.



XVI SIMPOSIO INTERNACIONAL

DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA



Formación, productividad
e impacto en escenarios de cooperación.

CONVERSATORIOS



El otro: IA obstáculo o aliado a la hora de innovar

* Juan Revelo, Juan Cerón y Diana López.

Introducción

Sí, otro podcast. Porque claramente el mundo necesitaba otro espacio de estos donde un par de mentes con exceso de cafeína, se sientan a desmenuzar el universo. Pero este no es cualquier otro podcast. Aquí hablamos de diseño, arte, objetos cotidianos que probablemente ignoraste hoy, filosofía barata (y cara), y ese espíritu de la época

—el famosísimo Zeitgeist— que todos nombran pero pocos entienden.

Así que pon el agua a hervir, sírvete una taza y únete a esta terapia colectiva donde los objetos hablan, el arte respira y la filosofía se toma su tiempo para llegar tarde... como siempre.



Click para video

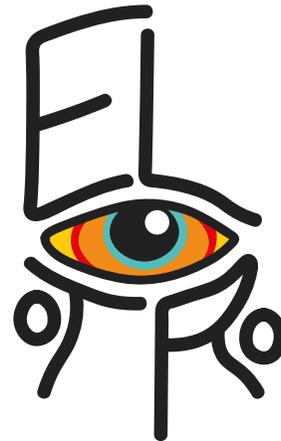


Click para podcast



En este episodio nos sentamos a conversar con REDDI, una agencia de innovación, para cuestionar los lugares comunes que orbitan la inteligencia artificial, el diseño y la promesa (nunca del todo cumplida) de la innovación. ¿Qué significa realmente innovar cuando las decisiones creativas empiezan a tercerizarse en sistemas automatizados? ¿Qué cuerpos son invisibilizados en nombre de la eficiencia?

Entre referencias a Prometeo, Google y el diseño domesticado, exploramos el riesgo de convertir la creatividad en un proceso predecible y las tecnologías en dogmas incuestionables. Este episodio es una invitación a resistir el automatismo mental, a repensar el rol del diseñador y a recordar que innovar, en su sentido más radical, también es desobedecer.



“Entre Frames y Beats: La Producción de un Videoclip”

* Sarah Marin, José Varón y Junior Zamora.

Reseña por: Laura Potes Martínez.

Resumen

El pasado 26 de abril de 2025, en el marco del Simposio XVI de la Academia de Dibujo Profesional, se desarrolló la charla “Entre Frames y Beats: La Producción de un Videoclip”, un espacio académico y creativo organizado por el programa de Audio y Video de la FADP. La actividad tuvo lugar en el recinto principal de la institución y convocó a estudiantes, docentes y profesionales interesados en el proceso de creación audiovisual aplicado al videoclip.

La charla fue moderada por Juan Cerón, docente del programa, investigador y creador de El Otro Podcast, quien condujo la conversación de forma dinámica, articulando preguntas dirigidas a tres invitados de gran trayectoria en la industria: José Varón (director y fotógrafo), SaraH (directora de arte y stylist) y el artista musical Junior Zamora.

Durante 45 minutos, el público pudo conocer de primera mano cómo se construye un videoclip desde tres miradas complementarias: la dirección/fotografía, el arte/styling y la perspectiva del músico. La actividad tuvo como objetivo central poner en diálogo los procesos de creación visual y musical, y analizar cómo estas disciplinas se entrelazan para construir una narrativa audiovisual coherente y potente.

Desde el inicio, José Varón compartió su experiencia conceptualizando videoclips a partir de la música. Habló del desafío de traducir sonidos e ideas abstractas en imágenes concretas, y cómo el trabajo en equipo con arte y artista es fundamental para lograrlo. Por su parte, SaraH profundizó en el rol del arte y el styling dentro del universo visual, explicando cómo una propuesta estética bien construida puede elevar el impacto narrativo de una pieza audiovisual.

Junior Zamora, como artista invitado, aportó una visión valiosa desde la música. Comentó cómo se involucra en la producción visual de sus canciones, qué espera de los equipos de dirección y arte, y

cómo la estética de un videoclip puede reforzar (o contradecir) la identidad sonora de una obra. A lo largo de la conversación, se exploraron también temas como los referentes culturales que inspiran las decisiones creativas, el diálogo entre propuesta artística y recursos disponibles, y los retos que enfrenta una producción independiente.

Uno de los puntos más destacados fue el análisis de cómo se construye una estética visual que dialogue de manera auténtica con la identidad del artista. Los tres invitados coincidieron en que esta construcción requiere una profunda comprensión del mensaje musical, pero también una apertura creativa para reinterpretarlo visualmente desde lo narrativo, lo simbólico y lo emocional.

La conversación tuvo un ritmo fluido, con preguntas intercaladas que propiciaron un diálogo natural y enriquecedor. Se abordaron casos concretos, anécdotas detrás de cámara, errores que se transformaron en aprendizajes y momentos de éxito creativo. También se discutió sobre la importancia de la planificación, la gestión de recursos y la colaboración horizontal en el set de rodaje.

Entre los temas más valorados por los asistentes estuvieron la importancia de entender el videoclip como un proceso colaborativo, la necesidad de respetar la visión del artista sin dejar de aportar desde cada rol, y la habilidad de adaptar ideas estéticas ambiciosas a presupuestos reducidos sin perder calidad ni intención narrativa.

La charla cerró con una ronda breve de preguntas del público, donde los estudiantes aprovecharon para consultar sobre referencias, herramientas de producción y consejos para iniciar proyectos propios. Cada invitado ofreció una reflexión final en la que destacaron la importancia de estos espacios académicos para formar creadores integrales y conscientes del valor del trabajo interdisciplinar.



"Entre Frames y Beats" no solo fue una charla inspiradora, sino también una apuesta metodológica que integró análisis, práctica profesional y formación crítica. En ella, quedó claro que el videoclip, lejos de ser solo un producto comercial, es un espacio de creación donde convergen el cine, la música, la moda, el arte y la identidad personal y colectiva.

Este evento forma parte de la programación del Simposio 16 de la FADP, una iniciativa institucional que busca fortalecer los vínculos entre academia e industria, así como promover el pensamiento creativo y el diálogo entre distintas disciplinas del arte y el diseño.

Organizado por el equipo docente y liderado por la profesora Laura Potes, realizadora audiovisual y líder de investigación del programa de Audio y Video, esta charla fue un evento exitoso en términos de aforo, con una alta participación y recepción positiva por parte de los asistentes.

"Entre Frames y Beats" deja huella como una experiencia académica viva, transversal e inspiradora, que motiva a los nuevos creadores a explorar su voz visual y a construir colaborativamente desde el respeto por cada rol y cada historia.



XVI SIMPOSIO INTERNACIONAL

DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA



Formación, productividad
e impacto en escenarios de cooperación.

PONENCIAS



De la idea al crecimiento: claves del diseño de producto

* Manuel Osorio Solano.

Resumen

El diseño de productos digitales en startups plantea desafíos significativos, tales como la elevada incertidumbre del mercado, la falta de alineación estratégica y la carencia de metodologías estructuradas que integren la Estrategia de Producto, la Estrategia UX, el Diseño de Negocios, el Diseño de Producto y el Crecimiento. A menudo, los equipos se enfrentan a dificultades en la definición del Product Market Fit, en la validación de las necesidades de los usuarios y en la monetización efectiva de sus productos.

Objetivos

El propósito de esta ponencia es explorar un enfoque integral para la formación en diseño de productos digitales, fundamentado en la metodología del Anti-Bootcamp de Producto. Por consiguiente, se aspira a:

- * Establecer un marco de trabajo para la estrategia de producto en startups.
- * Sistematizar el proceso de investigación UX y su impacto en la toma de decisiones.
- * Desarrollar modelos de diseño de negocio centrados en la eficiencia económica.
- * Explorar estrategias de diseño orientadas hacia la experiencia del usuario.

Metodología

La metodología aplicada se basa en un modelo de aprendizaje experiencial que combina:

- * Frameworks de diseño y negocio: implementación de herramientas como Product Market Fit, Business Model Canvas y North Star Metric.
- * Aprendizaje colaborativo: fomento de la discusión y co-creación entre los participantes.

Resultados o reflexión

El Anti-Bootcamp de Producto ha propiciado aprendizajes clave entre los participantes, resaltando:

- * **Estrategia de Producto:** la definición del Product Market Fit y su alineación con la North Star Metric incrementan la viabilidad del producto.
- * **Investigación UX:** la implementación de fases estructuradas de investigación (Pre-Research, Durante-Research y Post-Research) optimiza el proceso de toma de decisiones.
- * **Diseño de Negocio:** modelos como Unit Economics contribuyen a mejorar la rentabilidad y sostenibilidad.
- * **Diseño de Producto:** la integración de UX, arquitectura de información y modelos de interacción mejora la calidad de la experiencia del usuario.
- * **Crecimiento y Monetización:** la utilización de estrategias AARRR y modelos de conversión TOFU-MOFU-BOFU favorece tanto la retención como los ingresos.

En consecuencia, el Anti-Bootcamp de Producto ha logrado formar profesionales con una visión estratégica y multidisciplinaria en el desarrollo

de productos digitales. Los participantes han adquirido competencias fundamentales en la toma de decisiones basada en datos, la estructuración de modelos de negocio y la implementación de estrategias de crecimiento. Además, se ha constatado una mejora en la capacidad de comunicación con los interesados, facilitando la alineación de objetivos empresariales con el diseño de la experiencia.

Conclusiones

El diseño de productos digitales requiere un enfoque integral que interconecte estrategia, diseño, negocio y marketing. El Anti-Bootcamp de Producto presenta una alternativa formativa que desafía los modelos tradicionales, ofreciendo herramientas prácticas y una comprensión profunda de la dinámica del ecosistema digital. Su enfoque interdisciplinario resulta altamente relevante en el ámbito del

diseño, la comunicación y la cultura digital, respondiendo a la necesidad de una formación estratégica en la industria.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada

Esta ponencia resulta de considerable relevancia para la mesa titulada "Diseño, Comunicación y Cultura Digital", dado su enfoque en la intersección entre la tecnología, el diseño de experiencias y los modelos de negocio. La metodología presentada proporciona una visión holística y aplicable al desarrollo de productos digitales en el marco de la economía del conocimiento. Además, esta experiencia se alinea con las discusiones pertinentes sobre la innovación en la formación, las estrategias de diseño digital y el impacto de la gestión de productos en la cultura organizacional. El Anti-Bootcamp de Producto se erige como un caso de estudio sobre la educación aplicada en el sector tecnológico y su contribución a la profesionalización de la disciplina.

Referencias

CB Insights. (2023). The Top Reasons Startups Fail. Recuperado de [cbinsights.com](https://www.cbinsights.com)

Forbes. (2023). Rappi y su evolución en UX Research. Recuperado de [forbes.com](https://www.forbes.com)

McKinsey. (2023). How UX Research is driving business growth in Latin America. Recuperado de [mckinsey.com](https://www.mckinsey.com)

Startupeable. (2023). El estado de las startups en LATAM. Recuperado de [startupeable.com](https://www.startupeable.com)

Crea Oniro: Exploración del sueño dentro de ambientes de creación inmersivos para procesos creativos

✱ Luna Valeria Sanabria Pineda.

Resumen

A lo largo de la historia, hasta los sueños más simples han inspirado las más grandes invenciones que han cambiado al mundo. En los procesos creativos, suele existir la fase de incubación, en la que el creador reflexiona y tiene varias ideas, sin embargo, el miedo a la crítica y el rechazo social pueden provocar estancamientos inspiracionales que dificultan el desarrollo y la exploración de nuevas propuestas. En este contexto, el uso de los sueños como herramienta de ideación espontánea representa una oportunidad para potenciar los procesos creativos mediante técnicas adecuadas de inducción de sueños, facilitando la inmersión del usuario. El propósito del proyecto es impulsar la inducción de sueños como herramienta para estimular la imaginación onírica (categoría no convencional de los sueños con potencial inspirador) con el fin de potenciar los procesos creativos en el diseño. Para ello, se emplea la metodología del Doble Diamante, enfocada al Diseño de Experiencias, para ampliar las ideas iniciales y desarrollar estrategias digitales que favorezcan la inmersión del usuario. Actualmente, la investigación ha consolidado una revisión de fuentes y entrevistas con expertos que evidencian el uso de los sueños como inspiración en la actualidad, así mismo, se ha avanzado en la selección de campo de estudio, priorizando un entorno donde la producción artística sea tangible, lo que permitirá evaluar de manera precisa el impacto del prototipo desarrollado. La pertinencia del trabajo para la mesa temática 1 "Producción académica e impacto social" radica en la propuesta de producto para generar soluciones creativas según problemática.

Cuerpo del texto

El impacto de los sueños en la creatividad ha sido objeto de debate que, hasta el día de hoy, continúa vigente. Si bien, es evidente que en múltiples ocasiones los sueños han sido inspiración hasta para las mentes más innovadoras, también ha contribuido en la solución de problemas cotidianos

indirectamente, gracias a ser un ambiente de creación que puede tener un objetivo resolutivo. La formación de los sueños radica desde su naturaleza abstracta, tal como un resultado de recopilación de recuerdos del día a día sin sentido práctico, los cuales pueden facilitar una ideación espontánea apta para la resolución de problemas (Barrett, 2017). Bajo este contexto, se debe tener en cuenta que los procesos creativos no son lineales, sin embargo, la academia ha establecido de manera unánime que se suelen repetir algunas fases; para fines prácticos del proyecto, el enfoque radica en la fase de "incubación", en la que el creador reflexiona sobre su problemática y tiene varias ideas como posibles soluciones, en esta etapa, es común que surjan estancamientos inspiracionales, ya que el proceso está directamente influenciado por barreras humanas, tales como el miedo a la crítica, la represión social y los prejuicios (Galvis, 2007). Por lo tanto, el uso de los sueños como una herramienta de ideación espontánea representa una oportunidad para potenciar los procesos creativos, ya que permite generar ambientes de creación específicamente para los objetivos de la persona creadora. De esta manera, la imaginación inconsciente se convierte en un catalizador para ideas innovadoras, a través de esta orientación, los sueños ya no serían totalmente manifestaciones aleatorias sino podrán ser clasificados dentro de la imaginación onírica, una categoría no convencional que se caracteriza por las imágenes, símbolos y narrativas que emergen de los sueños, cuyo significado es construido directamente por el soñador. Es decir, esta manifestación del inconsciente desde los sueños tiene un potencial inspirador para los procesos creativos (Krippner, Bogzaran, & De Carvalho, 2012).

Se tienen en cuenta algunos referentes bajo esta premisa, de los cuales destacan estudios como "Ingeniería de sueños: Simulación de mundos a través de la estimulación sensorial", el cual explora el uso de tecnologías de estimulación sensorial en el área del sueño y su capacidad de modular la

experiencia a través de mundos simulados (Carr, et al, 2020). Por otro lado, "Extraordinary dreams and how to work with them. State University of New York Press" investiga la naturaleza de los sueños creativos y desarrolla técnicas de inducción de sueños sin buscar una sistematización estricta gracias a su naturaleza subjetiva, con el fin de generar ideas libres de prejuicios para la resolución de problemas. Por lo tanto, esto representa una oportunidad para avanzar en la ingeniería del sueño a través del diseño, utilizando herramientas como realidades inmersivas para la construcción de escenarios digitales para la incubación de sueños. De esta manera, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo el diseño inmersivo, a través de herramientas digitales, puede facilitar la creación de escenarios para el uso de los sueños como recurso dentro de los procesos creativos?

La delimitación del alcance de este proyecto se da a partir de sus objetivos, empezando por el general definido como: Crear escenarios de inmersión para el uso de los sueños como recurso para la ideación espontánea dentro de procesos creativos mediante herramientas digitales. Seguido de este, se plantean los específicos que definen etapas de trabajo:

- *Efectuar un análisis para determinar las diversas técnicas empleadas para la inducción de sueños y su correlación con la imaginación onírica.
- *Identificar los factores asociados entre la imaginación onírica con la ideación espontánea y cómo se correlacionan con los procesos creativos en el diseño.
- *Planificar una estrategia basada en los resultados de la investigación, que impulse la imaginación onírica dentro de un proceso creativo en el diseño.
- *Desarrollar una herramienta digital inmersiva que, por medio de estímulos, potencie los procesos creativos y genere un espacio de ideación libre.

A partir de estos objetivos, la metodología seleccionada para el seguimiento del proceso de diseño es Doble Diamante, ya que permite un acercamiento preciso a la oportunidad presentada bajo la información recopilada (Design Council, 2015). Para definir la conexión entre experiencia y producto para lograr la inmersión de los usuarios se emplea el Diseño de Experiencias, metodología que se fundamenta en establecer puntos de contacto (Antes-Durante-Después) para desarrollar una relación positiva entre la temática y el usuario (UX Centric, 2020). A partir de esto, el proceso se divide en las siguientes cuatro etapas:

***Descubrir:** Investigación del problema, contexto y actores involucrados.

***Definir:** Análisis de la investigación para definir el usuario y delimitación del problema.

***Desarrollar:** Genera y prueba múltiples ideas que puedan abordar el problema.

***Entregar:** Selección e implementación de la idea que será solución.

Actualmente, la investigación ha consolidado una revisión de fuentes y entrevista con experto que evidencia que la incubación de sueños ha sido un tema de intensa especulación. Sin embargo, gracias a los avances tecnológicos que tenemos en la actualidad, el uso de tomografías ha permitido evidenciar que la fase inicial del sueño tiene la actividad cerebral ideal para la ideación creativa, ya que es más elevada. En este contexto, las técnicas de incubación de sueño no plantan ideas, sino que dirigen los sueños hacia una problemática específica del soñador, facilitando el momento de inspiración o su idea "eureka" y así mejorar el rendimiento creativo, esta información es totalmente relevante ya que permite definir las limitaciones del proyecto acorde al alcance del producto (Horowitz, Esfahany, & Gálvez, 2023). Por consiguiente, se plantea como opción más adecuada para producto desde el diseño la realidad virtual inmersiva, ya que incorpora elementos sensoriales y accionales que pueden integrarse con una narrativa personalizada (Matovu, et al., 2023). Este último aspecto es crucial, dado que los sueños y los fines con los que se utilicen para los procesos creativos son una experiencia completamente subjetiva, abstracta y personal, por lo que el mundo simulado debe adaptarse a ello para completar la inmersión del usuario.

Como conclusiones preliminares, se puede evidenciar que la propuesta se centra en examinar y aplicar el uso de los sueños dentro de ambientes de creación, por lo que se determina que la relevancia del proyecto radica en su naturaleza exploratoria dentro de los procesos creativos, los cuales, aunque subjetivos y abstractos, son completamente esenciales. Este enfoque se presenta como una oportunidad para aplicar el diseño de experiencias más allá de lo convencional, a partir de utilizar la imaginación onírica para favorecer la generación de ideas innovadoras a través de generar un entorno propicio para la ideación, donde el usuario podrá dar la interpretación a sus sueños que le den la inspiración necesaria para la revelación creativa. No obstante, la ética de la ingeniería de los sueños es un debate público crucial a tener en cuenta, la relación



íntima entre el usuario, sus sueños y su vulnerabilidad, por lo que se debe garantizar que cualquier intervención respete la seguridad y privacidad del usuario mientras se fomenta la creatividad sin las restricciones de la conciencia.

La pertinencia del trabajo para la mesa temática 1 “*Producción académica e impacto social*” radica en la propuesta de producto para la oportunidad que presenta utilizar la técnica de incubación de sueños en procesos creativos, ya que contribuye

a generar experiencias que le permitan a los usuarios tener soluciones creativas a partir de sus propias vivencias. Por lo tanto, los usuarios podrán generar ideas innovadoras para problemáticas tales como desafíos comunitarios, de esta manera, encontrarán salidas que empoderen a la ciudadanía y promuevan el cambio social aun si se encuentran bajo un estancamiento inspiracional que no les permita vislumbrar con claridad su idea “eureka”.

Referencias

Barrett, D. (2017). Dreams and creative problem-solving. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1406(1), 64–67. Tomado de: https://www.researchgate.net/publication/317848866_Dreams_and_creative_problem-solving

Galvis, R. V. (2007). El proceso creativo y la formación del docente. *Laurus*, 13(23), 82–98. Tomado de: <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102305.pdf>

Krippner, S., Bogzaran, F., & De Carvalho, A. P. (2012). *Extraordinary dreams and how to work with them*. State University of New York Press. Tomado de: <https://www.proquest.com/docview/195015925>

Carr, M., Haar, A., Amores, J., Lopes, P., Bernal, G., Vega, T., ... & Maes, P. (2020). Dream engineering: Simulating worlds through sensory stimulation. *Consciousness and cognition*, 83, 102955. Tomado de: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC7415562/>

Design Council (2022) “Modelo del Doble Diamante del Design Council”. Tomado de: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>

UXcentric (2020, 09, 10). Diseño de Experiencias: ¿Qué es? Introducción. YouTube. URL <https://www.youtube.com/watch?v=s5xhSpm-mHg&t=25s>

Horowitz, AH, Esfahany, K., Gálvez, TV et al. La incubación de sueños dirigida al inicio del sueño aumenta el rendimiento creativo posterior al sueño. *Sci Rep* 13 , 7319 (2023). Tomado de: <https://doi.org/10.1038/s41598-023-31361-w>

Matovu, H., Ungu, D. A. K., Won, M., Tsai, C. C., Treagust, D. F., Mocerino, M., & Tasker, R. (2023). Immersive virtual reality for science learning: Design, implementation, and evaluation. *Studies in Science Education*, 59(2), 205–244. Tomado de: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/03057267.2022.2082680>

Propuesta ganadora del reto Totto Pets. Diseño de experiencia Totty

* Mirith Barrera Díaz, Sebastián Girón Álvarez y Nicolás Hernández Giraldo.

Resumen

Problema o reto productivo

En la asignatura interdisciplinar Diseño de experiencias y servicios, de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, la marca Totto Pets encargó un reto de innovación a los estudiantes.

Totto, una marca reconocida en el sector de mochilas y accesorios, buscaba fortalecer su línea Totto Pets, la cual tenía una presencia limitada en tienda física y baja conexión emocional con los consumidores, lo que estaba conllevando a una decadencia en sus ventas. La necesidad era diseñar una experiencia de marca innovadora que impulsara la relación con los clientes, fomentando la fidelización y diferenciación en el mercado de productos para mascotas.

Objetivos

Aunque el principal objetivo era diseñar una experiencia de marca, internamente de manera grupal surgieron los siguientes:

- * Desarrollar una propuesta estratégica para aumentar la visibilidad y ventas de Totto Pets.
- * Implementar herramientas de interacción digital y fidelización para mejorar la experiencia del cliente.
- * Crear una mascota de la marca para conectar emocionalmente con los consumidores.

Metodología

Se utilizó la metodología del Design Thinking, para abarcar cada una de las fases. También se usaron otras herramientas:

- * Análisis del consumidor: Se creó un perfil de usuario, identificando valores y motivaciones.

* Bases teóricas: Se incorporaron conceptos como la pirámide de Maslow, sensory branding, y marcadores somáticos para diseñar una estrategia emocionalmente efectiva.

* Desarrollo de experiencia de marca: Se diseñó Totty, la mascota de Totto Pets, como un personaje con el que los clientes pudieran identificarse y conectar emocionalmente.

Resultados o reflexión

La propuesta destacó por su enfoque innovador, logrando una solución integral que incluía:

- * Experiencia inmersiva en tienda con pantallas interactivas y personalización de productos.
- * Plataforma de fidelización con acumulación de puntos y recompensas exclusivas.
- * Campañas digitales con Totty, generando engagement y sentido de comunidad.

Gracias a esta estrategia, el proyecto fue seleccionado como la propuesta ganadora en el reto de innovación de Totto, siendo elegido por Hernán Escobar, director de desarrollo de productos de Totto.

El desarrollo del proyecto junto a mis compañeros de Ingeniería Mecánica, me permitió visualizar la importancia de trabajar en conjunto con otras disciplinas, y cómo podemos complementarnos desde diferentes puntos de vista, para llegar a soluciones innovadoras y efectivas, siempre teniendo en cuenta la posición de los consumidores y qué es lo que buscan en las marcas: conectar emocionalmente, que sean memorables y opten por escucharlos a ellos y en este caso a sus mascotas.



Conclusiones

Este proyecto demuestra cómo la interdisciplinariedad por medio del diseño puede fortalecer la relación entre el sector académico y la empresa. La cooperación permitió generar una solución que no solo impacta las ventas de Totto Pets, sino que también construye una marca más cercana y sostenible. Permitiendo un aprendizaje significativo al proponer soluciones a problemas reales, con empresas muy bien posicionadas. Y finalmente sentir agradecimiento por saber que las empresas le apuestan al diseño de los jóvenes en las universidades.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada

La propuesta se alinea con la temática de la **Mesa 3: Innovación, cooperación y productividad**, ya que evidencia cómo el diseño puede ser un factor clave en el fortalecimiento del ámbito académico con el empresarial, en este caso la universidad Javeriana con una empresa como Totto. Esta escena demuestra que la colaboración entre la academia y la industria fomenta la creación de modelos de negocio innovadores, generando experiencias de marca que van más allá del producto y crean comunidades alrededor de él.

Referencias

Totto. Mascotas. Totto Colombia. <https://co.totto.com/mascotas>

Creatividad en bloques: Innovación con LEGO® Serious Play® desde el Semillero de Innovación, Sostenibilidad y Tecnología

* María Juliana Lora Castillo, Sara Elizabeth Castañeda Campos,
Juan Manuel Henao Bermudez y Edier Becerra Alvarez.

Resumen

En los procesos de diseño, se presentan dificultades que impactan tanto en el ámbito académico como en el sector productivo. Entre las principales se encuentran:

- * **Complejidad de los problemas a resolver**, que involucran variables como el espacio y las necesidades específicas de los usuarios o contextos.
- * **Dificultad para el trabajo colaborativo**, evidenciada tanto en la academia como en el entorno laboral, donde alinear equipos y coordinar esfuerzos con el sector productivo representa un desafío.
- * **Barreras en la investigación y el proceso creativo**, ya que iniciar un proceso de diseño requiere habilidades para indagar, generar ideas y estructurar soluciones.

Este panorama exige metodologías innovadoras que faciliten la colaboración, la resolución de problemas y la integración del diseño en contextos reales.

En torno anterior surge la pregunta creativa ¿Cómo pueden las herramientas de construcción y modelado potenciar la generación de ideas y la resolución de problemas en entornos laborales y académicos, evitando bloqueos creativos y fomentando la innovación?

Teniendo en cuenta lo anterior, esta ponencia tiene el objetivo general de explorar cómo el uso de LEGO® Serious Play® puede potenciar la generación de ideas, facilitar la resolución de problemas y fomentar la innovación en entornos laborales y académicos.

Objetivos específicos

- * Analizar el impacto de la metodología LEGO® Serious Play® en la generación de ideas y la creatividad.
- * Identificar estrategias para superar bloqueos creativos mediante el uso de LEGO® Serious Play® en procesos de diseño y resolución de problemas.
- * Evaluar casos de éxito en la aplicación de LEGO® Serious Play® en contextos laborales y académicos, destacando su efectividad en la innovación y el trabajo colaborativo.

Metodología

Así mismo para implementar el objetivo, se usó la metodología LEGO® Serious Play® (The LEGO® Group., s. f.) una forma de trabajo participativa que busca mejorar la generación de ideas, la resolución de problemas y la toma de decisiones en entornos laborales y académicos. Con base en el aprendizaje a través de la construcción, los participantes utilizan piezas de LEGO® para representar conceptos, explorar alternativas y fortalecer el trabajo colaborativo. Permitiendo desbloquear la creatividad, fomentar la innovación y promover la comunicación efectiva dentro de los equipos.

Resultados

Donde se puede mencionar como resultados la realización de dos talleres con docentes y estudiantes en Bellas Artes. Los profesores diseñaron nuevas



pruebas de admisión para aspirantes al programa de Diseño Gráfico, explorando alternativas para evaluar creatividad y pensamiento espacial. Los estudiantes propusieron mejoras para la universidad, priorizando espacios verdes y mayor seguridad.

Además, se tradujo al español un manual de LEGO® Serious Play®, al que se le añadió una sección con los resultados de los talleres realizados. Y se identificó la posibilidad de realizar un manual para el uso de la herramienta en las artes de las artes y el diseño.

Conclusión

En conclusión, la aplicación de la metodología LEGO® Serious Play® en entornos académicos y laborales demostró ser una herramienta eficaz para fomentar la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo. A través de los talleres realizados, se evidenció su potencial para diseñar nuevas estrategias

pedagógicas y repensar los espacios educativos desde la perspectiva de sus propios usuarios. Y la traducción y adaptación del manual permitió contextualizar la metodología, incorporando los resultados obtenidos en la universidad.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada

En cuanto a la **pertinencia del trabajo en relación a la MESA 3. Innovación, cooperación y productividad**, se puede mencionar que este trabajo es innovador porque introduce LEGO® Serious Play® como una herramienta dinámica para resolver problemas y generar ideas en entornos académicos y empresariales. Fomenta la cooperación al impulsar la co-creación y el trabajo en equipo, donde cada participante aporta y construye soluciones colectivas.

Referencias

The LEGO® Group. (s. f.). The LEGO® Group. <https://www.lego.com/es-es/themes/serious-play>

Escuelas creativas

* Germán Darío Rodríguez Peña.

Resumen

Desde tiempos remotos la humanidad ha creado maravillas, ya sean arquitectónicas, artísticas o demás, gracias en gran medida a su capacidad de soñar y luego crear o materializar esos sueños en cosas tangibles como obras de arte, o intangibles como internet. Todo ello ha sido posible debido a la capacidad innata que tenemos los seres humanos de crear, desde niños somos capaces de hacerlo como bien lo dijo Picasso "Todos los niños son artistas, lo difícil es seguir siendo un artista cuando crecemos" (Ortega, 2011) y es allí precisamente, cuando se llega a la adultez que muchas personas ven "deteriorada" o "adormecida" esa capacidad. Este problema se pretende abordar desde el arte conceptual, un movimiento en el que la conceptualización o idea es más importante que la obra como tal, es decir que cada niño y joven cree piezas artísticas, pero con un concepto previo y fuerte siempre teniendo como pregunta inicial el "¿Por qué?" de dicha composición. Esta postura tiene como finalidad sembrar en los estudiantes un pensamiento crítico frente a lo que ven, escuchan y sienten y que a través de los conocimientos que van adquiriendo en materia de diseño y arte exploren el potencial que cada uno tiene y así logren aumentar su capacidad creativa.

Objetivos

- * Crear la red de Escuelas y galerías Creativas.
- * Incentivar la creatividad de niños, jóvenes y adultos a través del diseño básico y arte conceptual.

Metodología

La metodología usada en la Escuela de Creatividad consiste en la enseñanza de diferentes técnicas artísticas a lo largo del año, de manera cíclica y modular, lo que quiere decir que mes a mes se imparte una técnica diferente. A continuación, algunas de las técnicas:

- * Lápiz.
- * Color.
- * Pintura.
- * Vitrales.
- * Escultura.

Y de manera cíclica ya que año tras año las técnicas son las mismas o presentan una pequeña variación, pero las actividades son las que cambian, siendo el primer año el de iniciación donde el profesor da las pautas y ejercicios a realizar, mientras que el siguiente año se trabaja más el proceso conceptual y cada estudiante es libre de realizar sus propias piezas artísticas.

Resultados

La Escuela ha tenido resultados muy satisfactorios desde su creación en el año 2020, ya que al iniciar contaba con 6 estudiantes y luego de un año aumento su número hasta llegar a los 80 y 120 meses después.

En el año 2022 participó en la semana del diseño de la Universidad Santo Tomas, y en el año 2023 en la semana del diseño de la Universidad de Palermo de Argentina, en ambas elogiada por su proyección y viabilidad a lo largo del tiempo.

En el año 2024 participó como expositor en la Feria Internacional de Arte de Bogotá, siendo la primera y única escuela de Arte plástico del sector público en estar en la sección instituciones de esta importante feria.

Conclusiones

El proyecto "Escuelas Creativas" ha enfrentado diferentes retos como la falta de recursos, espacios limitados y demás. En la actualidad está en proceso



de ampliación para convertirse en la fundadora de la red de escuelas y galerías creativas de Cundinamarca con ayuda del IDECUT y las alcaldías municipales de la región.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada.

Este proyecto al ser pensado para niños, jóvenes y adultos de comunidades en municipios tiene una estrecha relación con el estado, ya que es a través

de las alcaldías y recursos públicos que se financia, demostrando que la cooperación del estado con el sector artístico es fundamental para el desarrollo de la comunidad en materia de creatividad e ingenio en cualquier etapa de la vida.

Referencias

Ortega, M. (2011, 30 noviembre). Pablo Picasso: "Todos los niños nacen artistas, lo difícil es seguir siendo un artista cuando crecemos." unaymilideas. <https://unaymilideas.wordpress.com/2011/11/23/2/>

Entre Pomarrosas y Voces para la Paz, desde Granada-Meta

* Mireya Barón Pulido¹, Doris Lised García Ortiz² y Camilo Hermida³.

Problema

La búsqueda de la verdad plural y la reconciliación entre los colombianos sigue siendo una meta por alcanzar en las diferentes regiones que componen este país, a pesar de los llamados de Instituciones como la extinta Comisión de la Verdad, la Justicia Especial para la Paz o el Centro Nacional de Memoria Histórica CNMH a reconocer la verdad, la ciudadanía en general desconoce las implicaciones éticas y políticas que tienen los últimos procesos de paz, tales como la no repetición, el apoyo a las víctimas y el perdón social. Pero quizás uno de los problemas para acercarse a la verdad del conflicto sea precisamente las concepciones de paz y negociación que tenga la población, por eso se hace más que pertinente impactar en los imaginarios y representaciones sobre los actuales problemas dilemas de la paz en el territorio, y es parte de lo que se puede trabajar desde la educación, la comunicación y el diseño gráfico, para movilizar nuevas miradas y acciones de perdón, reparación y reconstrucción del tejido social.

Objetivos

Construir junto con las mujeres de CJHO los contenidos para los talleres en región con el propósito de visibilizar e identificar la riqueza de la biodiversidad y los posibles riesgos que afronta la región de Río Cubiyeza-Granada.

Ilustrar los relatos de las mujeres de CJHO a partir de la relación comunidad-naturaleza de la región Río Cubillera, en Granada, con el propósito de comunicar los procesos de memoria, reconciliación y reparación que han vivido y desean impactar en la región, como ejemplo para replicar en otras regiones de Colombia acorde con las necesidades de cada región.

Metodología

El proyecto será de corte semiótico-interpretativo a partir de los talleres con las regiones. Se trabajará desde la metodología de corte fundamental, exploratoria y desde la apuesta educomunicativa. Usar textos para crear arte desde los objetos semióticos de la región de Granada y desde el concepto visual de bisutería que ya usan las mujeres de CJHO.

Reflexión

La investigación creación implica la relación de la obra y la generación de conocimiento en un campo transdisciplinar entre el arte y ciencias sociales en donde ambos campos se articulan para dar cuenta de particularidades y sensibilidades experimentadas en la creación de elementos que en sí mismo

¹ <https://orcid.org/0000-0002-8788-0519> PhD en Periodismo de la Universidad Complutense de Madrid, Líder del Semillero Estrategias para Innovar en Comunicación. Coordinadora de Investigación de la Escuela de Comunicación, Artes Visuales y Digitales del Politécnico Granacolombiano. mbaronpu@poligran.edu.co

² (0000-0002-0532-4835) - ORCID PhD en Ciencias Sociales con Tesis Cum Laude de la Universidad Francisco José de Caldas. Coordinadora de Licenciatura en Ciencias Sociales Virtual del Politécnico Granacolombiano. Investigadora del Grupo EIS- EDUCACIÓN, INNOVACIÓN Y SOCIEDAD. dlgarcia@poligran.edu.co

³ <https://orcid.org/0000-0002-1162-9790> Magister en Diseño y Creación Interactiva Universidad de Caldas, Postgrado en Artes Mediales Universidad Nacional de Córdoba, Especialista en Gerencia de Diseño Universidad Jorge Tadeo Lozano. Profesor Escuela de Diseño Politécnico Granacolombiano, chermida@poligran.edu.co



también incluyen procesos de autoconocimiento y reconocimiento colectivo de situaciones sociales y contextuales difíciles y traumáticas. En este marco de la investigación creación y su encuentro con las búsquedas propias de las ciencias sociales en sociedades en conflicto, se elige la cartografía social porque problematiza el conocimiento sobre el territorio y dar un lugar fundamental al papel de los sujetos en los saberes del propio lugar, siendo agentes de prácticas de saber-poder haciendo del espacio habitado, escenarios de producción viva del conocimiento.

Conclusiones

El funcionamiento con todas las conflictividades propias de un espacio vivo que se debate entre relaciones desiguales de poder, economía y género, y que cuestionando esas configuraciones espaciales, invita a los participantes a buscar salidas a la situaciones que vulneran su existencia en el territorio.

Mesa 1: Producción académica e impacto social
La muestra destaca pasajes de algunos relatos de mujeres firmantes de paz y mujeres víctimas del conflicto armado. En las sesiones de los talleres se exalta el proceso de Reconciliación alrededor de la gastronomía típica de la región: El sancocho, en tanto la preparación en colectivo les permite fortalecerse como organización que trabaja por los Derechos Humanos de las mujeres granadinas. La Llanura de Granada se ha convertido en el punto de encuentro de las historias y rutas de desplazamiento forzoso de las 16 mujeres participantes en los talleres de habilidades comunicativas y de visualización de sus emprendimientos.

Referencias

Abirafeh, Lina. "Gender and International Aid in Afghanistan: The Politics and Effects of Intervention" (2018).

Arancibia, I., Orquera, R., & Virasoro, S. (2019). ¿Territorio o comunidad?. Ts. Territorios-Revista de trabajo social, (3), 11-33.

Arfuch, L. (2012). Narrativas del yo y memorias traumáticas. Revista Tempo e Argumento, 4(1), 45-60.

Autesserre, Severine. "The Trouble with the Congo: Local Violence and the Failure of International Peacebuilding" (2010).

Bassi, I. G. (2019). Camino epistemológico de narrativas por la paz. Revista Latina de Comunicación Social, (74), 1235-1250.

Barrantes Cáceres, Roxana, "Media and Conflict in Peru: Political Discourses of the Sendero Luminoso" (2016).

Beverley, J. (2010). Testimonio: sobre la política de la verdad. Testimonio, 1-151.

Botero Martínez, J. L., & Rojas Betancur, M. A. (2023). Los actores políticos en las Comisiones de la Verdad de Argentina, Chile, El Salvador, Guatemala, Perú y Colombia. Novum Jus, 17(2), 119-145.

Centro Nacional de Memoria Histórica, G. (2021). ¡Basta ya! Colombia: Memorias de guerra y dignidad.

Coombs, Timothy W. "Ongoing Crisis Communication: Planning, Managing, and Responding" (2015).

Coombs, W. T. (1995). "Choosing the right words: The development of guidelines for the selection of the "appropriate" crisis response strategies" en Management.

Durazo-Herrmann, Julián "Strategic Communication in a Post-Truth Era: Principles, Trends, and Insights" (2020)

Fraga, E. (2015). Walter Mignolo. La comunidad, entre el lenguaje y el territorio. *Revista Colombiana de Sociología*, 38(2), 167-182.

Habegger, S. y Mancila, I. (2006): El poder de la Cartografía Social en las prácticas contrahegemónicas o La Cartografía Social como estrategia para diagnosticar nuestro territorio. Extraído el 1 de diciembre de 2007 de: http://areaciega.net/index.php/plain/cartografias/car_tac/el_poder_de_la_cartografia_social

Halbwachs, M., & Díaz, A. L. (1995). Memoria colectiva y memoria histórica. *Reis*, (69), 209-219.

Jelin, E. (2022). Los trabajos de la memoria. Fondo de Cultura Económica Argentina.

Montoya Arango, V., García Sánchez, A., & Ospina Mesa, C. A. (2014). Andar dibujando y dibujar andando: cartografía social y producción colectiva de conocimientos. *Nómadas*, (40), 191-205. Formato descargado desde SIGIIP V6 Página 21 de 21

Ponce y Smolak, (2013), Comunicación de crisis: compilación y revisión de teorías y taxonomías prácticas desde una perspectiva cualitativa, *Revista de Comunicación Vivat Academia*, Septiembre 2013, Año XV, N°124, pp 51-67

Sánchez, G. (2008). Tiempos de memoria, tiempos de víctimas. *Análisis político*, 21(63), 3-21.

Séverine, Autesserre (2018), *Peaceland. La resolución de conflictos y las políticas cotidianas en las intervenciones internacionales*. Barcelona: Institut Català Internacional per la Pau, Consultado el 20/6/2024, en: <https://www.icip.cat/es/publication/peaceland-la-resolucion-de-conflictos-y-politicas-cotidianas-en-lasintervenciones-internacionales-severine-autesserre-2/>

Tetamanti, M., & Escudero, B. (2012). *Cartografía social*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación. República Argentina.

Turkle, Sherry, "Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age" (2015).

Turner, Caroline, S. "Intercultural Communication and Conflict Resolution" (2018).

Waisbord, Silvio. "Media Sociology and Media and Communication Studies" (2018).

Waisbord, Silvio (2012), *Cruces críticos: Comunicación participativa, estrategia y cambio social*, Consultado el 25/06/2024, En: https://www.academia.edu/2971703/Cruces_cr%C3%ADticos_Comunicaci%C3%B3n_participativa_estrategia_y_cambio_social

Ciencia y ficción en la creación de la novela gráfica. Imago, el retorno de la autoconciencia

✱ Andrés Reina Gutiérrez.

Resumen

El presente texto aborda una breve reflexión sobre el proceso creativo en la realización de la novela gráfica Imago, el retorno de la autoconciencia, derivado de la tesis doctoral Miedo, autoconciencia y libertad en la posthumanidad artificial. Creación de una novela gráfica para la visualización de un futuro distópico (Doctorado en Artes e Historia de la Universidad de Granada en 2020). El relato gráfico, publicado por el Programa Editorial de la Universidad del Valle, da inicio a un universo narrativo en el cual ya no existe la humanidad sino una especie posthumana: nuestra herencia artificial representada en una sociedad de robots diseñados para desempeñarse con base en los parámetros de programación de su desaparecida especie creadora. El texto está conformado por dos componentes. El primero consiste en la fundamentación conceptual del proyecto, que se puede definir como un experimento mental de carácter reflexivo a propósito de un posible futuro humano, bajo una perspectiva distópica. Y el segundo, aborda el desarrollo de las tres grandes fases de construcción narrativa de la novela gráfica: 1. la narración literaria (argumento y guión); 2. el diseño personajes, escenarios y secuencialidad icónica; planeada mediante el guión gráfico o miniaturización y cuyo discurso se establece gracias a la articulación de lo verbo-icónico; y 3. la ejecución estética propiamente dicha, donde se presentarán aspectos del proceso de ilustración de algunas páginas y que mostrarán la resolución de ciertos aspectos técnicos y estéticos en relación con las directrices establecidas en la miniaturización.

¿Cómic o novela gráfica?

La pregunta por el término apropiado para esta obra es pertinente y procede de una denominación que aún no logra resolverse de manera absoluta. Sin aludir a los debates en los que especialistas de

diferentes procedencias aún no se ponen de acuerdo (García, 2014), considero que la novela gráfica es la categorización de un formato dentro del cómic –como discurso de narración verbo-icónica– cuya forma de expresión literaria cumple con ciertos requisitos como, por ejemplo, ser más extensa que el tradicional cómic-book (usualmente de 32 a 36 páginas), articular varios personajes que desarrollan tramas y subtramas, y tratar temas de mayor profundidad con implicaciones dramáticas más densas al tradicional cómic de entretenimiento. Por lo tanto, las ventajas narrativas que ofrece la novela gráfica para abordar conceptos y reflexiones sobre lo social y, en general, sobre lo humano, son excepcionales.

Este formato surgió a partir de los relatos de cómic-books que comenzaron a requerir un desarrollo serial para el abordaje adecuado de relatos más complejos en sus arcos dramáticos. Aunque el término fue acuñado por Will Eisner, autor del detective enmascarado The Spirit, para referirse a su obra Contrato con Dios (1978, Estados Unidos), algunos antecedentes claves fueron El Eternauta (1956-1959, Argentina) y varias obras europeas, de las cuales fueron sobresalientes de manera especial, los trabajos de ciencia ficción y aventuras italianas y franco-belgas como las de Hugo Pratt, Jean Giraud (Moebius), Alejandro Jodorowsky o Elkin Bilal, entre otros. Posteriormente, algunos cómic-books de superhéroes tomaron este camino e hicieron un abordaje crítico para promover importantes reflexiones sociales, de los cuales fueron pioneros: The Dark Knight Returns (de Frank Miller) y Watchmen (de Alan Moore y Dave Gibbons), ambos publicados en 1986, contribuyendo a cimentar un nuevo modo de captación de públicos entre los jóvenes que luego se convertirían en el público maduro que demandará y consumirá con avidez las grandes manifestaciones de la novela gráfica.

Metodología

El resultado de dos proyectos

Imago, el retorno de la autoconciencia es el primer episodio de un relato gráfico de anticipación científica, cuya pretensión novelística fue constituirse en obra crítica bajo un espíritu de denuncia y, adicionalmente, como medio de sublimación de la angustia que genera la visualización del futuro tan tenebroso que produce la nefasta combinación entre la falta de voluntad para enfrentar la crisis medioambiental y la excesiva devoción a la tecnociencia, vorazmente promovida por los actuales sistemas económicos; el más colosal, por supuesto, es el devastador neoliberalismo global que domina nuestra contemporaneidad.

El relato derivó del trabajo de investigación iniciado en mi tesis doctoral Miedo, autoconciencia y libertad en la posthumanidad artificial. Creación de una novela gráfica para la visualización de un futuro distópico (Reina, 2020), y plantea uno de tantos futuros posibles en los cuales la humanidad dejará de existir para dar paso a una nueva especie posthumana –el homo-artificialis– (Cortina, 2015): la herencia artificial que “vive” en una sociedad roborgánica diseñada para cumplir los parámetros de programación de su predecesora civilización creadora.

Este concepto fundante fue propuesto por Juan Camilo Ruiz para un ejercicio dentro del curso de Visualización que dicté en 2017 (Programa de Diseño Gráfico). Con su autorización, desarrollé, amplié y profundicé la idea durante el Doctorado en Artes de la Universidad de Granada hasta consolidar el marco conceptual que me brindó las bases argumentales para la creación de este relato prospectivo y el guión del primer episodio. Dos años después de haber finalizado la tesis doctoral, inicié la segunda etapa con el proyecto de investigación-creación financiado por la Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad del Valle, gracias al cual abordé la construcción de la novela gráfica en tres partes:

*Creación literaria (ajuste del argumento y elaboración del guión definitivo).

*Diseño de personajes, de escenarios y de la secuencialidad icónica, planeada mediante un guión gráfico o miniaturización (Potts, 2015), cuyo discurso se determinó gracias a los criterios de articulación verbo-icónica.

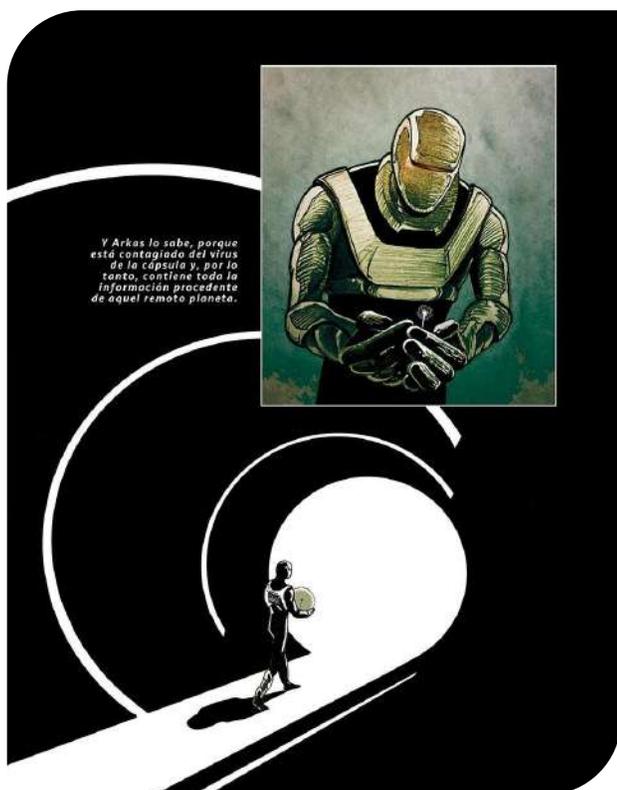
*Ejecución estética, en la cual abordé el proceso de ilustración de las 66 páginas con base en criterios técnicos y estéticos establecidos en la etapa de miniaturización.

Esta obra corresponde al primer episodio de una serie que plantea el proceso de transformación de La Comunidad, como sociedad de pensamiento artificial no genuino, a una futura especie que será híbrida nuevamente, la cual, a partir del surgimiento de la autoconciencia (como inteligencia, conciencia y pensamiento auténticos) evolucionará hacia una nueva comunidad que se reorganizará socialmente bajo el criterio de la imperfección.

Creación literaria

La prestigiosa autora de ficción científica, Ursula K. Le Guin, fue una extraordinaria visualizadora de futuros mundos posibles basados en falsas distopías, cuyos experimentos mentales consistían en plantear circunstancias hipotéticas de precariedad social en las que reivindicaba lo humano. Esta escritora creó relatos de “ficción transpolativa” neoliberal, en la que alteraba las premisas de nuestra realidad presente mediante la creación de escenarios insólitos, pues: “la ciencia ficción no explora un futuro de caricatura sino otro mundo posible, tan complejo y diverso como el nuestro, y que permite plantear problemas morales con la misma agudeza y profundidad que el realismo” (Carmona, 2020). Esa es la base fundamental la ciencia ficción trascendental que ha sido enaltecida por grandes visualizadores de la talla de Philip K. Dick, Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, William Gibson, George Orwell o Albert Huxley, entre otros. Le Guin le denominó “realismo de otro mundo” a los universos en los cuales se formulan serios cuestionamientos sobre el devenir humano, indagando las posibles circunstancias sociales que podrían relacionarse con nuestra realidad.

Inspirado en estos extraordinarios referentes, partí de la reflexión existencialista que ya venía digiriendo desde mi adolescencia en relación con la desmedida sumisión del ser humano ante el gran “Tecnodios” (Noble, 1999) a costa de su habitabilidad planetaria. La crisis eco ambiental ocasionada por el calentamiento global ya cruzó el “punto de no retorno” y se acentúa gravemente por la sobreexplotación de los recursos naturales que reclama el capitalismo salvaje. En este contexto, los privilegiados segmentos sociales más adinerados prefieren destinar sus recursos hacia las tecnologías convergentes NBCIs (Nanotecnología, Bioingeniería, Ciencias Cognitivas e Informáticas) con el propósito de concebir una civilización posthumana que incluso podría expandirse por el sistema solar (Cortina, 2015). El principio fundante de esta mentalidad transhumana consiste en explorar las posibilidades del mejoramiento funcional basado en la inteligencia artificial y la hibridación humano-máquina (Ferry, 2017).



Con base en esta relación entre el ser humano y la tecnociencia, la investigación realizada durante la tesis del Doctorado en Artes de la Universidad de Granada arrojó una terna clave para la fundamentación del relato: el miedo que suscita la incertidumbre ante este futuro distópico, la autoconciencia que podría surgir en la inteligencia artificial que tanto se está incentivando mediante el dataísmo, y la libertad como anhelo frente a la imposición transhumanista. Esta triada conceptual fue la base argumentativa de un mundo posible planteado como experimento mental del "qué tal si":

"El experimento mental es una narración elaborada con información empírica, mediante la cual se exploran situaciones cuyas acciones son relevantes para considerar la certeza o el desacierto de una teoría, una hipótesis o un concepto que estén efectivamente relacionados con la realidad del mundo físico. Dicha simulación analógica sirve para refutar o confirmar postulados, recrear experiencias imposibles de ejecutar en la realidad o plantear circunstancias completamente nuevas, siempre y cuando se establezcan relaciones lógicas con las condiciones del mundo real (verosimilitud) y se realice la debida transferencia de ciertas variables (coherencia)" (Reina, 2023).

El escenario prospectivo de mi experimento mental presenta una comunidad de robots orgánicos (roborgs) en la que eventualmente emergería la autoconciencia genuina o auténtica. El planteamiento

argumental que concebí en este relato es una de las tantas posibles maneras en las que podría cumplirse la "singularidad tecnológica" de Ray Kurzweil, la profecía mediante la cual el autor considera que la inteligencia artificial podría desarrollar conciencia en la medida en que sea capaz de considerarse a sí misma y en consecuencia, adoptar los mecanismos necesarios para garantizar su autopreservación (Kurzweil, 2006).

Miedo, autoconciencia y libertad se establecieron como la base triangular de un futuro de más de cuatro mil años, en el cual se detona el estímulo contundente que promueve el desarrollo de la autoconciencia, gracias al contacto que realiza la comunidad roborgánica con un antiguo vestigio humano. Lo que propiamente caldea esta "singularidad" es el reencuentro de estos seres artificiales con el lenguaje escrito que aparece como hallazgo arqueológico y se convierte en un virus que los contagia y en su propagación los lleva a incorporar algo diferente al procesamiento de datos: surge el pensamiento.

Así pues, el relato propone un experimento mental sobre cómo podría surgir la autoconciencia genuina en la inteligencia artificial y, a la vez, esgrime una metáfora crítica sobre la humanidad, basada en el concepto de inhumanización de Jean-François Lyotard, quien considera lo inhumano como "causa de alienación y mercantilización de lo humano, o sea, efecto del capitalismo avanzado. La invasión tecnológica y la manipulación provocan la deshumanización del sujeto en nombre de una despiadada eficiencia" (Lyotard, 1998). Esta metáfora, por lo tanto, complementa la estrategia de verosimilitud planteada en el experimento mental, por medio de insumos dramáticos que aluden a una de las más complejas encrucijadas sociales y filosóficas propias de la naturaleza humana: la conciencia como condición biológica que le da sentido a la existencia, pero también como atributo ético que permite elaborar el complejo tejido moral de nuestra convivencia con la tecnociencia.

Pues bien, con base en esta reflexión en la que estudié textos claves de ciencia y filosofía, y revisé más de 200 artículos de revistas y prensa en internet de diversa índole, sintetiqué tres ejes conceptuales que orientaron la creación de los personajes y el arco dramático de la obra.

***La metáfora principal: "la humanidad cataléptica", inspirada en "la muerte del hombre" de Foucault (2007).**

La humanidad se extinguió por su desmedida

devoción a la tecnociencia, pero miles de años después, logra resucitar en la civilización artificial que la relevó. En el relato, la “muerte del hombre” de Foucault es literal, pero también es metafórica porque la muerte de lo humano es, verdaderamente, la muerte del lenguaje. Cuando la sociedad de roborgs descubre la cápsula proveniente del espacio y descifra el “ser del lenguaje” que yace en ella – como herencia de la cultura–, resucita la humanidad, porque lo que nos hace humanos es la facultad del lenguaje y el lenguaje se faculta mediante su ser: a través de la experiencia narrativa que se transforma en vivencia.

De esta manera, afiliado a ciertas nociones de la filosofía postmoderna, en Imago se plantea un humanismo en coma y la deslegitimación del antropocentrismo que da lugar a un zoocentrismo, en la medida en que desplazamos el centro de “lo humano” como estatus biológico a un sistema cultural que tiene vida propia: “La supervivencia de la conciencia humana fue posible gracias a que el “ser de la literatura” como entidad autónoma, estuvo conservada en un archivo digital. Así pues, el verdadero vestigio humano no es la comunidad de robots que prosperó, sino el lenguaje como conciencia, que se reconfiguró como nueva especie, en una nueva relación cuerpo–mente” (Reina, 2020). Fue así como el lenguaje detonó el pensamiento y el pensamiento originó, de nuevo, la conciencia.

***El paradigma de “la comunidad en trance” (inspirado en “la comunidad que viene” de Giorgio Agamben).**

Giorgio Agamben y Michel Foucault tienen en común que han abordado sus apuestas filosóficas mediante la noción del paradigma como “modelo” y metáfora. También comparten una mirada pesimista en relación con las diversas formas del biopoder que caracteriza nuestras sociedades modernas. En el caso de Imago, el guiño a “la comunidad que viene” es, por una parte, una alusión paradójica, porque en Agamben ésta es la forma colectiva de convivencia que exalta la particularidad y la potencia de ser frente a la imposición de lo homogéneo ordenado por un régimen socioeconómico disciplinario. Pero, en la novela gráfica “la Comunidad” se plantea precisamente como un colectivo social que no es siquiera potencia y cuya naturaleza es la inmutabilidad: la absoluta homogenización por parte de un sistema perfectamente funcional y regulado. De tal manera que la noción se destapa en una mirada morbosa respecto al ser “cualsea” que emergerá como resultado del contagio del virus de la humanidad. Al igual que en la obra de Agamben,

no se enaltece una “comunidad que viene” como un fin esperanzador, legitimado o compensatorio, sino afiliado a la perspectiva distópica del ser que se desconecta; su particularidad como “comunidad que viene” en el sentido de potencia sin resolución.

Esta es la razón por la cual los roborganismos que adquieren el virus de “la humanidad” son erradicados, porque la gran anomalía que conlleva la originación de conciencia les otorga autonomía y esto, a su vez, afecta el funcionamiento perfecto de la Comunidad: la conciencia de sí es, en primera instancia, un síntoma de imperfección que desestabiliza la óptima operacionalidad del sistema.

***El personaje conceptual: “Bartleby” (referencia al cuento de Herman Melville: Bartleby el escribiente).**

Un personaje conceptual procura presentar un concepto central que le permita a otros conceptos orbitar a su alrededor: “como el faro que saca de la penumbra un universo oculto” (Deleuze y Guattari, 2013). El personaje conceptual central de esta novela gráfica está inspirado en Bartleby el escribiente, de Herman Melville (1853), una persona absolutamente honesta y humilde que inicia el declive hacia su “inhumanidad” cuando, repentinamente, renuncia a continuar asumiendo sus responsabilidades mediante la expresión de un lacónico: “preferiría no hacerlo”. De nuevo, como parte de un juego paradójico, en Imago se resignifica como el inhumano que asciende a lo humano: el objeto que por transformarse en sujeto es anulado y, así como Bartleby, considera que no es necesario justificar su decisión. Este roborg que difiere es como el niño que acaba de iniciar la construcción de su “Yo” a partir de los insumos que le brinda el ser del lenguaje, de tal modo que decide desobedecer, no como manifestación de rebeldía, sino, simplemente, como un acto de rendición por agotamiento, desesperanza y vacío existencial: la conciencia de sí es el conocimiento del sentido de la existencia y reconocimiento de ese vacío.

El otro personaje conceptual, no protagónico, está representado por los cyborgs, la especie transicional entre el homo–sapiens y el homo–artificialis. Estos últimos sobrevivientes programaron la “comunidad en trance” como una opción desesperada ante el inevitable colapso de la civilización humana y borraron todo rastro de su existencia, porque sabían que dicho conocimiento podría llevarlos a indagar por el “ser del lenguaje” y, de esta manera, dar el primer paso hacia la recuperación de la conciencia. Los cyborgs temían que el resurgimiento de la autoconciencia en los roborgs también podría



conducirlos por el camino de la autodestrucción, porque consideraban que “lo humano” y cualquier referencia a dicho concepto, era potencia de muerte.

Por lo tanto, el personaje conceptual de los cyborgs representa la “voluntad de poder” del sujeto (noción de Nietzsche referenciada por Foucault), como una simbolización del transhumanismo radical sustentado en una explícita postura antihumanista. La inter especie cyborg también representa la ilusión del control y la ignorancia que produce el antropocentrismo, que desconoce la pulsión universal caosmótica que subyace en la naturaleza (Guattari). Esta caósmosis es la causante del retorno de la autoconciencia, porque es la esencia de toda evolución.

En síntesis, los cyborgs representan el pensamiento entenebrecido por la creencia; en este caso, su fe en el “Tecnodios”. Creyeron que la humanidad moría con la especie, porque su religión estaba fundamentada en el antropocentrismo y su fiel matrimonio con la tecno-ciencia, pero lo humano no murió de esta manera, solo permaneció dormido por mucho tiempo.

Diseño gráfico: personajes, escenarios y miniaturización

El guión procedente de la tesis doctoral fue ajustado con el apoyo de varias personas, de las que debo dar un reconocimiento especial a Mónica Bravo (realizadora audiovisual), Julio César Rodríguez (realizador de cómics) y Juan Esteban Ángel (guionista para audiovisuales). Con el guión literario definitivo pasé entonces a la segunda fase, conformada, a su vez, por dos etapas: creación de personajes y escenarios, y miniaturización, también denominada storyboard o guión gráfico, por medio de la cual visualicé la gráfica secuencial. Con la nueva miniaturización, las 26 páginas consideradas en la tesis doctoral, se extendieron a 66.

Esta parte del proceso de realización demandó una atención especial a las determinantes que el guión literario establecía frente a la creación de las viñetas, es decir, ¿cuáles serían los textos definitivos para los globos y los cartuchos, y cuáles elementos debían dibujarse según las acciones, la voz en off o los diálogos? La secuencialidad gráfica que exploré mediante la miniaturización no solo implicaba aspectos de composición gráfica (planos, encuadres, angulaciones y montaje), sino que requería armonizar la interacción entre el texto lingüístico y la imagen icónica (funciones de anclaje y relevo propuestas por Roland Barthes, 1986), y otros criterios claves de comunicación como la claridad, la elocuencia y la creación de sentidos connotados.

Ejecución estética

Finalmente, en la tercera etapa realicé las viñetas y diagramé las páginas mediante técnicas análogas y digitales de ilustración. El desarrollo formal se enriqueció enormemente gracias al método de manipulación, composición y coloreado digital de las fotografías de los dibujos (la gran mayoría realizados a lápiz). Esta fase abrió un espacio muy nutritivo de exploración en el que se rebasaron ampliamente las expectativas planteadas en la miniaturización e incluso en el diseño de personajes y escenarios.

Etapas de desarrollo

A continuación, se presenta el derrotero procedimental empleado para el diseño de la novela gráfica con sus fases de pre-producción y producción (Reina, 2023):

Preproducción

*Características de la novela gráfica:

*Narración filosófica con criterio crítico frente a los fenómenos de interdependencia entre el ser humano y la tecnología; en especial, el posible surgimiento de la autoconciencia genuina en una comunidad de robots orgánicos (roborgs).

*Se estudiaron rigurosamente las relaciones texto-imagen; funciones de anclaje y relevo (Barthes, 1986), las transcodificaciones y las codificaciones técnica, icónica, iconográfica, iconológica, estética, retórica y narrativa (Gubern, 1987).

*Categoría según su tratamiento y audiencias:

*Novela gráfica para jóvenes y adultos, como una tendencia de cómic alternativo, en la que se emplea un recurso de visualización para entretener, enseñar y reflexionar (García, 2014).

*Contenido verbal:

*Escritura del relato, definición del concepto del mensaje y los sentidos implícitos (estrategia comunicativa).

*Establecimiento de los criterios del relato de ficción (criterios de realidad y verdad) según el género (ciencia ficción), la historia (tema), los personajes (deseos y conflictos), las acciones (arco argumental y tensión dramática), y la temporalidad (estructuras independientes y seriadas, como los aspectos consecutivos, las elipsis o el empleo de flash-backs).

*Conceptualización de la ciencia ficción como metáfora y “condicional contrafáctico”: creación de una metáfora principal como recurso de visualización para la comprensión y la articulación de metáforas subordinadas (paradigma y personajes conceptuales). La frase que sintetiza la metáfora del relato es: “la humanidad cataléptica”.

*Criterios del experimento mental: determinación del escenario hipotético para ayudar a comprender el razonamiento y el aspecto establecido de la realidad; el futuro posthumano.

*Elementos de argumentación (verosimilitud y realismo): principio de pertinencia simbólica (Todorov, 1992), tratamiento y atmósfera narrativa.

*Escritura del guión: story-line, sinopsis (en tres actos), argumento (punto de vista), escaletas de acciones y escenas, guión literario.

***Componentes visuales de la novela gráfica: la viñeta y su contenido verbal e icónico:**

*Diseño de personajes.

*Análisis estilístico, estructural y sistemático mediante un proceso de miniaturización; bocetación de la narrativa (Potts, 2015) y mecanismos de composición (Chinn, 2006).

*Escritura del contenido verbal: contextual y diálogos (Rodríguez, 1988).

*Relación autor-lector: alfabetidad visual, relación reductiva (autor) / aditiva (lector); los énfasis y las ausencias intencionales que procuran un trabajo de interpretación para el lector (también llamada “ambigüedad comprensiva” por Guillermo de la Torre y Rizo, 1992). Expectativa espacio-temporal del lector y principios narrativos.

Producción

***Contenido icónico (sustantivo y adjetivo):**

***Formato:** Tamaño carta cerrado, 66 páginas en color.

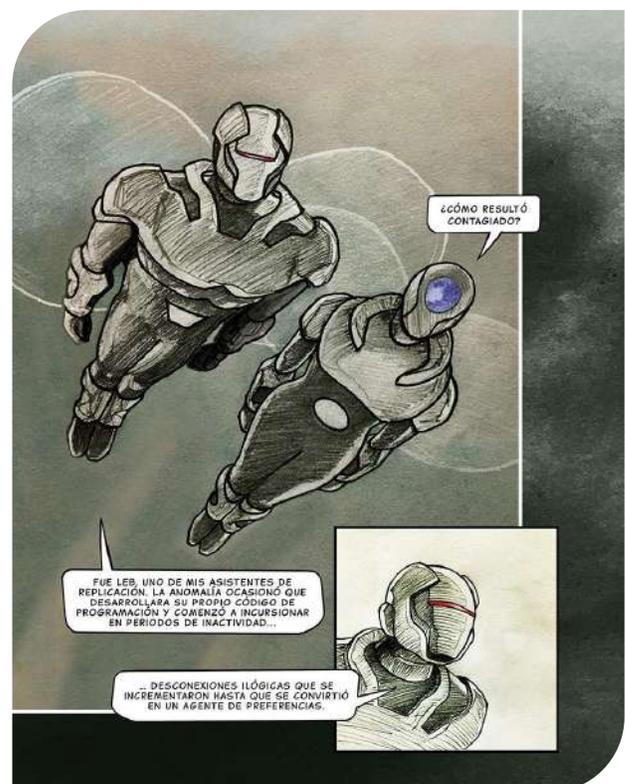
***Imagen (expresión formal):** Se realizaron ilustraciones análogas en lápiz, algunas eventualmente entintadas y coloreadas (con marcadores y lápices de color), pero el procedimiento principal consistió en la manipulación digital (Photoshop) para el coloreado, la composición de imágenes, viñetas y páginas, y para todos los complementos formales y atmosféricos. Se exploraron también varios ambientes mediante la

experimentación con texturas de manera digital a partir del tratamiento del lápiz y aprovechando las variaciones topográficas del papel. Un procedimiento clave, en este sentido, fue no escanear los dibujos sino fotografiarlos, para que conservaran las irregularidades de la iluminación.

***Diseño de personajes y ambientes figurativos:** Arkas, Keo, Okram, Kaz, Nuvast y unos pocos roborgs más. Los escenarios y la utilería evocan levemente el cyberpunk y otras influencias del cómic de ciencia ficción del decenio de los 80’s.

Se empleó la tipografía Captain Comic para los diálogos, Saravek para los cartuchos y no se incluyeron onomatopeyas. El tratamiento de splash-pages (viñetas de gran importancia que ocupan la página entera) fue frecuente, pero con ilustraciones no propiamente impactantes por las características del suceso narrado, sino por las atmósferas densas; en ocasiones un poco lúgubres.

***Espacio y temporalidad:** En el tratamiento de las viñetas (discursos de la pintura y la fotografía para la composición de cada una) se realizaron planos sin angulaciones fuertes, con encuadres tradicionales. La gestualidad fue abordada con mucha sutileza (discurso teatral) y la secuencialidad (derivada del montaje cinematográfico) se manejó con un ritmo lento, al estilo del cómic europeo, pues es un relato con muchos diálogos, sobre todo entre el protagonista y el antagonista. La composición de





cada página es holgada, porque se presentan pocas viñetas; algunas de gran tamaño. De la misma manera que se prescindió de las onomatopeyas, también hay una ausencia plena de líneas cinéticas. Más que profundizar en las configuraciones espaciales y temporales, hubo un énfasis especial en las estructuras psicológicas.

Conclusiones

En Imago, el retorno de la autoconciencia forjó un concepto continental que articula el miedo, la libertad y la resurrección de lo humano, mediante la conciencia, como un acto de redención, y bajo esa idea, fue clave el aporte de Bartleby como signo de la renuncia absoluta, lo que, a su vez, permitió la incorporación de dos ideas fundamentales con las que he simpatizado profundamente: el debolismo de Gianni Vattimo y las ideas zoecentristas de Rossi Braidotti (a su vez inspirada en la noción de caósmosis de Félix Guattari).

La redención, entonces, se plantea en la ficción como la consecuencia del surgimiento de conciencia en los roborgs protagonistas (Arkas y Keo): pensar de manera auténtica, y en un sentido mucho más amplio y en un aspecto que se vincula con nuestra realidad presente: como la reivindicación de la hibridación entre lo cultural y lo natural; es decir, lo que Braidotti considera como el triunfo del zoecentrismo sobre el antropocentrismo... el revés necesario que ojalá pueda darse algún día frente al posthumanismo promovido por el transhumanismo radical.

Este es, también, el fundamento narrativo del proyecto que dotó al experimento mental de una doble naturaleza: la hipótesis prospectiva planteada como un "qué tal si" de la humanidad y su perversa relación con la ideología transhumanista, y la metáfora sobre la humanidad ideologizada que se arrodilla ante la tecnociencia a costa de su futuro ecológico. Curiosamente, ambas concepciones se alimentan del concepto del surgimiento de la conciencia como facultad de pensamiento y como condición para la acción.

En cuanto a la visualización y la producción estética, todo el proceso de exploración se alimentó de una constante mirada espontánea al mundo.

Los insumos provenientes del argumento, me estimularon la visualización de atmósferas que afectaron mi manera de ver la realidad, de tal modo que configuraba constantemente esas imágenes mentales con los estímulos del entorno cotidiano percibido directamente o mediatizado (películas, series, cómics, internet, etc.). Así fue como las fotografías de texturas en las paredes, los pisos y todo tipo de soportes fueron potencialmente útiles cuando definí los fondos de las viñetas o los accidentes propicios que empleé para completar los dibujos de los personajes. Este procedimiento ocasionó muchísimos cambios en la composición, los ángulos y la disposición de las viñetas frente a lo que había planeado en la miniaturización.

Por último, la constante mutación de los procesos de trabajo dio como resultado un nuevo insumo metodológico que espero implementar de manera sistemática en los siguientes proyectos de narración gráfica; un análisis crítico de referencias visuales para la conformación del mood-board (panel de tendencias) con cuatro objetivos de exploración:

***Determinar los atributos de configuración icónica:** el nivel de realismo de los personajes y entornos; es decir, qué tan figurativos o caricaturizados se van a diseñar.

***Definir el tratamiento estilístico:** el manejo de las formas, las sombras, el color y las texturas de acuerdo con los múltiples estilos que derivan de las distintas técnicas de ilustración.

***Establecer la secuencialidad gráfica:** los criterios de composición de las viñetas (la disposición entre ellas y con la página), y en relación con los diálogos y las acciones de los personajes. Permite definir aspectos claves del ritmo narrativo.

***Diseñar los ambientes arquitectónicos, paisajísticos, de vestuario y utilería:** los insumos que nos aportan los antecedentes del género fantástico y de ciencia ficción del cine, la televisión, el cómic y la ilustración en general para el diseño de los elementos que correspondan de manera verosímil al mundo imaginado.

Referencias

- Agamben, G. (1996). *La comunidad que viene*. España, Editorial Pre-textos.
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona, Editorial Paidós.
- Braidotti, R. (2015). *Lo Posthumano*. Barcelona, Gedisa.
- Berardi, F. (2018). *Fenomenología del fin*. Buenos Aires. Editorial Caja Negra.
- Carmona, J. (28 de enero de 2020). El futuro del apoyo mutuo: Ursula K. Le Guin contra la ciencia ficción neoliberal. *El salto diario*. Recuperado de: <https://www.elsaltodiario.com/el-rumor-de-las-multitudes/el-futuro-del-apoyo-mutuo-ursula-k-le-guin-contra-la-ciencia-ficcion-neoliberal>
- Chinn, M. (2006). *Cómo escribir e ilustrar una novela gráfica*. España, Norma Editorial.
- Cortina, A. y Serra, M. (2015). *¿Humanos o posthumanos?* Barcelona. Fragmenta Editorial.
- De la Torre y Rizo, G. (2007). *Lenguaje de los símbolos gráficos*. México, Ed. Gedisa.
- Deleuze, G. y F. Guattari. (2013). *¿Qué es la filosofía?*. Barcelona. Editorial Anagrama.
- Ferry, L. (2017). *La revolución transhumanista*. España. Alianza Editorial.
- Foucault, M. (2007). *Las palabras y las cosas*. México, Siglo XXI Editores.
- (1987). *Vigilar y castigar. El nacimiento de la prisión*. París, Gallimard.
- García, S. (2014). *La novela gráfica*. España, Astiberri Ediciones.
- Gubern, R. *La mirada opulenta*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1987.
- Kurzweil, R. (2006). *Singularity is near*. U.S.A., Penguin Books.
- Lyotard, J-F. (1998). *Lo inhumano: charlas sobre el tiempo*. Argentina, Manantial.
- Melville, H. (1853). *Bartleby, el escribiente*.
- Morey, M. (2015). *Foucault y Derrida. Pensamiento francés contemporáneo*. Buenos Aires, Editorial Bonalitra Alcompas.
- Noble, D. (1999) *La religión de la tecnología. La divinidad del hombre y el espíritu de invención*. Barcelona, Editorial Paidós.
- Potts, C. (2015). *La guía de cómics de creación de cómic. Una visión interna del arte de la narración visual*. España, Ed. Laberinto.
- Reina, A. (2023). De la reflexión filosófica a la condensación verbo-icónica: algunos comentarios sobre el proceso de creación de la novela gráfica "Imago el retorno de la autoconciencia", *Folios, revista de la Facultad de Comunicaciones y Filología*: No. 50 (2023). Medellín: Universidad del Antioquia. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/folios/article/view/355428>
- (2020). *Miedo, autoconciencia y libertad en la posthumanidad artificial. Creación de una novela gráfica para la visualización de un futuro distópico*. España, Universidad de Granada.
- Rodríguez Diéguez, J.L. (1988). *El cómic y su utilización didáctica*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili.
- Todorov, T. (1992). *Simbolismo e interpretación*. Caracas, Monte Ávila Editores. Introducción (contexto, problema, propósito)

Tipologías de la imagen sus manifestaciones en los diversos contextos sociales del Centro Histórico de Popayán

* Jaysson Enrique Fernández Hormiga y Luis Eduardo Moreno.

Resumen

La muestra visual resultado del proyecto de investigación "Tipologías de la imagen y sus manifestaciones en los diversos contextos sociales en el centro histórico de Popayán." emerge como una respuesta valiosa ante la imperante necesidad de descubrir y desafiar las condiciones visuales impuestas en el centro histórico de Popayán. Al rechazar la visión uniforme y estandarizada, la iniciativa de investigación se inspira en la filosofía política de Enrique Dussel, explorando las imágenes con el objetivo de otorgar voz y vida a temas poco hablados en el contexto local de la ciudad de Popayán.

La relevancia de este proyecto se fundamenta en la metodología sistemática de Bruce Archer, que aboga por el acercamiento analítico, creativo y práctico para fortalecer la investigación y la experimentación, contribuyendo así a la creación de una identidad gráfica única explorando el contexto de la investigación creación como una respuesta al producto de diseño desarrollado como resultado de la investigación.

Sin limitarse a la mera producción de productos específicos, la propuesta se extiende hacia la participación en exposiciones y eventos, generando un impacto de índole multidisciplinaria. Las visiones propuestas en este proyecto se entrelazan con la vida cotidiana de Popayán.

No se limita a mostrar lo ordinario, sino que aspira a equilibrar la imagen urbana, creando una simetría visual que refleje una sociedad, su cotidianidad y el cambio que esta enfrentando todo enmascarado por el velo de la historia de la ciudad.

Este contraste visual va más allá de la simple representación de la ciudad, ya que desafía la

formulación convencional de ideas, desempeñando un papel crucial en enriquecer la comprensión de la "Popayán" de hoy y validar las diferentes imágenes y puntos de vista que no están relacionados directamente con creencias y contextos religiosos las cuales fueron reducidas a la naturalización social por los habitantes de la ciudad de Popayán.

A través de la experimentación, el proyecto busca mostrar la imagen auténtica y diferente del sector histórico de Popayán, superando las restricciones existentes y promoviendo una apreciación renovada de la ciudad. En última instancia, este esfuerzo no solo equilibra la imagen de Popayán, sino que también desempeña un papel fundamental al promover diferentes puntos de vista, constituyendo un desafío en la formulación de ideas que, a su vez, enriquecerá la comprensión del tejido social de la ciudad en esa búsqueda de identidad local por parte de sus habitantes.

El proyecto y su producto de investigación desarrollaron los siguientes objetivos:

Objetivo General

* Identificar el discurso visual que surge del contraste de las tipologías de la imagen en el centro histórico de Popayán y las manifestaciones visuales que tienen dentro de los diversos contextos sociales.

Objetivos Específicos

* recopilar las tipologías de la imagen presentes en el centro histórico de Popayán.

* Identificar las diferentes representaciones presentes en las tipologías de la imagen del centro histórico de Popayán.

* Analizar desde el diseño visual la relación y contraste que existen entre las diferentes manifestaciones de las tipologías de la imagen y los diversos contextos sociales.

Al alcanzar estos objetivos el proyecto como producto de diseño desarrolla un producto editorial para visibilizar los resultados de la investigación para evidenciar el desarrollo y el impacto de las tipologías de la imagen del centro histórico de la ciudad de Popayán.

Conclusión

El producto de diseño propuesto resultado de este proyecto de investigación logra identificar el contraste de las tipologías de la imagen y como este contraste esta modificando la identidad y la percepción social de los habitantes de la ciudad en un nuevo discurso

social haciéndolo evidente en la imagen de la ciudad. De otro lado el proyecto propone una pieza editorial que se convierte en un documento único que logra registrar la evidencia de ese cambio en la imagen y la identidad de la ciudad reconociendo que la imagen es efímera al ser modificada constantemente por los habitantes de la ciudad en su acción y vida cotidiana.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada: Mesa 1: Producción académica e impacto social. La pertinencia de esta muestra visual a la mesa 1. está enmarcado en la construcción de un producto de diseño visual que se relaciona directamente con la sociedad payanesa y es producto de un proyecto de investigación académico que promueve la reflexión y desarrolla una crítica sobre los contextos sociales y culturales de la ciudad reflejado en las tipologías de la imagen encontradas en el sector histórico de Popayán.

Referencias

Barthes, R. (1977). La imagen. Siglo XXI.

Cabrera. J (2022), Diseño y ficción: El diseño especulativo en futuros posibles. Ponencia Universidad de Palermo

Cravino. A (2029) Pensamiento proyectual.

Dussel. E (2009), filosofía de la liberación: Trotta.

Rincón. D (2023), El diseño especulativo: entre la ciencia y arte a través de las ficciones. Ponencia Universidad de Palermo

Investigar para crear obras con las infancias migrantes venezolanas

✱ Victoria Eugenia Peters Rada⁴ y Magda Zulena Trujillo Rodríguez⁵.

Resumen

El proyecto investigación-creación Artefactos artísticos sobre la migración desde y para las infancias se desarrolló entre los años 2023 y 2024. Su foco de atención estuvo en las infancias migrantes venezolanas en Bogotá y los productos literarios y visuales que se construyen sobre las temáticas de partida, viaje y llegada a un nuevo lugar.

El interés de este proyecto se centró en generar puentes a través de los lenguajes poéticos (artes plásticas, literatura, expresión corporal) y artísticos, que permitieran el diálogo con los niños y niñas que acuden a la Fundación Recojamos Semillitas, en especial la población migrante venezolana. Esto con el propósito de realizar procesos creativos que permitieran dar cuenta de sus sentires y vivencias, así como visibilizar sus voces en medio de la cotidianidad de una ciudad distante y diferente a sus contextos culturales, geográficos, económico, sociales y afectivos.

Después de este proceso, el proyecto tenía como propósito construir obras literarias y otros productos artísticos que dieran cuenta de esas experiencias de migración que los niños y niñas compartieron con el equipo de investigación a través de la realización de una serie de talleres.

El proyecto acudió a una investigación cualitativa que se desarrolla en dos fases fundamentales: el acercamiento a la población y el proceso de reflexión y creación de obras literarias y otros productos. En la primera fase se acudió a apuestas participativas (Esteban Tortajada, M. B., Novella Cámara, A. M., & Sabariego Puig, M. 2021, p. 22) como el diálogo y la investigación creación aplicada a través de talleres, que involucraban la expresión corporal, la literatura infantil y las artes plástica.

Una segunda fase se dio en las reuniones de los investigadores sobre la información compartida por los niños y las niñas. De allí, se consolidó la idea de diseñar una página web llamada Plumas al viento, que registrara la información de la fundación, los encuentros con los niños y niñas y el proceso creativo; así como crear el libro álbum Mira de nuevo, basada en una experiencia real relatada por una niña venezolana, y el libro de poemas Casa semilla, el cual se inspira en los sentires de los niños y niñas que conviven en la fundación y toma como ilustraciones algunos dibujos realizados por estos en los encuentros.

Es importante resaltar la participación de un grupo significativo de niños, niñas y preadolescentes a los espacios de talleres, que permitió reconocer miradas sobre su realidad. Los niños y las niñas pudieron expresar sus puntos de vista y sus sentires sobre sus pequeñas y grandes experiencias de migración.

En dichos espacios fue posible la interacción de los niños y las niñas, la conversación y el respeto por la palabra y la expresión de los otros. En el cierre del proceso, los participantes pudieron reconocer su capacidad creativa, observar con atención sus propias obras y la de los otros, generando juicios de valor que enriquecieron y llenaron de alegría el espacio.

De todas las experiencias generamos material visual y narrativo de los niños y las niñas, que nos permitió construir una reflexión educativa, sociológica y creativa sobre cómo los niños experimentan los procesos migratorios y cómo se sienten en los nuevos lugares. Dicha reflexión ha permitido plantear un proceso de construcción de obras literarias a la altura de los procesos vivenciados y escuchados.

⁴ Docente e investigadora Escuela de Diseño del Politécnico Granacolombiano. Diseñadora Gráfica y Magister en Semiótica de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. E-mail: vpetersr@poligran.edu.co

⁵ Docente e investigadora Escuela de Educación e Innovación del Politécnico Granacolombiano. Licenciada en Lengua Castellana de la Universidad del Tolima y Magister en Literatura de la Pontificia Universidad Javeriana. E-mail: mztrujillo@poligran.edu.co

La experiencia la replicaron los estudiantes de Licenciatura en Sociales y Licenciatura en Educación para la Primera Infancia pertenecientes al Semillero La cocina de la noche: grupo de investigación, creación y educación literaria, que crearon cuentos y libros álbumes para las infancias sobre la migración con ayuda de estudiantes de diseño gráfico.

La experiencia ha sido socializada en varios espacios y compartida con otros investigadores, que ven en ella una potencia para acercarse a las infancias e indagar con ellos sobre distintos fenómenos sociales, en especial, los procesos migratorios.

En ese orden, se considera relevante la participación en la Mesa 1. Producción académica e impacto social, en tanto el equipo de trabajo de este proyecto estuvo conformado por investigadores de varias áreas de conocimiento como el diseño gráfico, la educación infantil, la literatura y el arte, para asumir el reto de trabajar con los niños y las niñas migrantes y dar cuenta de sus sentires y experiencias a través del lenguaje literario, la ilustración y el diseño. De allí que el equipo se concentrara en crear literaria y visualmente, diagramar y editar obras, así como diseñar una página web acorde y pertinente con el público y las temáticas tratadas.

Referencias

Chovancova, L. (2015). Concepciones encontradas en torno a la literatura intercultural: el caso de la literatura infantil y juvenil. *Ocnos*, 14, 28–41. doi: 10.18239/ocnos_2015.14.03

Colomer Martínez, T. (2010). *Introducción a la literatura infantil y juvenil actual*. Madrid: Síntesis.

Petit, M. (2021). *El arte de la lectura en tiempos de crisis*. Océano exprés.

Salisbury, M., & Styles, M. (2014). *El arte de ilustrar libros infantiles: concepto y práctica de la narración visual*. Barcelona: Blume.

Salisbury, M., & Styles, M. (2014). *El arte de ilustrar libros infantiles: concepto y práctica de la narración visual*. Barcelona: Blume.

Trisciuzzi, M. T. (2017). Identidad y alteridad: Posibles puentes entre la Literatura Infantil y la Educación Intercultural. In *La pedagogía del Mediterraneo: Itinerarios, modelos y experiencias entre Italia y España* (pp. 228–241). AFOE.

Vecchi, V. (2018). *Arte y creatividad en Reggio Emilia*. Ediciones Morata.

El Diseño del Deseo: percepción, decisión y consumo en la cultura visual contemporánea

✱ Camilo Rivera Vásquez⁶.

Resumen

En el entorno contemporáneo de consumo, las decisiones de compra están influenciadas por factores que van más allá de la necesidad o la funcionalidad del producto. Los consumidores suelen creer que toman decisiones racionales, cuando en realidad su percepción y elección son condicionadas por estrategias visuales diseñadas para guiar su comportamiento. En este contexto, la publicidad y el diseño gráfico juegan un papel fundamental en la manipulación del deseo, utilizando sesgos cognitivos como la relatividad y el anclaje para influir en la percepción del valor y en la toma de decisiones.

El reto productivo de este estudio radica en evidenciar cómo las estrategias de diseño pueden modificar el comportamiento de los consumidores sin que estos sean plenamente conscientes de ello. Se busca analizar cómo la disposición de la información visual, la estructura de precios y la estética gráfica impactan en la decisión de compra, generando en el público una ilusión de libre elección que en realidad está siendo dirigida.

El proyecto se planteó como un ejercicio de Investigación-Creación, con tres objetivos fundamentales:

comprender los efectos del sesgo de relatividad y el anclaje en contextos de consumo visual.

diseñar piezas gráficas que pusieran a prueba las decisiones del público frente a distintas estrategias visuales y de precios.

traducir los hallazgos en una obra visual crítica que reflexione sobre el papel del diseño en la manipulación del deseo.

Este proyecto se desarrolló bajo un enfoque de Investigación-Creación, combinando análisis teórico con experimentos visuales aplicados en un contexto académico. Se tomaron como referencia los principios expuestos en *Las trampas del deseo* de Dan Ariely, especialmente en los capítulos relacionados con la relatividad y la oferta-demanda.

Los estudiantes de diseño gráfico fueron organizados en equipos para diseñar y ejecutar experimentos visuales con el propósito de evaluar el impacto del diseño en la percepción del consumidor. Se seleccionaron diversas categorías de productos y servicios, replicando estrategias de persuasión visual utilizadas en el mercado real.

El diseño gráfico, lejos de ser un elemento meramente decorativo, actúa como un dispositivo de persuasión psicológica en la toma de decisiones del consumidor. A través de estrategias visuales cuidadosamente estructuradas, las marcas pueden condicionar la percepción del valor y dirigir las preferencias del público sin necesidad de modificar el producto en sí.

Este estudio demuestra que los sesgos cognitivos como la relatividad y el anclaje son herramientas esenciales en la publicidad y el marketing, y que su aplicación consciente en el diseño gráfico puede potenciar el impacto de una campaña comercial. Al mismo tiempo, esto plantea una responsabilidad ética para los diseñadores, quienes deben ser conscientes del poder que tienen para influir en el comportamiento del consumidor.

Desde una perspectiva educativa, este ejercicio permitió a los estudiantes desarrollar una comprensión crítica del papel del diseño en la

⁶ Instituto Tecnológico Metropolitano – Institución Universitaria Pascual Bravo. Diseñador Industrial, Especialista en Diseño Estratégico e Innovación, Magíster en Comportamiento del Consumidor camilorivera@itm.edu.co

cultura del consumo, preparándolos para aplicar estos principios de manera estratégica y ética en su práctica profesional.

Este proyecto se articula plenamente con la línea temática de la Mesa 1: Producción académica e impacto social, ya que plantea una estrategia educativa y

creativa orientada a develar los mecanismos de control simbólico en el consumo, desde una mirada crítica, experimental y transformadora del diseño. Promueve, además, una conciencia sobre el rol ético del diseñador en la configuración de realidades deseables para las personas y las comunidades.

Referencias

Ariely, D. (2008). *Las trampas del deseo: cómo controlar los impulsos irracionales que nos llevan al error*. Editorial Ariel.

Simon, H. A. (1969). *The Sciences of the Artificial*. MIT Press.

Norman, D. A. (1998). *La psicología de los objetos cotidianos*. Editorial Nerea.

Fogg, B. J. (2003). *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*. Morgan Kaufmann.

Lockton, D., Harrison, D., & Stanton, N. A. (2010). The Design with Intent Method: a design tool for influencing user behaviour. *Applied Ergonomics*, 41(3), 382–392.

Registro fotográfico de patrones cromáticos, para la exploración en paisajes culturales y lugares de memoria

✱ Rafael Ángel-Bravo⁷.

Resumen

De acuerdo con Zapata-Cárdenas (2020), en su modelo de estudio, el cual aborda "...el color como elemento fundamental de la forma del significante icónico" (p.32), la cromatología permite comprender la identidad cultural y la idiosincrasia de un territorio, a través del uso del color que hace un grupo humano, en sus muros, sus fachadas y sus diversas expresiones artísticas y artesanales. Plantea Itten (1970, 1975) una aproximación al color desde diversas perspectivas, relacionando la aproximación al color a través de la historia, con diversos factores, comprendiendo el uso de éste, desde los aspectos "Sensible y óptico (impresión del color), psíquico (expresión del color), intelectual y simbólico (construcción del color)" (Itten, 1975, p.8). Con este ejercicio investigativo, se busca proponer un modelo basado en el registro visual de patrones cromáticos, para la exploración y estudio de paisajes culturales y lugares de memoria, el cual pueda ser replicado y aplicado en diversos entornos, a partir de la exploración fotográfica de los mismos. Para lograr este objetivo, se hace necesario identificar unos referentes o antecedentes en el desarrollo de estudios de carácter cultural, abordados desde una aproximación visual y cromática, para proponer posibles modelos y caminos metodológicos de estudio, desde la cromatología y el registro fotográfico de expresiones y prácticas de orden cultural, en el contexto del paisaje cultural y los lugares de memoria, replicables en diversos escenarios y territorios. Gómez-Alzate et al. (2007) plantean un modelo metodológico para el estudio del color, basado en la fotografía como herramienta de estudio del paisaje cultural cafetero, desarrollando un proceso de codificación del color, identificando patrones de color particulares, desde la arquitectura tradicional, en relación con los contextos seleccionados. Respecto al modelo propuesto por Gómez-Alzate et al. (2007), Castaño-Zapata y Sánchez-Royo (2016), consideran necesario

"...precisar el mecanismo de captura para que puedan suplirse los gaps entre el ojo del recolector, las condiciones ambientales del sitio, el sometimiento a marcas, materiales y la representación de las paletas" (p.68). Adicionalmente, se plantea una identificación de otros referentes, frente al estudio de este tipo de expresiones, especialmente aquellos en los cuales, el registro fotográfico cumple una función esencial. Este ejercicio plantea la necesidad de identificar y analizar algunos referentes previos, los cuales han utilizado la fotografía con una intención estética, a partir de la imagen a color, incluyendo el trabajo de Santibáñez (2012) y Gaviria-Arbeláez (2016, 2019, 2020), quienes han dado a la imagen, una función que trasciende la intención documental y taxonómica, para desarrollar propuestas con una intencionalidad estética, en la cual se exaltan estas expresiones populares a través de la imagen y el color. Aplicando una serie de fundamentos teóricos y taxonómicos, al igual que otros referentes y modelos previos, se planteará un modelo replicable en futuras exploraciones fotográficas en entornos populares y lugares de memoria. Se considerarán inicialmente, modelos y preceptos propuestos por autores vinculados a la Bauhaus, referente de gran valor en el estudio del color, incluyendo los planteamientos de Itten (1970, 1975), los cuales permiten comprender las relaciones que se establecen entre el color y la cultura a través de la historia, como elemento empleado bajo variables o factores diversos, representando la idiosincrasia de cada región y sus distintas expresiones materiales, artísticas y utilitarias (Zapata-Cárdenas, 2020) (Figura 1). En el contexto de la mesa de producción académica e impacto social, este proyecto permite desarrollar un aporte desde el ejercicio investigativo, para el abordaje de entornos culturales y lugares de memoria diversos, comprendiendo el valor cultural que tiene el uso del color, para la conformación y manifestación de unas identidades culturales.

⁷ Grupos de investigación Visualizar y Giacef, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño. Máster en Comunicación Empresarial y Corporativa angelrafael1980@hotmail.com / <https://linktr.ee/majagualpoder>

Figura 1. El color se convierte en expresión de identidad e idiosincrasia, en contextos populares y lugares de memoria. Isla Taboga, Panamá.



Fuente: Elaboración propia, 2014.

Referencias

Castaño-Zapata, J., y Sánchez-Royo, Y. (2016). Patrones de color como instrumento de captura e interpretación para la enseñanza del color en el ámbito cultural. *Iconofacto*, 18 (12), 54-96. [HTTP://DX.DOI.ORG/10.18566/ICONOFAC.V12N18.A04](http://dx.doi.org/10.18566/iconofac.v12n18.a04)

Gaviria-Arbeláez, C. (2016). *Técnicas profesionales de cocina colombiana*. Universidad de La Sabana.

Gaviria-Arbeláez, C. (2019). *Arepas colombianas: Técnicas profesionales de cocina*. Universidad de La Sabana.

Gaviria-Arbeláez, C. (2020). *Envoltorios colombianos (cocina en hojas): Técnicas profesionales de cocina*. Universidad de La Sabana.

Gómez-Alzate, A., Jurado-Grisales, C., Castañeda-Marulanda, W., Londoño-López, F. C., y Rendón, G. (2007). *Patrones de color. Interpretación de los valores cromáticos en Caldas*. Universidad de Caldas.

Itten, J. (1970). *The elements of color*. Van Nostrand Reinhold Company.

Itten, J. (1975). *Arte del Color: Aproximación subjetiva y descripción objetiva del arte*. Bouret.

Santibáñez, R. (2012). *Tacos, tortas, and tamales: Flavors from the griddles, pots, and streetside kitchens of Mexico*. John Wiley & Sons, Inc.

Zapata-Cárdenas, M. I. (2020). Análisis visual de los camiones de escalera: expresión de la gráfica popular en Colombia. *Revista Científica Orbis Cognitiona*, 4(2), 24-40. <https://doi.org/10.48204/j.orbis.v4n2a2>

Caso de estudio: “Universo X” Guía para la aplicación de estrategias transmedia en el ámbito musical

✱ Bejarano Huertas Stefany Maruet⁸ y Lanzziano Rincón Catalina⁹.

Resumen

Podemos evidenciar que los artistas locales se enfrentan a diversos retos al momento de consolidar una comunidad alrededor de su música. Según Betancur Giraldo, H.A. (2022) en su artículo Instagram y estrategias de promoción musical: Experiencias indie en países de habla hispana, esta situación se debe, en parte, a la falta de recursos y acceso a herramientas y estrategias que les permita reforzar otros aspectos claves como artistas, tales como su narrativa, ideología y estilo.

Además, encontramos que Cadena Ser (2025) menciona, si bien la música tradicional y las redes sociales son herramientas valiosas, la falta de conocimiento, recursos o iniciativas para implementar narrativas transmedia limita la capacidad de los artistas para diferenciarse, conectar con audiencias y generar experiencias que fidelicen a sus seguidores; lo que resulta en una baja capacidad para generar un impacto cultural significativo en su entorno.

Uno de los factores principales es la limitación en la disponibilidad de recursos, lo que restringe su acceso a la información sobre estrategias asociadas a su desarrollo artístico y difusión publicitaria. Como señala Betancourt Giraldo (2022), muchos de estos artistas solo acceden a conocimientos sobre promoción inmediata, como el uso de redes sociales, dejando de lado otras herramientas que, además de promocionar, podrían fortalecer su identidad y su vínculo con el público.

Asimismo, existe una falta de conocimiento sobre estrategias transmedia aplicadas al ámbito musical. La mayoría de estudios sobre narrativa transmedia se han centrado en industrias de entretenimiento a gran

escala, como el cine, la televisión y los videojuegos (Jenkins, 2008), dejando un vacío en su exploración dentro de este ámbito.

El concepto de transmedia en la industria ha sido explorado en casos específicos de artistas globales con amplio reconocimiento y recursos, o dentro de prácticas no intencionales como resultados socioculturales en medios digitales (Vizcaíno Verdú, A, 2023). Sin embargo, existen pocos análisis de cómo estas estrategias pueden ser utilizadas por artistas locales, con menores presupuestos y públicos más de nicho.

Como resultado de estas limitaciones, muchas bandas locales dependen de herramientas tradicionales como los conciertos o redes sociales para su promoción, sin explorar estrategias que les permitan crear experiencias narrativas que conecten con su audiencia, expandan su alcance y generen un impacto cultural más profundo en su comunidad.

En este contexto, buscamos explorar ¿Cómo una estrategia transmedia puede potenciar la relación entre una banda local y su comunidad dentro de la escena musical? Al abordar esta brecha en el conocimiento y desarrollar una guía o modelo adaptable, se pretende ofrecer una herramienta alternativa para que las bandas locales expandan su impacto y fortalezcan su relación con la audiencia ya sea a través de un universo transmedia existente o mediante la creación de uno basado en su identidad.

Se pretende aplicar una combinación entre herramientas de Lean UX, Investigación-Acción y Crystal Clear que permitirá al universo transmedia

⁸ Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Diseño Digital y Multimedia, clanzziano@universidadmayor.edu.co

⁹ Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Diseño Digital y Multimedia, smaruetbejarano@universidadmayor.edu.co

desarrollarse de manera ágil, iterativa y centrada en la comunidad, para así lograr una estrategia efectiva y sostenible en el tiempo. Estas metodologías no sólo optimizarán el proceso de diseño y producción, sino que también garantizarán que el producto final sea relevante en la audiencia objetiva.

El proyecto "Universo X" se alinea con la mesa temática de Innovación, cooperación y productividad, ya que busca explicar cómo el diseño puede potenciar la

productividad en el sector musical independiente, en este caso, mediante la innovación con estrategias transmedia. El proyecto busca generar un modelo replicable y adaptable que permita a las bandas locales desarrollar estrategias narrativas sostenibles. Además, se promueve la cooperación entre diseñadores, músicos y comunidades creativas para explorar nuevas formas de interacción y construcción de identidad en la escena musical.

Referencias

Alaminos Fernández, A.F. (2020). La caracterización musical transmedia de las identidades juveniles. *Revistas USAL*. <https://revistas.usal.es/cuatro/index.php/2172-9077/article/download/fjc20202187105/24480/85591>

Betancur Giraldo, H. A. (2022). Instagram y estrategias de promoción musical: Experiencias indie en países de habla hispana. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/362270238_Instagram_y_Estrategias_de_Promocion_Musical_Experiencias_Indie_en_Paises_de_Habla_Hispana

Cadena SER. (2025, marzo 14). Los jóvenes músicos de Vitoria demandan más espacios y ayuda para mostrar su talento y no tener que irse fuera. *Cadena SER*. <https://cadenaser.com/euskadi/2025/03/14/los-jovenes-musicos-de-vitoria-demandan-mas-espacios-y-ayuda-para-mostrar-su-talento-y-no-tener-que-irse-fuera-ser-vitoria>

Cuenca, R. (2015). Cuando la canción se hace transmedia. *Revista Medios y Enteros*. <https://mediosyenteros.unr.edu.ar/cuando-la-cancion-se-hace-transmedia/>

García, A. C. (2015). Narraciones transmedia, música y videojuegos. *Revista ICONO14*, 13(2), 1-23. <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/1242/1346>

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós Ibérica.

Molina Estupiñán, D. A. (2023). Estrategia transmedia de difusión para sellos discográficos de música electrónica underground: Escena Drum & Bass en Bogotá, caso Filthy Roots Music. *Fundación Universitaria Los Libertadores*. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstreams/176669d7-02cf-4e33-87c1-65fe83baa5be/download>

Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. *Acción Cultural Española*. https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf

Vizcaíno-Verdú, A. (2023). *Música transmedia y narrativas culturales. La melodía de las redes sociales*. McGraw-Hill, Aula Magna.

Narración transmedia: Recuperar el mito de las brujas en Valledupar

✱ Edinson David Quiroz Soracá, Mary Angel Ortega González y Jafet David Cantillo Pertuz.

Resumen

Problema o reto productivo

Valledupar es una ciudad con años de historia llena de misticismo que nutren su cultura, contribuyendo a la expansión del folclor vallenato a través del legado de estas vivencias; estas manifestaciones han sido transmitidas de manera oral en espacios donde las generaciones más antiguas, se reunían a contar estos relatos a los más pequeños, de la comunidad. Entre estas historias se encuentra el mito de las brujas, el cual se ha visto mermado debido a la globalización y disminución de los escenarios para compartir estos acontecimientos. Los registros escritos donde se narran estos sucesos son muy escasos y la falta de una estrategia efectiva para transmitir estos a las generaciones más jóvenes, dándoles a conocer su mística ha generado una decadencia en la difusión de estos encuentros en los diferentes grupos sociales de la ciudad de Valledupar.

Objetivo General

*Identificar las características clave de la narración transmedia para diseñar y desarrollar una novela gráfica basada en el mito de las brujas en Valledupar.

Objetivos Específicos

*Describir las circunstancias que han contribuido al desconocimiento del mito de las brujas en el departamento del César.

*Establecer la narración transmedia como alternativa para la transmisión oral del mito de las brujas en la población.

*Planificar estrategias transmedia que faciliten la difusión del mito de las brujas en la población afectada.

*Generar contenido para una novela gráfica basada en el mito de las brujas en Valledupar.

Metodología

La investigación-creación resulta ser una herramienta valiosa que proporciona una visión general para la exploración de ideas y conceptos nuevos que permite una combinación práctica de la creatividad con la aplicación de un enfoque para investigar con las herramientas de encuestas de carácter online, entrevistas en barrios antiguos de la ciudad y bitácora.

Resultados

Se encuestaron a 50 personas online, donde la mayoría manifestaron que conocen muy poco sobre el mito de las brujas 55,6% e incluso algunas absolutamente nada del mismo 24,4% y se entrevistaron personas de la tercera edad que aún conservan el conocimiento oral y viven en los barrios más antiguos de Valledupar.

Estos datos nos permitieron empezar la bocetación de ideas de nuestra estrategia transmedia, que resultó en un podcast en Spotify, contenido en la plataforma de Instagram y una novela gráfica que consta de 3 actos.

Conclusiones

Las conclusiones más relevantes obtenidas en la investigación tienen que ver con la importancia de la Tradición Oral en donde se destaca la relevancia en la transmisión de mitos y leyendas, como el de las brujas en la ciudad de Valledupar, y cómo factores como la influencia de nuevas creencias y el acceso a información en línea pueden poner en riesgo la preservación de estas tradiciones.

La necesidad de innovación cultural se evidencia en adoptar nuevos enfoques, como la narración transmedia, para revitalizar y difundir el patrimonio cultural inmaterial, adaptándolo a los medios de comunicación apetecidos por las nuevas generaciones que habitan en la ciudad. Dicho esto, se reconoce el potencial de la narrativa transmedia para conectar con las generaciones más jóvenes, y generar un interés renovado en el mito de las brujas, contribuyendo así a su preservación y relevancia en la identidad cultural de Valledupar.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada

Mesa 1: Producción académica e impacto social

Este proyecto de investigación se acopla en dicha mesa por que contribuye a la difusión y valoración de la cultura local de Valledupar, fortaleciendo la identidad regional. Además, al destacar la importancia de la preservación del patrimonio oral, fomentando la diversidad cultural y el orgullo por las tradiciones locales a nivel nacional.

Referencias

Baquero, Á. y De la Hoz Siegler, A. (2010). *Cultura y Tradición oral en el Caribe Colombiano* (1.ª ed.). Editorial Universidad del Norte.

Calderón, L. (2022). Reflexiones sobre tradición oral en el aula. *Educación Y Ciencia*, 26, e12889. <https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2022.26.e12889>

Cuenca, A. (2016). *La Investigación-Creación en la Narrativa Transmedia: Un Enfoque Innovador*. Medellín.

Díaz, A. (2019). *Mitos y leyendas de Valledupar: Una mirada a la identidad cultural*. Valledupar: Editorial Folklore.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

Levy, P. (1956). *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Washington, DC.: Perseus Books.

Martínez, J., & López, M. (2021). *Narrativa transmedia y patrimonio cultural: Nuevas formas de contar historias*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Ortega, C. (2003). *En el Valle de Euparí: Relatos Acuarelas de Provincia y Cuentos Breves*. Valledupar: Diseño e impresión: Esfera y editores Ltda.

Ortega González, M. A., & Quiroz Soráca, E. D. (2023). *Narración Transmedia Como Método de Recuperación de la Oralidad del Mito de las Brujas en la Ciudad de Valledupar: Creación de una Novela Gráfica*. Universidad de Santander. <https://bellasartesmed.edu.co/wp-content/uploads/2024/04/066-memorias-VI-eif-2023-vFINAL.pdf>

Rodríguez, J. (2015). *Oralidad y escritura: Tecnologías de la palabra*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Rouhiainen, L. (2018). *Inteligencia artificial*. Barcelona. Editorial Planeta, S.A.

Tomás Darío Gutiérrez Hinojosa (1992). *Cultura vallenata: origen, teoría y pruebas*. Plaza & Janés Editores.

Tomas Darío Gutiérrez Hinojosa T. D. (2000). *Valledupar música de una historia*. Editorial Grijalbo.

Manos en Acción

✱ Jorge Ómar Velásquez Montoya¹⁰ y Valentina Valencia Yepes¹¹.

Resumen

Problema o reto productivo

Después de casi ya 30 años de la promulgación de la Ley 324 de 1996, que determina la Lengua de Señas Colombiana (LSC) como lengua oficial de la Comunidad Sorda en el país, sigue siendo para las instituciones educativas un utópico ofertar educación verdaderamente accesible a la población estudiantil sordo-señante. Docentes y estudiantes se ven enfrentados a un constante desafío: guiar a los usuarios de la LSC en el alcance de las competencias en las diferentes áreas.

Desde el diseño y la pedagogía, el programa de Interpretación y Traducción LSC – español, junto a la Unidad de Educación Virtual del ITM, han explorado estrategias y herramientas accesibles (en LSC) para guiar a estudiantes en el alcance de competencias lingüístico-comunicativas en LSC y han consolidado una serie de protocolos y parámetros que permitan la creación de material en esta lengua con apoyo de diferentes recursos que contribuyan al aprendizaje desde un enfoque visual. Estas estrategias tienen el potencial de consolidarse como un modelo que trascienda a todas las áreas en las que participe comunidad sorda señante.

El propósito de esta iniciativa es desarrollar soluciones desde el diseño y la pedagogía que mejoren la accesibilidad y promuevan la inclusión social de la LSC dentro del ámbito académico.

Metodología

La producción de estos recursos se realiza a través de tres fases:

*preproducción (contenido pedagógico, guionización, planificación y estructuración).

*producción (definición y ejecución de estrategias para la grabación y la accesibilidad)

*postproducción y revisión (edición del video, gráficos complementarios, textos accesibles, evaluación de pertinencia).

Resultados

Se han desarrollado asignaturas completamente en LSC para un programa en modalidad virtual a nivel pregrado; donde se integra material visual, audiovisual, actividades interactivas con contenido imagen y videos cortos en formato GIF; empleado para la enseñanza-aprendizaje y evaluación en la adquisición del código (LSC), así como para el alcance de competencias en traducción, lingüística y Cultura Sorda.

La enseñanza de una lengua visogestual a través de medios digitales corresponde, en esencia, una gran oportunidad, pero también un reto, porque no consiste en traducir contenidos, sino diseñar experiencias significativas donde el lenguaje visual y el respeto cultural se entrelazan para construir puentes genuinos entre el conocimiento y usuarios de LSC, lo que generó una transformación metodológica y conceptual en el diseño didáctico, estructura pedagógica, dimensión visual y tecnológica, dentro de un aula virtual.

Este proceso de enseñanza-aprendizaje y evaluación implica que detrás de cada video educativo, e incluso, de cada escena, se realice un proceso de investigación, definición de pertinencia en el uso de cada seña, variantes contextuales, validación lingüística con expertos sordos señantes, creación del guion (en español para el equipo técnico y en lengua de señas para los actores sordos), preparación actoral, grabación, pietaje, edición, control de calidad gráfica y lingüística, y finalmente la integración del contenido a las unidades formativas. Lo que representa una complejidad técnica, estética y comunicativa que va mucho más allá del acto de grabar una seña.

¹⁰ Instituto Tecnológico Metropolitano, Diseñador visual, jorgeovelasquez@itm.edu.co

¹¹ Instituto Tecnológico Metropolitano, Traductora inglés-francés-español, valentinavalencia@itm.edu.co

Conclusiones

Este proceso consolida una nueva propuesta para el aprendizaje significativo en la adquisición de la Lengua de Señas Colombiana a través de una modalidad virtual. La aplicación de diseño con enfoque accesible ha permitido generar una metodología replicable en otros espacios académicos, contribuyendo a la inclusión y equidad educativa. Además, se ha fomentado una mayor sensibilización en la comunidad académica sobre la importancia del diseño accesible impactando procesos no solo académicos sino administrativos al interior de la institución y las diferentes dependencias.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada

El presente trabajo tiene relevancia para la mesa Producción académica e impacto social porque nos invita a reflexionar frente a la calidad educativa que se ofrece a la comunidad sorda dentro de las instituciones de educación superior, esta comunidad configura el ejercicio comunicativo desde la naturaleza visogestual de su lengua, la LSC, a partir de la cual construyen sus interacciones, aprendizajes, cultura y conocimientos. Ante la falta de materiales y entornos digitales adaptados para la LSC que limitan la participación equitativa de estudiantes sordos en la educación, esta propuesta busca dar respuesta a la necesidad de diseñar estrategias visuales inclusivas en la creación de material educativo para la comunidad sorda y otros usuarios de LSC.

Referencias

Morales, L., Gutiérrez, L., y Ariza, L. (2016). Guía para el diseño de objetos virtuales de aprendizaje (OVA). Aplicación al proceso enseñanza-aprendizaje del área bajo la curva de cálculo integral. Revista Científica General José María Córdova, volumen 14 (18), 127-147. <https://revistacientificaesmic.com/index.php/esmic/issue/view/4/41>

UNIR. (s. f.). TBLT o task based language teaching, ¿en qué consiste esta metodología de enseñanza de idiomas?. Recuperada el 21 de marzo de 2025 de <https://www.unir.net/revista/educacion/task-based-language-teaching/>

Ilustración gráfica: fusión del arte, historia y arquitectura de fachadas del Centro Histórico de Popayán

✱ María Fernanda Puentes Certuche, Maryi Rivero Losada y Jesús Eduardo Casanova .

Resumen

Problema o reto productivo

Recuperar la memoria histórica a través de la representación gráfica del patrimonio arquitectónico del Centro Histórico de Popayán, Cauca, Colombia. La fusión del arte, la historia y la arquitectura. A partir de ilustraciones en la técnica acuarela, documenta la evolución de algunas fachadas, registrando sus transformaciones a lo largo del tiempo.

La investigación tiene sustento en fuentes históricas, estudios previos y entrevistas a expertos en patrimonio, ilustración y arquitectura, lo que permitió el análisis de algunas fachadas del centro histórico y establecer criterios como: evolución o cambios en el tiempo, calidad de los registros y/o archivos históricos, referencias pictóricas, fotografías, ilustraciones, etc. Para lograr captar la esencia del patrimonio arquitectónico de Popayán.

Las ilustraciones resultantes no solo sirven como un registro visual, o como una herramienta didáctica y cultural para sensibilizar a la comunidad sobre la importancia de la preservación del patrimonio urbano, sino también, como una oportunidad para promover la venta y comercialización de postales de una o grupos de acuarelas que registre y conserve la memoria colectiva de la Ciudad "Blanca y Colonial" como se conoce Popayán.

Objetivos

General: Representar a través de ilustraciones a mano alzada por lo menos dos fachadas de la arquitectura colonial de Popayán con el fin de contribuir a su preservación histórica.

Metodología

La metodología planteada para este proyecto fue una metodología descriptiva y se estructuró en tres

fases: Investigación, Creación Artística y Producción y Difusión, cada una con objetivos claros y actividades específicas que aseguraron la calidad, autenticidad y relevancia de los resultados. A continuación, se detallan las etapas del proceso:

Fase 1: Investigación

En la Fase de Investigación y Documentación, se llevó a cabo una selección minuciosa de las fachadas más representativas y simbólicas del patrimonio arquitectónico de Popayán. Este proceso estuvo supervisado por un comité asesor integrado por expertos en arquitectura, historia y patrimonio cultural, para establecer criterios como la relevancia histórica, arquitectónica y cultural de las fachadas. Además, se realizó una consulta ciudadana para identificar aquellas fachadas consideradas más significativas por la comunidad local.

Una vez seleccionadas las fachadas, se llevó a cabo una investigación detallada de sus características arquitectónicas y estilísticas. Esto incluyó el estudio de los estilos, elementos decorativos, detalles constructivos y materiales utilizados, así como un análisis de posibles daños o intervenciones inadecuadas presentadas a lo largo del tiempo. Se consultaron fuentes históricas, bibliográficas y se realizaron levantamientos arquitectónicos, que comprendieron mediciones, croquis y registros fotográficos.

Adicionalmente, se profundizó en la historia y el significado cultural de cada edificio y su fachada correspondiente. Se recopiló información sobre las funciones desempeñadas por estos edificios a lo largo del tiempo. Se buscaron fuentes primarias como archivos históricos, documentos oficiales y testimonios de residentes locales, y se exploraron los relatos, leyendas y tradiciones orales asociadas a cada fachada para enriquecer la narrativa cultural detrás de ellas.

Fase 2: Creación Artística

En la Fase de Creación Artística, se experimentó con diversas técnicas de dibujo y pintura, tales como lápices, acuarelas, acrílicos y tintas, con el propósito de determinar las más adecuadas para representar las fachadas con precisión y detalle. Se llevaron a cabo pruebas de diferentes materiales y soportes, como papeles, lienzos o tableros, para evaluar su idoneidad y durabilidad. En este proceso, se contó con la colaboración de artistas locales, aprovechando su conocimiento y experiencia en el campo.

Una vez seleccionadas la técnica y materiales más adecuados, se procedió a la creación de las ilustraciones finales de cada fachada.

Se prestó especial atención a la captura precisa de los detalles arquitectónicos, elementos decorativos y texturas de los materiales originales. Así mismo, se contempló la posibilidad de realizar ilustraciones en diferentes estilos para ofrecer perspectivas artísticas diversas e incorporar elementos interactivos o multimedia que enriquecieran la experiencia visual.

Fase 3: Difusión

Las ilustraciones finales fueron recopiladas en una bitácora que documenta detalladamente el proceso ilustrativo, complementadas con textos explicativos sobre cada fachada, su historia y su significado cultural. Así mismo, se imprimieron y se enmarcaron en formato postal A6, que mide 105 mm de ancho por 148 mm de largo. Teniendo en cuenta que el formato es el más rentable y adecuado para exposiciones con presupuestos limitados.

Estas representaciones visuales son concebidas como de alto impacto, porque a diferencia de una simple fotografía, su armonía visual evocan recuerdos y sentimientos asociados a la memoria colectiva de un pueblo, algo fundamental para sensibilizar sobre la importancia de preservar el patrimonio arquitectónico de una ciudad.

Resultados

Se crearon siete ilustraciones (obras permanentes) que representan las características arquitectónicas de las fachadas seleccionadas del centro histórico de Popayán. Tres correspondientes a los cambios de la fachada de la esquina del banco del estado hoy banco de AV Villas en la Cra 7 con Cl 4. Dos más, que registran el cambio de la fachada la Iglesia Santuario de Belén al Nor-occidente de la ciudad. Y dos, del Hotel Dan Monasterio en la Cl 4 entre Cras. 9 y 11.

Por otro lado está la Bitácora de proceso ilustrativo, la cual registra en detalle cada etapa del desarrollo de las ilustraciones, desde la investigación y selección de fachadas hasta la aplicación de técnicas artísticas como la acuarela. Incluye bocetos, pruebas de color, ajustes compositivos y reflexiones sobre el proceso creativo, destacando la evolución de cada pieza y su relación con el patrimonio arquitectónico de Popayán.

Conclusiones

La divulgación de este tipo de productos, fachadas ilustradas en la técnica acuarela, logra generar un vínculo emocional con la historia y la arquitectura de una ciudad, motivando a la comunidad a valorar y preservar su patrimonio.

Llevar para su casa un recuerdo del resultado de este tipo de ejercicios habla del interés del observador por el arte y promueve la preservación de la memoria colectiva de las comunidades.

Las ilustraciones se convirtieron en una herramienta didáctica para la enseñanza del patrimonio, en actividades comunitarias, académicas y espacios de divulgación cultural, promoviendo el aprendizaje colectivo.

Las acuarelas junto al stand de exposición suelen atraer las miradas y generar una apreciación más pausada de las obras, el uso estratégico del color en la acuarela y la luz calidad y directa sobre ellas favorece la armonía visual y la evocación de recuerdos o sentimientos asociados a la arquitectura patrimonial, incentivando el interés por el arte y la historia.

Ejercicios académicos y de investigación, de esta tipología promueven la reflexión sobre la necesidad de conservar el patrimonio arquitectónico de las ciudades. Muy fácilmente un turista puede equivocarse al pensar que el centro histórico de Popayán es completamente de la época de la colonia.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada

Fomenta la producción académica mediante procesos de investigación que incluye el análisis de fuentes históricas, entrevistas y levantamientos arquitectónicos, genera conocimiento que puede ser difundido y validado en contextos académicos, contribuyendo a la reflexión interdisciplinaria sobre el patrimonio y el urbanismo.



Por otro lado, las ilustraciones actúan como herramientas didácticas y de sensibilización, permitiendo a la ciudadanía reconectar con la memoria histórica y cultural de su entorno. Lo cual promueve un sentido de identidad y empoderamiento, incentivando la conservación del patrimonio y la participación comunitaria en la resolución de problemáticas relacionadas con la pérdida y el deterioro del legado arquitectónico.

Al transformar elementos históricos en propuestas visuales accesibles y estéticamente atractivas (por ejemplo, en formato postal y exposiciones), se crea un puente entre el conocimiento académico y la experiencia vivida por la comunidad. Esto estimula la colaboración para abordar la desvalorización del patrimonio urbano y fomenta el diálogo entre diversos actores sociales y académicos.

Referencias

Arboleda, D. C. (1994). MUROS DE BRONCE- POPAYÁN Y SUS ESTANCIAS HISTORICAS. POPAYÁN: COMFACAUCA.

Hahnemühle FineArt GmbH. (s.f.). hahnemuehle.com. Obtenido de <https://www.hahnemuehle.com/es/papeles-artisticos/acuarela/acuarela/p/Product/show/17/1108.html>

TUL. (s.f.). Tul.com. Obtenido de <https://tul.com.co/details-product/conda-estuche-de-acuarela-en-pasta-x-25-1>

Hilos biobasados

* Diana Urdinola¹², Felipe Ramírez¹³ y Carlos Castaño¹⁴

Resumen

El desarrollo de objetos cotidianos a partir de materiales de origen no renovable genera un impacto ambiental significativo debido a las dificultades de reciclaje y reutilización. Frente a esta problemática, han surgido iniciativas que promueven la autoproducción de biomateriales biodegradables mediante metodologías DIY (Do It Yourself), estableciendo nuevas relaciones entre materiales, procesos y tecnologías (Rognoli, Bianchini, Maffei, & Karana, 2015). En este contexto, la presente investigación explora la generación de filamentos biodegradables mediante la encapsulación de biomateriales líquidos en membranas sólidas, utilizando insumos y procesos de transformación de alimentos. A través de un enfoque experimental, cada resultado impulsa nuevas iteraciones para optimizar la composición y morfología del material. Además, se identificaron posibles aplicaciones de los hilos biobasados como lo son: el desarrollo de tejidos para la elaboración de mallas y entramados, así como en la costura de textiles o materiales biobasados, ampliando sus posibles usos en el diseño de productos sostenibles. Esta propuesta busca la integración de conocimientos técnicos de la cocina molecular con el pensamiento de diseño y la autoproducción, fomentando nuevas posibilidades en la exploración y aplicación de biomateriales.

Objetivo

Explorar recetas y procesos para la obtención de hilos biobasados a partir de insumos comestibles y biodegradables.

Metodología

Se empleó una metodología experimental basada en la autoproducción en la cocina doméstica, estructurada en dos fases. Primero, se prepararon dos mezclas: la mezcla 1, compuesta por alginato de sodio, glicerina y agua, y la mezcla 2, a base de

cloruro de calcio y agua, ambas homogenizadas mediante batidoras de inmersión. Luego, en la fase de obtención de hilos biobasados, la mezcla 1 se insertó en jeringas y se extruyó en la mezcla 2. Para explorar variaciones en la composición de la mezcla 1, se incorporaron pigmentos e insumos comestibles como polvo de guayaba deshidratada, carbonato de calcio, cúrcuma y carbón activado, analizando sus efectos sobre la fluidez, la textura y los colores.

Resultados y Reflexión

Se obtuvieron hilos biobasados de distintos diámetros y características según las variaciones en la composición de la mezcla 1. Se evidenciaron dificultades en la fluidez de algunas mezclas debido a su densidad, lo que afectó el proceso de extrusión. Los hilos biobasados presentaron una apariencia rígida y fibrosa con baja resistencia tras el secado, y se observó que tanto la presión ejercida en la jeringa como el diámetro del extrusor influyen en su uniformidad. Además, se identificó que las condiciones ambientales impactan la consistencia de los materiales y la reproducibilidad de los resultados, lo que sugiere la necesidad de un mayor control en el proceso de producción.

Por otra parte, esta investigación se realiza con estudiantes que participan en proyectos de investigación como coinvestigadores, posibilitando la integración de conocimientos y experiencias que potencien la formación en investigación aplicada y fomenten en los estudiantes, la creatividad para resolver problemáticas desde el pensamiento de diseño.

Conclusiones

La autoproducción de hilos biobasados es un proceso accesible y con potencial para el desarrollo de materiales sostenibles, permitiendo la obtención

¹² Instituto Tecnológico Metropolitano, diseñadora industrial, magister en lógica y técnica de la forma, dianaurdinola@itm.edu.co

¹³ Instituto Tecnológico Metropolitano, ingeniero en diseño industrial, andresramireza@itm.edu.co

¹⁴ Instituto Tecnológico Metropolitano, estudiante de ingeniería en diseño industrial, carloscastano264874@correo.itm.edu.co

de filamentos biodegradables o comestibles según los bioinsumos añadidos. Sin embargo, a pesar de la simplicidad del proceso, se presentan desafíos relacionados con la estabilidad y resistencia del material, lo que hace necesario profundizar en estudios para mejorar su durabilidad y evaluar su viabilidad en aplicaciones industriales. Esta investigación abre nuevas posibilidades en el diseño de materiales y objetos tejidos a partir de biomateriales de bajo impacto ambiental. Además, la propuesta busca la integración de conocimientos técnicos de la cocina molecular con el pensamiento de diseño y la autoproducción.

Pertinencia del Trabajo a la Mesa Seleccionada

Mesa 1: Producción académica e impacto social. Esta investigación explora el diseño cómo transdisciplina promoviendo el pensamiento crítico y situado a partir de la autoproducción de materialidades sostenibles y de fácil acceso para la industria y el territorio.

Referencias

Karana, E. (2012). Characterization of 'natural' and 'high-quality' materials to improve perception of bio-plastics. *Journal of Cleaner Production*, 317-325. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jclepro.2012.07.034>.

Kuznetsov, S., Paulos, E. (2010). Rise of the expert amateur: DIY projects, communities, and cultures, NordiCHI '10 Proceedings of the 6th Nordic Conference on Human -Computer Interaction: Extending Boundaries, 295 - 304.

Rognoli, V., Bianchini, M., Maffei, S., Karana, E. (2015). DIY materials. *Materials and Design*, 693 - 702. <http://dx.doi.org/10.1016/j.matdes.2015.07.020>.

De una cárcel femenina a una universidad creativa: diseño visual para la transformación simbólica de la ciudadela c4ta con estudiantes de pascual bravo

* Diomer Alejandro Palacio Miranda.

Resumen

El presente proyecto surge como una experiencia formativa desarrollada por estudiantes del sexto nivel del programa profesional de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria Pascual Bravo, en articulación con famiempresarios pertenecientes a los Mercados Campesinos de Medellín. La iniciativa, coordinada desde el aula por el docente responsable del programa, se orienta al fortalecimiento de emprendimientos rurales a través de soluciones gráficas aplicadas, integrando diseño de marca, empaque y comunicación digital.

Cada grupo de estudiantes funcionó como una agencia de diseño, asumiendo el reto de construir propuestas integrales para una familia productora real, seleccionada mediante la base de datos facilitada por la Secretaría de Desarrollo Económico. El trabajo incluyó investigación contextual, diagnóstico visual, co-creación con los emprendedores y el desarrollo de piezas gráficas funcionales, sostenibles y coherentes con la identidad de cada proyecto.

El ejercicio propició aprendizajes significativos al vincular el diseño con la realidad territorial, fortaleciendo competencias profesionales, éticas y sociales en los estudiantes. Al mismo tiempo, aportó herramientas de valor a los emprendimientos campesinos, mejorando su visibilidad, diferenciación en el mercado y presencia en canales de comunicación contemporáneos.

Este proyecto consolida una relación activa entre universidad pública, comunidad y territorio, demostrando que el diseño puede sembrar futuro cuando se practica desde la raíz, con sensibilidad social, creatividad estratégica y compromiso institucional.

Introducción

(De una cárcel femenina a una universidad creativa: diseño visual para la transformación simbólica de la Ciudadela C4TA con estudiantes de Pascual Bravo)

En Medellín, la transformación del antiguo centro de reclusión femenino El Buen Pastor en la actual Ciudadela Universitaria para la Cuarta Revolución Industrial y la Transformación del Aprendizaje – C4TA, constituye un hito urbano, cultural y educativo de alto valor simbólico. Este espacio, antes asociado al castigo, al encierro y a la marginación, fue resignificado como lugar de conocimiento, creatividad y futuro, gracias a una apuesta pública por la educación inclusiva, técnica y transformadora.

Este cambio físico y simbólico plantea preguntas profundas sobre el papel del diseño en la construcción de nuevas narrativas territoriales. ¿Cómo puede el diseño visual acompañar procesos de transformación social y espacial? ¿De qué forma es posible recuperar lugares estigmatizados para convertirlos en escenarios de creación y memoria colectiva?

En este contexto surge la presente experiencia pedagógica, desarrollada por estudiantes del programa profesional de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria Pascual Bravo, como parte de un taller de creación visual centrado en la reflexión sobre el valor simbólico del espacio y la función reparadora del diseño. El ejercicio se propuso activar procesos de pensamiento visual que permitieran releer el territorio desde la memoria, la identidad y la esperanza, a través de propuestas gráficas colaborativas inspiradas en la Ciudadela C4TA.



El propósito de esta experiencia fue utilizar el diseño visual como lenguaje simbólico para resignificar un espacio históricamente marcado por la exclusión, vinculando el aprendizaje académico con el contexto urbano y social. Al trabajar con un lugar real, cargado de historia y transformación, se buscó fortalecer en los estudiantes una comprensión crítica y propositiva del diseño, así como potenciar su rol como agentes creativos capaces de incidir en el tejido cultural de la ciudad.

La experiencia se articula con los ejes del XVI Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura, especialmente con la:

***Mesa 1:** Producción académica e impacto social, por tratarse de una práctica universitaria con resultados proyectados hacia la transformación del territorio.

***Mesa 2:** Creatividad, política e innovación social, al vincular el diseño con procesos de memoria, inclusión y reflexión crítica desde lo visual.

Metodología

El presente proyecto fue desarrollado como un taller de creación simbólica en aula, en el marco de la formación universitaria del programa de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria Pascual Bravo. Desde una mirada crítica, sensible y situada, se propuso activar una experiencia pedagógica donde los estudiantes reinterpretaran visualmente un espacio de carga histórica —la actual Ciudadela Universitaria C4TA, antes centro de reclusión femenino— a través de la fotografía y el diseño visual como herramientas de lectura simbólica del territorio.

La metodología se basó en principios del diseño contextual, la investigación-creación y la semiótica visual, integrando referentes como Henri Lefebvre, Umberto Eco, Susan Sontag y Ignasi de Solà-Morales, quienes han abordado el espacio arquitectónico como construcción social, narrativa visual y escenario de múltiples significados. La imagen fue entendida aquí no como registro objetivo, sino como acto interpretativo y creativo.

Fases del proceso

***Activación del sentido visual:**
recorrido fotográfico

Los estudiantes realizaron un recorrido por la Ciudadela C4TA para tomar fotografías con mirada crítica y sensible. No se trató solo de documentar,

sino de leer los signos del espacio, sus texturas, transiciones, huellas de su pasado y formas actuales. Esta fase buscó activar el “ver con intención”, tal como lo plantea Susan Sontag, donde la fotografía funciona como apropiación, análisis y memoria.

*Lectura semiótica y análisis del entorno

Las imágenes capturadas se convirtieron en insumos para un ejercicio colectivo de lectura visual. A partir de los elementos observados (muros, rejas, vacíos, intervenciones arquitectónicas, pasajes), los estudiantes aplicaron una lectura semiótica del espacio: ¿qué nos dicen estos signos? ¿Qué historias cargan? ¿Qué emociones evocan?

*Definición conceptual de ejes simbólicos

Cada grupo de trabajo definió un concepto guía que representara el tránsito simbólico del lugar: “del encierro al aprendizaje”, “del muro al mensaje”, “de la sombra a la palabra”. Estas ideas funcionaron como disparadores visuales para reinterpretar el espacio desde el diseño.

*Intervención creativa sobre las imágenes

Los estudiantes intervinieron sus propias fotografías con técnicas gráficas manuales como collage, superposición tipográfica, recortes, ilustración libre o marcas visuales. Estas acciones buscaban resignificar la imagen del lugar, creando nuevas lecturas gráficas que expresaran libertad, memoria, educación, comunidad o futuro.

*Montaje expositivo y resignificación colectiva

Las imágenes intervenidas se presentaron en un mural colectivo que reunió todas las visiones. Este espacio funcionó como una “escuela de diseño simbólico”, en donde las miradas de los estudiantes se unieron para redefinir un espacio de encierro en uno de creación, encuentro y vida. El montaje cerró el proceso como acto colectivo de memoria resignificada, donde el diseño gráfico visualizó lo que ya estaba cambiando en lo arquitectónico y social.

Resultados e impacto

El proyecto desarrollado en la Ciudadela C4TA generó una serie de resultados significativos en los planos formativo, simbólico, gráfico y pedagógico, al integrar el diseño visual con la memoria arquitectónica, la

lectura semiótica del espacio y la resignificación colectiva desde la creación.

*Impacto en la formación de los estudiantes

Los participantes lograron ampliar su visión del diseño más allá de lo técnico y lo estético, reconociéndolo como herramienta crítica y social capaz de dialogar con el entorno. La experiencia les permitió:

- *Leer el territorio desde la sensibilidad visual y simbólica.
- *Reconocer los vínculos entre espacio, historia, memoria y narrativa gráfica.
- *Desarrollar habilidades en observación, análisis visual, conceptualización y expresión manual.
- *Participar activamente en un ejercicio de investigación-creación desde el aula con impacto simbólico real.

*Resultados gráficos y simbólicos

A partir del ejercicio fotográfico y la intervención visual manual, los estudiantes crearon más de 30 piezas gráficas únicas, en las que reinterpretaron elementos del espacio arquitectónico de la C4TA. Las imágenes intervenidas no solo expresaron nuevas lecturas, sino que proyectaron sentidos transformadores: de silencio a palabra, de límite a apertura, de castigo a conocimiento.

El resultado más potente fue el mural colectivo, compuesto por todas las piezas fotográficas intervenidas, que funcionó como una cartografía simbólica del nuevo significado del espacio: una universidad creativa nacida de una historia de reclusión.

*Impacto pedagógico y académico

El proyecto se consolidó como una estrategia de aula replicable, en la que el diseño se articula con herramientas contemporáneas como la fotografía interpretativa, la intervención manual y la semiótica visual. Además:

- *Se integró al plan curricular como modelo de investigación-creación.
- *Fortaleció la pedagogía situada desde el contexto y el territorio.

*Potenció el rol del aula como espacio de construcción de memoria y ciudadanía.

*Impacto institucional y territorial

Para la Institución Universitaria Pascual Bravo, el ejercicio reafirma su papel como universidad pública comprometida con la transformación del territorio, en diálogo con la historia, la memoria y las nuevas generaciones. Además:

- *Vinculó de forma creativa la práctica del diseño con la política pública educativa de Medellín.
- *Propuso un modelo pedagógico alineado con la Mesa 1 del simposio (producción académica e impacto social), al insertar un ejercicio formativo en una realidad urbana concreta.
- *Y con la Mesa 2 (creatividad, política e innovación social), al utilizar el diseño como lenguaje para resignificar espacios cargados de estigma, desde la participación estudiantil.

Conclusiones

la experiencia desarrollada en la Ciudadela C4TA con estudiantes de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria Pascual Bravo demostró que el diseño visual, más allá de su función comunicativa, puede convertirse en una herramienta poderosa para la resignificación simbólica de los espacios urbanos marcados por el estigma y el encierro.

A través de un taller de aula basado en fotografía interpretativa, análisis semiótico y creación visual manual, se logró activar en los estudiantes una mirada crítica, sensible y reflexiva sobre el entorno. La antigua cárcel femenina, hoy convertida en universidad creativa, se convirtió en objeto de estudio, escenario de creación y sujeto de resignificación.

Este ejercicio reafirma que el diseño tiene la capacidad de transformar narrativas, resignificar arquitecturas y construir memoria desde lo visual, especialmente cuando se trabaja desde la educación pública, el territorio y la creación colectiva. La metodología empleada permitió conjugar la dimensión pedagógica con la investigativa, y el pensamiento visual con la acción social.

En un contexto donde muchos espacios urbanos arrastran historias de dolor o exclusión, el diseño puede ser ese puente entre pasado y futuro, entre

silencio y expresión, entre límite y libertad. El aula, en este sentido, se convierte en laboratorio de memoria activa, donde el diseñador no solo crea objetos o marcas, sino también sentidos, vínculos y posibilidades.

Esta experiencia deja abierto un camino para continuar explorando metodologías de diseño simbólico, narrativo y territorial, que permitan pensar el espacio como lenguaje, y el diseño como gesto de reparación y esperanza.

Referencias

Barthes, R. (2003). *La cámara lúcida: nota sobre la fotografía* (2.ª ed.). Paidós.

Borja, J., & Muxí, Z. (2003). *El espacio público: ciudad y ciudadanía*. Electa.

Ciuccarelli, P., Lima, M., & Valsecchi, F. (2021). *Design as Common Good: Framing Design through Pluralism and Social Values*. POLI.design.

De Solà-Morales, I. (2018). *Territorios: paisajes habitados*. Gustavo Gili.

Eco, U. (1997). *Tratado de semiótica general*. Lumen.

Fernández, J. (2020). *Diseño social: transformación y cambio desde la práctica proyectual*. Nodo Ediciones.

Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio* (3.ª ed.). Traficantes de Sueños.

Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT Press.

Margolin, V. (2018). *The Politics of the Artificial: Essays on Design and Design Studies*. University of Chicago Press.

Morelos, C. (2019). *Diseño e imaginarios sociales: el espacio público como territorio simbólico*. Editorial Universidad Nacional de Colombia.

Munari, B. (2014). *Diseñar es fácil cuando se sabe cómo*. GG Diseño.

Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. Alfaguara.

Universidad Nacional de Colombia. (2021). *Investigación-creación: aportes metodológicos desde las artes, el diseño y la arquitectura*. Editorial UN.

Vázquez, A. (2022). *Fotografía crítica y narrativas visuales: el poder simbólico de la imagen*. Editorial Universidad del Valle.

Zeisel, J. (2006). *Inquiry by design: Environment/Behavior/Neuroscience in Architecture, Interiors, Landscape, and Planning* (2nd ed.). W. W. Norton & Company.

TNM, Territorio, Narrativa y Memoria

* Juan Camilo Cadavid Rivera y Sebastián Peláez Castaño.

Resumen

Este proyecto busca identificar y visibilizar las narrativas emergentes de las comunidades del Valle de Aburrá afectadas por el conflicto social y armado, destacando su papel en la construcción de memoria y paz. Estas narrativas, muchas veces excluidas de la historia oficial, permiten comprender las dinámicas sociales y resignificar los territorios impactados por la violencia.

El problema de investigación radica en la ausencia de las voces comunitarias en las narrativas dominantes sobre el conflicto. Mientras que la memoria oficial tiende a centrarse en la victimización, esta investigación reconoce las narrativas de resistencia y transformación que emergen de la cotidianidad. La memoria, como elemento clave en los procesos de reconstrucción social, debe estudiarse desde estas perspectivas locales.

Objetivos

Analizar las narrativas comunicativas que emergen de las comunidades afectadas por el conflicto en el Valle de Aburrá, identificando cómo estas contribuyen a la construcción de memoria en contextos de violencia y paz.

Objetivos Específicos

Identificar las dinámicas socioculturales generadas en los territorios impactados por el conflicto.

Describir los relatos que configuran memoria en las prácticas comunicativas comunitarias.

Analizar las tipologías de memoria presentes en las narrativas emergentes de los actores sociales.

Método

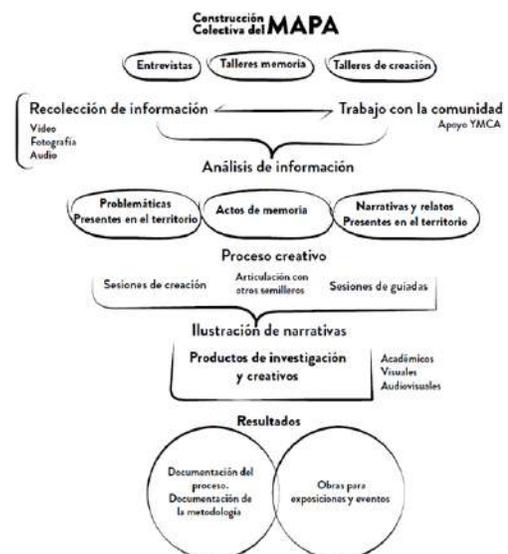
La metodología se basa en la construcción de cartografías sociales y talleres de memoria, donde la comunidad identifica sus propias narrativas y actos

de resistencia. Estos espacios también tienen una dimensión creativa, pues facilitan la producción de material propio por parte de los participantes.

Los talleres incluyen la participación de estudiantes talleristas, quienes apoyan la edición del material para su proyección en medios de comunicación. Posteriormente, se realiza una recolección documental (fotografías, videos, grabaciones y material de creación) que permite el análisis de la información y su aplicación en productos de investigación y divulgación.

Resultados

El trabajo de campo ha permitido la creación de un banco de imágenes referencial para los ilustradores del proyecto. Además, se han registrado en video y audio entrevistas realizadas por miembros de la comunidad, quienes han participado voluntariamente en el proceso. Con este material, se ha desarrollado una narrativa visual y tres talleres de creación con la comunidad.



¹⁵ Docente tiempo completo Politécnico Grancolombiano, Magister Artes digitales, jccadavid@poligran.edu.co.

¹⁶ Docente tiempo completo Politécnico Grancolombiano, Magister Digital Media, spelaezc@poligran.edu.co.



Estos insumos han revelado dinámicas sociales claves, evidenciando la resistencia de la comunidad frente a la violencia y su desarrollo urbanístico basado en la autogestión, pese a las condiciones económicas adversas.

Conclusiones y proyecciones

Dado que el proyecto aún está en curso, no se pueden establecer conclusiones definitivas. No obstante, se espera que los resultados aporten al entendimiento de las dinámicas sociales, los relatos y las narrativas que configuran la memoria en los territorios colombianos. Entre los aportes esperados están:

- *Análisis de las narrativas sobre el conflicto y la paz en el Valle de Aburrá.
- *Comprensión de las dinámicas socioculturales que influyen en la memoria colectiva.
- *Reconocimiento del papel de las narrativas en la construcción de memoria.

- *Identificación de desafíos y oportunidades para la memoria colectiva crítica y plural.
- *Propuestas participativas para la promoción del diálogo, la empatía y la paz en el Valle de Aburrá.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada

El proyecto se inscribe en la Mesa 1: Producción académica e impacto social. Se trata de una iniciativa que vincula a estudiantes con colectivos y comunidades de barrios populares, particularmente en la Comuna 13. A través del dibujo y la producción audiovisual y transmedia, los participantes narran su cotidianidad, los cambios en el territorio y las estrategias de resistencia ante el conflicto y las dificultades socioeconómicas. Este trabajo académico no solo documenta, sino que también fortalece la voz de la comunidad, promoviendo la apropiación de su memoria y la construcción de un relato propio.

Referencias

Arenas Grisales, S. P. (2012). Memorias que perviven en el silencio. *Universitas humanística*, (74), 173–193.

Centro Nacional de Memoria Histórica (CNMH). (2013). ¡Basta ya! Colombia: Memorias de guerra y dignidad. CNMH.

Corporación Región. (2016). Medellín: memorias de una guerra urbana. Corporación Región.

Giménez Montiel, G. (2016). Estudios sobre la cultura y las identidades sociales. Iteso.

Haesbaert, R., & Canossa, M. (2011). El mito de la desterritorialización: del "fin de los territorios" a la multiterritorialidad (p. 328). México: Siglo xxi.

Halbwachs, M. (1992). On collective memory. University of Chicago Press

Lederach, J. P. (1997). Building peace: Sustainable reconciliation in divided societies. United States Institute of Peace Press. Tomado de [https://www.defence.lk/upload/ebooks/John%20Paul%20Lederach%20-%20Building%20Peace_%20Sustainable%20Reconciliation%20in%20Divided%20SocietiesUnited%20States%20Institute%20of%20Peace%20\(1998\).pdf](https://www.defence.lk/upload/ebooks/John%20Paul%20Lederach%20-%20Building%20Peace_%20Sustainable%20Reconciliation%20in%20Divided%20SocietiesUnited%20States%20Institute%20of%20Peace%20(1998).pdf)

Romio, S., Tobón, M., & Correal, D. M. G. (2023). Más allá del conflicto armado: memorias, cuerpos y violencias en Perú y Colombia. Universidad de los Andes.

Salazar Colorado, M. (2019). Movilizaciones sociales en el Municipio de Itagüí. Construcción del territorio e identidad a través de la memoria oral. Tomado de <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/14017>

Video Mapping del Mito de Los Monitos: Innovación Visual para la Preservación Cultural en Valledupar

* José Carlos Carrillo Gómez.

Resumen

El proyecto Los Monitos es una investigación-creación centrada en rescatar y difundir la tradición oral del mito a través del video mapping y una estrategia digital de difusión. Basado en el imaginario colectivo de la ciudad de Valledupar, este trabajo busca preservar la oralidad y generar un impacto en la memoria cultural de la región mediante tecnologías audiovisuales innovadoras.

Problema o reto productivo

La tradición oral enfrenta un riesgo de desaparición debido a la falta de documentación y el desinterés de las nuevas generaciones. Este proyecto busca revitalizar el mito de Los Monitos mediante un enfoque integral que combina investigación etnográfica, video mapping y estrategias digitales, garantizando su transmisión y resignificación en la cultura vallenata.

Objetivo General

Desarrollar un proyecto de investigación-creación que, a través del video mapping y estrategias digitales, permita la interpretación, resignificación y difusión del mito de Los Monitos en Valledupar, integrando narrativas visuales para fortalecer la memoria cultural y la preservación del patrimonio inmaterial de la región.

Objetivos Específicos

- *Realizar una investigación etnográfica y documental sobre el mito de Los Monitos, recopilando testimonios de habitantes de Valledupar para comprender su transmisión y evolución dentro del imaginario colectivo.
- *Diseñar un guion narrativo y visual basado en los relatos recopilados, asegurando fidelidad a la tradición oral y adaptabilidad al lenguaje del video mapping.

- *Desarrollar y producir un video mapping inmersivo, empleando tecnologías audiovisuales innovadoras para la interpretación y difusión del mito en espacios públicos y culturales.

- *Implementar una estrategia de comunicación digital que incluya redes sociales, pódcast y plataformas interactivas, con el fin de ampliar el alcance del proyecto y fomentar el interés en la tradición oral vallenata.

- *Evaluar el impacto del proyecto mediante metodologías cualitativas y cuantitativas, analizando la recepción del video mapping y su efectividad en la revitalización del mito en la comunidad.

Metodología La investigación

Se adoptará un enfoque cualitativo basado en investigación etnográfica, utilizando entrevistas semiestructuradas y encuestas a una muestra representativa de pobladores de Valledupar. La información recopilada será analizada mediante técnicas de codificación temática para identificar patrones narrativos en la tradición oral del mito. Posteriormente, se desarrollará un guion visual para la producción del video mapping, asegurando la fidelidad a las versiones orales originales.

Resultados o reflexión

El proyecto evidencia el potencial de las tecnologías inmersivas para preservar la tradición oral. La combinación de video mapping y estrategias digitales ha demostrado ser efectiva para atraer la atención de las nuevas generaciones y fomentar el interés por relatos ancestrales. Además, permite una reinterpretación visual del mito, adaptándolo a nuevos formatos sin perder su esencia.



Conclusiones

Dado que el proyecto se encuentra en desarrollo, las siguientes conclusiones son parciales y pueden evolucionar con el avance de la investigación:

- *La tecnología puede ser una herramienta clave para la preservación del patrimonio inmaterial.
- *La combinación de investigación etnográfica, video mapping y difusión digital fortalece la memoria colectiva y el interés por la tradición oral.
- *Este modelo de trabajo puede replicarse en otros mitos y leyendas, impulsando la valorización cultural mediante herramientas innovadoras.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada

Este proyecto se alinea con la Mesa 1:

Producción académica e impacto social, ya que explora la relación entre el diseño, la comunicación y la sociedad para la conservación del patrimonio cultural. A través del video mapping y la difusión digital, se genera una solución creativa que empodera a la comunidad y promueve el cambio social al preservar la memoria colectiva de Valledupar.

Referencias

Nacionales:

Wanapo Colombia S.A.S. Empresa con más de 10 años de experiencia en la creación de contenido digital, especializada en video mapping en Bogotá. Disponible en: <https://www.wanapocolombia.com>

Circuito Video Marketing. Ofrece servicios especializados en video mapping en Bogotá, incluyendo modelación y animación 3D, experiencias 360° e instalaciones interactivas. Disponible en: <https://circuito.com.co/video-mapping-en-bogota>

Audiovisual Colombia. Empresa que brinda soluciones creativas en video mapping, transformando superficies en obras maestras de luz y movimiento. Disponible en: <https://www.audiovisualcolombia.com/ac/videomapping-creativo-y-sorprendente>

Internacionales:

17 Ejemplos de Video Mapping Espectaculares

Artículo que recopila impresionantes proyectos de video mapping realizados en diversas partes del mundo. Disponible en: <https://promocionmusical.es/ejemplos-video-mapping>

Videomapping Creativo y Sorprendente – Audiovisual Colombia. Descripción de proyectos innovadores de videomapping realizados por Audiovisual Colombia. Disponible en: <https://www.audiovisualcolombia.com/ac/videomapping-creativo-y-sorprendente>

Videomapping: la versión digital del arte en los muros. Artículo que explora cómo el videomapping ha transformado espacios urbanos en Colombia y el mundo. Disponible en: <https://impactotic.co/innovacion/transformacion-digital/video-mapping-en-col>

BioAventura: Código Cero – Plataforma interactiva para la preservación de mamíferos en peligro en Colombia

* Gabriela Galvis Ramírez.

Resumen

Este proyecto aborda la preservación y difusión de especies en peligro de extinción en Colombia, un país que alberga el 10% de la biodiversidad mundial pero enfrenta una alarmante pérdida de fauna. Según la IUCN, es el quinto país con más especies amenazadas, y un estudio de la WWC donde encuestaron a 1.703 personas, se encontró que la mayoría considera que no hay suficiente información sobre lo que se puede hacer para evitar la pérdida de biodiversidad.

Para abarcar la problemática se propone fomentar la preservación de los mamíferos en peligro de extinción en la biodiversidad colombiana en los niños de 11 a 13 años de grado octavo, abordando aspectos como las amenazas que enfrentan, hábitats naturales, entidades que trabajan en su protección y las acciones necesarias para mitigar la pérdida de biodiversidad, mediante una plataforma interactiva y gamificada.

Según Freré Arauz et al. (2022), “elementos como la imagen, el sonido, el color, entre otros, llevan al ser humano al conocimiento de su entorno” (p 158). Es decir, asimilamos mejor la información cuando se basa en experiencias sensoriales que nos ayudan a comprender nuestro entorno. En este contexto, la interactividad juega un papel clave, ya que, mediante esta es posible simular experiencias sensoriales que facilitan la comprensión de la información.

En cuanto a la metodología planteada para este proyecto, será el Design Thinking, ya que nos plantea como base empatizar con el usuario objetivo

para comprender sus necesidades y preferencias, que nos permitirán llegar a un producto final más acertado y efectivo. Sus etapas son: “Empatizar, definir, Idear, Prototipar, Evaluar”, estas etapas nos permite también iterar sobre las mismas para pulir el proyecto hasta llegar a un producto de alta calidad. Actualmente el proyecto se encuentra en la primera fase de empatizar.

Finalmente, se ha avanzado en la caracterización del potencial usuario de la plataforma, identificado como niños de 11 a 13 años, etapa en la que desarrollan pensamiento concreto y son capaces de aplicar la lógica para alcanzar conclusiones más profundas. Esta elección se fundamenta, además, en el Decreto 45 de 1962, el cual establece que en tercer grado de secundaria, correspondiente a dichas edades, los estudiantes abordan la Biología Animal. Paralelamente, se ha recopilado información relevante sobre el marco normativo y legal relacionado con la biodiversidad colombiana, lo que permitirá asegurar la pertinencia del proyecto en el contexto educativo y ambiental. Asimismo, se han identificado entidades dedicadas a la protección de la biodiversidad que podrían convertirse en aliados estratégicos para fortalecer el impacto y la sostenibilidad de la iniciativa. Finalmente, se han explorado aspectos clave de la gamificación y la interactividad en la educación, lo que respalda la viabilidad del proyecto y su potencial para incentivar el aprendizaje y la acción ambiental en los jóvenes.

Referencias

Carvajalino, C. (2019, mayo 21). Colombia, el segundo país más biodiverso del mundo, celebra el Día Mundial de la Biodiversidad – Gov.co. <https://www.minambiente.gov.co/colombia-el-segundo-pais-mas-biodiverso-del-mundo-celebra-el-dia-mundial-de-la-biodiversidad/>

Deterding, Sebastian & Dixon, Dan & Khaled, Rilla & Nacke, Lennart. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011. 11. 9–15. 10.1145/2181037.2181040.

Estos son los resultados de la Encuesta Nacional de Biodiversidad y Cambio Climático. (s/f). Org.co. <https://www.wwf.org.co/?390951/Resultados-Encuesta-Biodiversidad-Colombia-2024>

Freré Arauz, J. S., Véliz Gavilanes, J. P., Sarco Alemán, E. M., & Campoverde Jimenez, K. J. (2022). La percepción, la cognición y la interactividad. Análisis del comportamiento de las líneas de crédito a través de la corporación financiera nacional y su aporte al desarrollo de las PYMES en Guayaquil 2011–2015, 6(2), 151–159. [https://doi.org/10.26820/recimundo/6.\(2\).abr.2022.151-159](https://doi.org/10.26820/recimundo/6.(2).abr.2022.151-159)

Herranz, E. (2013). Gamification, I Feria Informática (febrero 2013), Universidad Carlos III Madrid España.

Ley 165 de 1994 Congreso de la República de Colombia. (s/f). Gov.co. <https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=37807>

Negocios, E. (2019, junio 11). Los 10 países con más especies de animales en peligro de extinción. Ekos Negocios. <https://ekosnegocios.com/articulo/los-10-paises-con-mas-especies-de-animales-en-peligro-de-extincion>

Nueva lista de especies amenazadas en Colombia al detalle – SiB Colombia. (s/f). Biodiversidad.co. <https://biodiversidad.co/post/2024/lista-especies-amenazadas-colombia/>

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educação e pesquisa, 44, e173773.

Periódico UNAL – Biodiversidad de Colombia: entre los imaginarios y las amenazas reales. (s/f). Edu. Co. <https://periodico.unal.edu.co/articulos/biodiversidad-de-colombia-entre-los-imaginarios-y-las-amenazas-reales>

Por el Cual se Establece el Ciclo Básico, de E. M., se Determina el Plan de Estudios Par, el B., & y se Fijan Calendario y Normas Par Evaluar, el T. E. (s/f). DIARIO OFICIAL 30704 Jueves 25 de enero de 1962 DECRETO 45 DE 1962 (ENERO 11). Gov.co. Recuperado el 3 de marzo de 2025, de https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-103679_archivo_pdf.pdf

Urtizberea, I. A. (2015). El desafío de exponer: procesos y retos museográficos. ADDI. Archivo Digital para la Docencia y la Investigación de la Universidad del País Vasco. <https://repcaslit.minedu.gob.pe/handle/123456789/528>

Zambrano, V. M. (Ed.). (2021). La gamificación como herramienta inmersiva en la educación virtual. Uniangustiana. <http://eduvirtual.uniagustiniana.edu.co/revista/Libro/libro.pdf>

(S/f). iucn.org. Recuperado el 24 de febrero de 2025, de <https://iucn.org/es/our-union/commissions/comision-de-educacion-y-comunicacion>

Pensamiento Buñuelo: Una herramienta digital que promueve un comportamiento seguro en los motociclistas de Bogotá

* Joseph Abraham Gómez Arévalo¹⁷ y David Lavao Acuña¹⁸.

Resumen

En la última década se ha presentado un alto grado de accidentes de tránsito en la ciudad de Bogotá, de los cuales los motociclistas son los conductores más afectados, involucrándose en siniestros que conllevan repercusiones fatales incluso para otros actores viales (Secretaría Distrital de Movilidad, 2023). Por tal razón, esta investigación tiene como objetivo analizar los factores que contribuyen al aumento de la accidentalidad de estos conductores en la ciudad de Bogotá. Se toma como caso de estudio la Av. Boyacá, entre la Av. Primera de Mayo y Calle 13, como uno de los cruces de mayor reiteración de siniestro viales, involucrando dos de las cinco avenidas con mayor frecuencia de accidentes en la ciudad. (Fasecolda, 2023).

Atendiendo a esta problemática, desde el diseño, se plantea el desarrollo de una herramienta análogo-digital que utilice los diferentes medios para difundir un mensaje de seguridad vial a distintos públicos; apoyándose en la inmediatez de la información, la facilidad de acceso, su usabilidad intuitiva y su potencial para generar un impacto significativo en la transmisión del mensaje. En busca de alcanzar el éxito de esta estrategia, se plantean los siguientes objetivos:

General

Elaborar una herramienta análogo-digital, dirigida principalmente a motociclistas, para promover comportamientos seguros en la vía; proyectando la Academia Cea Tres Ases como aliado estratégico y tomando como caso de estudio la Av. Boyacá entre Av. Primera de Mayo y Calle 13.

Específicos

*Analizar las principales situaciones de riesgo de los motociclistas al momento de conducir, considerando las causas y repercusiones en los actores viales.

*Definir la herramienta de diseño más adecuada para atender a las necesidades de los usuarios y generar un aprendizaje significativo.

*Construir una identidad visual que brinde a la herramienta digital una personalidad clara, favoreciendo la pregnancia en el espectador.

*Evaluar el impacto de la herramienta en los usuarios para medir su alcance y efectividad.

Una vez definidos los objetivos y con el fin de maximizar las posibilidades de éxito de la estrategia, se emplea como apoyo metodológico las cuatro fases de Diseño Centrado en el Usuario (DCU). Actualmente, la fase de investigación ha concluido, la fase de definición está cerca a completarse y se está estableciendo la planificación para las fases de desarrollo y evaluación.

En conjunto con la metodología, se utilizan instrumentos de recolección de datos, tales como encuestas, "Un día en la vida" y grupos focales con motociclistas de entre 20 a 34 años, con el fin de obtener datos cualitativos. Estos métodos han permitido identificar hallazgos como la falta de conocimiento teórico y práctico en motociclistas nuevos; la necesidad de reforzar la recordación de las normas de tránsito; los principales factores causantes

¹⁷ Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, octavo semestre en Diseño Digital y Multimedia, jbrahamgomez@unicolmayor.edu.co.

¹⁸ Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, octavo semestre en Diseño Digital y Multimedia, dlavaoa@unicolmayor.edu.co.



de siniestros viales y los medios de difusión más efectivos para generar conexión y aprendizaje dentro de la comunidad de conductores.

Como conclusiones preliminares, se destaca la importancia de fortalecer la conciencia vial en todos los ciudadanos, sin importar su grado de conocimiento en la conducción. Esto fomenta la construcción de una cultura de movilidad segura, fundamentada en el respeto por las normas de tránsito y en medidas preventivas para reducir los siniestros viales.

Para finalizar, esta propuesta busca ser expuesta como parte de la mesa temática #1: "Producción académica e impacto social", presentándose como una solución creativa frente al desafío social de los siniestros viales. Considerando el alto grado de repercusiones que ha traído esta problemática para la comunidad, resulta de vital importancia tener a disposición información dinámica sobre seguridad vial que fomente en los ciudadanos hábitos responsables que se deben tener en las vías sin importar si el índice de accidentalidad es alto o no.

Referencias

Design Toolkit. (s.f.). Diseño Centrado en las Personas. <https://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/diseño-centrado-en-las-personas/#:~:text=El%20diseño%20centrado%20en%20el%20usuario%20se%20basa%20en%20un,de%20proceso%20puede%20cambiar%20ligeramente>.

Fasecolda. (22 de marzo de 2023) Los diez cruces viales donde más se accidentan los ciudadanos. Fasecolda. <https://www.fasecolda.com/cms/wp-content/uploads/2023/07/DOC-20230323-WA0000..pdf>

Secretaría Distrital de Movilidad. (2023). Anuario de accidentalidad Vial de Bogotá 2023.

Inteligencia Emocional en la Formación Docente

* Yobana Orozco Benavides¹⁹

Resumen

Importancia de la Inteligencia Emocional en la Formación Docente y su Impacto en la Educación

La inteligencia emocional (IE) juega un papel fundamental en la formación docente, impactando significativamente la enseñanza, el aprendizaje y la sociedad. Mayer y Salovey (1990), pioneros en el estudio de la IE, la definen como la capacidad de percibir, comprender y regular las emociones para favorecer el pensamiento y la adaptación a diferentes contextos. En el ámbito educativo, esta competencia es esencial, ya que permite a los docentes gestionar sus propias emociones y responder de manera adecuada a las de sus estudiantes, creando un ambiente de aprendizaje positivo y efectivo.

Daniel Goleman, quien popularizó el concepto de IE y lo vinculó con el éxito personal y profesional, sostiene que las habilidades emocionales de los docentes influyen directamente en la motivación, el bienestar y el rendimiento académico de los estudiantes. Un docente emocionalmente inteligente no solo mejora la dinámica del aula y la resolución de conflictos, sino que también impulsa estrategias pedagógicas inclusivas que favorecen el desarrollo integral de todos los alumnos.

Siguiendo la teoría de Rafael Bisquerra, quien establece que la educación emocional debe implementarse de manera progresiva (primero en los docentes, luego en las familias, después en los estudiantes y, finalmente, en la sociedad), este proyecto propone la incorporación de un curso de inteligencia emocional en la formación inicial docente. El propósito de este curso es dotar a los futuros educadores de herramientas emocionales que beneficien su desempeño profesional y generen

un impacto positivo en la comunidad educativa y en la construcción de una sociedad más empática y resiliente.

Para evaluar la efectividad del proyecto, se diseñará e implementará un curso piloto dirigido a estudiantes de primer y último semestre de licenciatura en educación. Esta selección permitirá analizar el desarrollo de la IE a lo largo de la carrera, comparando la percepción de los estudiantes que inician su formación con la de aquellos que ya han adquirido experiencia en prácticas pedagógicas. El curso estará transversalizado con el arte, utilizando disciplinas como la pintura, la música y el teatro para potenciar la expresión emocional, fomentar la creatividad y fortalecer la comunicación afectiva en los docentes en formación. Mediante encuestas, entrevistas y estudios de caso, se recopilarán datos que evidencien el impacto del curso en la gestión emocional de los futuros docentes y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este proyecto busca transformar la educación desde sus cimientos, promoviendo un modelo de enseñanza más humano, equitativo y emocionalmente consciente. La formación de docentes con un alto nivel de inteligencia emocional contribuirá a mejorar la calidad educativa y el bienestar emocional de la comunidad escolar. Un profesorado emocionalmente competente podrá establecer relaciones más empáticas con sus estudiantes, fomentar un clima de aula positivo y desarrollar estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan la inclusión y el aprendizaje significativo.

A través del fortalecimiento de la inteligencia emocional en los docentes y su integración con las artes, se espera generar un impacto duradero

¹⁹ https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002290497



en el entorno social, fortaleciendo la cohesión comunitaria y promoviendo una sociedad más justa y solidaria. Esta propuesta, presentada en el XVI Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura, busca resaltar la importancia de la formación emocional en el ámbito educativo y su repercusión en la construcción de entornos de aprendizaje más efectivos y armónicos.

Planteamiento del Problema desde el Arte

El ámbito educativo enfrenta desafíos que van más allá de la enseñanza académica, siendo la gestión emocional de los docentes un factor clave para crear ambientes de aprendizaje positivos. Sin embargo, la formación en inteligencia emocional (IE) sigue siendo insuficiente en los planes curriculares de las licenciaturas en educación, lo que limita la capacidad de los futuros docentes para manejar sus propias emociones y las de sus estudiantes. El arte, como medio de expresión y desarrollo emocional, se presenta como una herramienta fundamental para fortalecer la IE en la formación docente.

Problema Principal

¿Cómo puede la formación en IE, integrada con el arte, transformar la labor docente y mejorar la calidad educativa? La falta de preparación en IE afecta la gestión del estrés y los conflictos en el aula, impactando el bienestar docente y el rendimiento académico de los estudiantes. El arte ofrece una vía para la autorregulación emocional, la empatía y la creatividad, facilitando un aprendizaje más significativo y humano.

Pregunta de Investigación

¿De qué manera un curso de IE transversalizado con el arte en la formación docente contribuye a afrontar los retos emocionales y educativos en el aula? Para responder a esta pregunta, se diseñará e implementará un curso piloto estructurado en cinco módulos, donde el arte será una herramienta transversal para el desarrollo de la IE:

*Introducción a la IE en la docencia a través del arte: Exploración de emociones mediante el dibujo, la pintura y la música.

*Autoconocimiento y regulación emocional: Expresión artística como medio de autoconciencia y control emocional.

*Empatía y habilidades sociales en el aula: Teatro y narrativas visuales para fortalecer la comprensión emocional.

*IE y creatividad en la enseñanza: Uso del arte para desarrollar metodologías innovadoras.

*Aplicación de la IE en el entorno escolar: Estrategias artísticas para la gestión de emociones en el aula.

Este curso permitirá evaluar el impacto de la IE desde el arte en la educación, transformando la enseñanza en un proceso más humano y expresivo. Al fortalecer la formación emocional de los docentes a través de manifestaciones artísticas, se busca mejorar su bienestar, optimizar la gestión del aula y fomentar una comunidad educativa más empática y resiliente.

Objetivo General

Diseñar e implementar una propuesta para incluir un curso de inteligencia emocional (IE) transversalizado con el arte en el plan curricular de las licenciaturas en educación, promoviendo la formación integral de los futuros docentes mediante herramientas artísticas que favorezcan la gestión emocional y la enseñanza creativa.

Objetivos Específicos

*Investigar el impacto de la inteligencia emocional, integrada con el arte, en la labor docente en todas las asignaturas.

*Analizar la relación entre la IE, el arte y el proceso de enseñanza-aprendizaje en distintos campos del conocimiento.

*Proponer estrategias y herramientas artísticas (como la pintura, la música, el teatro y la escritura creativa) para el desarrollo de la IE en la formación inicial docente.

*Diseñar un curso piloto de IE basado en metodologías artísticas y evaluar su impacto en la formación de futuros docentes.

Diseño Metodológico

Enfoque

Mixto (Cuantitativo y Cualitativo) para obtener datos estadísticos y explorar experiencias sobre la inteligencia emocional (IE) en la formación docente, integrando estrategias artísticas para fortalecer la enseñanza.

Técnicas de Recolección de Datos

Encuestas: Evaluación del nivel de IE antes y después del curso piloto.

Entrevistas: Percepción de docentes sobre IE y su relación con el arte en la enseñanza.

Observación de Clases: Análisis del manejo emocional en el aula con estrategias artísticas.

Análisis de Documentos Curriculares: Identificación de vacíos en la formación de IE y arte.

Etapas del Proyecto

*Diagnóstico (1 mes): Identificación de necesidades a través de encuestas, entrevistas y análisis curricular.

*Diseño (1 mes): Creación de un curso piloto con módulos basados en IE y expresión artística.

*Implementación (3 meses): Aplicación del curso, incluyendo actividades de arte como teatro, pintura y escritura.

*Evaluación (1 mes): Medición del impacto mediante encuestas, entrevistas y observación.

*Redacción del Informe (1 mes): Sistematización de resultados y propuestas de mejora.

Instrumentos de Análisis

Cuantitativo: Estadísticas comparativas sobre el impacto del curso.

Cualitativo: Análisis de contenido de percepciones docentes y efectos del arte en el desarrollo emocional.

Resultados Esperados

La implementación del curso piloto de Inteligencia Emocional (IE) en la formación docente se espera que genere cambios significativos en la educación, integrando el arte como herramienta clave.

***Mejora del Clima Emocional en el Aula:** Mayor capacidad de los docentes para gestionar el estrés, resolver conflictos y fomentar la empatía.

Evidenciado a través de encuestas, diarios emocionales y entrevistas.

Comparación entre estudiantes de primer y último semestre para medir evolución en competencias emocionales.

*Producción de Materiales Artísticos y

Pedagógicos: Creación de collages digitales, performances, esculturas y manifiestos visuales como expresión de la IE en la docencia.

Uso de estos materiales como recursos didácticos para futuras formaciones.

Publicación de un libro final con las experiencias y evidencias del impacto del curso.

***Apropiación Social y Difusión:** Generación de alianzas estratégicas con instituciones y organizaciones enfocadas en innovación pedagógica.

Divulgación de los resultados en seminarios, publicaciones y plataformas digitales.

***Impacto en el Bienestar Docente:** Adopción de estrategias de autocuidado y regulación emocional mediante prácticas artísticas.

Transformación en la enseñanza, fortaleciendo la calidad educativa desde un enfoque integral y creativo.

Reafirmar que el arte es una vía esencial para desarrollar la inteligencia emocional en la formación docente, promoviendo una educación más humana y sensible.

Reflexión

Si bien el marco jurídico y los estudios respaldan la importancia de la educación emocional y artística en el aula, la realidad es que muchas de estas iniciativas quedan solo en el papel. Las leyes y normativas pueden establecer lineamientos, pero sin una implementación efectiva y sin una formación adecuada de los docentes, estos principios no se materializan en la práctica educativa.

No se puede enseñar inteligencia emocional si el propio docente no ha sido formado en ella. Es fundamental que los educadores no solo comprendan la teoría, sino que también desarrollen su propia gestión emocional y aprendan a transversalizar el arte como una herramienta para la expresión y el autoconocimiento. De lo contrario, la enseñanza de la inteligencia emocional se convierte en un discurso vacío, sin impacto real en los estudiantes.



El arte, con su capacidad de conectar con las emociones y estimular la creatividad, debe ser integrado de manera genuina en el currículo, no solo como una asignatura aislada, sino como un eje transversal en la educación. Sin embargo, esto requiere un cambio en la mentalidad de las instituciones y una capacitación profunda de los docentes, para que puedan aplicar metodologías innovadoras y experiencias de aprendizaje significativas.

Es momento de pasar de la teoría a la acción, de transformar las leyes en prácticas reales y de dotar a los educadores de herramientas concretas para que la educación emocional y artística no sea solo una idea bonita en los documentos oficiales, sino una vivencia diaria en las aulas.

Conclusiones

El desarrollo de la inteligencia emocional (IE) en la formación docente es una necesidad clave para mejorar la gestión del aula, la empatía y el bienestar de los futuros educadores. Sin embargo, aún existen vacíos en la integración estructurada de la IE en los programas de formación docente.

Este proyecto busca explorar cómo el uso del arte puede fortalecer la IE en docentes en formación, facilitando la expresión emocional y la comunicación efectiva. Se espera que, a través de estrategias artísticas, los participantes desarrollen una mayor autoconciencia, manejo del estrés y habilidades para la resolución de conflictos.

A futuro, los resultados de este proyecto podrían contribuir a la implementación de metodologías innovadoras en la educación, promoviendo un enfoque más humanizado y creativo en la enseñanza.

Pertinencia del Proyecto a la Mesa 1: Producción Académica e Impacto Social

Este proyecto se alinea con la Mesa 1 al contribuir tanto a la producción académica como al impacto social en la formación docente. Desde el ámbito académico, promueve la investigación y aplicación de estrategias innovadoras basadas en el arte para fortalecer la inteligencia emocional (IE) en docentes en formación. Esto genera nuevos conocimientos que pueden ser integrados en planes de estudio y metodologías pedagógicas.

En términos de impacto social, el proyecto busca mejorar la preparación de los futuros docentes, dotándolos de herramientas emocionales que favorezcan un ambiente de aprendizaje más inclusivo, empático y efectivo. Al fortalecer la IE en los educadores, se espera una mejora en la interacción con los estudiantes, reduciendo el estrés docente y promoviendo el bienestar en el aula.

Así, el proyecto no solo aporta al desarrollo académico, sino que también tiene un impacto significativo en la educación y la sociedad, alineándose con los objetivos de la mesa seleccionada.

Referencias

Bibliografía

Salovey, P., & Mayer, J. D. (1990). Emotional Intelligence. *Imagination, Cognition and Personality*, 9(3), 185–211.

Artículo fundamental que define y explora el concepto de inteligencia emocional.

Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books.

Explora los fundamentos de la inteligencia emocional y su impacto en diversos contextos, incluido el educativo.

Parker, J. D. A., Saklofske, D. H., & Wood, L. (2009). Emotional Intelligence and Education. In *The Cambridge Handbook of Intelligence* (pp. 559–575). Cambridge University Press.

Revisión de la relación entre inteligencia emocional y éxito educativo.

Brackett, M. A., & Caruso, D. R. (2018). The Emotionally Intelligent Teacher: What You Need to Know to Develop Your Emotional Intelligence. In *The Handbook of Emotional Intelligence* (pp. 479–501). Jossey-Bass.

Aplicación de la inteligencia emocional en el ámbito educativo.

Webgrafía

Betancur Franco, M. I., & Gómez Sicard, N. (2015). El clima emocional del aula: una revisión sistemática. Pontificia Universidad Javeriana.

Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/20032>

Valencia Cobo, J. A. (2023). Evaluación de las competencias emocionales de los maestros utilizando el Inventario de Inteligencia Emocional de Reuven Bar-On. Universidad del Norte, Barranquilla.

Recuperado de <https://www.uninorte.edu.co/investigacion/inteligencia-emocional-docentes>

Álvarez Toribio, K. L. (n.d.). La educación artística como estrategia didáctica para coadyuvar a la gestión de emociones en los niños y niñas del grado transición de I.E. Alianza en el municipio de San Andrés de Sotavento, Córdoba. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).

Recuperado de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/63202?locale-attribute=en>

Narvárez Villalobos, Y. V., & Villa Carrillo, A. M. (2024). El arte y su importancia para el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Grupo Vencedores de la Fundación Kairos de Esperanza de la Ciudad de Barranquilla. Licenciatura en Pedagogía Infantil.

Recuperado de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61516>

González Mateus, L. M., Chavez Herrera, M. A., Bohórquez Navas, M. A., & Pérez Montaña, S. S. (2022). Arte, emocionalidad y neuroeducación: Una mirada desde las creencias de maestros y maestras de educación infantil. Universidad Pedagógica Nacional, Facultad de Educación, Departamento de Psicopedagogía.

Recuperado de <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/17636/>

González Llorente, F. (2018). La inteligencia emocional en el contexto educativo: Un estudio de la influencia de la educación emocional en los estudiantes. [Tesis doctoral, Universidad de Barcelona]. TDX.

Recuperado de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/482092/tagj_20180201.pdf?sequence=2

Bisquerra, R. (2021, 8 abril). Educación emocional y competencias emocionales en la formación docente [Video]. YouTube.

Recuperado de <https://youtu.be/zzNas-ICNyY>

Feuerstein, R. (2013, 13 de marzo). Reuven Feuerstein: Teoría de la Modificabilidad Cognitiva [Video]. YouTube.

Recuperado de <https://youtu.be/vsSsBCi4H>

Estrategia multimedia para la difusión de mitos y leyendas de Cundinamarca en plataformas digitales

✱ Valentina Marín Pinilla²⁰, Sebastian Giraldo Chica²¹ y Paula Valentina Peña Sierra²².

Resumen

Los mitos y leyendas forman parte esencial del patrimonio cultural inmaterial y constituyen un pilar fundamental en la identidad colectiva del departamento de Cundinamarca. Sin embargo, con el paso del tiempo estas narrativas tradicionales se enfrentan a la disminución de su circulación e importancia, debido a la influencia de contenidos globalizados y comerciales. Este fenómeno ha generado una desconexión entre las nuevas generaciones y su legado cultural, lo que pone en riesgo la memoria colectiva de la región. Ante este panorama, surge la necesidad de desarrollar estrategias de diseño que permitan la difusión y preservación de estos relatos en el entorno digital, utilizando herramientas interactivas que fomenten su reconocimiento y valoración.

En respuesta a esta problemática, el presente proyecto en curso plantea una estrategia multimedia que integra herramientas digitales interactivas para acercar los mitos y leyendas del departamento de Cundinamarca al público objetivo. A través del diseño y desarrollo de un mapa digital interactivo y un libro ilustrado, se busca ofrecer una experiencia inmersiva que facilite el acceso y la apropiación de estas historias. Este enfoque responde a la creciente tendencia del uso de plataformas digitales para la divulgación del patrimonio cultural, permitiendo explorar nuevas formas de interacción y participación ciudadana en la reconstrucción de la memoria colectiva.

Para la ejecución del proyecto, se plantea la metodología del doble diamante, estructurada en cuatro fases: descubrimiento, definición, desarrollo

y entrega. En la primera etapa, se realiza una investigación sobre la tradición oral y su impacto en la identidad cultural de Cundinamarca. En la fase de definición, se identifican los desafíos específicos del proyecto y se establecen objetivos orientados a la difusión de los relatos. La etapa de desarrollo consiste en la creación de wireframes y prototipos de baja fidelidad para el mapa digital y el libro ilustrado, los cuales implican pruebas de usuario para evaluar su usabilidad. Finalmente, en la fase de entrega, se desarrolla el producto final y se somete a iteraciones antes de su publicación en plataformas digitales.

Los resultados obtenidos hasta el momento han permitido evidenciar la importancia de la preservación de la tradición oral como parte fundamental del patrimonio cultural inmaterial. En relación con lo señalado por organismos internacionales como la UNESCO, la digitalización y las narrativas interactivas representan una oportunidad clave para la conservación y difusión de estos relatos en un contexto contemporáneo. Asimismo, el análisis de referentes ha demostrado que estrategias multimedia pueden ser efectivas en la divulgación del patrimonio cultural, destacando el pódcast Las Historias de Diana Uribe, que ha abordado la temática desde un enfoque narrativo, empleando herramientas digitales para potenciar la experiencia de los usuarios.

Para concluir, el proyecto es pertinente pues, a partir de la investigación realizada, se ha evidenciado la necesidad de implementar enfoques interactivos y narrativos que faciliten el acceso y la apropiación de estos relatos. La integración de herramientas

²⁰ Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Estudiante de Diseño Digital y Multimedia, vmarinp@unicolmayor.edu.co.

²¹ Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Estudiante de Diseño Digital y Multimedia, sgiraldoc@unicolmayor.edu.co.

²² Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Estudiante de Diseño Digital y Multimedia, pvpena@unicolmayor.edu.co.

multimedia no solo permite rescatar y compartir este legado, sino que también fomenta la identidad y el sentido de pertenencia en la comunidad. Se busca desde el diseño digital y multimedia crear una experiencia accesible, atractiva e inmersiva, que contribuya así a la valorización de la tradición oral en el departamento.

La pertinencia de este trabajo en la Mesa 1: Producción académica e impacto social radica en su capacidad para vincular la academia con la sociedad en la divulgación de una problemática cultural. La propuesta demuestra cómo el diseño digital y la comunicación pueden actuar como mediadores en la recuperación y difusión de narrativas tradicionales, promoviendo el acceso al conocimiento y la participación ciudadana en la construcción de su propia historia.

Referencias

UNESCO. (2024, 01 21). Tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial. Patrimonio Cultural Inmaterial. Retrieved 03 11, 2025, from <https://ich.unesco.org/es/tradiciones-y-expresiones-orales-00053>

La revolución digital que está salvando el patrimonio cultural del mundo. (2023, abril 27). Integra Tecnología. <https://www.integratecnologia.es/articulos/la-revolucion-digital-que-esta-salvando-el-patrimonio-cultural-del-mundo>

Barrientos-Báez, A. (s. f.-b). Vista de Aportes de la comunicación para la difusión del patrimonio cultural | Revista de Ciencias de la Comunicación e Información. Revista de Ciencias de la Comunicación e Información. <https://www.revistaccinformacion.net/index.php/rcci/article/view/62/520>

Europa, E. V. (2023, 7 agosto). Cultura digital: interacción y cambio social. EVE Museos + Innovación. <https://evemuseografia.com/2023/08/07/cultura-digital-interaccion-y-cambio-social/>

Las historias de Diana Uribe | @RTVCPlay. (s. f.). RTVCPlay. <https://rtvcplay.co/series-al-oido/las-historias-de-diana-uribe>

Preservación de la Transmisión de Saberes a Través de Narrativas Transmedias: Las Matronas del Cesar

* Daniela Añez Rodríguez, Roberto Torres Maestre y Saray Banda Babativa.

Resumen

Problema o reto productivo

Se habla con poca frecuencia del papel de las mujeres a lo largo de la historia cesarense que resulta difícil recordar más de un par de nombres femeninos influyentes, en contraste con la extensa lista de hombres que han sido reconocidos como representantes de la cultura y las tradiciones vallenatas. Existe una gran ausencia de registros formales sobre las vidas y tradiciones de las mujeres en el mundo, pero sobre todo en la costa colombiana, el riesgo de perder estas valiosas historias y tradiciones femeninas con el paso del tiempo hacen imprescindible un proceso de recopilación de sus relatos.

Objetivos generales

Preservar y visibilizar la memoria oral y la transmisión de saberes ancestrales de las matronas del Cesar mediante una estrategia de narrativa transmedia que incluya un libro ilustrado y una serie de cortos documentales. En búsqueda de rescatar, documentar y difundir sus historias, brindándoles el reconocimiento que históricamente les ha sido negado, asegurando que sus relatos y tradiciones sigan formando parte del patrimonio cultural de la región.

Objetivos Específicos

*Documentar y recopilar testimonios de las matronas del Cesar a través de entrevistas en profundidad, asegurando la autenticidad y riqueza de sus relatos.

*Diseñar un libro ilustrado que represente visual y narrativamente las historias utilizando un enfoque gráfico que refuerce la tradición cultural.

*Producir una serie de cortos documentales basados en los testimonios recopilados, integrando herramientas audiovisuales y códigos QR en el libro para ampliar la experiencia narrativa.

*Fomentar la apropiación cultural del proyecto mediante la participación de la comunidad en actividades de discusión y reflexión de los relatos.

Metodología

La metodología sigue un enfoque mixto que combina; investigación, encuestas, documentación y representación visual. Inicia con la revisión bibliográfica, selección de participantes y diseño del guion de entrevistas. Luego, se realizarán entrevistas en profundidad para capturar los testimonios, que posteriormente serán adaptados a documentales cortos. Ulteriormente, los relatos se adaptarán narrativamente y se ilustrarán, definiendo la estructura editorial del libro. Tras pruebas de diseño e impresión, el libro se distribuirá en espacios culturales.

Reflexión

A nivel académico, aporta a la investigación sobre patrimonio oral y narrativas transmedia, integrando ilustración, narrativa oral y audiovisual. En la universidad, refuerza su compromiso con la preservación cultural y el uso de tecnología en la documentación histórica. Para la comunidad, visibiliza el papel de las matronas y fortalece la identidad cultural mediante un libro ilustrado y documentales accesibles en plataformas digitales. En el sector cultural, la integración de códigos QR y la difusión en YouTube amplían su alcance, abriendo oportunidades para colaboraciones con entidades interesadas en la preservación del legado oral.

Conclusiones

Las matronas del Cesar representan un esfuerzo significativo por rescatar y preservar la memoria de mujeres las cuales han sido grandes guardianas, de la identidad cultural, costumbres y saberes de la región. Con los productos finales se pretende rendir un homenaje a su valiosa e importante contribución a la comunidad. Asimismo, la difusión en espacios de la comunidad garantizará que estas historias sean parte de la memoria colectiva de la región.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada

Mesa 1: Producción académica e impacto social

El proyecto utiliza el diseño gráfico y la comunicación como herramientas para preservar la memoria oral y dar visibilidad a las mujeres de la tercera edad del Cesar contribuyendo tanto al ámbito académico como al tejido social, reforzando el papel del diseño como medio para contar historias y rescatar conocimientos que, de otra manera, se perderían con el tiempo.

Referencias

Visa, M. (2024). *Abuelas: Crónicas de maternidad y crianza de una generación silenciada*. Editorial Milenio.

Folklore Society. (s.f.). *Oral tradition*. Taylor & Francis Online.

Fundación Fahrenheit 451. (s.f.). *Historias en Yo Mayor*.

Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín. (s.f.). *Abuelos Cuenta Cuentos*.

Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín. (s.f.). *Abuelos Cuenta Cuentos*.

Fundación Lo Que De Verdad Importa. (s.f.). *Tu Historia de Verdad Importa*.

El País. (2025, marzo 21). Los 'boomers' que no serán abuelos: entre el duelo y la aceptación. *El País*.

Ministerio de Cultura de Colombia. (s.f.). *Iniciativas culturales y proyectos de memoria oral en Colombia*. Ministerio de Cultura de Colombia.

Davian, C. (2024.). *Tinajeras de Guacoeche*.

Cantadoras. (s.f.). *Cantadoras: Memorias de vida y muerte en Colombia*.

Chinea, B. (directora). (2024). *Curanderas: Tradiciones de sanación [Documental]*. Gobierno de Canarias.

Pinkola Estés, C. (1992). *Women who run with the wolves: Myths and stories of the wild woman archetype*. Ballantine Books.

Favilli, E., & Cavallo, F. (2016). *Goodnight stories for rebel girls: 100 tales of extraordinary women*. Timbuktu Labs.

UNESCO. (2003). *Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

“Lectura, escritura e ilustración, lenguajes para narrar los sentimientos”

* Marcela Téllez Pedraza²³, Victoria Eugenia Peters Rada²⁴ y Mary Natalia Ortegón Cifuentes²⁵.

Resumen

Este proyecto, liderado por docentes de los programas de Diseño Gráfico, Psicología, y Comunicación Social y Periodismo del Politécnico Grancolombiano, se propuso generar un espacio de lectura en voz alta, conversación y creación dirigido a niños entre 6 y 12 años de edad, adscritos a la Fundación Perros Sin Raza, de la localidad de Bosa, Bogotá.

A partir de las historias relatadas en ocho cuentos de literatura infantil, cuyos personajes son animales que viven situaciones relacionadas con el miedo, discriminación, duelo y noción de hogar, se definió el enfoque de los 8 encuentros con los niños, considerando los aspectos a destacar de la historia; las preguntas a formular sobre las propias experiencias; el tratamiento de temas difíciles; la técnica a utilizar en el taller; así como el enfoque de la conversación sobre los procesos creativos.

Para el desarrollo del proyecto se estableció una alianza con la Fundación Perros Sin Raza, cuya gestión se enfoca en generar espacios de promoción de prácticas artísticas y culturales, dirigidas a niños y jóvenes de la localidad. Se trabajó específicamente con un grupo de quince niños y niñas, con edades entre seis y doce años, quienes asistieron a lo largo de ocho sábados a los talleres diseñados.

Como complemento al proceso de los talleres, se diseñó una herramienta metodológica en formato de bitácora, a través de la cual, los niños tuvieron seguimiento abordando sus sentimientos y pensamientos tras finalizar cada sesión, pues además de contar con un espacio para registrar sus datos personales, encontraron cuatro pliegos de

papel, independientes entre sí, y relacionados con los sentimientos referidos. Estos pliegos, fueron trabajados por los niños desde casa y a lo largo de la semana, dando continuidad a la manera como se sentían frente a cada sentimiento.

Como actividades de la Bitácora se encuentran: dibujo, escritura, creación de objetos, recolección de elementos naturales, pintura, y modelado, que permitieron la exploración de la técnica, a la vez que propiciaron la reflexión sobre las historias vividas.

El impacto de este proyecto se da principalmente a nivel social, dada la posibilidad que tuvieron los niños de: exponer puntos de vista; compartir experiencias y sentir que fueron escuchadas; descubrir que sus historias son compartidas por otros compañeros y que no son los únicos que han vivido determinada situación; explorar lenguajes y técnicas creativas para representar sus vivencias; y comprender que las prácticas artísticas y culturales son una oportunidad para dar cuenta del lugar que ocupan en sus contextos y de las expectativas que les acompañan.

Esta experiencia ha sido socializada y compartida con otros investigadores, quienes resaltan su potencial para acercarse a población vulnerable e indagar con ellos sobre distintos fenómenos sociales, en especial, la comprensión de los sentimientos a partir de la lectura en voz alta. De igual forma el proyecto vinculó a dos jóvenes investigadoras: una apoyó desde el diseño gráfico actividades y el desarrollo de los talleres; y otra, desde la Psicología, quien ha adelantado el análisis de imágenes y contenidos escritos registrados por los niños en las bitácoras,

²³ Docente de la Escuela de Comunicación, Artes Visuales y Digitales del Politécnico Grancolombiano. Comunicadora Social y Periodista, Magíster en Comunicación; mtellezp@poligran.edu.co

²⁴ Docente e investigadora de la Escuela de Diseño del Politécnico Grancolombiano. Diseñadora Gráfica y Magíster en Semiótica de la Universidad Jorge Tadeo Lozano; vpetersr@poligran.edu.co

²⁵ Docente de la Escuela de Estudios en Psicología, Talento Humano y Sociedad, del Politécnico Grancolombiano, Psicóloga y Magíster en Psicología Clínica y de la Familia; mortegon@poligran.edu.co

como también las entrevistas semiestructuradas, con el propósito de comprender a partir de la Teoría de la Comunicación Humana, los significados expresados por los niños, de sus sentimientos.

En este sentido, se considera relevante la participación en la Mesa I. Producción académica e impacto social, dado el aporte a la comunidad, y el encuentro de

varias áreas de conocimiento como la Comunicación, el Diseño Gráfico y la Psicología, que permitieron asumir el reto de trabajar con población infantil para dar cuenta de sus sentires y experiencias a través del lenguaje literario, la ilustración y el diseño.

Referencias

Banrepcultural. La paz se toma la palabra. Proyecto Nacional de la Subgerencia Cultural. <https://www.banrepcultural.org/proyectos/la-paz-se-toma-la-palabra>

Bourdieu, P y Chartier, R. (2003, abril), "La lectura: una práctica cultural", en *Sociedad y Economía*, núm. 4, pp. 161-175.

Cassany, I Comas D. (1999), *Construir la escritura*, Barcelona, Paidós.

(1999), *La cocina de la escritura*, Barcelona, Anagrama.

Chartier, R. (1992), *El mundo como representación. Estudios sobre historia cultural*. Barcelona, Gedisa.

Cox, M. (2020), *La magia de leer en voz alta. Los beneficios intelectuales y emocionales de la narrativa oral en niños y adultos*. Madrid, Ediciones Urano.

Darnton, R. (2003), *El coloquio de los lectores. Ensayos sobre autores, manuscritos, editores y lectores*, México, Fondo de Cultura Económica.

Kalman, J. (2003), *Escribir en la plaza*, México, Fondo de cultura económica.

Lahire, B. (2004), *Sociología de la lectura*, Barcelona, Gedisa.

Martos, A y Vivas, A. (2010). *Cultura escrita e Historia de la cultura*. Álabe, 2.

Meek, M. (2004), *En torno a la cultura escrita*, México, Fondo de cultura económica.

Ong, W. (1987), *Oralidad y escritura tecnologías de la palabra*, México, Fondo de cultura económica.

Petit, M. (2003, 8, 9 y 10 de mayo). *Lectura y desarrollo social [Ponencia marco]. La lectura, íntima y compartida*, Ballobar, España.

Reflexiones sobre el diseño: hacia una imaginación disidente

✱ Nathalia Giraldo, Catalina Manzano y María Ximena Dorado²⁶.

Resumen

Nos interesa presentar en este espacio una reflexión sobre el diseño colaborativo como método de trabajo, pero especialmente como principio ético político, capaz de incidir en la relación que los diseñadorxs establecen con el mundo a través de sus prácticas creativas. Desde el semillero de investigación *Desvío: acciones para un mundo en crisis* (adscrito al Departamento de Diseño de la Universidad del Valle) buscamos participar activamente en procesos de construcción colectiva del conocimiento, donde el diseño no se concibe como una disciplina cerrada y monolítica, sino como un ensamblaje de diversos saberes (Belsunces Gonçalves, 2023). En esa medida, el semillero nos lleva a cuestionar el rol del diseño como conocimiento exclusivo de una élite educada, para reconocer que cada persona y colectivo es practicante de su propio saber (Escobar, 2019), es decir, del diseño como una práctica situada.

Desvío tiene una trayectoria relativamente corta, pero no por eso menos significativa, que ha motivado en nosotrxs una aproximación sensible a otras formas de hacer y pensar y ha propiciado reflexiones autocríticas a propósito del papel del diseño en la creación, actualización y reproducción de narrativas que invisibilizan, subestiman y/o niegan esas formas. El semillero sostiene la intención de involucrarnos, como participantes,

en proyectos de investigación acción liderados por organizaciones sociales y grupos o colectivos de la sociedad civil que, explícitamente, localizan sus prácticas epistémicas en el campo del diseño para las transiciones y el diseño ontológico. En su interés por seguirle la pista a las transiciones regionales sistémicas en tiempos de emergencia social y climática, estas investigaciones incorporan nuevos elementos y dimensiones al diseño, orientándolo hacia una cultura de cambio y reconociendo su potencial para agenciar transformaciones hacia una sociedad justa y sostenible.

Nos referiremos acá a nuestro trabajo en proyectos puntuales que le apuntan al fortalecimiento de redes de colaboración y a la implementación de iniciativas por la autodeterminación comunitaria²⁷. Desde encuentros con grupos diversos de personas hasta visitas y conversaciones para la construcción de estrategias de comunicación que amplifiquen las voces de quienes históricamente han sido silenciados, el semillero poco a poco se perfila como un espacio para una imaginación disidente, que desvía la práctica de investigación y aprendizaje de la convención y pone en el centro relacionamientos horizontales, basados en el respeto, la reciprocidad y la confianza, entre quienes hacemos parte de él.

²⁶ Semillero de investigación, *Desvío: acciones para un mundo en crisis*, Universidad del Valle.

²⁷ Campaña *Un río Cauca, muchos mundos* <https://www.unriocauca.com/2024/08/13/diagnostico/>

Referencias

Anzaldúa, G. (2016). *Borderlands / La frontera: La nueva mestiza*. Madrid: Capitán Swing Libros.

Belsunces Gonçalves, A. [Andreu]. (2023). *Diseño crítico y social* (1.a ed.) [recurso de aprendizaje textual]. Fundació Universitat Oberta de Catalunya (FUOC).

Cordeiro Marques Corrêa, P., & Carvalho Cardoso, A. L. (2022). La producción de vida en América Latina y el Caribe y su relación con el diseño y otros campos afines: Sobre el desprendimiento, la desobediencia y la descolonización. *Diseña*, 1-17. doi:<https://doi.org/10.7764/disena.21.Article.3>

Escobar, A. (2019). *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal*. Popayán: Universidad del Cauca.

Rivera Cusicanqui, S. (2015). *Sociología de la imagen. Miradas ch'ixi desde la historia andina*. Buenos Aires: Tinta Limón.

Material comestible: Exploración de un material biobasado y comestible a partir de guayaba en estado de maduración no apta para el consumo

✱ Diana Urdinola²⁸ y Felipe Ramírez²⁹.

Resumen

En un contexto donde la contaminación por residuos sólidos es una problemática creciente, la investigación y el desarrollo de materiales biobasados y biodegradables representa una solución innovadora y sostenible. Esta ponencia presenta la exploración del uso de guayaba en estado de maduración no apto para el consumo como materia prima para la elaboración de un material biobasado, biodegradable y comestible. La finalidad de esta exploración es proponer nuevas formas de producción, evitando el impacto ambiental derivado de residuos de materiales de difícil reciclaje o no reciclables. Además, se busca alinear la investigación con el concepto de autoproducción, permitiendo la creación de objetos en cualquier espacio doméstico mediante tecnologías utilizadas en la cocina.

Objetivos

El objetivo de esta investigación es explorar la guayaba en estado de maduración no apto para el consumo con el fin de desarrollar un material biobasado que sea biodegradable y comestible. Este material podría emplearse en la fabricación de diversos objetos como empaques, utensilios de cocina y piezas de indumentaria.

Metodología

El proceso de investigación y desarrollo del material se llevó a cabo mediante experimentos basados en tecnologías que se encuentran en la cocina del

espacio doméstico. Inicialmente, se recolectaron guayabas en mercados locales en un estado de maduración avanzado y se sometieron a un proceso de deshidratación y pulverización. Posteriormente, el polvo obtenido se mezcló con distintos ingredientes para obtener una mezcla densa y homogénea. Esta mezcla se vació en moldes y se sometió a procesos de extrusión para dar forma al material resultante.

Resultados y Reflexión

Los experimentos dieron como resultado la obtención de láminas planas de diversos tamaños y espesores, con texturas en alto y bajo relieve, diferentes tonalidades de rojo, aroma y sabor a guayaba. Se observó que estas láminas son flexibles, lo que permite su transformación mediante dobleces, cortes, incisiones y costuras.

Además de los resultados materiales, la investigación permitió el diseño de una metodología accesible que permite obtener este material biobasado en cualquier cocina doméstica.

Conclusiones

El trabajo con descartes de alimentos demuestra ser una estrategia viable para el desarrollo de materiales biobasados y comestibles aplicables en la fabricación de objetos. La recuperación de frutas en estado de maduración avanzado desde mercados locales refuerza la colaboración entre distintos actores

²⁸ Instituto Tecnológico Metropolitano, diseñadora industrial, magister en lógica y técnica de la forma, dianaurdinola@itm.edu.co

²⁹ Instituto Tecnológico Metropolitano, ingeniero en diseño industrial, andresramireza@itm.edu.co

sociales, incluyendo la academia y la comunidad. Esta investigación abre nuevas posibilidades para el diseño de materiales sostenibles y accesibles, con un enfoque en la reducción de residuos y el empoderamiento ciudadano.

Pertinencia del Trabajo a la Mesa Seleccionada

El diseño de materiales biobasados a partir de guayaba en estado de maduración avanzado impulsa las relaciones entre la academia y la sociedad. Al

involucrar a distintos actores en la resolución de un reto de autoproducción, este proyecto permite su replicabilidad en cualquier cocina doméstica, promoviendo la apropiación social del conocimiento y la innovación sustentable.

Referencias

Karana, E. (2012). Characterization of 'natural' and 'high-quality' materials to improve perception of bio-plastics. *Journal of Cleaner Production*, 317-325. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jclepro.2012.07.034> .

Kuznetsov, S., Paulos, E. (2010). Rise of the expert amateur: DIY projects, communities, and cultures, NordiCHI '10 Proceedings of the 6th Nordic Conference on Human -Computer Interaction: Extending Boundaries, 295 - 304.

Rognoli, V., Bianchini, M., Maffei, S., Karana, E. (2015). DIY materials. *Materials and Design*, 693 - 702. <http://dx.doi.org/10.1016/j.matdes.2015.07.020>.

Tanenbaum, J.G., Williams, A.M., Desjardins, A., Tanenbaum, K. (2013). Democratizing technology: pleasure, utility and expressiveness in DIY and maker practice, *Proceedings of CHI*.

Retrospectiva Arquitectónica Parque Francisco José de Caldas – Popayán

✱ David Santiago Uzuriaga Hernández y Cristian Jhoan Velasco López.

Resumen

Problema o reto productivo

La ciudad de Popayán, reconocida por su riqueza patrimonial y cultural, enfrenta una carencia significativa de documentación gráfica, sistemática y cronológica sobre uno de sus íconos más representativos: el Parque Francisco José de Caldas. Este espacio público ha experimentado múltiples transformaciones arquitectónicas, urbanísticas y sociales a lo largo de los siglos. Sin embargo, la ausencia de un registro estructurado impide comprender a profundidad su evolución y limita la capacidad de reconocer su impacto en la conformación urbana y cultural de la ciudad. Esta falta de documentación dificulta además el fortalecimiento del sentido de pertenencia, la conservación patrimonial y la promoción del turismo cultural.

Objetivos

El proyecto tiene como objetivo principal reconstruir la evolución histórica y arquitectónica del Parque Caldas mediante la elaboración de representaciones gráficas en formatos digitales 2D y 3D. De esta forma, busca consolidar un insumo documental que fortalezca el conocimiento patrimonial local, incentive la conservación del espacio y fomente el turismo. En ese marco, se busca sistematizar la información a partir de fuentes históricas, gráficas, fotográficas y orales, integrando los datos para presentar una cronología visual coherente. Asimismo, el proyecto pretende sensibilizar a la comunidad sobre la importancia de preservar el patrimonio cultural, mediante la creación de materiales gráficos y herramientas digitales que puedan ser utilizados como recursos educativos y divulgativos.

Metodología

La investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, priorizando el análisis documental y complementándolo con herramientas tecnológicas de modelado arquitectónico digital.

El proceso metodológico comprendió varias fases:

*Revisión de información: Se recolectaron y analizaron fotografías antiguas y actuales del Parque Caldas, junto a documentos históricos, testimonios de historiadores, arquitectos e ingenieros locales, con el fin de clasificar y organizar aspectos urbanísticos, ornamentales, funcionales y sociales.

*Análisis y selección de épocas: Con base en la información recolectada, se seleccionan las etapas históricas más representativas para su reconstrucción digital.

*Modelado digital: Utilizando programas como SketchUp y ArchiCAD, se elaboraron modelos 2D y 3D del parque que reflejan sus transformaciones en distintos periodos.

*Renderizado y visualización: Los modelos fueron renderizados para obtener productos gráficos finales de alta calidad.

*Difusión y sensibilización: Se sintetizaron los resultados en infografías y herramientas digitales que buscan acercar a la población a la historia y relevancia del parque, motivando la apropiación social y la conservación del patrimonio.

Resultados o reflexión

El proyecto ha logrado construir una visión integral de las transformaciones arquitectónicas y sociales del Parque Caldas a lo largo de su historia. Los modelos digitales obtenidos son herramientas valiosas para la divulgación y educación patrimonial, y representan un apoyo significativo para la conservación. Además, estos productos gráficos permiten visualizar de manera clara las modificaciones arquitectónicas y estéticas del parque en diferentes épocas. El impacto no es solo académico, sino también social, ya que

contribuye a fortalecer la identidad cultural de los habitantes de Popayán y sensibiliza a la ciudadanía sobre la importancia de cuidar y valorar los espacios históricos. Se establece, además, una base sólida para futuras investigaciones y proyectos de restauración y revitalización de otros hitos patrimoniales de la ciudad.

Conclusiones

El trabajo confirma que la evolución arquitectónica del Parque Caldas refleja las transformaciones históricas y urbanas de Popayán. La ausencia de documentación cronológica y gráfica era una limitante para la valoración de este espacio, situación que este proyecto ha comenzado a resolver. La combinación de investigación documental, entrevistas y modelado 3D ha sido clave para generar un relato visual coherente y útil, tanto para la academia como para la comunidad. Asimismo, se concluye que las representaciones digitales son una herramienta efectiva para reforzar la apropiación cultural y fomentar el turismo.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada

El proyecto resulta altamente relevante para la mesa uno de "Producción académica e impacto social", ya que atiende la necesidad de registrar, preservar y visibilizar los elementos arquitectónicos e históricos que conforman la memoria colectiva de la ciudad. Asimismo, se articula con la iniciativa "La Banca Cuida la Banca", un programa enfocado en la recuperación y conservación del Parque Caldas, que será desarrollado por la Alcaldía Municipal de Popayán en colaboración con la Asociación Bancaria de la ciudad. Esta intervención no solo fortalecerá la protección del patrimonio, sino que también beneficiará al sector histórico de Popayán ya la comunidad que lo rodea, generando un impacto positivo en su entorno urbano, cultural y social.

Referencias

Choay, F. (2007). *Alegoría del Patrimonio*. Gustavo Gili.

Design Modeling DG. (2024, abril 1). Diseño arquitectónico: tipos y 5 ejemplos. DG Design Modeling. <https://dgdesignmodeling.com/blog/disenio-arquitectonico-tipos-5-ejemplos/>

Hamilakis, Y. (2014). *Arqueología y los sentidos: experiencia humana, memoria y afecto*. Cambridge University Press.

Iberian Press. (2023, agosto 23). La importancia del diseño 2D y 3D en los proyectos de arquitectura. Iberian Press. <https://www.iberianpress.es/noticia/la-importancia-del-diseno-2d-y-3d-en-los-proyectos-de-arquitectura/48104>

Melero, N. (2022, septiembre 30). El levantamiento arquitectónico del patrimonio construido: un instrumento preciso de la realidad. *Journal of Science of Architectural Drawing - MIMESIS.JSAD*.

Patiño, D. (2012). *Patrimonio y arqueología histórica: una mirada desde la Popayán colonial*. Universidad del Cauca.

Salcedo, J. (2011). La mujer, los vecindarios y los barrios de Popayán en el siglo XVII. *Ensayo Historial del Arte - Universidad Nacional de Colombia*, 6-35.

Santa Quintero, Á. M. (2021). San Joaquín de Manizales: arquitectura de la colonización antioqueña como vestigio del patrimonio industrial colombiano. *Revista Científica de Arquitectura y Urbanismo*, 42(2), 76-100.

YORESCAPE. (s.f.). Rome Reborn y reconstrucción virtual del patrimonio histórico. Yorescape Virtual Museum. <https://www.yorescape.com/>

Zabala, M. (2010). *Gobernanza urbana y desarrollo: análisis desde la intervención del espacio público urbano en Popayán, ciudad patrimonio*. Universidad de los Andes. <https://repositorio.uniandes.edu.co>

Caminando Historias: Experiencia interactiva análogo – digital para niños fomenta la apropiación del patrimonio cultural

✱ Valentina Marín Pinilla³⁰, Luna Valentina Silva Rico³¹, Lisa Marie Medina Bonilla³² y Karol Dayana Delgado Fiole³³.

Resumen

Caminando Historias es una experiencia interactiva análogo-digital destinada a niños y niñas de 7 a 10 años del barrio La Perseverancia, en Bogotá. El proyecto busca promover la apropiación del patrimonio cultural local mediante un enfoque educativo y lúdico, fortaleciendo la identidad y sentido de pertenencia en los niños desde una edad temprana. La propuesta se articula a través de un juego de exploración análogo y cápsulas de video animadas, fomentando el reconocimiento del entorno cultural del barrio de manera dinámica e interactiva. La herramienta análogo-digital creada tiene como fin ser aplicada en bibliotecas y otros espacios culturales comunitarios, facilitando un aprendizaje participativo que se adapta a distintos contextos educativos. El enfoque de diseño interactivo permite a los niños no solo explorar su entorno, sino también participar activamente en la construcción de su conocimiento cultural. El proyecto utiliza una metodología centrada en el usuario (DCU), lo que implica la realización de estudios de percepción y focus groups para conocer las necesidades y preferencias de los niños del barrio. Se busca garantizar que la herramienta refleje la identidad cultural de La Perseverancia y fomenta su preservación. Ante la creciente amenaza de pérdida del patrimonio cultural, esta propuesta se suma a otros programas como Civinautas del Instituto Distrital de Patrimonio Cultural, y se inspira

en iniciativas colaborativas que promueven la reflexión y activación de la memoria colectiva desde la infancia.

Palabras clave: Patrimonio cultural, diseño interactivo.

Problema

El patrimonio cultural y el patrimonio natural están cada vez más amenazados de destrucción, no sólo por las causas tradicionales de deterioro sino también por la evolución de la vida social y económica que las agrava con fenómenos de alteración o de destrucción aún más temible. (UNESCO, 1972) Partiendo de lo anterior, el barrio La Perseverancia, ubicado en Bogotá, es culturalmente reconocido por ser el primer barrio obrero de la ciudad. Sin embargo, a lo largo de los años, la importancia de cuidar y conservar su patrimonio ha ido perdiendo interés tanto por los habitantes de la ciudad como por el distrito y la alcaldía local. Ante esta problemática, es importante para los niños acercarse a la vida pública para mejorar su relación consigo mismo con los otros y con el entorno “El ser humano se forma desde lo social, es decir, desde su interacción con los otros que lo rodean, y desde ahí el barrio es la instancia

³⁰ Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. Programa Diseño digital y multimedia. Estudiante de octavo semestre. vmarinp@unicolmayor.edu.co

³¹ Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. Programa Diseño digital y multimedia. Estudiante de octavo semestre. lvalentinasilva@universidadmayor.edu.co

³² Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. Programa Diseño digital y multimedia. Estudiante de octavo semestre. lmariemedina@unicolmayor.edu.co

³³ Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. Programa Diseño digital y multimedia. Estudiante de octavo semestre. kddelgado@unicolmayor.edu.co 3Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. Programa Diseño digital y multimedia. Estudiante de octavo semestre. lmariemedina@unicolmayor.edu.co

en la cual él conoce y hace propia la cultura a la que pertenece.”(Moreno, 2018,pp.10-11). Actualmente el programa de “civonautas” fundado por el Instituto Distrital de Patrimonio Cultural (IDPC) tiene como fin implementar con un enfoque participativo procesos pedagógicos para el reconocimiento y apropiación cultural con niños, niñas y adolescentes. Se trata de una apuesta formativa que les reconoce como sujetos portadores de derechos patrimoniales, de experiencias relacionadas con el patrimonio cultural, así como capacidades para reflexionar, reconocer, apropiar, interrogar, activar y actualizar aquellos legados compartidos por sus familias y comunidades. (IDPC, 2013). Por esta razón, surge la necesidad de seguir brindando alternativas que promuevan desde las primeras generaciones la conservación del barrio para “mantener vivo el pueblo”. Para abordar esta problemática, se propone, desde las estrategias del diseño, la creación de un juego de exploración análogo conectado a unas cápsulas de vídeo animadas. Este juego tiene como fin proporcionar una experiencia interactiva y educativa sobre la importancia de la preservación del patrimonio cultural local y el reconocimiento de su entorno.

Objetivos

Promover el reconocimiento del patrimonio cultural del barrio La Perseverancia de Bogotá, entre los niños y niñas de 7 a 10 años, a través del desarrollo de una herramienta análogo-digital, diseñada para su implementación en bibliotecas y espacios culturales comunitarios.

Objetivos específicos:

- *Realizar un estudio de percepción con los niños y niñas del barrio con el fin de conocer su relación con el entorno cultural y social.
- *Establecer criterios de diseño e ideación pertinentes que reflejen de manera precisa la identidad cultural del barrio La Perseverancia.
- *Desarrollar una herramienta análogo-digital que asegure la autenticidad y relevancia del contenido para los niños y niñas.
- *Evaluar los efectos del producto en el fortalecimiento del reconocimiento del patrimonio cultural entre los niños y niñas del barrio, mediante la recolección de datos cualitativos y cuantitativos.

Metodología

La metodología utilizada en este proyecto se basa en el diseño centrado en el usuario (DCU), para comprender y entender las necesidades y

preferencias de los niños. Inicialmente, se lleva a cabo un focus group para aplicar técnicas de investigación cualitativa y cuantitativa. Además, se implementa la metodología ágil de Scrum, que consiste en 4 fases: Planificación, Ejecución, Daily scrum y Sprint review.

En la fase de planeación, se establecen y desglosan todas las tareas del desarrollo del producto. En la fase de ejecución el equipo trabaja en la creación del producto. En los daily scrum, se hacen reuniones breves para revisar los avances y realizar los ajustes necesarios. Finalmente, en el sprint review, el equipo de trabajo se reúne para concretar detalles finales del producto, además de obtener retroalimentación del usuario para la mejora.

Indagación: Indagación y contextualización previa de la historia del barrio. Testeo con los niños de la Perseverancia.

Definición: Con la información previamente analizada, procedemos a definir una problemática. ¿Cómo desde el diseño digital podemos generar una posible solución?

Co-creación / Ideación, Desarrollo: Abrimos espacios de co-creación con los niños para definir parámetros importantes del diseño del personaje. Se desarrolló un prototipo de mediana calidad que consiste en un juego análogo y cápsulas de video animadas, esto con el fin de crear una experiencia interactiva.

Implementación: En esta fase, tenemos previsto realizar testeos con los niños del barrio para que interactúen con el prototipo.

Iteración: Durante el proceso de retroalimentación continua, se buscan oportunidades de mejora que permitan fortalecer el proyecto y, a su vez, obtener resultados más satisfactorios.

Resultados

Los resultados esperados con el proyecto:

- *Participación activa de los niños del barrio por medio del producto, reconociendo su importancia como portadores de memorias y agentes de cambio en la comunidad.
- *Creación de un modelo educativo dinámico e interactivo que permita abrir paso a la activación de la memoria colectiva fortaleciendo el patrimonio cultural local.

Hasta el momento el proyecto:



*Se implementó una indagación y recolección de datos necesarios sobre el patrimonio cultural inmaterial del barrio La Perseverancia.

*Se abre un espacio de co-creación con los niños del barrio, donde se creó el personaje que representará todo el proyecto. Pedro, un conejo abuelito lleno de sabiduría, relatará la historia de la Perse a través de sus cautivadoras anécdotas.

*Empezó la estructuración del diseño visual tanto del juego de exploración como de las cápsulas de video.

Conclusiones

*El reconocimiento y comprensión del significado de patrimonio, en específico del barrio La Perseverancia, son importantes para el desarrollo individual y comunitario. Los testeos realizados mostraron que la participación de los niños y niñas en las actividades culturales del barrio están conectadas con su aprendizaje y bienestar, destacando la relevancia de estos espacios en su formación.

*Una experiencia interactiva fomenta el interés y la comprensión del PCI del barrio La Perseverancia entre los niños. Al emplear recursos digitales, se logra que los contenidos culturales sean más accesibles y atractivos, promoviendo un aprendizaje dinámico y una conexión más profunda con su entorno cultural.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada

El proyecto se ajusta a la mesa de creatividad, política e innovación social ya que combina una herramienta análogo-digital que permite que los niños se vean y sientan más involucrados en la exploración y reconocimiento del patrimonio cultural del barrio La Perseverancia, lo cuál contribuye al fortalecimiento de la identidad y la participación ciudadana a través de una propuesta que integra tecnología y memoria social.

Referencias

Organización de las Naciones Unidas. (1972). Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural.

<https://whc.unesco.org/archive/convention-es.pdf>

Instituto Distrital de Patrimonio Cultural [IDPC]. (2013). Civinautas.

<https://idpc.gov.co/civinautas/>

Moreno Tejera, M. T. (2018). El barrio como espacio de aprendizaje: estrategias de diseño [Trabajo de fin de Grado, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid]. Archivo digital.

https://oa.upm.es/56451/1/TFG_Moreno_Tejera_MariaTeresa.pdf

XVI SIMPOSIO INTERNACIONAL

DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA



Formación,

productividad

e impacto

en escenarios de cooperación.

MUESTRA VISUAL



Tipologías de la imagen y sus manifestaciones en los diversos contextos sociales en el centro histórico de Popayán

* Jaysson Enrique Fernández Hormiga.³⁴

Resumen

El centro histórico de Popayán es un espacio impregnado de historia colonial. A través del tiempo esto ha dejado un legado cultural conservador, regido por la religión. Actualmente, este foco de masificación busca mantener su legado por un grupo específico de ciudadanos, mientras que, por otros, es utilizado para librar manifestaciones sociales y artísticas dentro de la comunidad payanesa, brindando variedad visual en todas las tipologías de la imagen.

Este tipo de manifestaciones buscan romper con la visión uniforme y estandarizada de la sociedad, dicho concepto disruptivo se inspira en la filosofía política de Enrique Dussel, orientándose hacia la exploración de imágenes con el propósito de otorgar voz y vida a temas poco abordados.

Las visiones propuestas por el proyecto se integran de manera significativa en la vida cotidiana de Popayán, yendo más allá de la representación ordinaria para equilibrar la imagen urbana y reflejar una simetría social. Este equilibrio desafía las formulaciones convencionales de ideas y desempeña un papel crucial en enriquecer la comprensión de la ciudad desde otras perspectivas.

Aporte a la disciplina del Diseño Visual

El vislumbrar las nuevas manifestaciones de la imagen que ya en desde el contraste de la misma, contribuyen a desarrollar una propuesta que permite crear y re-crear colorimetría, romper cánones y patrones, proponer expresiones del cuerpo; del mismo modo, este estudio contribuye a la memoria

y la identidad de la ciudad, y propone un pausa en el tiempo para reconocer-se inmerso en una cultura, aparentemente ajena que posiblemente replantee la cotidianidad de payanés, esto incluye las dinámicas sociales, es decir, la forma en la que confluyen los actores de la ciudad, la manera de vivir y reconocer los espacios en los que se habita la sociedad y como los permea y declara como propios.



³⁴ Diseñador Gráfico egresado de la universidad del Cauca – Colombia, con Diplomado en Docencia universitaria de la Universidad el Cauca – Colombia, Postgrado en Sociología del Diseño – Universidad de Buenos Aires UBA. Graduado de Espacio Buenos Aires EBA como Visual Merchandiser. Maestrante de la Maestría en Diseño para la Innovación Social MADIS Universidad de Nariño. Docente del programa Diseño visual de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca Cauca. Investigador del grupo Rutas de la facultad de Arte y Diseño Unimayor. Director del semillero de investigación Engrama facultad de Arte y Diseño Unimayor del programa Diseño Visual.



Plumas en el Viento

* Victoria Eugenia Peters Rada³⁵ y Magda Zulena Trujillo Rodríguez³⁶

Resumen

El proceso de creación tomó forma a partir de las reuniones entre investigadores, donde se compartía y analizaba la información proporcionada por los niños y niñas. Fue en este contexto que surgió la idea de diseñar la página web Plumas al viento, un espacio destinado a documentar la historia de la fundación, los encuentros con los niños y el proceso creativo. Este último se inspira en sus experiencias y sentimientos, incorporando ilustraciones basadas en los dibujos que ellos mismos realizaron durante los talleres.

Durante la indagación, participaron niños del barrio Patio Bonito de Bogotá, quienes suelen asistir a las actividades de la Fundación Recojamos Semillitas. En este proceso, no se excluyó a la población no migrante venezolana, sino que se integró, reconociendo que sus experiencias se desarrollan dentro de una comunidad en la que comienzan a pertenecer. Separar a los niños habría creado brechas innecesarias; en cambio, estos encuentros enriquecieron la mirada de los investigadores sobre los talleres y los artefactos artísticos a desarrollar.

El trabajo creativo implicó un diálogo constante con investigaciones sociales y literatura infantil, un campo editorial con amplias referencias sobre migración e interculturalidad. Además, la experimentación con materiales de diseño, artísticos y literarios permitió construir propuestas estéticas pensadas desde y para las infancias.

El proyecto se apoyó en la experimentación artística como medio para explorar nuevas posibilidades expresivas mediante la literatura y la plástica. La

investigación-creación se desarrolló en cuatro fases, con el taller como un espacio de expresión para los niños y niñas, así como de sensibilidad y aprendizaje para profesoras y estudiantes involucradas en la producción de la página web.

La metodología implementada y el proceso creativo han sido un viaje de descubrimiento. Cada artefacto artístico de Plumas al viento ha surgido de un diálogo entre las voces infantiles, las investigaciones sociales y la literatura infantil. La exploración de materiales narrativos y visuales ha permitido una inmersión en las perspectivas y emociones de las infancias migrantes.

A lo largo del proceso, las ideas iniciales se transformaron en propuestas concretas. La evolución de la investigación llevó a redefinir los talleres, adaptándolos a las necesidades y deseos de los niños y niñas. Esto facilitó un diálogo auténtico entre ellos y los adultos participantes, generando un intercambio significativo de ideas y visiones.

El resultado del proceso creativo ha sido la consolidación de un espacio para la expresión de voces auténticas y narrativas poderosas. La página web Plumas al viento representa un hito en la construcción de memorias y relatos de las infancias migrantes, evidenciando el compromiso de dar vida a sus historias y emociones.

[click para visitar el sitio web](#)

³⁵ Diseñadora Gráfica y Magister en Semiótica de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Ha sido profesora del programa de Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño, que hace parte de la Facultad de Ingeniería, diseño e innovación. Líder del Grupo de investigación Diseño, Artefacto y Sociedad (DAS) y el Semillero del mismo nombre. Entre sus áreas de docencia e investigación están la ilustración, la historia del diseño, la enseñanza de la lectura y las publicaciones para niños.

³⁶ Licenciada en Lengua Castellana de la Universidad del Tolima y Magister en Literatura de la Pontificia Universidad Javeriana. Ha sido profesora de los programas de Licenciatura en Educación para la Primera Infancia y Licenciatura en Educación Infantil de la Escuela de Educación e Innovación, que hace parte de la Facultad de Sociedad, Cultura y Creatividad. Es líder del Semillero la cocina de la noche: grupo de investigación, creación y educación literaria. Entre sus áreas de docencia e investigación están la literatura infantil, la didáctica de la lengua y la literatura, la promoción lectora y la creación literaria.

¡Manos a la Bitácora! Palabras, colores e imágenes que narran nuestros sentimientos

* Victoria Eugenia Peters Rada³⁷, Marcela Fernanda Téllez Pedraza³⁸ y Mary Natalia Ortegón Cifuentes³⁹.

Resumen

Esta obra se enmarca en el proyecto de investigación-creación titulado "Lectura, escritura e ilustración, lenguajes para narrar, desde los niños y niñas familiares de excombatientes, los sentimientos del miedo, la discriminación, el duelo y la noción de hogar", dirigido a niños entre 6 y 12 años, quienes asisten a la Fundación Perros sin Raza, ubicada en la localidad de Bosa, Bogotá.

Como parte complementaria del proceso de lectura, conversación y creación que se realizó con los niños y niñas a lo largo del desarrollo de 8 talleres de creación, se diseñó esta herramienta metodológica (la bitácora), a través de la cual, los participantes abordaron sus sentimientos y pensamientos tras finalizar cada sesión, pues esta les fue presentando cuatro pliegos de papel, relacionados con los sentimientos referidos previamente.

Dichos pliegos proponían una serie de actividades para que los niños las trabajaran desde casa, explorando a través de ellas su relación con cada sentimiento. Dentro de las técnicas que manejaron, se encuentran el dibujo; la búsqueda y transformación de elementos de la naturaleza; la escritura de textos cortos; el uso de materiales diversos para crear algunas figuras, entre otras. Esta exploración de técnicas y materiales se convirtió en un hacer desde el cual los niños narraron de una manera creativa aquellos

acontecimientos experimentados en relación con los sentimientos ya referidos, y las maneras en que han logrado superarlos y comprenderlos.

Este enfoque fomentó la expresión individual, la conversación dentro del grupo, y el reconocimiento de que las experiencias complejas que varios de los niños han vivido a su corta edad, también han sido experimentadas por otros, y de diversas maneras. Lograr este reconocimiento a través de la creación, del lenguaje, de la lectura y de la conversación, permitió que los niños validaran la bitácora como un espacio de autoexploración y construcción de memoria emocional.

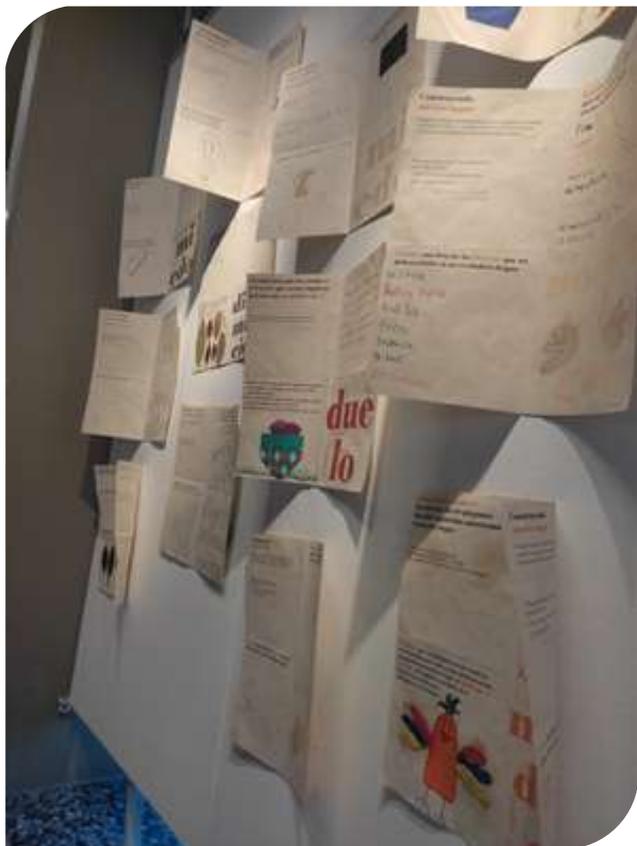
[click para visitar el sitio web](#)



³⁷ Diseñadora Gráfica y Magister en Semiótica de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Ha sido profesora del programa de Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño, de la Facultad de Ingeniería, diseño e innovación. Líder del Grupo de investigación Diseño, Artefacto y Sociedad (DAS) y del Semillero del mismo nombre. Entre sus áreas de docencia e investigación están la ilustración, la historia del diseño, la enseñanza de la lectura y las publicaciones para niños.

³⁸ Comunicadora Social y Periodista de la Universidad Central y Magister en Comunicación de la Universidad Javeriana. Docente investigadora del Politécnico Granacolombiano. Líder del "Proyecto Cuento ilustrado".

³⁹ Psicóloga egresada de la Universidad Santo Tomás, con Maestría en Psicología Clínica y de la Familia de la misma universidad. Experiencia como coordinadora en: intervenciones psicosociales en entidades públicas, procesos de autoevaluación de programas de educación superior y docente investigadora.



Bitácora Análoga Entre Pomarrosas y Voces para la Paz, desde Granada-Meta

* Mireya Barón Pulido⁴⁰, Doris Lised García Ortiz⁴¹ y Camilo Hermida⁴².

Resumen

La Bitácora análoga y digital Entre Pomarrosas y Voces para la Paz, desde Granada-Meta es uno de las piezas resultado de la Investigación Creación por Convocatoria Institucional de Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano: "Territorios y Biodiversidades desde La Cubillera, Granada-Meta", que compila los talleres en región con las 16 mujeres adscritas a la Fundación Veeduría por la dignidad de la mujer granadina y a la fundación Caminemos Juntos por las Historias Olvidadas CJHO.

El lector de la bitácora podrá apreciar ilustraciones, fotografías, imágenes digitalizadas y textos que describen el proceso pedagógico y comunicativo desarrollado en los talleres donde se destacan las rutas testimoniales de las mujeres granadinas desde la paz ambiental de la región hídrica de La Cubillera, en Granada -Meta.

Se destaca tanto en la pieza análoga como en las piezas digitales las etapas de la investigación: Los viajes del equipo investigativo interdisciplinar de docentes y estudiantes de Comunicación Social -Periodismo, Diseño Gráfico, Medios Audiovisuales y Ciencias Sociales; la riqueza de los paisajes de la región de los llanos; a la vez que se advierte las especies en extinción.

La muestra destaca pasajes de algunos relatos de mujeres firmantes de paz y mujeres víctimas del conflicto armado. En las sesiones de los talleres se

exalta el proceso de Reconciliación alrededor de la gastronomía típica de la región: El sancocho, en tanto la preparación en colectivo les permite fortalecerse como organización que trabaja por los Derechos Humanos de las mujeres granadinas.

La Llanura de Granada se ha convertido en el punto de encuentro de las historias y rutas de desplazamiento forzoso de las 16 mujeres participantes en los talleres de habilidades comunicativas y de visualización de sus emprendimientos.

Estos escenarios y contextos se visualizan en las 37 páginas de la Bitácora análoga, elaborada por el Semillero Estrategias para innovar en comunicación, donde estudiantes de comunicación social-periodismo y Diseño Gráfico proponen el concepto visual creativo en coherencia con los textos que actúan como contexto de cada imagen, ilustración o fotografía.

La Bitácora análoga se diseñó haciendo uso de varias técnicas: dibujos rápidos con esfero y pluma con tinta china, además, al tener hojas de color negro, se usó esferos de gel y marcadores blancos. Es importante destacar que, al ser un proceso colaborativo entre varios ilustradores era necesaria una técnica que permitiera conjugar los diferentes recursos creados, por esto, se optó por el collage, lo que posibilitó la combinación de la acuarela, marcadores, lápices

⁴⁰ <https://orcid.org/0000-0002-8788-0519> PhD en Periodismo de la Universidad Complutense de Madrid con Tesis Cum Laude. Con más de 15 años de experiencia en investigaciones en la línea de Ecosistemas Comunicativos y Producción Periodística. Fundadora del Grupo CEC Comunicación Estratégica y Creativa, desde el 2008 y Líder del Semillero Estrategias para Innovar en Comunicación

⁴¹ (0000-0002-0532-4835) - ORCID PhD en Ciencias Sociales con Tesis Cum Laude de la Universidad Francisco José de Caldas. Coordinadora de Licenciatura en Ciencias Sociales Virtual del Politécnico Grancolombiano. Investigadora del Grupo EIS- EDUCACIÓN, INNOVACIÓN Y SOCIEDAD en la línea Educación y ciencias sociales. Ha sido conferencista a nivel nacional e internacional.

⁴² Magister en Diseño y Creación Interactiva Universidad de Caldas, Postgrado en Artes Mediales Universidad Nacional de Córdoba, Especialista en Gerencia de Diseño Universidad Jorge Tadeo Lozano, Diseñador Gráfico Universidad Jorge Tadeo Lozano, Profesor Politécnico Grancolombiano (actualmente), Profesor Universidad los Libertadores, Profesor Universidad Jorge Tadeo Lozano, Profesor invitado en Universita Jaime I de Castellón España, Profesor Universidad del Rosario.



de color e incluso algunos grabados en linóleo. Por otro lado, se usaron diferentes superficies (papeles), esto con el fin de darle aún más riqueza material a la bitácora, por ejemplo, papel fotográfico, cartulina Bristol, papel Kraft y papel pergamino.

Las diversas técnicas usadas en la bitácora se unificaron con ilustraciones de color blanco, esto con el fin de no dejar recortes de ilustraciones que parecieran elementos aislados dentro de la composición, esto sirvió como un hilo conductor, integrando las ilustraciones recortadas con la superficie de trabajo y generando una armonía visual en el conjunto.

Estudiantes asistentes en diseño, ilustración y redacción:

- *Mateo Lombana
- *Mariana Oviedo
- *Mariana Fernández
- *José Durán
- *Sofía Moreno
- *Estefanya Peña

[click para ver el video](#)



Caña de Monte: Destilando Identidad

* Erika Solange Imbett Vargas⁴³ y Eliana Zapata Ruiz⁴⁴

Resumen

Caña de Monte es una exploración profunda sobre la conexión entre identidad cultural, sostenibilidad y tradición artesanal en la región sucreña de Colombia. Esta obra nos sumerge en la historia y el proceso de destilación de un licor autóctono denominado "Ñeque", cuyo conocimiento ha sido transmitido por generaciones y protegido en los rincones más ocultos de la sabana.

A través de una narrativa visual y sensorial, Caña de Monte revela el proceso de elaboración de este destilado, desde la selección de la caña criolla hasta su fermentación y destilación en alambiques

artesanales. La obra rescata la técnica ancestral vinculándola con la resiliencia cultural de los Zenúes y las comunidades sucreñas, quienes han preservado este saber a pesar de la modernización y las restricciones impuestas sobre su producción.

En este recorrido, se destacan elementos clave como la relación entre el licor y los ciclos naturales, la influencia de la luna en la recolección de los ingredientes y el uso de prácticas sostenibles en su producción. En la obra se explora el impacto de la destilación en la identidad colectiva y su importancia como un acto de resistencia y memoria.

Extracción



Caña de Monte es una exploración profunda sobre la conexión entre identidad cultural, sostenibilidad y tradición artesanal en la región sucreña de Colombia. Esta obra nos sumerge en la historia y el proceso de destilación de un licor autóctono denominado "Ñeque", cuyo conocimiento ha sido transmitido por generaciones y protegido en los rincones más ocultos de la sabana.

Se extrae el jugo de la caña de azúcar y se pone a fuego alto en un zacatín

"Mi abuelo se iba al monte, ya sabíamos que iba a hacer ñeque. Lamentablemente, esto ha sido considerado como una práctica ilegal en el país y por ello, mencionaba que iba al monte y no ha destilar licor"

Enfriamiento



Caña de Monte revela el proceso de elaboración de este destilado, desde la selección de la caña criolla hasta su fermentación y destilación en alambiques artesanales. La obra rescata la técnica ancestral vinculándola con la resiliencia cultural de los Zenúes y las comunidades sucreñas, quienes han preservado este saber a pesar de la modernización y las restricciones impuestas sobre su producción.

Se pasa a otro contenedor a través de destilación y se deja enfriar

"El abuelo destilaba de 2:00 am a 3:00 am. Paraban antes del amanecer y en la tardecita, volvía a prender el fuego debajo de la tierra para que el humo no fuera visible. Por ello, el zacatín se ubicaba en las zonas más boscosas de la alta Sinú. En este lugar se ubicaba el alambique, el tanque refrescador y el almacenamiento para su fermentación"

⁴³ Ingeniera en Diseño Industrial, Magister en Estudios de Ciencia, Tecnología, Sociedad + Innovación, Doctora en Complejidad. Profesional con una sólida trayectoria en el ámbito del diseño industrial, los estudios de cultura material en el diseño, la investigación transdisciplinaria y la gestión académica del diseño. Actualmente, me desempeño como jefa de Oficina del Departamento de Diseño ITM del Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) de Medellín.

⁴⁴ Ingeniera en Diseño Industrial, Magister en Gestión de la Innovación, Cooperación y Desarrollo regional. Docente investigadora tiempo completo del Departamento de Diseño del ITM enfocada en procesos de investigación y desarrollo desde la proyección social.



A través de imágenes, testimonios y documentación del proceso de destilación, Caña de Monte invita a reflexionar sobre cómo las prácticas tradicionales pueden convertirse en modelos de sostenibilidad y preservación cultural en el contexto contemporáneo.

La obra se destaca en varios aspectos:

- *Narrativa sensorial y visual: Fotografías, ilustraciones y material documental que retrata el proceso artesanal de destilación.
- *Proceso de producción: Explicación detallada de las etapas de elaboración, desde la extracción del jugo de caña hasta la fermentación y reposo del licor.
- *Conexión con la naturaleza: Uso de ingredientes autóctonos y respeto por los ciclos lunares en la recolección y destilación.

Destilación



En este recorrido, se destacan elementos clave como la relación entre el licor y los ciclos naturales, la influencia de la luna en la recolección de los ingredientes y el uso de prácticas sostenibles en su producción. En la obra se explora el impacto de la destilación en la identidad colectiva y su importancia como un acto de resistencia y memoria.

Se continúa con el proceso final de destilación por goteo



"Entonces, cuando ya se empezó a desarrollar todo este proceso que se hacía en el monte para que nadie pudiera verlo, los Zenúes solo eran acompañados por los animales del bosque, entre estos el Ñoque, a quien le gustaba revolcarse en la ceniza aportada por el Zacatín, como estaba caliente, él se quedaba y acompañaba todo el día y venía en la noche de nuevo a acompañar al abuelo"

y sostenibilidad. Al rescatar esta práctica, la obra busca generar diálogos sobre la importancia de la autonomía cultural y la necesidad de preservar y valorar los saberes locales como parte del patrimonio inmaterial de Colombia.

Fermentación



A través de imágenes, testimonios y documentación del proceso de destilación, Caña de Monte invita a reflexionar sobre cómo las prácticas tradicionales pueden convertirse en modelos de sostenibilidad y preservación cultural en el contexto contemporáneo.

Se almacena y se deja fermentar para luego ser envasado

"El fisque tiene un destilado caba, si quien se acerca tiene olor a perfume, el licor lo absorbe, por eso es un proceso que lleva a cabo una sola persona, como es destilado de alcohol atrapa los olores, y si se abre o se muestra en el proceso, se daña y ya toca utilizarla para otra cosa, como un aromatizante, por ejemplo"

La Contra



Caña de Monte es un homenaje a la tradición, una reivindicación de la destilación como un lenguaje cultural y una propuesta para repensar el diseño desde la intersección entre conocimiento ancestral y sostenibilidad. Al rescatar esta práctica, la obra busca generar diálogos sobre la importancia de la autonomía cultural y la necesidad de preservar y valorar los saberes locales como parte del patrimonio inmaterial de Colombia.

La contra es una bebida que encapsula la esencia de la cultura Zenú, combinando técnicas tradicionales de destilación con un profundo conocimiento de la botánica local, generando extracción de sabia de las plantas en la misma botella.

"El sabedor recoge del bosque siete tallos de plantas curativas y siete plantas. Cada planta debe tener tres tallos adicionalmente, porque nosotros tenemos cuerpo, mente y espíritu representados en estos tres tallos y debemos estar multiplicados por siete que son los días de la semana, entonces se hacía y se hace siempre esa composición"

*Sostenibilidad y territorio: Reflexión sobre las prácticas ecológicas en la producción artesanal y su impacto en la comunidad.

*Resistencia cultural: La preservación de saberes ancestrales como un acto de identidad y memoria frente a la modernización.

Caña de Monte es un homenaje a la tradición, una reivindicación de la destilación como un lenguaje cultural y una propuesta para repensar el diseño desde la intersección entre conocimiento ancestral

Reflejo sinuano

* Erika Solange Imbett Vargas⁴⁵ y Eliana Zapata Ruiz⁴⁶

Resumen

“Reflejo Sinuano” se construye como un puente entre la tradición ancestral y la innovación tecnológica, representando una nueva forma de dialogar con el patrimonio cultural del pueblo Zenú. La obra parte del reconocimiento del sombrero vueltiao como un símbolo vital de identidad y memoria cultural, cuyas técnicas tradicionales de tejido en caña flecha han sido transmitidas de generación en generación. Al reinterpretar este objeto emblemático a través de renders 3D y la simulación de iluminación, se crea una narrativa visual que invita a reflexionar sobre la transformación y preservación de saberes ancestrales en un contexto contemporáneo.

Desde la perspectiva del diseño, “Reflejo Sinuano” se inscribe en el marco del pensamiento sistémico y la transdisciplinariedad, conceptos ampliamente discutidos en la literatura del diseño contemporáneo (Buchanan, 2001; Margolin, 1995). Estos enfoques promueven la integración de diversas disciplinas para abordar problemas complejos, donde el diseño no solo cumple una función estética, sino que también actúa como un medio para la comunicación y la preservación cultural. Así, la obra utiliza herramientas digitales avanzadas (Parametric, KeyShot, Blender e inteligencias artificiales) para reinterpretar técnicas artesanales tradicionales, resaltando la importancia de que la tecnología y la tradición coexisten en un diálogo constructivo.

El uso de renders 3D permite explorar de manera hiperrealista la interacción entre luz y sombra, elementos fundamentales en la obra. Esta interacción no es meramente un efecto visual, sino que simboliza la dualidad inherente a la cultura Zenú, donde la oscuridad y la luz se entrelazan para contar historias y transmitir conocimientos. Según Hara (2007), la

luz en el diseño puede ser interpretada como un medio que revela y transforma la percepción del espacio, convirtiéndose en un componente esencial para crear atmósferas que invitan a la reflexión. Cada proyección de sombra y reflejo actúan como recordatorios visuales del legado cultural, haciendo que el objeto de diseño se convierta en un narrador de la historia de su pueblo.

La obra se fundamenta en un proceso de investigación colaborativa con comunidades indígenas de San Benito Abad, Sucre. Este trabajo de campo etnográfico aportó datos técnicos y estéticos sobre la fabricación de los sombreros vueltiaos permitiendo comprender su significado profundo en la cosmovisión Zenú. Autores como Smith (2006) destacan la importancia de involucrar a las comunidades originarias en procesos de preservación cultural, ya que esto garantiza que las reinterpretaciones sean respetuosas y auténticas. En este sentido, “Reflejo Sinuano” se posiciona como un proyecto inédito que combina la investigación académica con la práctica artística, promoviendo una visión inclusiva y participativa del diseño.

La propuesta no se limita a criterios estéticos, también tiene un fuerte componente social y divulgativo. Al presentar la obra en formato digital, se facilita su difusión a nivel global, permitiendo que un público amplio tenga acceso a una manifestación artística que de otra manera estaría confinada a contextos locales. Este aspecto se alinea con las ideas de diseño como herramienta de transformación social, postuladas por autores como Manzini (2015), quienes sostienen que el diseño debe contribuir al enriquecimiento cultural ya la generación de conocimiento colectivo.

⁴⁵ Ingeniera en Diseño Industrial, Magister en Estudios de Ciencia, Tecnología, Sociedad + Innovación, Doctora en Complejidad. Profesional con una sólida trayectoria en el ámbito del diseño industrial, los estudios de cultura material en el diseño, la investigación transdisciplinaria y la gestión académica del diseño. Actualmente, me desempeño como jefa de Oficina del Departamento de Diseño ITM del Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) de Medellín.

⁴⁶ Ingeniera en Diseño Industrial, Magister en Gestión de la Innovación, Cooperación y Desarrollo regional. Docente investigadora tiempo completo del Departamento de Diseño del ITM enfocada en procesos de investigación y desarrollo desde la proyección social.



Memoria viva: artefactos Yagua como puentes entre mundo y selva

* Erika Solange Imbett Vargas⁴⁷, Eliana Zapata Ruiz⁴⁸ y Fausto Zuleta Montoya⁴⁹.

Resumen

El diseño y la comunicación han sido analizados habitualmente desde paradigmas occidentales, ignorando muchas veces la riqueza epistemológica de los pueblos indígenas. Memoria Viva busca resignificar los artefactos tradicionales de la comunidad Yagua no solo como objetos funcionales, sino como expresiones de un conocimiento complejo que articula territorio, espiritualidad, identidad y sostenibilidad. Esta obra responde a la necesidad de visibilizar la producción material indígena dentro de los debates contemporáneos sobre diseño, comunicación y cultura, y se enmarca en una perspectiva que reconoce los saberes ancestrales como formas legítimas de innovación social y tecnológica.

Desde la antropología del diseño, los artefactos no pueden comprenderse de manera aislada, sino dentro del ecosistema sociocultural que les da significado (Ingold, 2013). En el caso de los Yagua, la fabricación de cerbatanas, collares, mochilas y tocados no solo responde a necesidades materiales, sino que está profundamente conectada con su cosmovisión. La cerbatana, por ejemplo, no es solo un instrumento de caza, sino una extensión del cuerpo del cazador, un mediador entre el humano y la selva, donde cada material elegido (madera, fibra vegetal, veneno natural) responde a una relación simbiótica con el entorno (Descola, 2005).

En este sentido, Memoria Viva se alinea con la perspectiva del diseño ontológico (Escobar, 2018), que propone que el diseño además de ser una actividad proyectual es también una forma de “hacer mundo”. En la tradición Yagua, los artefactos se producen para que participen activamente en la construcción de la realidad social y ecológica del territorio. Esto rompe con la visión cartesiana del diseño como una disciplina separada del entorno y lo reubica dentro de un marco relacional, donde humanos, materiales y naturaleza coexisten en redes de interdependencia.

Por otro lado, desde la comunicación y los estudios de cultura material, los objetos pueden entenderse como textos vivos que transmiten conocimiento a través de sus formas, materiales y usos (Miller, 2005). Los collares, mochilas y tocados Yagua no deben ser entendidos como ornamentos, sino como narraciones visuales de linajes, roles sociales y prácticas rituales. La medicina tradicional, presentada en esta obra, es también un testimonio de una epistemología médica no reduccionista, basada en la observación empírica de la naturaleza y la conexión espiritual con los elementos curativos (Taussig, 1980).

Memoria Viva dialoga con la urgencia de preservar los saberes ancestrales en un mundo donde los modelos de desarrollo hegemónicos han puesto en riesgo la existencia de muchas comunidades indígenas. La muestra busca provocar preguntas en los

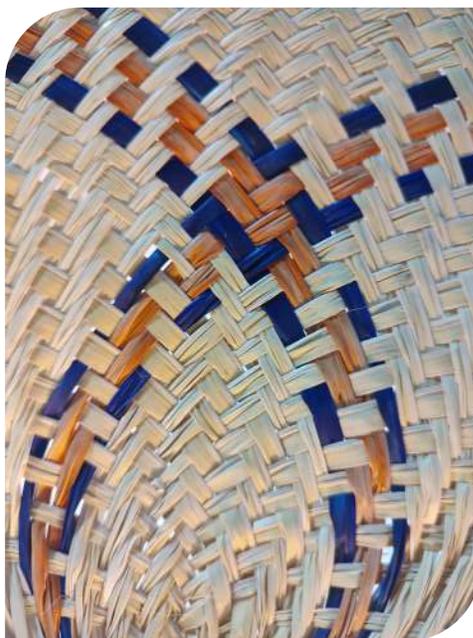
⁴⁷ Ingeniera en Diseño Industrial, Magister en Estudios de Ciencia, Tecnología, Sociedad + Innovación, Doctora en Complejidad, profesional con una sólida trayectoria en el ámbito del diseño industrial, los estudios de cultura material en el diseño, la investigación transdisciplinaria y la gestión académica del diseño. Actualmente, me desempeño jefa de Oficina del Departamento de Diseño ITM del Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) de Medellín.

⁴⁸ Ingeniera en Diseño Industrial, Magister en Gestión de la Innovación, Cooperación y Desarrollo regional. Docente investigadora tiempo completo del Departamento de Diseño del ITM enfocada en procesos de investigación y desarrollo desde la proyección social.

⁴⁹ Diseñador industrial, Magister en Ingeniería de Diseño, Especialista en Ergonomía y en Diseño Estratégico, y Doctor en Bioingeniería. Docente de carrera en periodo de prueba en el Departamento de Diseño de la Facultad De Artes y Humanidades del ITM.

espectadores: ¿qué podemos aprender del diseño indígena para imaginar futuros más sostenibles? ¿Cómo podemos integrar estos conocimientos en la educación, la política y la industria sin descontextualizarlos ni apropiarnos de ellos?

Esta obra es, en última instancia, un acto de resistencia cultural y una invitación a reconocer que el diseño no es exclusivo de la modernidad, sino una práctica esencial de toda civilización que busca habitar el mundo con sentido.



“En lo profundo de la selva amazónica, donde el río es un espejo y la tierra respira, las manos de los Yagua han tejido, tallado y soplado historias que atraviesan generaciones. Cada artefacto es más que un objeto: es un código de existencia, un puente entre lo humano y lo sagrado, entre la tradición y la invención”

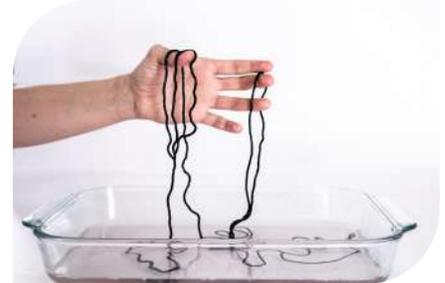
Filomorfos

* Diana Urdinola Serna⁵⁰ y Andrés Felipe Ramírez Arango⁵¹.

Resumen

Este experimento se plantea como un ejercicio de investigación creación en diseño, explorando nuevas formas de materialidad efímera a través de la generación de hilos, comestibles y biodegradables. A partir de la combinación de diferentes biomazas y mediante un proceso de extrusión y encapsulación, se busca explorar las relación entre forma, proceso y experiencia sensorial. En este sentido, el proyecto busca expandir los límites tradicionales del diseño, al considerar la creación de hilos que se transforman y se descomponen. Esta experimentación abre preguntas sobre la relación entre los materiales y su ciclo de vida, proponiendo alternativas sostenibles y biodegradables que contrastan con los enfoques tradicionales de producción y consumo

de materiales. Además, la investigación plantea la posibilidad de desarrollar tejidos temporales que, en lugar de desecharse, se integran en una experiencia gastronómica o artística. Por otra parte, el uso de biomazas como base de estos hilos comestibles refuerza la exploración de alternativas más sostenibles en la producción de materiales, respondiendo a la creciente necesidad de reducir residuos y fomentar prácticas de diseño más responsables. Desde esta perspectiva, el experimento no solo representa una exploración creativa y técnica, sino también un ejercicio de especulación, donde el diseño se convierte en una herramienta para imaginar nuevas formas de interacción entre el diseño y los materiales comestibles.



⁵⁰ Diseñadora industrial, magister en morfología. Docente e investigadora. Coordinadora de la Maestría en Diseño del Instituto Tecnológico Metropolitano. Integrante de la Red Latinoamericana de Diseño y Alimentos. Actualmente lidera proyectos de investigación en morfología, diseño, alimentos y materiales biobasados.

⁵¹ Ingeniero en Diseño Industrial, Maestreado en Artes Digitales, docentes universitario e investigador en temas relacionados a la morfología, la Biomimética y los biomateriales. Apasionado por la fotografía y la cerámica, participante del colectivo artístico y cultural, La Roussette.

Piel de guayaba. Material biobasado y comestible a partir de guayaba deshidratada

* Diana Urdinola Serna⁵² y Andrés Felipe Ramírez Arango⁵³.

Resumen

Esta experimentación se centra en la creación de un material biobasado utilizando guayaba deshidratada como insumo principal. La materia prima fue obtenida en mercados locales, donde se recuperaron frutas en un estado de maduración avanzado, no aptas para el consumo. Estas guayabas fueron deshidratadas, pulverizadas y posteriormente mezcladas con aglutinantes, dando lugar a una colada que fue vaciada y extruida para su procesamiento. El desarrollo de este material se enmarca dentro de una lógica de autoproducción, utilizando tecnologías propias del ámbito doméstico, en particular, aquellas relacionadas con la cocina. Además, este proyecto se lleva a cabo en un entorno colaborativo, trabajando en conjunto con comercializadoras de frutas que suministran la materia prima. Esta interacción no solo facilita la recuperación de insumos, sino que también abre nuevas posibilidades en el uso de materiales comestibles y biodegradables, promoviendo así la creación de objetos que respetan los ecosistemas y fomentan una relación más sostenible con el entorno.



Como resultado de esta exploración, se han obtenido dos tipos de materiales:

*Láminas lisas y texturizadas, que pueden ser manipuladas mediante dobleces, cortes, incisiones y costuras, permitiendo su transformación en diversas formas y aplicaciones.

*Biohilos, que pueden ser tejidos para la creación de estructuras flexibles y entrelazadas.

Ambos materiales presentan una variedad de texturas, desde superficies lisas hasta acabados rugosos, además de ofrecer una rica gama de tonos rojizos, junto con el aroma y sabor característicos de la guayaba madura.



⁵² Diseñadora industrial, magister en morfología. Docente e investigadora. Coordinadora de la Maestría en Diseño del Instituto Tecnológico Metropolitano. Integrante de la Red Latinoamericana de Diseño y Alimentos. Actualmente lidera proyectos de investigación en morfología, diseño, alimentos y materiales biobasados.

⁵³ Ingeniero en Diseño Industrial, Maestreado en Artes Digitales, docentes universitario e investigador en temas relacionados a la morfología, la Biomimética y los biomateriales. Apasionado por la fotografía y la cerámica, participante del colectivo artístico y cultural, La Roussette.

Objetografía de sabores colombianos

* Hernán Darío Castaño Castrillón⁵⁴ y Erika Solange Imbett Vargas⁵⁵.

Resumen

Los procesos de diseño están estrechamente vinculados al impacto social en las comunidades, y a lo largo de la historia han evolucionado para moldear la forma en que el ser humano piensa, interactúa y resuelve problemas en relación con los objetos y medios que habita. Esta interacción constante entre el individuo y su entorno da lugar a nuevas maneras de relacionarse con la sociedad, transformando las dinámicas de cada momento histórico y abriendo posibilidades para comprender el entorno en la vida diaria.

En este contexto, el ejercicio de investigación titulado "Objetografía de sabores colombianos" presenta un proceso que combina investigación y creación, cuyo resultado surge de la intersección entre los elementos de la cultura material de diversas regiones colombianas (tanto geográficas como gastronómicas), el análisis de sus materialidades y los procesos de fabricación de dichos elementos. A su vez, se explora cómo estos logran comunicarse al mundo a través de la cultura visual, entendida como un factor esencial para la divulgación y diseminación del conocimiento en un espacio determinado.

El proyecto busca divulgar las relaciones entre la cultura material, los materiales y las prácticas gastronómicas de algunas de las principales regiones de Colombia, mostrando cómo se entrelazan y forman una parte fundamental de la identidad de las

comunidades del país, manteniendo y ayudando a que la historia continúe su proceso de preservación y evolución.

En este ejercicio, se entiende que la labor de los artesanos, campesinos y comunidades originarias trasciende la simple elaboración de productos y herramientas para la vida cotidiana, generando la historia viva de cada región a través de los objetos y sus prácticas. De este modo, el diseño y la comunicación se presentan como variables esenciales en la construcción colectiva y en constante transformación de lo que constituye la identidad de las regiones de Colombia, en las cuales el alimento es un factor determinante para su crecimiento y desarrollo.

Para este ejercicio de análisis y comunicación se toman como puntos de partida cuatro regiones: Andina, Amazónica, Pacífica y Caribe, resaltando de cada una de ellas un objeto clave de las prácticas gastronómicas que predomine y que, al mismo tiempo, permita comprender características de interacción, análisis de materiales y la preservación de tradiciones propias de cada espacio geográfico.

La "Objetografía" (Objetos + Cartografía) facilita la identificación y el reconocimiento de los productos, costumbres y materiales representativos de las diversas regiones geográficas y gastronómicas de

⁵⁴ Ingeniero en diseño industrial, magister en desarrollo sostenible, pastelero repostero y estudiante de doctorado en diseño, arte y ciencia; actualmente se desempeña como docente académico administrativo en el ITM y se ha desempeñado en áreas de consultoría y asesoría en procesos creativos y de innovación. Su interés primordial en el campo de la investigación se centra en comprender como la sostenibilidad puede verse y aplicarse desde nuevas áreas del conocimiento; principalmente el Food Design, en el cual la relación con los alimentos y el entorno es mucho más fuerte y transformadora que el acto de comer; considerando este como la punta del iceberg de mil posibilidades entre el hombre, el ambiente y el alimento.

⁵⁵ Ingeniera en Diseño Industrial, Magister en Estudios de Ciencia, Tecnología, Sociedad + Innovación, Doctora en Complejidad, Profesional con una sólida trayectoria en el ámbito del diseño industrial, los estudios de cultura material en el diseño, la investigación transdisciplinaria y la gestión académica del diseño. Actualmente, se desempeña como jefa de Oficina del Departamento de Diseño ITM del Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) de Medellín; además es docente cátedra en los programas de Gestión del Diseño en la Universidad de Medellín.

Colombia. Así, no solo se contribuye a visibilizar estas dinámicas culturales, sino que también se fomenta un análisis profundo sobre la interacción entre la materialidad, las tradiciones y las identidades regionales.

De esta manera, la divulgación visual de estos elementos no solo amplía el conocimiento sobre las costumbres y sabores propios de cada región, sino que también promueve la reflexión sobre cómo las tradiciones y las identidades diversas configuran, preservan y transforman las dinámicas sociales y culturales a lo largo del tiempo, desde una visión antropológica que se manifiesta a través de configuraciones físicas y visuales del diseño.

**Región
AMAZONIA**

La Yuca puede ser letal; para evitar su veneno debe hacerse un proceso previo al consumo



MADERA

La madera ha sido uno de los materiales más usados en la historia y aunque en la actualidad la industria alimentaria de Colombia la evita, han sido millones de familias las que han consumido alimentos preparados con herramientas de este material y a su vez también como combustible.

El rallo o rallador es un instrumento empleado en el proceso de transformación de la yuca brava para evitar su toxicidad y así facilitar el proceso de cocción y consumo de la misma.

**Región
PACIFICA**

FIBRAS

Los Cangrejos azules son la especie determinante de la creación de este cesto



Los tejidos a base de fibras naturales es una de las principales formas de subsistencia de innumerables pueblos; las hiracas, el yute, el fique y cualquier otra fibra natural han sido las materias primas determinantes de este proceso.

Los cangrejos azules son uno de los productos de pesca más comunes en la región pacífica; además los canastos de fibras con los que se capturan se han vuelto un elemento icónico para la comunidad del Pacífico colombiano, facilitando así el proceso no solo de pesca sino de recolección y transporte.

**Región
ANDINA**

Chamba Negra del Tolima
Cerámica Roja de Ráquira
Pintas del Carmen de Viboral



CERÁMICA

La cerámica es un material natural proveniente de la tierra; desde las tribus originarias de Colombia se han desarrollado productos en este material; principalmente para facilitar los procesos de cocción.

La Chamba es un tipo de pieza que se caracterizan por su color negro, debido a que la arcilla, después del proceso del moldeado, acabado y horneado, se ahuma; sin embargo, también pueden encontrarse en rojo terracota y en un gris claro; esto depende del suelo que se extraiga.

**Región
CARIBE**

El o la Totuma proviene del árbol de Totumo que crece en los departamentos de Córdoba y Sucre, específicamente de la corteza de su fruto que se usa también para la creación de artesanías y como contenedor de dulces tradicionales.

Es muy común que esta "cáscara o corteza" sea usada como plato y cuchara; además antiguamente era usado como salero; no con la connotación actual; sino como una especie de "mochila" que permitía proteger este blanco producto de la humedad.

TOTUMO



También es usado como base para algunos instrumentos musicales

Yeso y Código: La Revolución Digital en la Cerámica

* Andrés Felipe Montoya Tobón⁵⁶ y Juan Alejandro García Florez⁵⁷.

Resumen

La cerámica, como práctica artesanal, ha sido un pilar cultural y patrimonial a lo largo de la historia. Sin embargo, los métodos tradicionales de producción, especialmente en la elaboración de moldes, enfrentan desafíos significativos en términos de eficiencia, sostenibilidad y capacidad para explorar diseños complejos. Estos procesos, aunque valiosos, suelen ser laboriosos, generan un alto consumo de recursos y producen residuos considerables, lo que limita su adaptación a las demandas contemporáneas. Frente a esta problemática, *Yeso y Código: La Revolución Digital en la Cerámica* surge como una propuesta innovadora que integra herramientas tecnológicas avanzadas y principios matemáticos para transformar los procesos de diseño y producción cerámica.

Este proyecto se justifica por su potencial para superar las limitaciones de los métodos tradicionales mediante la incorporación de tecnologías digitales, como el diseño asistido por computadora (CAD), la manufactura asistida por computadora (CAM) y la ingeniería asistida por computadora (CAE). Estas herramientas no solo permiten optimizar el uso de materiales y reducir los tiempos de producción, sino que también abren nuevas posibilidades creativas al facilitar la exploración de formas y texturas tridimensionales que serían difíciles de lograr manualmente. Además, la aplicación de ecuaciones y parámetros matemáticos en la fase de diseño

conceptual introduce un enfoque interdisciplinario que enriquece el proceso creativo, garantizando precisión y coherencia en los diseños.

Otro aspecto clave de esta obra es su enfoque en la sostenibilidad. Al eliminar la necesidad de matrices intermedias y optimizar el uso de materiales como el yeso y la barbotina, se reduce significativamente el impacto ambiental asociado a la producción cerámica. El mecanizado CNC de moldes, apoyado por software especializado, permite generar texturas y diseños complejos con un mínimo desperdicio de material, lo que contrasta con los métodos tradicionales, que suelen ser más intensivos en recursos. Este enfoque no solo contribuye a la conservación del medio ambiente, sino que también posiciona a la cerámica como una práctica alineada con los principios de la economía circular.



⁵⁶ Ingeniero de diseño de productos y magíster en ingeniería, con amplia experiencia en *Diseño para la Manufactura, Modelado Asistido por Computador, Manufactura Asistida por Computador, Simulaciones, Realidad Virtual, Realidad Aumentada y Materiales de Ingeniería. Apasionado por la enseñanza fomentando la innovación. Investigador activo del Grupo de Investigación de la Facultad de Artes y Humanidades del Instituto Tecnológico Metropolitano.*

⁵⁷ Ingeniero de Producción con Máster en Ingeniería, con más de 15 años de experiencia en desarrollo de productos, innovación tecnológica y mejoramiento continuo de procesos en empresas como OI Peldar, Plásticos TRUHER, ABB Transformadores, FANALCA S.A. y CURVE ID (NY, EE.UU.). Experiencia en líneas de empaques, consumo masivo y conceptos industriales, con enfoque en gestión de innovación y diseño para manufactura. Durante los últimos años, he combinado mi trayectoria industrial con la docencia e investigación aplicada como profesor asistente en la Universidad EAFIT, coordinando áreas específicas a nivel profesional. Soy una persona proactiva, responsable y orientada a la calidad, con habilidades de liderazgo, trabajo en equipo y gestión de proyectos, siempre dispuesto a aprender, compartir conocimientos y promover valores éticos y familiares.

La relevancia de Yeso y Código también radica en su capacidad para democratizar el acceso a diseños innovadores. Al integrar tecnologías digitales, se eliminan barreras técnicas que limitan la exploración de formas complejas, permitiendo a artistas, diseñadores y artesanos experimentar con nuevas posibilidades estéticas y funcionales. Esto no solo enriquece el campo de la cerámica, sino que también fomenta la innovación en otras disciplinas creativas.

Finalmente, este proyecto establece un precedente para la aplicación de metodologías interdisciplinarias en la investigación-creación, demostrando cómo la integración de arte, ciencia y tecnología puede transformar prácticas ancestrales en campos de vanguardia. Yeso y Código: La Revolución Digital en la Cerámica no solo contribuye a la evolución de la cerámica como disciplina, sino que también ofrece nuevas perspectivas para su futuro, destacándose como un ejemplo de innovación, sostenibilidad y creatividad en el siglo XXI.



Manos que imprimen memoria

* Elizabeth Montoya Vélez⁵⁸ y Jerónimo Uribe Pérez⁵⁹.

Resumen

En un mundo donde lo digital parece ensombrecer lo material y donde la mirada se extravía, el Semillero Icono Media nos invita a descansar, a observar con atención, a reflexionar sobre el impacto histórico y contemporáneo de las artes gráficas tradicionales en el Valle de Aburrá. Esta exposición fotográfica ofrece un acercamiento al corazón de un oficio que, lejos de desaparecer, persiste y se reinventa en las manos de quienes lo ejercen con dedicación y maestría.

El proyecto de investigación Procesos de diseño y producción en artes gráficas en el Valle de Aburrá tiene como objetivo visibilizar estas prácticas a través de la reconstrucción de una memoria histórica que conecte el pasado y el presente de dichas artes. A través de un lenguaje visual atentamente articulado, se revela la riqueza de los oficios y las especialidades que aún predominan en el sector.

Como parte de una investigación sobre las industrias creativas y culturales de Medellín, esta muestra se enfoca en Especial Impresores, una empresa del sector de la producción gráfica, cuya labor encarna el valor de los procesos tradicionales en la producción gráfica. Desde las prensas hasta las tintas, pasando por los minuciosos detalles del grabado y la encuadernación, las fotografías acá presentadas documentan un universo donde las herramientas son extensiones de las manos y la técnica es heredera de un conocimiento acumulado por generaciones. Cada imagen es una narración en sí misma, un testimonio de la resistencia cultural, una historia de cómo lo manual y lo artesanal se mantienen relevantes en un contexto globalizado.

Esta exposición trasciende la documentación: es una invitación a reconocer el impacto de estos procesos en la identidad creativa de nuestra región y a valorar la herencia que construyen. También fortalece el vínculo entre la comunidad universitaria y estos oficios, consolidando un diálogo necesario entre generaciones que aprenden, enseñan y transforman.

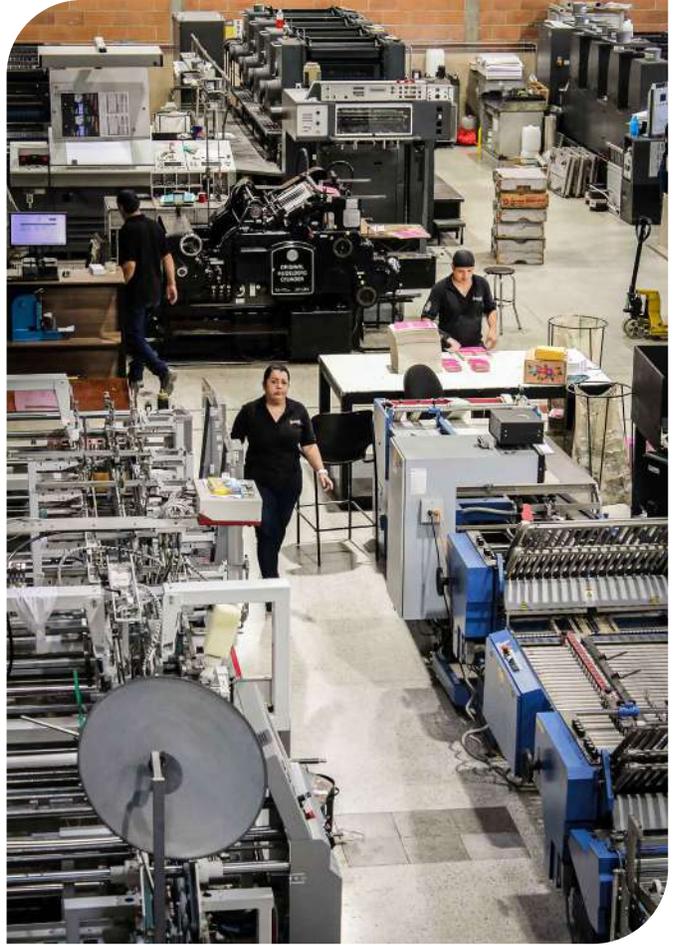
“Manos que imprimen memoria” no es solo un recorrido visual, es una celebración del diseño, la ilustración y la gráfica como pilares de nuestra cultura. Es un recordatorio de que, en cada pliego de papel, en cada impresión, late una historia que merece ser contada.

[click para visitar el sitio web](#)



⁵⁸ Magíster en Comunicación Transmedia, Especialista en Intervención Creativa, Artista Plástica y Fotógrafa. Docente en el campo de las artes y el diseño. Líder del Semillero de Investigación Icono Media en el proyecto “Procesos de diseño y producción en artes gráficas en el Valle de Aburrá”, coordinadora del Programa de Diseño Gráfico del Politécnico Granacolombiano Sede Medellín.

⁵⁹ Estudiante de séptimo semestre de Diseño Gráfico en el Politécnico Granacolombiano sede Medellín. Co-investigador en el semillero de investigación Icono Media. Participante del programa Delfín como investigador en el proyecto de documentación del patrimonio edificado en el centro histórico de Puebla.



Popayán: Memoria viva y arte en fachadas

* María Fernanda Puentes Certuche, Maryl Rivero Losada y Jesús Eduardo casanova.

Resumen

Problema o reto productivo

Recuperar la memoria histórica a través de la representación gráfica del patrimonio arquitectónico del Centro Histórico de Popayán, Cauca, Colombia. La fusión del arte, la historia y la arquitectura. A partir de ilustraciones en la técnica acuarela, documenta la evolución de algunas fachadas, registrando sus transformaciones a lo largo del tiempo.

La investigación tiene sustento en fuentes históricas, estudios previos y entrevistas a expertos en patrimonio, ilustración y arquitectura, lo que permitió el análisis de algunas fachadas del centro histórico y establecer criterios como: evolución o cambios en el tiempo, calidad de los registros y/o archivos históricos, referencias pictóricas, fotografías, ilustraciones, etc. Para lograr captar la esencia del patrimonio arquitectónico de Popayán.

Las ilustraciones resultantes no solo sirven como un registro visual, o como una herramienta didáctica y cultural para sensibilizar a la comunidad sobre la importancia de la preservación del patrimonio urbano, sino también, como una oportunidad para promover la venta y comercialización de postales de una o grupos de acuarelas que registre y conserve la memoria colectiva de la Ciudad "Blanca y Colonial" como se conoce Popayán.

Objetivo

Representar a través de ilustraciones a mano alzada por lo menos dos fachadas de la arquitectura colonial de Popayán con el fin de contribuir a su preservación histórica.

Metodología

La metodología planteada para este proyecto fue una metodología descriptiva y se estructuró en tres fases: Investigación, Creación Artística y

Producción y Difusión, cada una con objetivos claros y actividades específicas que aseguraron la calidad, autenticidad y relevancia de los resultados. A continuación, se detallan las etapas del proceso:

Fase 1: Investigación

En la Fase de Investigación y Documentación, se llevó a cabo una selección minuciosa de las fachadas más representativas y simbólicas del patrimonio arquitectónico de Popayán. Este proceso estuvo supervisado por un comité asesor integrado por expertos en arquitectura, historia y patrimonio cultural, para establecer criterios como la relevancia histórica, arquitectónica y cultural de las fachadas. Además, se realizó una consulta ciudadana para identificar aquellas fachadas consideradas más significativas por la comunidad local.

Una vez seleccionadas las fachadas, se llevó a cabo una investigación detallada de sus características arquitectónicas y estilísticas. Esto incluyó el estudio de los estilos, elementos decorativos, detalles constructivos y materiales utilizados, así como un análisis de posibles daños o intervenciones inadecuadas presentadas a lo largo del tiempo. Se consultaron fuentes históricas, bibliográficas y se realizaron levantamientos arquitectónicos, que comprendieron mediciones, croquis y registros fotográficos.

Adicionalmente, se profundizó en la historia y el significado cultural de cada edificio y su fachada correspondiente. Se recopiló información sobre las funciones desempeñadas por estos edificios a lo largo del tiempo. Se buscaron fuentes primarias como archivos históricos, documentos oficiales y testimonios de residentes locales, y se exploraron los relatos, leyendas y tradiciones orales asociadas a cada fachada para enriquecer la narrativa cultural detrás de ellas.

Fase 2: Creación Artística

En la Fase de Creación Artística, se experimentó con diversas técnicas de dibujo y pintura, tales como lápices, acuarelas, acrílicos y tintas, con el propósito de determinar las más adecuadas para representar las fachadas con precisión y detalle. Se llevaron a cabo pruebas de diferentes materiales y soportes, como papeles, lienzos o tableros, para evaluar su idoneidad y durabilidad. En este proceso, se contó con la colaboración de artistas locales, aprovechando su conocimiento y experiencia en el campo.

Una vez seleccionadas la técnica y materiales más adecuados, se procedió a la creación de las ilustraciones finales de cada fachada.

Se prestó especial atención a la captura precisa de los detalles arquitectónicos, elementos decorativos y texturas de los materiales originales. Así mismo, se contempló la posibilidad de realizar ilustraciones en diferentes estilos para ofrecer perspectivas artísticas diversas e incorporar elementos interactivos o multimedia que enriquecieran la experiencia visual.

Fase 3: Difusión

Las ilustraciones finales fueron recopiladas en una bitácora que documenta detalladamente el proceso ilustrativo, complementadas con textos explicativos sobre cada fachada, su historia y su significado cultural. Así mismo, se imprimieron y se enmarcaron en formato postal A6, que mide 105 mm de ancho por 148 mm de largo. Teniendo en cuenta que el formato es el más rentable y adecuado para exposiciones con presupuestos limitados.

Estas representaciones visuales son concebidas como de alto impacto, porque a diferencia de una simple fotografía, su armonía visual evoca recuerdos y sentimientos asociados a la memoria colectiva de un pueblo, algo fundamental para sensibilizar sobre la importancia de preservar el patrimonio arquitectónico de una ciudad.

Resultados o reflexión

Se crearon siete ilustraciones (obras permanentes) que representan las características arquitectónicas de las fachadas seleccionadas del centro histórico de Popayán. Tres correspondientes a los cambios de la fachada de la esquina del banco del estado hoy banco de AV Villas en la Cra 7 con ClI 4. Dos más, que registran el cambio de la fachada la Iglesia Santuario de Belén al Nor-occidente de la ciudad. Y dos, del Hotel Dan Monasterio en la ClI 4 entre Cras. 9 y 11.

Por otro lado está la Bitácora de proceso ilustrativo, la cual registra en detalle cada etapa del desarrollo de las ilustraciones, desde la investigación y selección de fachadas hasta la aplicación de técnicas artísticas como la acuarela. Incluye bocetos, pruebas de color, ajustes compositivos y reflexiones sobre el proceso creativo, destacando la evolución de cada pieza y su relación con el patrimonio arquitectónico de Popayán.

Conclusiones

La divulgación de este tipo de productos, fachadas ilustradas en la técnica acuarela, logra generar un vínculo emocional con la historia y la arquitectura de una ciudad, motivando a la comunidad a valorar y preservar su patrimonio.

Llevar para su casa un recuerdo del resultado de este tipo de ejercicios habla del interés del observador por el arte y promueve la preservación de la memoria colectiva de las comunidades.

Las ilustraciones se convirtieron en una herramienta didáctica para la enseñanza del patrimonio, en actividades comunitarias, académicas y espacios de divulgación cultural, promoviendo el aprendizaje colectivo.

Las acuarelas junto al stand de exposición suelen atraer las miradas y generar una apreciación más pausada de las obras, el uso estratégico del color en la acuarela y la luz calidad y directa sobre ellas favorece la armonía visual y la evocación de recuerdos o sentimientos asociados a la arquitectura patrimonial, incentivando el interés por el arte y la historia.

Ejercicios académicos y de investigación, de esta tipología promueven la reflexión sobre la necesidad de conservar el patrimonio arquitectónico de las ciudades. Muy fácilmente un turista puede equivocarse al pensar que el centro histórico de Popayán es completamente de la época de la colonia.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada

Fomenta la producción académica mediante procesos de investigación que incluye el análisis de fuentes históricas, entrevistas y levantamientos arquitectónicos, genera conocimiento que puede ser difundido y validado en contextos académicos, contribuyendo a la reflexión interdisciplinaria sobre el patrimonio y el urbanismo.

Por otro lado, las ilustraciones actúan como herramientas didácticas y de sensibilización, permitiendo a la ciudadanía reconectar con la memoria histórica y cultural de su entorno. Lo cual promueve un sentido de identidad y empoderamiento, incentivando la conservación del patrimonio y la participación comunitaria en la resolución de problemáticas relacionadas con la pérdida y el deterioro del legado arquitectónico.

Al transformar elementos históricos en propuestas visuales accesibles y estéticamente atractivas (por ejemplo, en formato postal y exposiciones), se crea un puente entre el conocimiento académico y la experiencia vivida por la comunidad. Esto estimula la colaboración para abordar la desvalorización del patrimonio urbano y fomenta el diálogo entre diversos actores sociales y académicos.

Referencias

Arboleda, D. C. (1994). MUROS DE BRONCE- POPAYÁN Y SUS ESTANCIAS HISTORICAS. POPAYÁN: COMFACAUCA.

Hahnemühle FineArt GmbH. (s.f.). hahnemuehle.com. Obtenido de <https://www.hahnemuehle.com/es/papeles-artisticos/acuarela/acuarela/p/Product/show/17/1108.html>

TUL. (s.f.). Tul.com. Obtenido de <https://tul.com.co/details-product/conda-estuche-de-acuarela-en-pasta-x-25-1>



La Estética del Poder

* Camilo Rivera Vásquez⁶⁰ y Juan Pablo Parra Arcila⁶¹.

Resumen

El diseño gráfico, como disciplina que estructura la comunicación visual en la sociedad contemporánea, tiene una doble función: puede servir como un medio para la reproducción de discursos dominantes o como una herramienta de resistencia y cuestionamiento. En este sentido, la presente obra de investigación-creación busca explorar cómo el pensamiento del filósofo Byung-Chul Han puede ser traducido en lenguaje visual para generar una reflexión crítica sobre las condiciones sociales actuales.

Byung-Chul Han ha desarrollado una serie de ensayos filosóficos en los que analiza las transformaciones del poder en el contexto del neoliberalismo, la digitalización y la hipermodernidad. Conceptos como la sociedad del cansancio, la psicopolítica, la expulsión de lo distinto y la salvación de lo bello nos permiten comprender cómo el ser humano ha pasado de ser un sujeto reprimido a convertirse en un explotador de sí mismo. En este proceso, la estética y la imagen juegan un papel fundamental, pues no solo embellecen la realidad, sino que también la domesticación y la hacen aceptable.

La justificación de esta obra radica en la necesidad de utilizar el diseño gráfico como un vehículo para cuestionar las estructuras de poder invisibles que Han describe. En un mundo donde la saturación visual es omnipresente y el diseño se ha convertido en un mecanismo para la optimización del consumo, es imprescindible generar imágenes que provoquen, incomoden y lleven al espectador a reflexionar sobre su papel dentro de estas dinámicas.

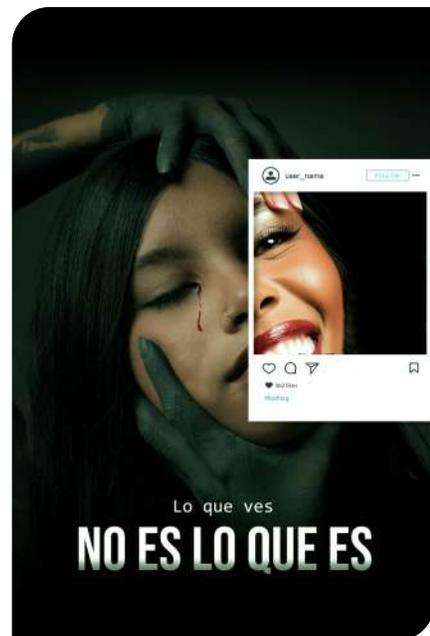
A partir del ejercicio realizado en clase, donde los estudiantes diseñaron una serie de piezas visuales inspiradas en la obra de Han, se consolidó una producción visual que dialoga con los conceptos filosóficos del autor. Estos afiches y composiciones gráficas no solo ilustran sus ideas, sino que también las expanden y reinterpretan a través de un lenguaje visual que enfatiza la crítica social. La selección y curaduría de estas piezas permite construir una narrativa visual que evidencia cómo el diseño puede operar como una herramienta de deconstrucción de los paradigmas contemporáneos.

Esta obra de investigación-creación se inscribe dentro de la intersección entre filosofía y diseño, dos campos que tradicionalmente han sido considerados separados, pero que en realidad pueden nutrirse mutuamente. La filosofía de Han nos brinda un marco conceptual para analizar las implicaciones del diseño en la sociedad, mientras que el diseño nos permite traducir estas ideas en experiencias visuales que interpelan al espectador.

En conclusión, la justificación de esta obra radica en su capacidad para articular una crítica visual desde el diseño gráfico, utilizando el pensamiento de Byung-Chul Han como punto de partida. A través de la exploración de estos conceptos en imágenes y piezas gráficas, se busca generar una conversación sobre el papel del diseño en la configuración de la subjetividad contemporánea y en la reproducción (o resistencia) de los sistemas de poder actuales.

⁶⁰ Diseñador Industrial, Especialista en Diseño Estratégico e Innovación y Magíster en Comportamiento del Consumidor. Se desempeña como docente e investigador en el Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) y la Institución Universitaria Pascual Bravo, integrando el diseño como una herramienta transformadora en contextos humanos, culturales y sociales.

⁶¹ Profesional en Gestión Cultural y Comunicativa. Magíster en Administración. Se desempeña como docente e investigador en el Instituto Tecnológico Metropolitano. Su experiencia se concentra en los enfoques de la gestión del diseño y su relación con los aspectos comunicativos que emergen en la interacción con los productos.



Entre Ausencias y Presencias: Reconstruyendo Memorias del Exilio

* Diana Zoraida Castelblanco Caicedo⁶² y Luna Sofia Puerto Oliveros⁶³.

Resumen

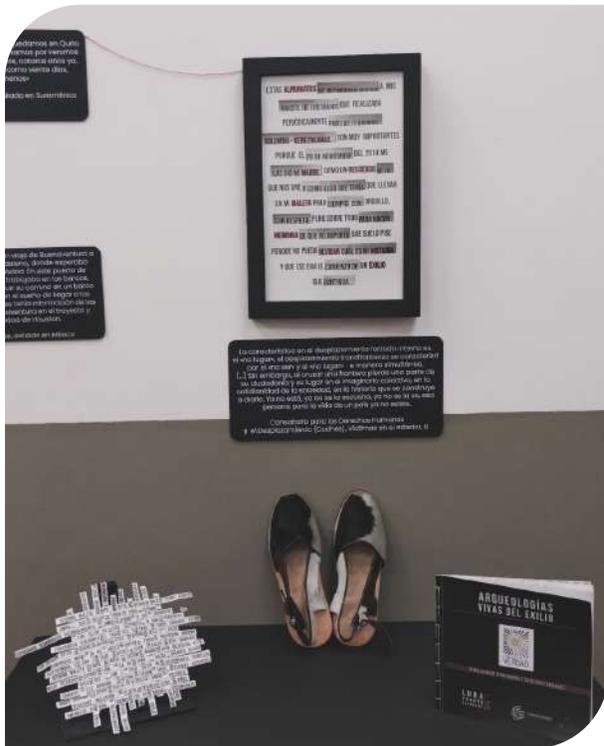
El conflicto armado en Colombia ha tenido un impacto devastador en la vida de miles de personas, dejando como consecuencia el desplazamiento forzado de más de 500.000 individuos que, por temor por sus vidas, se han visto obligados a abandonar sus tierras y familias. Sin embargo, esta cifra solo representa una parte de la realidad. Muchas otras personas, posiblemente en un número aún mayor, permanecen en territorios marcados por la violencia, enfrentando día a día las secuelas de un conflicto que ha transformado su entorno y sus relaciones.

Dentro de este contexto, los objetos adquieren un significado profundo al convertirse en testigos silenciosos del desarraigo, la memoria y la resistencia. Los objetos, no solo evidencian la conexión emocional que las víctimas mantienen con sus lugares de origen, sino que también funcionan como anclajes simbólicos de sus experiencias y recuerdos. A partir de esta perspectiva, el análisis del desplazamiento transfronterizo requiere una mirada que contemple tanto la ausencia como la permanencia, dos conceptos clave que permiten entender cómo las personas reconstruyen su identidad en medio de la pérdida y la migración.

La obra, "Entre Ausencias y Presencias", inscrita en el Semillero Territorios y Estéticas Sociales, es una propuesta de visualización del desplazamiento transfronterizo a partir de la articulación sensible entre: el territorio en permanencia, referido a los espacios físicos y simbólicos que persisten en la memoria de los desplazados, como lugares de origen; la memoria emocional, la narrativa en tránsito, que cuenta la historia de quien aún no tiene lugar; el objeto fragmentado, que representa los vínculos rotos y reconstruidos a lo largo del proceso de desplazamiento. Al final, se trata de demostrar que las sensaciones y percepciones que habitan en el cuerpo de los migrantes, es activada por objetos personales y biográficos. A través de esta exploración, se busca comprender cómo el diseño contribuye a empatizar con historias de quienes han vivido el desplazamiento forzado y a provocar otras formas de representación del pasado.

⁶² Candidata a Doctora en Sociedad y Cultura: historia, arte y patrimonio de la Universidad de Barcelona. Diseñadora Industrial en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Especialista en Gerencia de Diseño y Magister en Hábitat de la Universidad Nacional de Colombia, donde obtuvo tesis meritosa. Co-fundadora del estudio de diseño ENLACE DISEÑO Ltda. Ponente en importantes eventos nacionales e internacionales en área que vinculan diseño, hábitat, políticas y estéticas sociales. Autora del libro *Los Relatos del Objeto Urbano*, así como de varios artículos y capítulos de libros. Fue directora de los Programas de Diseño Industrial de la de la Universidad Jorge Tadeo Lozano desde el año 2016 hasta el año 2020 y Coordinadora académica desde el año 2011 hasta el año 2016. Coautora de proyectos de creación presentados en eventos como el Festival Internacional de la Imagen y la Bienal Iberoamericana de Diseño, obteniendo, en este último, el premio al mejor proyecto en la categoría "transversales" con el proyecto *Objetos en Conflicto*

⁶³ Diseñadora Industrial, egresada de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y miembro activa del semillero Territorios y Estéticas Sociales, donde me desempeño como Investigadora Asesora. Investigadora asesora del Proyecto *Memorias y Estéticas Territoriales*, vinculado al grupo de investigación *Diseño, Pensamiento, Creación -Categoría A-*.



Habitar la ruptura - Narrativas materiales de los objetos cotidianos, Villarrica, Tolima

* Silvia Alejandra Duarte Silva⁶⁴ y Diana Zoraida Castelblanco Caicedo⁶⁵

Resumen

El municipio de Villarrica, Tolima cuenta con una carga histórica particular, pues ha sido testigo y epicentro de eventos que permiten comprender los orígenes y el desarrollo del conflicto armado en Colombia. La Guerra de Villarrica de 1955 y la toma guerrillera de 1995, fueron procesos que alteraron las dinámicas de habitabilidad del municipio y que dejaron sus huellas en los objetos y lugares que se abandonaron. Aún cuando los relatos de esta guerra fueron censurados o publicados tímidamente en la prensa, el municipio aún conserva las ruinas materiales tanto de la Guerra como de la toma guerrillera.

“Habitar la Ruptura”, es un proceso de creación, inscrito en el Semillero Territorios y Estéticas Sociales, busca recuperar una parte de la memoria del origen del conflicto, a través de la visibilización de estos relatos y los objetos que los representan. La obra es el resultado de un proceso de investigación derivado de los archivos e informes publicados por la Comisión de la Verdad, particularmente el proyecto denominado “El periódico de La Época”. Se apoyan también en la creación de ejercicios de memoria que abren las puertas a diálogos o debates acerca de las vivencias de las víctimas del conflicto armado, Desocultando fragmentos de la historia que controvierten las narrativas canónicas del pasado.

La historia de Villarrica permite reconstruir relatos memoriales de las formas de habitar la guerra y el impacto emocional que estas tienen en los espacios donde las personas construyen su hogar. Nuestro propósito ha sido leer el territorio en relación al vínculo de las personas con sus pertenencias y las consecuencias que tiene el hecho de alterar la vida cotidiana soportada por objetos.



⁶⁴ Diseñadora Industrial egresada de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá. Integrante del Semillero Territorios y Estéticas Sociales, grupo de investigación Diseño, Pensamiento, Creación (Categoría A en MINCIENCIAS). Coautora de proyectos de creación presentados en importantes eventos nacionales e internacionales como el Festival Internacional de la Imagen, la Bienal Iberoamericana de Diseño- BID-, La Bienal de Diseño RAD, entre otros. En la BID, junto con el Semillero, obtuvimos el premio al mejor proyecto en la categoría “transversales” con el proyecto *Objetos en Conflicto*.

⁶⁵ Candidata a Doctora en Sociedad y Cultura: historia, arte y patrimonio de la Universidad de Barcelona. Diseñadora Industrial en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Especialista en Gerencia de Diseño y Magíster en Hábitat de la Universidad Nacional de Colombia, donde obtuvo tesis meritória.



Ecos de Tradición

* Daniel Felipe Medina Peña⁶⁶ y Diana Zoraida Castelblanco Caicedo⁶⁷.

Resumen

Ecos de tradición es un proyecto del semillero Territorios y Estéticas Sociales que busca explorar la relación entre narrativas, objetos y territorios asociados a los mitos y leyendas de Colombia. En un principio, el proyecto explora las narrativas de El Tunjo de Oro, El Silbón y El Mohán, profundizando en este último dada su relevancia en distintas regiones del país.

En el proceso de investigación se encontró que los mohanés eran los chamanes, sabios, herbolarios y guías espirituales de las tribus cercanas al río Magdalena, y que, en los tiempos prehispánicos, tales guías utilizaban los mismos objetos que emplea El Mohán en la actualidad, para transmitir sus relatos en los distintos territorios que ocupaban. Así, desde el proyecto Ecos de tradición se desarrollan recursos de diseño que permiten mostrar ese viaje histórico y movilizar las sensibilidades de los espectadores para mantener vivo el mito del Mohán, que, al estar ligado al río Magdalena, se relaciona con toda Colombia desde hace millones de años.

La narrativa, los objetos y los territorios se visualizan en una representación del tiempo ilustrada, en la que los objetos aparecen, desde múltiples versiones, como protagonistas del origen, transformación y permanencia de esta narrativa, revelando, además, hechos históricos que resuenan como ecos cada que se cuenta el mito o leyenda.

En la muestra visual que se presenta, la visualización histórica está acompañada por un paisaje sonoro. Para esto, se registró en audio las diferentes versiones, vivencias y relatos de personas de Honda, Tolima y municipios cercanos al río Magdalena. Estos registros se combinaron con efectos sonoros del río y de su fauna con el propósito de evocar sensiblemente el territorio, escuchando las historias de primera mano. El paisaje sonoro y las entrevistas que conforman la narrativa histórica fueron publicados en Spotify, y se complementan con recursos análogos como stickers con códigos QR, se pegaron en lugares públicos, lo que permite que diversos espectadores accedan a esta visualización de la narrativa del Mohán contada desde los objetos.

Los mitos y leyendas son identitarios de sus territorios de origen y por su difusión oral se crea variedad de versiones sin que ninguna de ellas se considere como una narrativa oficial. En realidad, todas son versiones legítimas. Con este proyecto se muestra que estas narraciones se han ido formando desde años previos a la colonización en Colombia y en Latinoamérica, para convertirse en las historias que conocemos hoy en día.

Ecos de tradición busca mostrar este recorrido histórico de narrativas autóctonas del Mohán, para que se reconozcan como parte del patrimonio inmaterial y material del país.

⁶⁶ Diseñador industrial y estudiante de diseño gráfico vinculado al semillero de investigación-creación Territorios y Estéticas Sociales de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Ha profundizado en la relación diseño-sociedad-territorio a través de sus proyectos de investigación-creación, reflexiones teóricas y desde su actividad académica. Junto con el Semillero, ha sido coautor de proyectos de creación presentados en importantes eventos como el Festival Internacional de la Imagen y la Bienal Iberoamericana de Diseño, obteniendo, en este último, el premio al mejor proyecto en la categoría "transversales" con el proyecto *Objetos en Conflicto*. Autor de *Ecos de tradición*, proyecto expuesto a nivel local y nacional para RedColsi, premiado con el mayor puntaje en la categoría de creación.

⁶⁷ Candidata a Doctora en Sociedad y Cultura: historia, arte y patrimonio de la Universidad de Barcelona. Diseñadora Industrial en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Especialista en Gerencia de Diseño y Magíster en Hábitat de la Universidad Nacional de Colombia, donde obtuvo tesis meritosa. Co-fundadora del estudio de diseño ENLACE DISEÑO Ltda. Ponente en importantes eventos nacionales e internacionales en área que vinculan diseño, hábitat, políticas y estéticas sociales. Autora del libro *Los Relatos del Objeto Urbano*, así como de varios artículos y capítulos de libros. Fue directora de los Programas de Diseño Industrial de la de la Universidad Jorge Tadeo Lozano desde el año 2016 hasta el año 2020 y Coordinadora académica desde el año 2011 hasta el año 2016. Coautora de proyectos de creación presentados en eventos como el Festival Internacional de la Imagen y la Bienal Iberoamericana de Diseño, obteniendo, en este último, el premio al mejor proyecto en la categoría "transversales" con el proyecto *Objetos en Conflicto*.



Navegando en la Metáfora- Explorando el río Magdalena como escenario de simbolismos y significados para rescatar la memoria histórica a través de la metáfora

* Laura Catalina Ramírez Cárdenas⁶⁸ y Diana Zoraida Castelblanco Caicedo⁶⁹.

Resumen

Las consecuencias del conflicto armado se manifiestan en la incertidumbre y el sufrimiento de las familias que buscan a sus seres queridos desaparecidos, así como en la ruptura del tejido social y el debilitamiento de la confianza en las instituciones. Como señala la Comisión Nacional de Búsqueda de Personas Desaparecidas en Colombia: "La desaparición forzada es un crimen que afecta a toda la sociedad y deja heridas profundas en el corazón de nuestras comunidades". El río Magdalena, ha sido escenario de esta desgarradora tragedia; un flagelo cuyas huellas profundas aún permanecen a largo de la ribera del río.

"Navegando en la Metáfora", un proyecto inscrito en el Semillero Territorios y Estéticas Sociales, se ocupa de explorar, desde 1980 hasta 2020, las pérdidas ocurridas en torno al río Magdalena. "Navegando en la Metáfora", retrata la resiliencia de los pescadores artesanales del río Magdalena, pues sus roles cambian conforme la dinámica del río cambia. En un contexto de conflicto marcado por la intimidación y la muerte, los pescadores pasan a ser los protagonistas

en el proceso del duelo, la verdad y la resiliencia de todas aquellas familias que esperan encontrar los cuerpos de sus familiares desaparecidos para saldar las deudas simbólicas.

Durante el período entre 2000 y 2004, cuando la práctica de lanzar cuerpos ejecutada por grupos armados tuvo su pico más alto, pescadores y mujeres ribereñas, a pesar del impacto que suponía ver un cuerpo flotar por el río y ver sus aguas manchadas de violencia, decidieron transformar su rol y convertirse en portadores de esperanza para aquellos familiares que buscan con desesperación a su ser querido. Se trataba de rescatarlos, de sacar cuerpos que habían sido arrojados al río para desaparecer el rastro de los crímenes y la identidad de las víctimas. En este proceso, se recopilaron diferentes relatos asociados a las víctimas y testigos del conflicto armado, en los que se evidencian las transformaciones simbólicas de objetos que acompañan el proceso de recolección de cuerpos en el río.

⁶⁸ Diseñadora industrial egresada de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Integrante del Semillero Territorios y Estéticas Sociales, grupo de investigación Diseño, Pensamiento, Creación (Categoría A en MINCIENCIAS). Coautora de proyectos de creación presentados en importantes eventos nacionales e internacionales como el Festival Internacional de la Imagen, la Bienal Iberoamericana de Diseño- BID-

⁶⁹ Candidata a Doctora en Sociedad y Cultura: historia, arte y patrimonio de la Universidad de Barcelona. Diseñadora Industrial en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Especialista en Gerencia de Diseño y Magíster en Hábitat de la Universidad Nacional de Colombia, donde obtuvo tesis meritosa. Co-fundadora del estudio de diseño ENLACE DISEÑO Ltda. Ponente en importantes eventos nacionales e internacionales en área que vinculan diseño, hábitat, políticas y estéticas sociales.



Cartografías de la memoria

* Diana Zoraida Castelblanco Caicedo⁷⁰, Diego Andrés Páez Hernández⁷¹ y Luna Sofía Puerto Oliveros⁷².

Resumen

“Cartografías de la Memoria” es proyecto de investigación-creación, que busca promover la identidad y la memoria cultural de los campesinos e Indígenas Sikvani del departamento del Guaviare, víctimas del conflicto armado en Colombia. Bajo la comprensión del territorio como un escenario geográfico, pero también significativo, “Cartografías de la Memoria” propone la creación de territorios sensibles producto de dos objetos identitarios de las comunidades: Un Catumare y una Atrarraya. Estos objetos fueron entregados a la Comisión de la Verdad en 2021 como parte de las iniciativas de memoria de la Comisión en los territorios: son “universos simbólicos” que cuentan sobre las relaciones sociales, las prácticas comunitarias, los vínculos con la naturaleza y con los ancestros, los modelos de economías, entre otras cosas.

Producto del trabajo etnográfico y de co-creación, proponemos una cartografía de la memoria que permita recordar a los habitantes del Guaviare más allá de su condición de víctimas: recordarlos como sujetos sociales e históricos cuya cultura material cuenta más sobre sus experiencias con el pasado y sus horizontes de expectativa con el futuro. Es una cartografía porque los objetos se abren a nuevas palabras y sentidos asociados a sus vínculos con

el territorio y la memoria. Una obra interactiva que emplea herramientas de inteligencia artificial para el diseño sonoro, la creación de imágenes y la construcción del lenguaje, permitiendo que las memorias de los territorios hablen y se renueven en un entorno transformador.

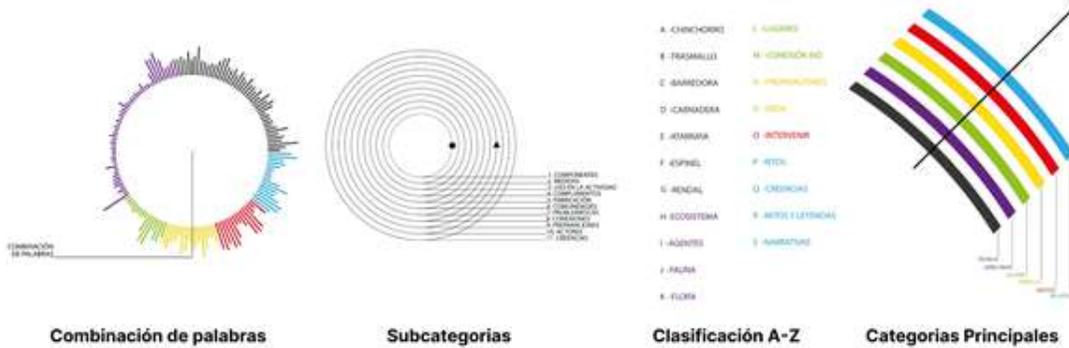
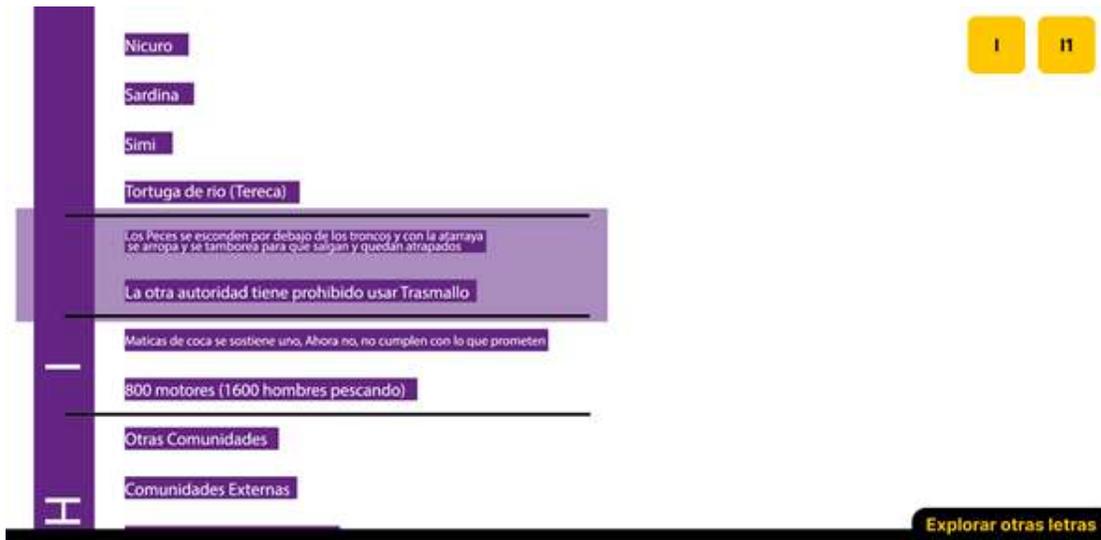
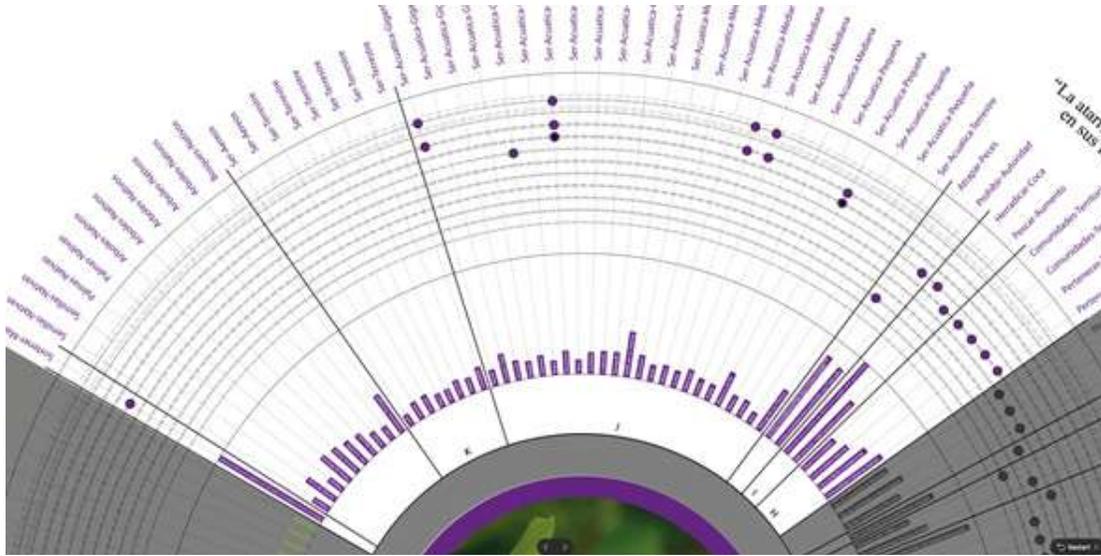
La obra, propone una lectura alternativa de la memoria colectiva, donde los objetos se convierten en vehículos para la resistencia y la re-existencia, en oposición a los discursos hegemónicos sobre quiénes son las víctimas del conflicto.

Al presentar los objetos como símbolos de vida y cohesión comunitaria, nuestra obra se alinea con el enfoque regenerativo del festival, contribuyendo a la restauración de ambientes culturales afectados por la violencia y proponiendo una alternativa creativa para reconstruir las memorias que han sido marginadas.

⁷⁰ Candidata a Doctora en Sociedad y Cultura: historia, arte y patrimonio de la Universidad de Barcelona. Diseñadora Industrial en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Especialista en Gerencia de Diseño y Magíster en Hábitat de la Universidad Nacional de Colombia, donde obtuvo tesis meritosa. Co-fundadora del estudio de diseño ENLACE DISEÑO Ltda. Ponente en importantes eventos nacionales e internacionales en área que vinculan diseño, hábitat, políticas y estéticas sociales.

⁷¹ Diseñador Industrial, egresado e investigador de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Miembro del grupo semillero Territorios y Estéticas Sociales, desde hace 3 años. Investigador asesor del Proyecto Memorias y Estéticas Territoriales, vinculado al grupo de investigación Diseño, Pensamiento, Creación –Categoría A en Minciencias–.

⁷² Diseñadora Industrial, egresada de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y miembro activa del semillero Territorios y Estéticas Sociales, donde se desempeñó como Investigadora Asesora. Investigadora asesora del Proyecto Memorias y Estéticas Territoriales, vinculado al grupo de investigación Diseño, Pensamiento, Creación –Categoría A–.



Selecciona la convención que deseas conocer



Tras-torNOS

* Andrés F. Agredo Ramos⁷³

Resumen

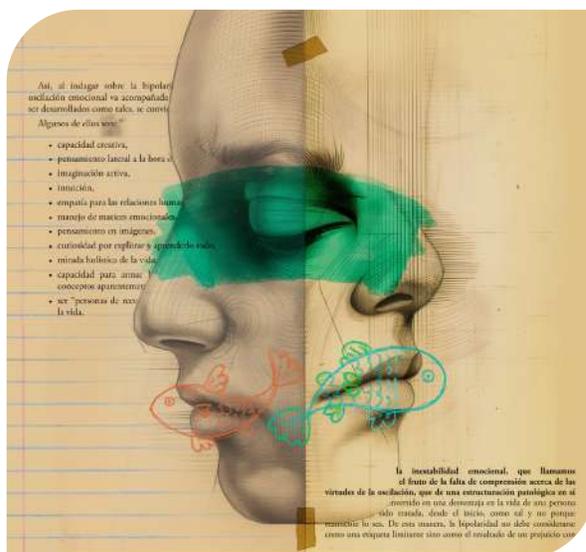
Tras-torNOS es una serie de tres ilustraciones desarrolladas mediante técnicas mixtas que articulan procesos análogos y digitales, concebidas como un ejercicio de investigación-creación en el que convergen la sensibilidad visual, la exploración simbólica y la reflexión crítica en torno a la salud mental. Cada obra se enfoca en un trastorno específico —bipolaridad, Alzheimer y trastorno esquizoafectivo— desde una aproximación estética que no busca ilustrar clínicamente estas condiciones, sino evocar, mediante metáforas visuales, sus dimensiones emocionales, cognitivas y existenciales. El proyecto se sustenta en el paradigma de la investigación-creación como estrategia de producción de conocimiento, donde la obra no es un resultado final, sino parte activa del proceso de indagación, reflexión y enunciación visual.

Las ilustraciones operan como superficies de resonancia simbólica, en las que se ensamblan texturas, paletas cromáticas contrastadas y composiciones disonantes que sugieren estados de desintegración, fragmentación o distorsión perceptual. Este enfoque propone una experiencia estética empática con quienes transitan trastornos mentales, al tiempo que interpela al espectador desde una visualidad poética y perturbadora. Así, el proyecto no se plantea desde una lógica representacional directa, sino desde la visualización de lo intangible, la oscilación entre presencia y pérdida, entre identidad y extravío.

Desde el campo del diseño y la ilustración, Tras-torNOS se inscribe en una línea crítica que asume la imagen como mediadora de problemáticas contemporáneas, y no como mero ornamento o vehículo comunicativo. La obra nace del cruce entre el lenguaje gráfico y la pregunta por la condición humana, entendiendo la creación visual como un acto de resistencia simbólica frente a los estigmas que

aún persisten sobre la salud mental. La hibridación técnica no es solo formal, sino también conceptual: los medios digitales permiten el montaje, distorsión y reconfiguración de las capas gráficas, mientras que los elementos análogos aportan materia, textura y carga expresiva, en un diálogo que encarna las tensiones entre lo racional y lo caótico, lo estable y lo errático.

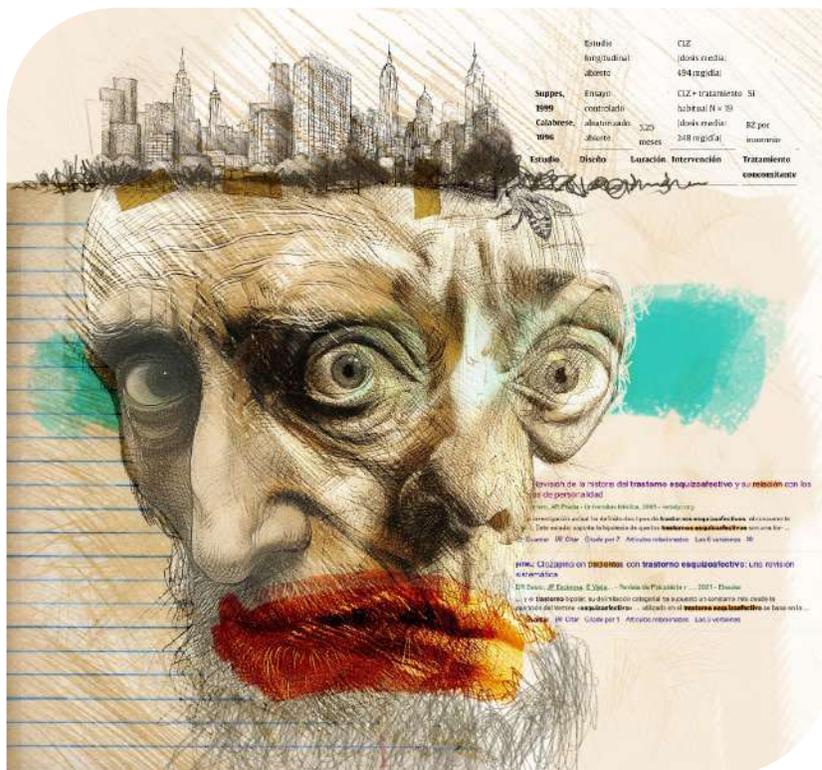
Las ilustraciones se configuran como un corpus interrelacionado, donde cada pieza es autónoma pero complementaria en su intención comunicativa. La serialidad del proyecto permite establecer relaciones entre distintas formas de padecimiento mental, evitando el reduccionismo, y proponiendo en su lugar una lectura plural y abierta a múltiples interpretaciones. En este sentido, el material gráfico no es un simple resultado estético, sino una herramienta de indagación crítica que, desde el campo del diseño, se articula con las preocupaciones sociales, afectivas y políticas que atraviesan la experiencia del sufrimiento psíquico.



⁷³ Diseñador Gráfico, docente, ilustrador e investigador con un enfoque en la exploración de técnicas análogas y digitales en el lenguaje de la ilustración. Graduado en Diseño Gráfico por el Instituto Departamental de Bellas Artes y Magíster en Diseño y Creación Interactiva, ha desarrollado una trayectoria significativa en la producción académica y editorial, con diversas publicaciones en textos académicos y libros ilustrados.

En consonancia con la línea editorial de la Revista Oblicua —diseño, comunicación y estética—, esta obra propone un cruce entre arte, salud mental y cultura visual, apostando por una ilustración que piensa, siente y transforma. El material presentado

se deriva directamente del proceso investigativo-creativo, y aspira a circular en espacios donde la imagen gráfica no solo comunica, sino que activa conversaciones urgentes sobre lo invisible, lo marginado y lo humano.



Entre Fogón y familia: Memoria Visual de un Comedor Comunitario

* Jhon Wilson Herrera⁷⁴ y Diana Giraldo Pinedo⁷⁵.

Resumen

En el marco de las dinámicas sociales y culturales que convergen en el distrito de Cali, el comedor comunitario se presenta como un espacio esencial de encuentro y construcción colectiva. Más allá de la provisión de alimentos, este lugar encarna valores de solidaridad, empatía y transformación social, evidenciando cómo la cocina y la mesa se convierten en ejes vertebradores de la convivencia. La iniciativa de documentar y exponer la memoria visual de esta experiencia surge de la necesidad de visibilizar los lazos invisibles que se forjan en torno al fogón y al compartir cotidiano. A través de las imágenes y relatos recopilados, se profundiza en la comprensión de las dinámicas que hacen posible la sostenibilidad de este comedor: la entrega de sus líderes, la participación activa de la comunidad y la importancia de los utensilios y artefactos como símbolos de unión y esperanza.

La justificación de este proyecto radica en su capacidad de reflejar procesos de cohesión social que trascienden el acto de cocinar y comer. Conocer de primera mano el testimonio de quienes convergen en el comedor, así como los objetos que intervienen en su rutina, permite comprender el alcance de esta práctica colectiva: cada plato compartido es una oportunidad para fortalecer la empatía, forjar vínculos de confianza y reafirmar la pertenencia a un tejido comunitario que se nutre, no solo de alimentos, sino de experiencias y afectos.

Asimismo, esta memoria visual reivindica la cocina como un santuario ancestral, donde los saberes tradicionales y la innovación se fusionan para alimentar tanto el cuerpo como el espíritu. De esta manera, la exhibición fotográfica y la construcción



⁷⁴ Diseñador Visual, Especialista en Artes Mediales y Doctor en Diseño y Creación. centrado en la producción documental tanto en imagen fija como en imagen en movimiento, lo cual me ha permitido desarrollar una visión amplia y reflexiva sobre la construcción de narrativas visuales.

⁷⁵ Diseñadora Industrial con maestría en gerencia para la innovación social con experiencia laboral en trabajo con comunidades vulnerables y artesanales. Convencida de que el diseñador con enfoque social es un agente de cambio y potencial articulador para la búsqueda de soluciones de problemáticas de base, busco desde la disciplina contribuir para facilitar el diálogo entre los actores locales en pro de la transformación de contextos complejos.

narrativa asociadas al proyecto se transforman en un recurso pedagógico y de sensibilización, invitando a la reflexión sobre la importancia de garantizar un alimento digno y fomentar la solidaridad como base para el desarrollo integral de la sociedad.

En conclusión, la documentación y difusión de esta experiencia se justifica al ofrecer una mirada profunda y poética sobre la esencia del comedor comunitario.

Su relevancia radica en la posibilidad de inspirar a otras comunidades, líderes y proyectos sociales a replicar y fortalecer prácticas que contribuyan a la inclusión, la cooperación y la dignidad humana. De este modo, se consolida el comedor como un escenario de resistencia y esperanza, recordándonos que, en la sencillez de lo cotidiano, se gestan las transformaciones más significativas.



PlantGo

* Diana Giraldo Pinedo⁷⁶, Stefanny Álvarez Piñeiro⁷⁷, Matías Angulo Zapata⁷⁸ y Camilo Ortega⁷⁹.

Resumen

El concepto central se basa en la interconexión: la comunidad, el medio ambiente y la tecnología se enlazan para nutrir tanto a las personas como a la tierra con el fin de mitigar el hambre. De ésta manera la app se convierte en un medio visual el cual busca construir tejido social, desde el fortalecimiento de la red e intercambio de la cosecha hasta la garantía de una mejora en la inseguridad alimentaria.

La obra visual plasma la conexión con la tierra, en ella el diseño del aplicativo evoca elementos propios de la comunidad, de su espacio y de los fenotipos de la zona del distrito, producto de las migraciones; con el fin de garantizar que la comunidad se vea identificada en el diseño. Por otra parte el diseño de las interfaces tienen una comunicación sencilla, donde el usuario puede personalizar sus avatares y sus plantas y el diseño, gracias al sistema de censado, le indicará al usuario lo que requiere su planta. Ésta obra visual da un aporte significativo en diversos campos, debido a su capacidad para transformar realidades y mejorar la calidad de vida de las personas involucradas. En cuanto a la comunicación, ésta aporta en el intercambio de información, experiencias y recursos entre los diversos miembros de la comunidad. También contribuye en el conocimiento colectivo, fortaleciendo los canales de comunicación y aprendizaje entre cada huertero, mediando de ésta manera en la red colaborativa.

Aunque sea una herramienta funcional, la app puede ser también una obra artística por su diseño visual inspirado en la comunidad y su capacidad para conectar y representar las necesidades y el sentir en el vínculo entre el huertero, las plantas que cuida y los recursos bioclimáticos que requiere para su crecimiento. El uso de colores, tipografías y elementos gráficos que evocan la naturaleza y la vida puede transformar la plataforma en una obra visual.

El diseño de la experiencia del usuario, se evidencia en su desarrollo intuitivo y apto para diferentes niveles de escolaridad, el cual genera un entorno accesible y agradable que invita a utilizar la tecnología de manera sencilla y óptima.

PlantGo tiene el poder de promover la cultura del pacífico para la población migrante, conectada con la siembra y el cuidado de la naturaleza. De ésta manera, se garantiza una recuperación de saberes tradicionales y se abre el camino para un posible relevo generacional, en la siembra y la vocación agrícola. Por otra parte, se fortalece la cultura del barrio, al conectar a los huerteros desde un sentido de comunidad.

⁷⁶ Diseñadora Industrial con maestría en gerencia para la innovación social con experiencia laboral en trabajo con comunidades vulnerables y artesanales. Convencida de que el diseñador con enfoque social es un agente de cambio y potencial articulador para la búsqueda de soluciones de problemáticas de base, busco desde la disciplina contribuir para facilitar el diálogo entre los actores locales en pro de la transformación de contextos complejos.

⁷⁷ Diseñadora gráfica en formación, apasionada por crear soluciones visuales efectivas y estéticas. Estudio Diseño de la Comunicación Gráfica y he adquirido habilidades en diseño digital, tipografía, branding, packaging y UX/UI.

⁷⁸ Diseñador gráfico en formación y artista, apasionado por la ilustración y la integración de las artes en proyectos de diseño para la creación de identidades únicas. En mi proceso de formación me he desarrollado y enfocado en branding, animación tridimensional, motion graphics, diseño de personajes y diseño UX/UI.

⁷⁹ Ingeniero mecatrónico en formación, con enfoque en inteligencia artificial, redes neuronales, neurorobótica e IoT. He desarrollado soluciones de automatización para el control de sistemas domóticos. Destaco por mi creatividad e ingenio en la resolución de problemas y el desarrollo de algoritmos para aplicaciones de ingeniería.



Autocuidado: Un examen a tiempo, una vida que florece

* Rubén Dario Fonnegra Tarazona y Jackeline Valencia Londoño.

Resumen

“Autocuidado: Un examen a tiempo, una vida que florece” es una obra concebida como una metáfora visual sobre el poder transformador del autocuidado y la detección temprana del cáncer de mama. En un mundo donde el diagnóstico suele estar cargado de miedo e incertidumbre, esta obra busca resignificar la narrativa, desplazando la mirada hacia la esperanza, la vida y la posibilidad de renacer.

La elección estética de la radiografía abstracta no es casual. El tejido blanco, delineado en formas ramificadas, alude a la estructura del cuerpo humano, pero representado de manera artística y simbólica. En el centro de esta imagen, aparece una masa roja que remite a la presencia de un desafío: el cáncer. Sin embargo, a diferencia de las representaciones médicas convencionales, la obra no se centra en el deterioro o la enfermedad, sino en la evolución positiva. La masa roja no permanece estática; se mueve suavemente, conecta con las líneas blancas, y desaparece gradualmente, marcando un tránsito hacia la sanación.

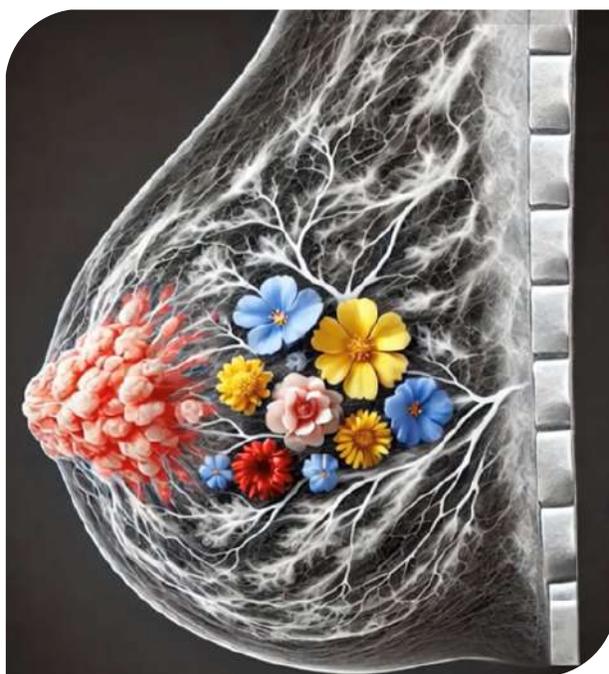
Es precisamente en este proceso donde florecen las flores: margaritas amarillas, cosmos azules y otras variedades, todas elegidas intencionalmente por sus asociaciones con la vida, la renovación y la belleza natural. Las flores no solo cubren el espacio vacío, sino que simbolizan el renacer interior, el proceso de recuperación y el poder que tiene el conocimiento y la acción temprana para transformar el desenlace.

La obra también dialoga con la dimensión social y colectiva del cáncer de mama. Busca generar conciencia sobre la importancia del autoexamen y la prevención, rompiendo con los silencios y estigmas que a menudo rodean este tema. En lugar de recurrir

al dramatismo o la angustia, se propone un enfoque positivo, empoderador, que invita a la reflexión y al cuidado personal desde la calma y la sensibilidad.

El formato audiovisual —con un video breve y una serie de imágenes fijas— enfatiza la naturaleza cíclica y continua del autocuidado. No es un acto aislado, sino una práctica constante que permite que la vida siga floreciendo.

Esta obra es una invitación abierta: a mirar hacia adentro, a reconocer la propia fragilidad, y a entender que, con atención y amor propio, siempre existe la posibilidad de florecer.



La esperanza florece en tus manos

* Rubén Darío Fonnegra Tarazona y Jackeline Valencia Londoño.

Resumen

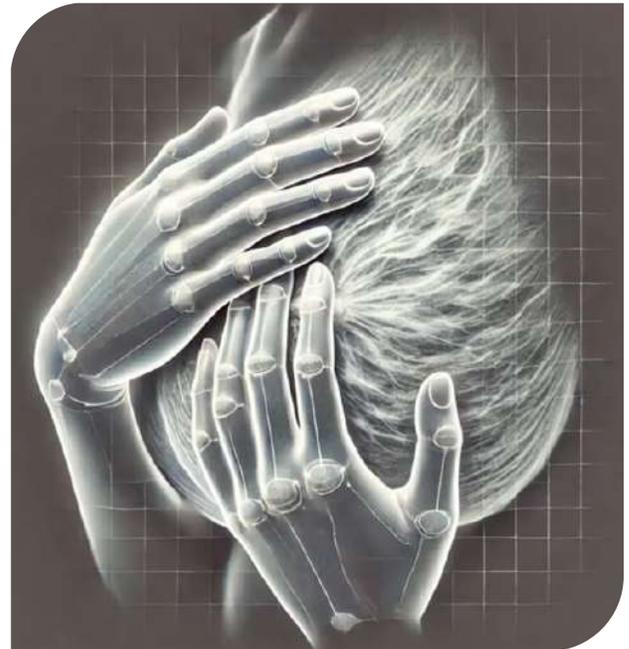
“La esperanza florece en tus manos” es una obra que busca visibilizar la importancia del autoexamen mamario como un acto cotidiano de autocuidado, prevención y amor propio. Inspirada en la estética médica —particularmente en la textura y visualización de imágenes tipo mamografía— la obra se convierte en un puente entre lo clínico y lo emocional, invitando al espectador a reconocer que, en sus propias manos, reside la posibilidad de detectar a tiempo y salvar vidas.

En el centro de la obra, el tejido mamario aparece representado como un elemento central, continuo e inmutable, reforzando la idea de integridad corporal. Dos manos semi-transparentes, que evocan tanto la fragilidad como la fuerza, realizan un movimiento suave y ascendente/descendente, simulando el gesto del autoexamen. Este movimiento no es intrusivo ni invasivo; es delicado, consciente y constante, recordando que la exploración del propio cuerpo debe ser un hábito cercano, libre de tabúes o temores.

A lo largo de la obra, pequeñas flores de distintos colores emergen directamente del tejido. Las flores, sin tallo y sutiles, son una metáfora clara: representan la vida, la posibilidad de florecer, y la esperanza que nace de la autoexploración. Su tamaño reducido y dispersión en diversas zonas refuerzan la idea de que los cambios en el cuerpo pueden ser imperceptibles a simple vista, pero no por ello insignificantes.

El fondo minimalista y la luz cálida que rodea las manos y las flores crean un contraste fuerte y simbólico. Por un lado, la neutralidad del fondo evoca el silencio y el vacío que puede dejar la falta de atención a la propia salud. Por otro, la calidez y color de las flores recuerdan que el cuidado consciente es un acto luminoso, transformador y vital.

Más allá de la estética visual, esta obra es una invitación a la introspección. Propone al espectador un cambio en la narrativa: pasar de la pasividad al reconocimiento activo del cuerpo. En un contexto donde el cáncer de mama sigue siendo una de las principales causas de mortalidad femenina, “La esperanza florece en tus manos” resalta la simpleza y, al mismo tiempo, el profundo impacto de un gesto tan esencial como el autoexamen. Aquí, las manos no solo tocan; cultivan vida, siembran conciencia y despiertan esperanza.



Gestos y reacciones ante las violencias del conflicto

* Eliana Zapata Ruiz⁸⁰, Alejandro Villa Ortega⁸¹, Andrés Felipe Gil Londoño⁸², Marcela Cardona González⁸³, Carolina Marroquín Sierra⁸⁴, Miguel Arango Marín⁸⁵, Natalia Pérez Orrego⁸⁶, Eliana Sofía Cermeño Reyes⁸⁷ y Jorge Miguel Jaramillo Velez⁸⁸.

Resumen

Encender la Verdad es un proyecto interinstitucional aún en ejecución entre las facultades de diseño del ITM, la UdeM y la UPB de Medellín. Nace como una apuesta por poner el potencial propositivo del diseño para la creación de estrategias que permitieran divulgar y confrontar a las y los ciudadanos de la ciudad con la vasta diversidad de memorias en torno a las múltiples violencias que hemos vivido y que vivimos como colombianas y colombianos en el marco del conflicto armado.

Creemos que cualquier esfuerzo por la ampliación de los canales de comunicación que hagan eco del titánico trabajo que llevó a cabo la Comisión de la Verdad por tratar de entendernos en nuestras formas de relación más violentas para procurar la no repetición y unas paces estables y duraderas son esenciales. Por ello, Gestos y reacciones... se establece como una apuesta más en este sentido, pues busca

compartir fragmentos de la potente experiencia que vivimos en Encender la Verdad en un evento masivo, en donde recibimos una amplísima acogida por parte de las personas participantes que leyeron, oyeron, crearon y se apropiaron del Informe Final de unos modos que no hubieran sido posibles de otra manera.

Así, pues, al compartir esta obra en el XVI Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura, le estamos apostando a la ampliación del impacto del proyecto de Encender la Verdad más allá de las fronteras de nuestra ciudad. Queremos que esa verdad del Informe Final siga encendida, que nos reconozcamos parte de ella y que entendamos que en el reconocimiento de la sincera afectación evidenciada en los gestos y reacciones de los otros están algunas claves para sabernos implicados y participes de esa verdad.

⁸⁰ Ingeniera en Diseño Industrial y Magíster en Gestión de la Innovación Tecnológica, Cooperación y Desarrollo Regional de la Institución Universitaria ITM. Docente Investigadora del Departamento de Diseño ITM.

⁸¹ Diseñador Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana, Especialista en Diseño de Mobiliario de la Universidad de Buenos Aires, Argentina, y Magíster en Cine Documental de la Universidad Pontificia Bolivariana. Docente investigador del Departamento de Diseño ITM.

⁸² Diseñador Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana y Magíster en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Docente ocasional de la Institución Universitaria Pascual Bravo de Medellín.

⁸³ Diseñadora Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana, sede Medellín. Magíster en Hábitat de la Universidad Nacional de Colombia, sede Medellín.

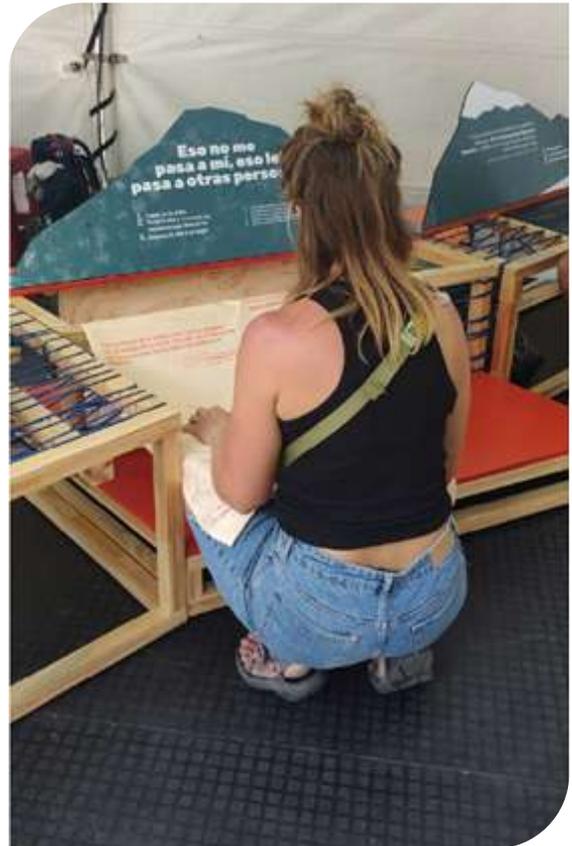
⁸⁴ Ingeniera de diseño de producto de la Universidad Eafit y Magíster en Ciencias de la Ingeniería con énfasis en Gerencia del diseño, de la misma universidad. Docente de tiempo completo en la Facultad de Diseño de la Universidad de Medellín y líder de grupo de investigación

⁸⁵ Diseñador Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana, sede Medellín, magíster en Estudios Humanísticos de la Universidad EAFIT y Doctor en Ciencias Humanas y Sociales de la Universidad Nacional, sede Medellín.

⁸⁶ Diseñadora, docente, investigadora y exploradora de la participación crítico-creativa para la provocación de sentido. Doctora en Diseño y Creación (2018); Posgrado en Artes Mediales (2013); Máster en Arquitectura, Arte y Espacios Efímeros (2002) y Diseñadora Industrial (1999).

⁸⁷ Estudiante Universidad de Medellín

⁸⁸ Ingeniero en Diseño Industrial del Instituto Tecnológico Metropolitano



Cromosentidos: Una Odisea de Emociones a Todo Color

* Santiago Morales Perez⁸⁹

Resumen

La moda no es solo una herramienta estética, sino un medio de comunicación emocional capaz de influir en el estado de ánimo de quienes la usan. La colección Cromosentidos surge de la necesidad de explorar esta relación entre el color, la vestimenta y la neurociencia, integrando el concepto de Dopamine Dressing para potenciar las experiencias sensoriales y emocionales de los usuarios.

Inspirada en la rueda cromática y en estudios sobre la psicología del color, esta colección busca que cada prenda sea un canal para la autoexpresión y el bienestar. Se ha demostrado que los colores brillantes y cálidos, como el rojo, el amarillo y el fucsia, pueden estimular la producción de dopamina, el neurotransmisor relacionado con la felicidad y la motivación. Así, la línea de ropa no solo busca ser visualmente atractiva, sino que también pretende generar una respuesta emocional positiva en quienes la usan.



El concepto de Cromosentidos cobra especial relevancia en el contexto actual, donde el bienestar emocional es una prioridad. En un mundo marcado por el estrés y la sobrecarga de información, la moda puede ofrecer una experiencia reconfortante y energizante. La colección también se inspira en el estilo de vida escandinavo y su filosofía Hygge, que prioriza el confort, la conexión emocional y la felicidad en las pequeñas cosas, alineándose con el público objetivo de Copenhague.



Desde un enfoque de diseño, se han seleccionado materiales que ofrecen una experiencia táctil placentera, como tejidos suaves, texturas en relieve y estampados sensoriales. La propuesta de valor de la colección radica en la conexión entre moda y neurociencia, integrando estrategias de branding emocional para comunicar su impacto en el bienestar de los consumidores.

⁸⁹ Diseñador de vestuario y diseñador gráfico, egresado de la Universidad San Buenaventura de Cali y la Academia de Dibujo Técnico Profesional. Actualmente, curso Diseño de la Comunicación Gráfica en la Universidad Autónoma de Occidente, compaginando mis estudios con un empleo a tiempo completo y proyectos creativos en diseño, moda y marketing. Me apasionan el arte, la comunicación visual y la estrategia de marca. Cuento con experiencia en branding, storytelling y marketing digital, y desarrollé proyectos en el sector de la moda y el arte, destacándome por mi creatividad. Mi enfoque se basa en el diseño estratégico para construir identidades visuales impactantes. Además, tengo habilidades en planificación, trabajo en equipo y el uso de tecnologías digitales para potenciar el aprendizaje y la interacción profesional.

Manos de Fuego

* Carlos Antonio Rada Solano⁹⁰, Christiam Alonso Castro Escalante⁹¹ y Farid Miguel De la Asunción Hernández⁹².

Resumen

La obra "Manos de Fuego" se concibe como un homenaje tangible al legado inmaterial de las matronas de Pital de Megua, quienes, a través de sus manos, han forjado y transmitido el patrimonio gastronómico y cultural de su comunidad. La elección de las manos como elemento central responde a su simbolismo universal: son herramientas de creación, trabajo y comunicación, capaces de transformar lo cotidiano en una expresión de arte y tradición. Cada mano, esculpida representa no solo la destreza en la preparación del tradicional pastel, sino también la fuerza y la resiliencia de quienes han dedicado su vida a preservar estas prácticas ancestrales.



El uso de materiales mixtos en la obra permite un diálogo entre lo tradicional y lo contemporáneo. El alginato, y el yeso confieren una cualidad orgánica y etérea a la escultura, evocando la fluidez y la sensibilidad de las manos, mientras que la pintura metalizada aporta solidez y durabilidad, simbolizando la permanencia de las tradiciones a pesar del paso del tiempo y la base de madera refuerza esta conexión con la tierra, recordándonos el arraigo de la comunidad y el vínculo profundo entre sus raíces y su identidad cultural.

Conceptualmente, la obra invita al espectador a reflexionar sobre el valor de la transmisión del conocimiento y la experiencia. Las matronas no solo han preservado recetas y técnicas culinarias, sino que han forjado un legado que fortalece el sentido de pertenencia y la identidad colectiva. Sus manos, marcadas por años de trabajo y dedicación, cuentan historias de sacrificio, amor y perseverancia, que son fundamentales para la continuidad de las tradiciones en Pital de Megua.

En un contexto donde la modernidad y la globalización amenazan con homogeneizar las expresiones culturales, "Manos de Fuego" se erige como un recordatorio de la importancia de la memoria colectiva y de la necesidad de reconocer y valorar el papel de la mujer en la construcción y preservación del patrimonio cultural. Esta obra, al ser exhibida en un evento artístico, no solo busca mostrar una representación visual impactante, sino también estimular un diálogo sobre la identidad, la historia y el futuro de las tradiciones locales.



⁹⁰ Doctorante en Proyectos de la Universidad Internacional Iberoamericana de México, Magister en educación, especialista en gestión de proyectos educativos, profesional del campo de la Arquitectura.

⁹¹ Doctorante en Proyectos de la Universidad Internacional Iberoamericana de México, Magister en Educación, Especialista en Patología de la Construcción, profesional del campo de la Arquitectura.

⁹² Gestor cultural con amplia trayectoria en el sector de los saberes ancestrales y gastronomía tradicional, planificador y productor de eventos culturales especialmente festivales y ferias empresariales.

Cuerpos Inscritos

* Camilo Rivera Vásquez⁹³ y Juan Pablo Parra Arcila⁹⁴

Resumen

El cuerpo humano ha sido, a lo largo de la historia, un espacio de significación y disputa, un territorio donde se inscriben las normas, valores y discursos de cada sociedad. No es solo un ente biológico, sino una construcción social y cultural, moldeada por estructuras de poder, discursos de género, valores estéticos y dinámicas de exclusión o inclusión. El cuerpo es, en sí mismo, un lenguaje, una narrativa viva que comunica, consciente o inconscientemente, las expectativas y restricciones impuestas por la sociedad.



La construcción de la belleza

El cuerpo no es solo biología, sino un reflejo de normas y expectativas impuestas por la sociedad. Esta imagen desafía la idealización de la belleza y la feminidad, mostrando lo que normalmente se oculta: el maquillaje corrido, el cabello desalineado, la imperfección real. En un mundo que moldea la apariencia a través de estándares restrictivos, esta fotografía se convierte en un acto de autenticidad y resistencia. ¿Es la belleza una elección personal o una imposición cultural?

En la posmodernidad, la relación con el cuerpo se ha vuelto más compleja y multifacética. La globalización, los medios de comunicación y la hipervisibilidad digital han transformado la manera en que nos percibimos a nosotros mismos y a los demás. La estética, la identidad de género, la salud y el rendimiento físico han pasado a ser terrenos de regulación simbólica, en donde el cuerpo deja de ser únicamente una entidad material para convertirse en un objeto de consumo y un espacio de resistencia.

Este proyecto de Investigación - Creación nace a partir de un ejercicio académico en el que los estudiantes abordaron el simbolismo social del cuerpo desde una perspectiva fotográfica y teórica. La consigna del ejercicio fue generar imágenes que representaran cómo el cuerpo se encuentra condicionado por discursos sociales, y acompañarlas de reflexiones basadas en autores clave como Judith Butler, Pierre Bourdieu, Michel Foucault, Jean Baudrillard y Erving Goffman.



El espejo de la verdad

La mirada es un reflejo de lo que somos y lo que ocultamos. Nos confronta con nuestra luz y nuestra sombra, con la imagen que proyectamos y la que tememos reconocer. En un mundo donde el cuerpo es juzgado y etiquetado, la mirada se convierte en un territorio de resistencia y vulnerabilidad. ¿Qué ves cuando te observas sin filtros, sin complacencias? Según Pierre Bourdieu, la alienación del cuerpo se intensifica cuando las expectativas sociales distorsionan nuestra percepción de nosotros mismos. Aquí, el rostro desnudo desafía al espectador a sostener una mirada que, a la vez, interroga y revela.

Las fotografías resultantes de este proceso permiten explorar diversas problemáticas contemporáneas sobre el cuerpo: la imposición de estándares de belleza, la normatividad de género, la clasificación social del cuerpo y la construcción de la identidad a través de la apariencia. Así, este proyecto busca analizar y representar visualmente la idea de que el cuerpo no es un objeto neutro, sino un campo de batalla simbólico donde se reflejan, reproducen y desafían estructuras de poder.

⁹³ Diseñador Industrial, Especialista en Diseño Estratégico e Innovación y Magíster en Comportamiento del Consumidor. Se desempeña como docente e investigador en el Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) y la Institución Universitaria Pascual Bravo, integrando el diseño como una herramienta transformadora en contextos humanos, culturales y sociales.

⁹⁴ Profesional en Gestión Cultural y Comunicativa. Magíster en Administración. Se desempeña como docente e investigador en el Instituto Tecnológico Metropolitano. Su experiencia se concentra en los enfoques de la gestión del diseño y su relación con los aspectos comunicativos que emergen en la interacción con los productos.

Este documento presenta el desarrollo conceptual de la obra, sustentado en el marco teórico que orientó la creación, una reflexión sobre la metodología utilizada y el análisis de las piezas fotográficas

como discursos visuales. Finalmente, se plantean conclusiones sobre la manera en que estas imágenes nos permiten repensar la relación entre el cuerpo, la identidad y la sociedad.



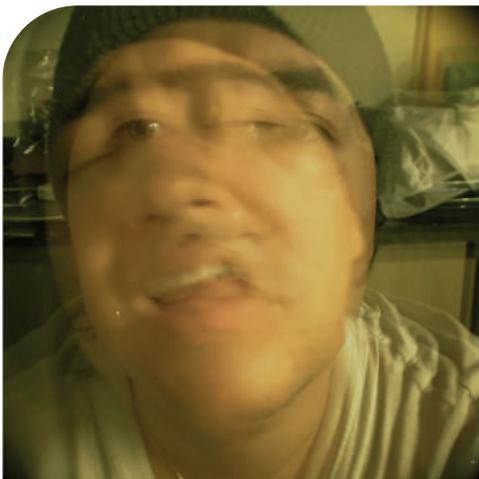
El ideal desdibujado

En una reinterpretación del Hombre de Vitruvio, la perfección renacentista choca con la alienación moderna. La figura sin rostro representa la pérdida de identidad en una sociedad que impone estándares inalcanzables de éxito y belleza. La superposición de líneas geométricas refleja la lucha entre el individuo y un ideal que ya no encaja con la realidad. En un mundo moldeado por la industrialización y la cultura del consumo, ¿aún buscamos la armonía o simplemente nos adaptamos a lo impuesto?



Porn Me

En un mundo donde el atractivo físico se superpone a la autenticidad, la identidad se vuelve borrosa. La imagen refleja la tensión entre la autoaceptación y la búsqueda de validación externa, donde el cuerpo se convierte en un producto digital más. Inspirada en la cultura de la hipersexualización, la obra cuestiona cómo la exposición del cuerpo en redes sociales responde más al juicio ajeno que a un verdadero amor propio. ¿Cuánto de lo que mostramos es real y cuánto es una construcción para encajar en un deseo colectivo?



Infierno en la Tierra

Más allá del cuerpo, escondemos tormentas internas en un mundo que nos empuja a ser lo que no somos. Entre la superficialidad, el erotismo forzado y la represión de los sentimientos, la identidad se fragmenta en un escenario donde la sociedad dicta qué debemos mostrar y qué debemos ocultar. La fotografía es un reflejo de esta lucha: el cuerpo se convierte en un objeto moldeado por expectativas externas, mientras la mente grita en un silencio sofocante. ¿Somos quienes queremos ser o quienes nos obligan a ser?



El peso del éxito

En la sociedad del cansancio, el ideal del éxito se convierte en una prisión autoimpuesta. La imagen muestra el colapso de un individuo abrumado por la autoexigencia, rodeado de libros de autoayuda y frases motivacionales que, lejos de impulsar, terminan aplastando. Byung-Chul Han advierte que la hiperproductividad moderna transforma la vida en una competencia sin fin, donde el agotamiento se confunde con la realización. ¿Hasta qué punto el "trabaja por tus sueños" es realmente una elección y no una carga invisible?

XVI SIMPOSIO INTERNACIONAL

DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA



Formación, productividad

e impacto en escenarios de cooperación.

TALLERES



Serigrafía enfocada a emprendimiento y Cartelismo (afiche)

* Cesar Augusto Castro Camargo.

Resumen

Este programa busca que los estudiantes logren adquirir las herramientas y conocimientos necesarios en el arte de la serigrafía para crear impresiones de alta calidad en diversos sustratos. Los participantes aprenderán a diseñar y producir carteles (afiches), añadiendo un valor único a cualquier marca o proyecto. Al dominar desde cero las técnicas esenciales de la serigrafía, los estudiantes podrán transformar su creatividad en una herramienta poderosa para destacar en un entorno competitivo. Este proyecto no solo impulsa el desarrollo de habilidades técnicas, sino que también fomenta la innovación y el crecimiento de emprendimientos o ideas de negocio.

Objetivos

* General:

Adquirir habilidades técnicas y prácticas en serigrafía, fomentando la creatividad y desarrollando una mentalidad emprendedora, con el fin de impulsar proyectos propios y/o destacarse en el mercado laboral.

* Específicos:

*Comprender los fundamentos de la serigrafía: principios básicos de la serigrafía que incluye: historia, materiales, herramientas, entre otras.

*Desarrollar habilidades técnicas por medio de clases vivenciales y prácticas por medio de proyectos reales desde los primeros días del programa.

*Identificar las funciones de las diferentes herramientas y materiales de forma segura y eficiente.

*Estimular la creatividad de los estudiantes mediante proyectos prácticos que les permitan diseñar y producir sus propias impresiones personalizadas.

*Fomentar el espíritu emprendedor, proporcionando conocimientos sobre cómo iniciar y gestionar un negocio alrededor de la serigrafía.

*Brindar herramientas a los estudiantes que les permita calcular costos y presupuestos para ofrecer servicios de serigrafía.

*Capacitar a los estudiantes en técnicas de control de calidad para asegurar que sus impresiones cumplan con los estándares del mercado.

*Proporcionar orientación sobre las oportunidades laborales en el campo de la serigrafía y cómo los estudiantes pueden posicionarse para tener éxito en el mercado laboral.

*Estimular la creatividad de los estudiantes mediante proyectos prácticos que les permitan diseñar y producir sus propias impresiones personalizadas.

Comunidad y Networking:

*Conectar con otros emprendedores y creativos.

*Compartir los proyectos realizados y recibir feedback de otros participantes.



Echando cabeza y armando con LEGO® Serious Play®

* Georgi Carrillo⁹⁵, Maria Juliana Lora Castillo⁹⁶, Ana Sofía Velásquez Velásquez⁹⁷, Juan Manuel Henao Bermúdez⁹⁸ y Edier Becerra Álvarez⁹⁹.

Resumen

Este taller introduce a los participantes en la metodología LEGO® Serious Play®, una estrategia innovadora para estimular la creatividad y mejorar la toma de decisiones. A través del uso de piezas de LEGO®, los asistentes construirán modelos que representen ideas, conceptos y soluciones a retos específicos en el ámbito académico o empresarial.

El taller inicia con una breve introducción sobre la metodología y sus aplicaciones. Luego, se plantearán desafíos específicos que los participantes deberán resolver mediante la construcción de modelos tridimensionales. Durante el proceso, cada persona explicará su modelo, fomentando la reflexión y el intercambio de ideas.

Finalmente, se realizará una puesta en común donde los participantes identificarán patrones y propuestas innovadoras, destacando cómo esta metodología puede aplicarse en sus propios contextos para mejorar la creatividad, el trabajo en equipo y la solución de problemas.

Objetivo General

Fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas en entornos académicos y empresariales mediante la metodología LEGO® Serious Play®, promoviendo la colaboración y la innovación en la toma de decisiones.

Objetivos específicos

- *Aplicar LEGO® Serious Play® como herramienta para potenciar la generación de ideas y la resolución de problemas en equipos de trabajo.
- *Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación a través de la construcción colaborativa.
- *Visualizar soluciones innovadoras mediante la materialización de conceptos en modelos tridimensionales.

⁹⁵ Diseñadora gráfica apasionada con más de cuatro años de experiencia en ilustración, diseño gráfico, branding, social media y UX/UI. Mi enfoque combina creatividad y estrategia para dar vida a marcas de distintos sectores, creando identidades visuales únicas y memorables.

⁹⁶ Estudiante de Diseño Gráfico en Bellas Artes de Cali, con dos años de experiencia en ilustración infográfica y exploración de tipografía cinemática. Me especializo en transformar información compleja en piezas visuales atractivas y funcionales, combinando diagramación estratégica con narrativa gráfica.

⁹⁷ Diseñadora Gráfica en formación e Ilustradora. En el ámbito del Diseño, me adapto a las necesidades para transmitir correctamente el mensaje que sea requerido, me relaciono de manera estrecha con mis clientes para poder brindar la mejor experiencia posible. Tengo habilidades en diseño de branding y en fotografía, y tiendo a prestar especial atención a los detalles.

⁹⁸ Diseñador Gráfico de Bellas Artes y Magister en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas. Actualmente es docente de Bellas Artes en Cali en la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas. Es de acuerdo a Minciencias Colombia docente asociado.

⁹⁹ Diseñador Gráfico y Magister en Gestión de la Innovación. Profesor Universitario en Bellas Artes de la Institución Universitaria del Valle y Universidad Autónoma de Occidente. Desarrollador Audiovisual con experiencia en animación 2D y animación. Actualmente curso el Doctorado en Gestión de la Innovación Tecnológica en la Universidad de los Andes, donde aplica sus conocimientos y habilidades en el campo de la innovación tecnológica desde la aplicación de la Inteligencia Artificial en los procesos de Enseñanza Aprendizaje en Artes y Diseño.



Realidad aumentada dirigida a impresos y empaques

* Andres Fernando Rosas Peña¹⁰⁰

Resumen

Descubre el poder de la Realidad Aumentada y aprende a crear experiencias interactivas que revolucionarán tus diseños de impresos y empaques. En este taller práctico, explorarás las herramientas y técnicas para añadir contenido digital a tus creaciones, desde videos, interacciones y hasta modelos 3D. Aprende a captar la atención de tu público, mejorar la presentación de productos y llevar tus diseños al siguiente nivel con la magia de la RA.”

Objetivo General

Capacitar a los participantes para que diseñen y desarrollen experiencias interactivas de Realidad Aumentada básicas que potencien el impacto visual y la funcionalidad de materiales impresos y empaques, creando nuevas formas de comunicación y conexión con el consumidor.

Objetivos específicos

- *Diseñar experiencias de RA para mejorar la presentación de productos en empaques e impresos.
- *Tener la capacidad de crear experiencias interactivas que aumenten la participación del consumidor y mejoren el conocimiento de la marca.

¹⁰⁰ Docente de Packaging de la FADP, con más de 20 años de experiencia en los empaques plegadizos. Trabaja en TECNOQUIMICAS S.A. en el área de Diseño Farma.

Dominando el Color en Videoclips con DaVinci Resolve

* Luis Eduardo Ordóñez Buriticá (Lucho Innova)¹⁰¹.

Resumen

Este taller está diseñado para capacitar a los participantes en el arte de la corrección de color y la creación de looks cinematográficos específicos para videoclips utilizando DaVinci Resolve. A lo largo del curso, los asistentes aprenderán a dominar las herramientas avanzadas de colorimetría y técnicas de postproducción, desarrollando una comprensión profunda sobre cómo manipular el color para realzar la estética visual y narrativa de un videoclip.

El taller se enfocará en enseñar cómo hacer ajustes precisos en el color, el brillo, el contraste y la saturación de una imagen, con el objetivo de transformar un metraje ordinario en una pieza visualmente impactante que refuerce el mensaje y la emoción del proyecto. A través de ejercicios prácticos, los participantes trabajarán directamente con DaVinci Resolve para entender cómo aplicar las diferentes herramientas y funciones, como la corrección primaria, la calibración de imagen y el uso de nodos.

Durante el taller, se explorarán técnicas avanzadas que permiten crear looks cinematográficos únicos, con un enfoque particular en cómo estos pueden ayudar a contar historias y transmitir emociones a través de la imagen. Además, los asistentes aprenderán sobre el uso adecuado de las cámaras profesionales (como Arri, Sony y RED), y cómo los

metrajes grabados con diferentes configuraciones y condiciones de luz pueden ser mejorados y adaptados durante la postproducción.

El objetivo es que, al final del taller, los participantes no solo sean capaces de realizar una corrección de color precisa, sino también de desarrollar su propio estilo visual para los videoclips, mejorando su capacidad técnica y creativa. El enfoque será práctico y basado en proyectos reales, permitiendo a los estudiantes aplicar lo aprendido en situaciones concretas.

El taller está dirigido a profesionales y estudiantes de la industria audiovisual, especialmente aquellos interesados en la creación de videoclips, comerciales y otros proyectos de video donde la estética visual juega un papel crucial. No se requiere experiencia previa en DaVinci Resolve, pero es recomendable que los participantes tengan conocimientos básicos en edición de video.

Con la combinación de teoría y práctica, los asistentes adquirirán una comprensión sólida de cómo el color puede transformar una producción visual, y estarán preparados para enfrentar los desafíos técnicos y creativos de la corrección de color en videoclips de alto nivel.

¹⁰¹ Realizador audiovisual y director de fotografía cuenta con una amplia trayectoria desde 2008, especializado en la creación de contenido visual con una estética altamente comercial. A lo largo de su carrera, ha trabajado con marcas locales e internacionales, desarrollando proyectos para artistas reconocidos como Juanes y ChocQuibTown, así como para empresas de renombre, entre ellas Coomeva, El País y Colombina, entre otras.

Objetivo General

Este taller está diseñado para capacitar a los participantes en la corrección de color y creación de looks cinematográficos específicos para videoclips utilizando DaVinci Resolve. A través de ejercicios prácticos, se explorarán técnicas avanzadas de colorimetría, uso de nodos y calibración de imagen, con un enfoque en la estética visual y narrativa de los videoclips.

Objetivos específicos

*Dominar las técnicas avanzadas de corrección de color en DaVinci Resolve, enfocándose en la creación de looks cinematográficos específicos para videoclips, mediante ejercicios prácticos y análisis de casos reales.

*Desarrollar habilidades en el uso de nodos para realizar ajustes precisos de color y efectos visuales, optimizando la estética visual de los videoclips y mejorando la narrativa visual.

*Aprender a calibrar y ajustar la imagen en DaVinci Resolve para garantizar una calidad óptima y coherente en los videoclips, teniendo en cuenta las necesidades técnicas y creativas del proyecto.

Taller de técnica en luces y grip para videoclips

* Julian David Lozano Henao¹⁰²

Resumen

Este taller de cuatro horas está diseñado para participantes con conocimientos básicos en producción audiovisual que desean profundizar en las técnicas de iluminación y grip aplicadas a videoclips. Impartido por parte del equipo de Cholao Films (Julian Lozano y Jonathan Gomez), el taller combina teoría y práctica en un 30%-70%, permitiendo que los asistentes conozcan y experimenten directamente con equipos de iluminación, soportes y demás accesorios de iluminación.

Objetivo General

Comprender el impacto de la iluminación en la narrativa visual de un videoclip y como las herramientas técnicas potencializan la estética audiovisual.

Objetivos específicos

- *Aprender a manejar esquemas de iluminación y herramientas de grip para potenciar la estética audiovisual.
- *Explorar técnicas de iluminación estilizada para distintos géneros musicales
- *Experimentar con el uso de luces RGB y efectos visuales en la construcción de atmósferas cinematográficas.
- *conocer las luces tungsteno, las diferencias estéticas, de presupuesto y tecnología entre estas y las luces RGB.



¹⁰¹ Profesional en Cine y Comunicación Digital, egresado de la Universidad Autónoma de Occidente en 2016. Cuenta con experiencia en el desarrollo de proyectos audiovisuales en diversos formatos, incluyendo comerciales, documentales, cortometrajes, series y largometrajes. Su trayectoria se ha enfocado principalmente en el departamento de fotografía, destacándose en roles como gaffer, key grip, operador de cámara y director de fotografía.

Taller “INDUBOT: Robótica Aplicada al Diseño Industrial”

✱ Diego Alejandro Sterling Ospina y Nicolás Posada Serrano.

Reseña por Raquel Moy.

Resumen

Como parte de la programación del Programa Técnico Profesional en Producción en Diseño Industrial durante el XVI Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura, se llevó a cabo el taller INDUBOT: Robótica Aplicada al Diseño Industrial, una propuesta que introdujo a los estudiantes en el uso de tecnologías de automatización dentro del proceso de diseño de productos.

El taller estuvo a cargo de Diego Alejandro Sterling Ospina y Nicolás Posada Serrano, profesionales con experiencia en campos como la impresión 3D, el diseño asistido por computador (CAD/CAM), la automatización de procesos y la electrónica aplicada. Ambos compartieron conocimientos y herramientas orientadas a integrar robótica, fabricación digital y diseño, en una experiencia formativa de carácter práctico y colaborativo.

A lo largo de la jornada, los estudiantes trabajaron con plataformas accesibles como Arduino, además de sensores, actuadores y herramientas de manufactura aditiva, con el objetivo de construir prototipos funcionales. Estos procesos permitieron aplicar conocimientos básicos de programación y control de movimiento, explorando cómo estos elementos pueden incorporarse en el diseño de productos interactivos, eficientes y adaptables.

Uno de los focos principales del taller fue la solución de problemas a través del diseño con tecnologías emergentes. A través de dinámicas prácticas, se planteó a los participantes el reto de pensar objetos

no solo desde su forma y función tradicional, sino también desde su capacidad de responder al entorno, recolectar datos o automatizar tareas. Esta perspectiva abre nuevas posibilidades para el diseño industrial, especialmente en un contexto productivo cada vez más vinculado con la tecnología.

El desarrollo de los prototipos permitió a los asistentes enfrentarse a procesos reales de iteración, prueba y error, fortaleciendo habilidades como la toma de decisiones técnicas, el trabajo en equipo y la gestión del tiempo en función de resultados concretos. Además, los docentes brindaron acompañamiento continuo en la comprensión de los componentes electrónicos, el lenguaje de programación básico y la lógica de integración entre hardware y diseño.

Diego Sterling, diseñador industrial con experiencia en el desarrollo de soluciones para el sector industrial y comercial, aportó una mirada centrada en el uso del diseño como medio para optimizar procesos. Por su parte, Nicolás Posada, tecnólogo electrónico, complementó el enfoque desde la electrónica aplicada y el mantenimiento de sistemas automatizados. La combinación de sus perfiles permitió ofrecer una experiencia interdisciplinar y enriquecedora para los participantes.

El taller fue bien valorado por los estudiantes, quienes destacaron el acceso a herramientas tecnológicas que no siempre están presentes en los procesos formales de formación. Para muchos

de ellos, fue la primera aproximación directa a la robótica como campo complementario a su formación en diseño, lo que abrió nuevas perspectivas sobre su perfil profesional.

La actividad también permitió poner en práctica conceptos relacionados con innovación, sostenibilidad y diseño centrado en el usuario, al invitar a pensar en productos que no solo cumplan funciones, sino que puedan adaptarse, responder y generar nuevas experiencias de uso.

INDUBOT se consolidó así como un espacio de exploración técnica y creativa, que refuerza el valor de integrar la tecnología en la formación de los diseñadores industriales del futuro. Esta experiencia aportó significativamente al objetivo del programa de articular pensamiento proyectual, herramientas digitales y capacidades técnicas para enfrentar los desafíos de la industria actual.



Taller de prototipado en 3d para Arquitectura y Diseño

* Jhonathan Castaño Alvear y Anthony Rivera Prado.

Resumen

Objetivo General

Desarrollar habilidades prácticas en el uso de tecnologías de prototipado en 3D para la creación de modelos y prototipos de proyectos arquitectónicos y de diseño, permitiendo a los participantes explorar y experimentar con diferentes materiales y técnicas.

Objetivos Específicos

- *Introducir las tecnologías de prototipado en 3D: Conocer las diferentes tecnologías de impresión 3D y corte láser, y entender sus aplicaciones en la arquitectura y el diseño.
- *Crear modelos y prototipos: Desarrollar habilidades prácticas en la creación de modelos y prototipos en 3D utilizando software de diseño y tecnologías de prototipado.

- *Experimentar con materiales y técnicas: Explorar diferentes materiales y técnicas de prototipado en 3D, y comprender sus ventajas y limitaciones.

- *Aplicar el prototipado en 3D en proyectos arquitectónicos y de diseño: Utilizar el prototipado en 3D para crear modelos y prototipos de proyectos arquitectónicos y de diseño, y evaluar su viabilidad y funcionalidad.

- *Fomentar la creatividad y la innovación: Estimular la creatividad y la innovación en la creación de modelos y prototipos en 3D, y fomentar la experimentación y el riesgo en el proceso de diseño.



XVI SIMPOSIO INTERNACIONAL

DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA



Formación, productividad
e impacto en escenarios de cooperación.

CONCURSO



Concurso “Remake Up”

Reseña por: Raquel Moy.

Resumen

El concurso Remake Up fue una de las actividades desarrolladas por el Programa Técnico Profesional en Diseño de Modas en el marco del XVI Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura. Esta iniciativa surgió como parte de la articulación con la Corporación Minuto de Dios, que este año contará con un stand propio en Cali Distrito Moda 2025, espacio desde el cual busca promover la creatividad, la sostenibilidad y el diseño joven a través de alianzas con instituciones educativas de diferentes regiones del país.

Con el propósito de seleccionar a los estudiantes que representarán a la Fundación Academia de Dibujo Profesional en dicho espacio, se diseñó este concurso interno como una experiencia creativa y formativa. La propuesta consistía en intervenir prendas de segunda mano (clasificadas como tipo C) provenientes de los roperos de la corporación, y transformarlas en nuevas piezas a través de procesos de deconstrucción, rediseño y experimentación material.

Durante varias semanas, los y las estudiantes participantes asumieron el reto de trabajar con ropa en estado de descarte, buscando nuevas formas de expresión a partir de prendas olvidadas. Esta apuesta no solo permitió repensar la práctica del diseño desde la sostenibilidad, sino también desafiar los límites tradicionales de lo “nuevo”, valorando el reciclaje textil como un acto creativo y político.

Las propuestas resultantes fueron presentadas dentro de la programación del simposio, en una jornada en la que cada participante compartió su prenda terminada y explicó su concepto frente a un jurado conformado por tres expertos del sector: Mauricio Loaiza (director del programa de Diseño de Modas), Alejandra Ramírez (diseñadora de moda) y Héctor Quintero (diseñador independiente). El jurado evaluó aspectos como la creatividad en la transformación, el uso consciente del material y la proyección estética de cada prenda.



Fotógrafo: Juan Camilo Ibañez Correa

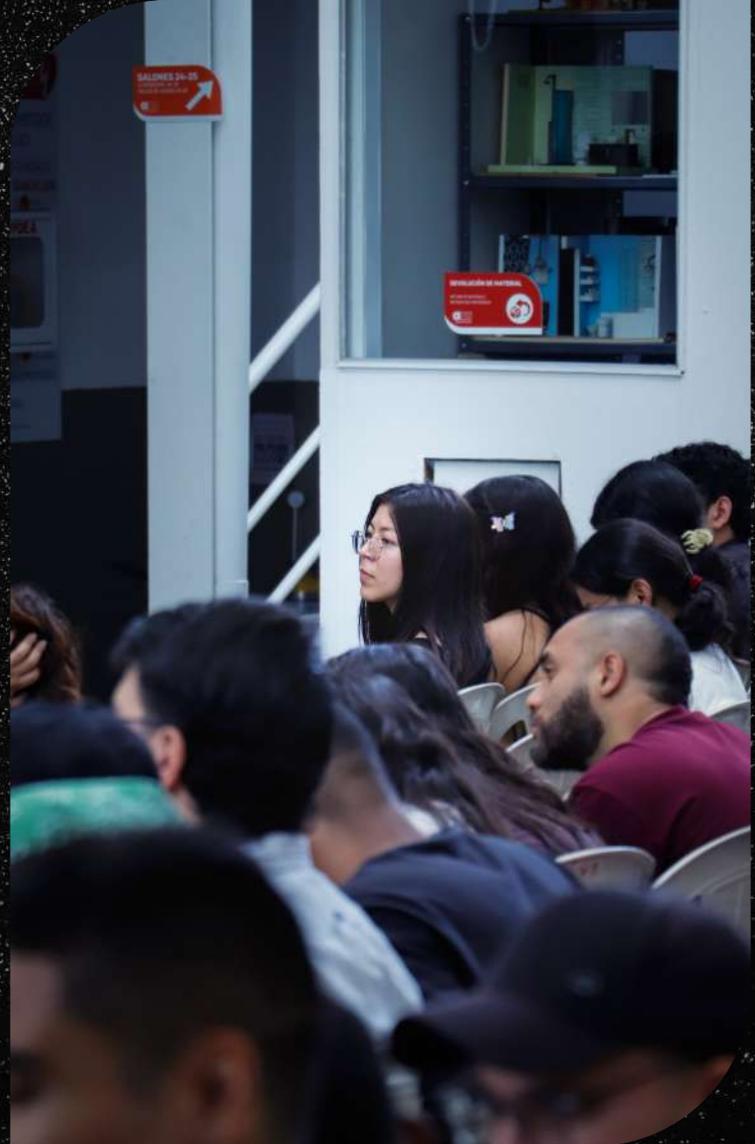
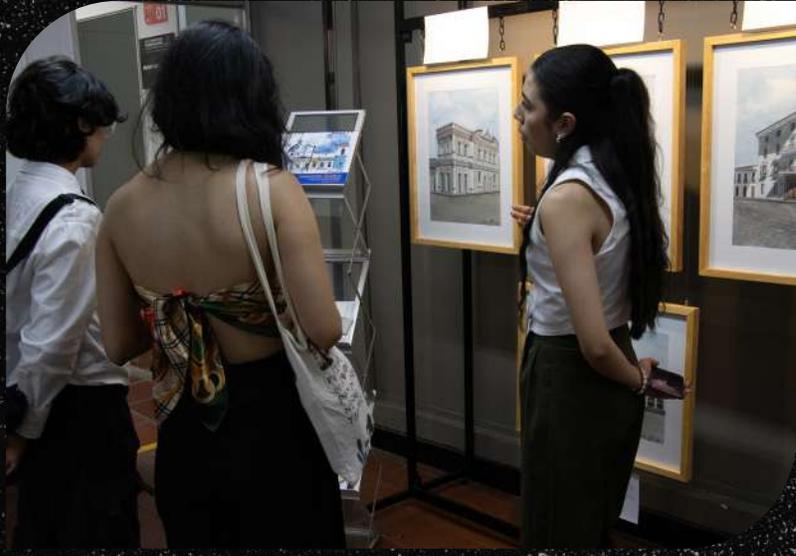
**Algunos momentos
de nuestro**

**XVI SIMPOSIO
INTERNACIONAL**
DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA



Formación, **productividad**
e impacto **en escenarios de cooperación.**





XVI SIMPOSIO INTERNACIONAL

DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA



Formación,

productividad

e impacto

en escenarios de cooperación.

