

DGNL.

REVISTA DIAGONAL VOL.29
Diciembre 2025
ISSN 2256-1781 | En línea
Circulación Semestral | Cali - Col.



Proyectos de Investigación Formativa
de la Fundación Academia de Dibujo Profesional

DG

REVISTA DIAGONAL 2025B
Volumen N° 29
Diciembre 2025
ISSN 2256 - 1781 (En línea)
Circulación Semestral
Cali - Valle del Cauca - Colombia.

NL.

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

Sandra Patricia Valencia Zuluaga
Rectora
• rectoria@fadp.edu.co

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

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

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

Carlos Andrés Arana Castañeda
Comité de Publicaciones
• produccion.investigativa1@fadp.edu.co

Michell Andrea Morera Ramírez
Danna Sofía Ibarra Quirós
Diagramación
• diseno.investigacion@fadp.edu.co



© 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.



Imagen portada:

"Dicotomía"

David Velasco, Vladimir Galíndez, Diego Diaz, Juan S Amaguaña.

Fundación Academia de Dibujo Profesional
Calle 27 Norte # 6BN - 50
PBX: 4862907 Ext. 117
www.fadp.edu.co

Síguenos en:



/FadpCali1



@FadpCali



@FadpCali



@FadpCali



@FadpCali

CONTENIDO.

01

PÁG
14 **Presentación**
• Carlos Andrés Arana Castañeda.

02

PÁG
20 **Programa técnico profesional en dibujo arquitectónico y decoración**
• Zandra Benavides Orozco



San Cayetano Visible: Registro para su inclusión en el nuevo PEMP de Cali

Pág 28. Sofía Diaz Rubio, Juan Stevan García Arciniega, María Del Mar Ramírez Botero

Reconciliando tradición e innovación: Reinterpretación de la arquitectura vernácula mediante nuevas materialidades.

Pág 30. Angy Liceth Velasco Martinez; Sofía Muriel Barrero; Juan Felipe Diaz Rodríguez; Alejandro Chávez Ruiz

"Expresión y Detalle: Arquitectura y paisaje en el barrio Miraflores de Cali." Caso: Casa Cañaverales ubicada en la cra. 24 # 3-15- Barrio Miraflores

Pág 32. Stephanny Moreno Millán, Ana Sofía Gómez Ríos, Alejandra Fernández Castaño; María José Cortes

"Ambientes para compartir" Decoración con conceptos de la neuroarquitectura en el área del comedor de los empleados de la Corporación María Perlaza. Fase 2. Implementación

Pág 34. Isabela Rivera, Angela Fernández, Mariana Escobar, Sala Galeano

Memoria Verde: Parque Urbano LA HERRADURA en el Barrio Miraflores de Cali-Bien de Interés Cultural (BIC).

Pág 36. Gabriela Castro Murillo; Karoll Dahiana Piñeros Beltrán; Daniela Quiroga Gallegos

03

PÁG 40 **Creatividad con sentido: producción publicitaria para el fortalecimiento de espacios y prácticas comunitarias en Cali (Colombia)**

• *Carlos Andrés Arana Castañeda*

Estrategia publicitaria para transformar la percepción social y visibilizar a la Fundación Casita de Belén como un hogar que sostiene sueños: Casita de Sueños

Pág 44. Nataly Riascos Montenegro, Isabel Méndez Arboleda, Ingrid Paola Mosquera Candelo, Gabriela Molina Tunubalá; Cristian Danny Guerrero Montoya

El valor de lo nuestro abre sueños - Propuesta de campaña para la fundación Casita de Belén

Pág 46. Juliana Quiroga, Valentina Angulo, Juliana Salazar, Maria Paula Saavedra; Miguel Angel Gaviria

Campaña de reactivación de las vías del ferrocarril de Cali, fortalecida con identidad caleña "Cali entre Vías"

Pág 48. Angie Lizeht Perea, Natalia Escobar Latorre, Jenifer Camila García

Campaña creativa vínculo entre comunidad caleña con el museo muli en la antigua Estación del Ferrocarril como un espacio vivo de memoria, arte y encuentro cultural.

Pág 50. Alejandra Betancourt Paz, Laura Isabella Osorio Salas, Sebastian Cardenas Valencia

Renace un gigante: propuesta de creación de un museo interactivo para revitalizar la memoria cultural y patrimonial del Hotel Aristi.

Pág 52. Alina Jurado Tunjo; María Alejandra Martínez Prada; Harold Mauricio Medina Duque

Pasillo del Saber: intervención cultural para recuperar un corredor olvidado y convertirlo en un espacio vivo de lectura, arte, música y comunidad."

Pág 54. Alejandra Cifuentes, María Fernanda Quemag, Rubén Marín

Casas con Alas: Una reubicación con amor

Pág 56. Angélica Maria Perdomo Borda; Catherine Jiménez Taborda, Daniel Felipe Espinosa López; Laura Sofía Célis Salazar; Melissa Estrada Alonso



04

PÁG 60 **HumanIA: imaginar lo humano en la era de las máquinas**

• *Laura Potes*

La IA en el cine

Pág 62. Jonathan Gómez B, Isabella Cabrera, Andrés García, Estefany Caleño

Dicotomía

Pág 64. David Velasco, Vladimir Galíndez, Diego Diaz, Juan S Amaguaña

No soy sara

Pág 66. Santiago Gavilán, Angie Velasco, Nicol Jurado

La acción más orgánica

Pág 68. Sebastian Sanchez, Camilo Santamaria, Sebastian Acevedo, Sebastian Noreña, Juan Chaves

Deepfakes

Pág 70. Santiago Prado, Nataliya Restrepo, María Fernanda Hurtado, Juan José Mosquera

Por Ellos

Pág 72. Juan Camilo Guzmán Mejía, Juan camilo Ibáñez Correa, Juan Daniel De Wind Fonseca, Juan Camilo Buitrago Bautista, Marlon yanten, Miguel Ángel Perdomo Araujo



05

PÁG 76 **Diseño expandido: cuando la moda se piensa más allá de la prenda**
• Raquel Moy Arcila

Innovación material en joyería: aplicación del bioplástico y residuos orgánicos en el diseño de una cápsula de aretes

Pág 78. Amelia Vega Díaz, Dayana Rodríguez Cruz

Costuras invisibles: moda adaptativa infantil para enfermedades huérfanas

Pág 80. Gina Paola Cifuentes Luna

Second skin: microcolección de upcycling denim

Pág 82. Sara Alexa Jaramillo Angarita, Sofía González Briceño

Patronaje residuo cero para reducir desperdicio textil manteniendo estética, funcionalidad y elegancia en el diseño de vestuario artístico de danza

Pág 84. Luisa Fernanda Hurtado Bedoya, Valentina Lenis García, Luisa Fernanda Rosada Pabón

Plastik-wear/586: chaqueta multifuncional convertible, hecha con material plástico reciclado para su aprovechamiento en el sistema moda

Pág 86 Luna Bravo Yarce; Sabrina Zapata Ortiz; Zharick Lizeth Lache

Tejiendo fe y dignidad en cada vestuario de la primera comunión para la infancia

Pág 88. Cadena Agudelo María de los Ángeles; Polo Caicedo Laura Marcela; Ramírez Sánchez Mayra Alejandra



06

PÁG 92 **Atmosfera: los materiales artesanales en la percepción del espacio interior**
• Katherine Orejuela
• Jorge Enrique Barney Montoya

Ecomesa creativa

Pág 94. Alejandra Cerón; Oscar Peláez; Sohad sabogal; Laura Cornejo

Luminarias industriales a partir de rines de bicicleta: aplicación de economía circular en diseño de interiores

Pág 96. Gabriela Alejandra Álvarez López; Yamile Andrea Garaviño Ramirez; María Angélica García Torres; Daniela Alexandra Marín Velasco

Laboratorio de experiencia: materialidad, bienestar y estética contemporánea

Pág 98. Isabella Anacona Gutiérrez; Xiomara Betancourth Mariño; Valentina Sanchez Duclerq

Intervención de Mobiliario y Ambientación Sede comunal Terrón II (resurgir urbano)

Pág 100. Álvaro Gómez Niño; Nathaly Córdoba Padilla; Mariana Castro Muñoz; Luisa María Varela Bahamon; Valentina Pechené Vargas

Proyecto Nido Tessela Modular: los materiales artesanales en la percepción del espacio.

Pág 102. Juan Andres Ortega Meneses; Isabella Aranzanzu Lorza; Paula Andrea López Cortez



07

PÁG 106 **Diseño centrado en las personas**

• *María Fernanda Ramírez*

Propuesta de un juego de mesa semicooperativo para el fomento del trabajo en equipo y la expresión no verbal en niños entre 5 a 7 años.

Pág 108. Alexa Galindo Ramírez, Adrián Steven Bedoya Gómez, Miguel Alberto Castro Parra, Juan José Urresty Cortés

Aprender Jugando: Propuesta Didáctica para el Fortalecimiento del Aprendizaje del inglés en Niños de 8 a 10 Años a Través del Juego de Tablero My Daily Adventure: Monster World

Pág 110. Javier Jiménez, Jairo Morales, Laura Pillimue, Hillary Triviño; Dayana Tatalcha

“Peque Mundo”; Pequeños mundos para grandes formas de aprender

Pág 112. María de los Ángeles Zapata Tabares, Juan Camilo Rojas Giraldo, Juan Esteban Cuspián Zúñiga, Andrés Felipe Tovar Agudelo, Santiago Velasco Herrera

SR. TINTA: Manual gráfico para enseñar serigrafía desde la experimentación

Pág 114. Valeria Castillo Muñoz, Brenda Yulieth Cuaichar Delgado, María Camila Diaz Aragón, Danna Marcela Martínez Grijalba, David Leandro Millán Benavides, Evelyn Andrea Triviño Daza.

Proyecto de sensibilización sobre el daltonismo y diversidad visual, promoviendo una cultura más inclusiva desde el enfoque del Diseño Universal (Miradas Alternas).

Pág 116. Ana Sofía Ortiz; Valentina Ramírez; Ana Michel Rojas; Juan Camilo Morales; Cristian Camilo Cadena.

Proyecto educativo diseñado para fortalecer la comunicación en niños con Síndrome de Down (Enseñas)

Pág 118. Juliana Osorio Zapata



08

PÁG 122 **Materiales en tránsito: Diseño para nuevas vidas del residuo**

• *Juan Fernando Cerón del Río*

Sistema lúdico para la integración social a partir de residuos de carpintería

Pág 126. Daniela Martínez Bermúdez, Juliana Castillo Giraldo, Martha Liliana Trujillo Murcia

BAGUITAZ. Macetas biodegradables a partir de bagazo de caña

Pág 128. Nicolás Giraldo Torres, María Paula Mosquera Guayara, Sara Muñoz Jiménez

ReCrea. Aprovechamiento de materiales reciclables mediante impresión 3D

Pág 130. Jhon Kevin Carmona Velazco, Diego Fernando Coral Ordoñez, Wilson Duran Vargas



**La producción de contenidos interactivos
como herramienta de transformación
social**

• Mario Rincón G.

Kilómetros de consciencia

Pág 136. Andrés Felipe Pérez, David Mejía, Laura Isabella Bustos, Santiago Galvis Baquero

Algoritmos Creativos para el Desarrollo de Contenidos Interactivos.

Pág 138. Claudia Maritza Cardona Mosquera; Juan Felipe Suárez; Camila Otálora Gallego; Alexander Homez Moreno

**Reducción de Accidentes Viales en Motociclistas de la Comuna 14:
Promoviendo el Uso del Casco y la Seguridad Vial**

Pág 139. Kelly Vanessa Aranda Marín

**Control y conciencia del espacio público y movilidad del barrio San Nicolás
del centro de Cali**

Pág 140. Camilo Claros, Jerónimo Caez, Cristian Dussan

La ruta de la enseñanza: conciencia vial, destino seguro.

Pág 142. Paula Gómez, Ana Sofía Castrillón, Daniel Peña

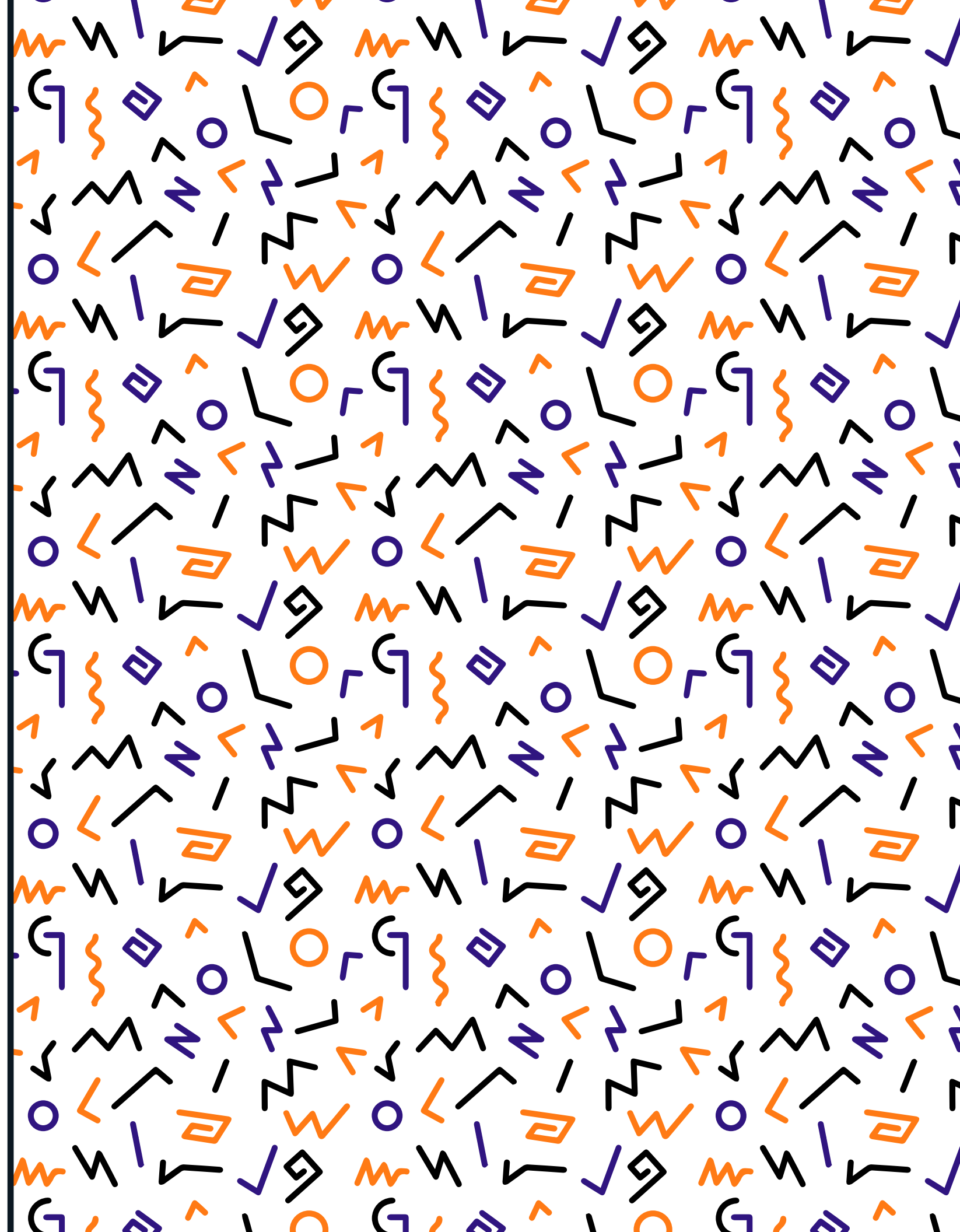
ECO/PLAN

Pág 144. Miguel Antonio Aparicio Capador

— TÉCNICO —
PROFESIONAL EN



PRODUCCIÓN
DE **CONTENIDOS
INTERACTIVOS**
CÓD. SNIES: 117730.



presentación¹

La investigación formativa en los campos como el diseño y la comunicación se articula de manera directa con la práctica proyectual, la experimentación y la comprensión crítica del entorno. En estos ámbitos, investigar no se limita a la producción bibliográfica, sino que implica relacionarse con contextos, identificar problemáticas, analizar experiencias humanas y traducir esas comprensiones en propuestas concretas y funcionales. Los procesos pedagógicos basados en investigación permiten fortalecer la capacidad de análisis, la creatividad aplicada y la resolución de problemas complejos, habilidades necesarias para desenvolverse en contextos sociales y tecnológicos en constante transformación, en esta perspectiva Brew (2021)² expone que la investigación formativa favorece que los estudiantes comprendan el conocimiento como un proceso dinámico que se construye a partir de la indagación, la experimentación y la reflexión crítica. De manera similar, Healey y Jenkins (2020)³ destacan que la integración entre enseñanza e investigación permite que los estudiantes comprendan de manera profunda sus disciplinas al participar activamente en procesos de exploración y producción de conocimiento. En el campo del diseño, esta perspectiva resulta especialmente pertinente, ya que la práctica proyectual implica indagar acerca de materiales, contextos culturales, comportamientos de los usuarios y transformaciones tecnológicas que influyen en la manera en que se configuran los objetos, los espacios y las experiencias comunicativas.

En este sentido, la investigación formativa en disciplinas creativas se convierte en un puente entre lo conceptual y lo proyectual. Producir

en diseño y comunicación implica comprender, interpretar y proponer; por ello, el proceso investigativo se integra de manera natural en cada fase del desarrollo de proyectos. Dorst (2020)⁴ señala que el diseño contemporáneo se caracteriza por abordar problemas abiertos y complejos que requieren procesos de exploración iterativa, en los que la investigación permite redefinir continuamente las preguntas y las posibles soluciones. En la formación técnica profesional, esta lógica se traduce en metodologías que promueven el aprendizaje basado en proyectos, la experimentación con tecnologías, y la reflexión crítica sobre el impacto social y cultural de las propuestas desarrolladas. En este marco, como veremos, los proyectos integradores adquieren una función central, ya que permiten articular conocimientos técnicos, conceptuales y metodológicos en ejercicios académicos que conectan el aula con problemáticas reales del entorno.

Los textos que componen esta edición de la revista Diagonal se inscriben en esta perspectiva. Cada uno recoge experiencias desarrolladas en el módulo de Proyecto Integrador de los programas técnicos profesionales de la Fundación Academia de Dibujo Profesional (FADP), un espacio académico que articula investigación formativa, pensamiento crítico y producción creativa. A través de estos procesos, los estudiantes exploran dimensiones del diseño y la comunicación, abordando problemáticas sociales, culturales, tecnológicas y ambientales desde la lógica del proyecto. El resultado son propuestas que evidencian cómo la investigación se convierte en un motor para la construcción de soluciones, narrativas y experiencias que

dialogan con los contextos sociales, culturales y productivos.

En primera instancia, desde el programa Técnico Profesional en Dibujo Arquitectónico y Decoración, el proyecto integrador se orientó a la comprensión de los fenómenos urbanos y patrimoniales a través de dos líneas de trabajo: el Laboratorio Proyectual de la Cultura Material y el Observatorio de Realidades Urbanas. Estas aproximaciones permiten que los estudiantes analicen el espacio construido desde una perspectiva que articula memoria, territorio y diseño. Los proyectos desarrollados incluyen procesos de registro gráfico, análisis morfológico de edificaciones, estudios del espacio público y propuestas de intervención en contextos reales de la ciudad de Cali. A través de estas exploraciones, el dibujo arquitectónico se entiende no solo como una herramienta técnica de representación, sino también como un medio para interpretar las dinámicas culturales y sociales que configuran el entorno urbano.

En el programa Técnico Profesional en Producción en Publicidad en Medios Digitales, se propuso reflexionar acerca del papel de la creatividad en la construcción de valor social dentro de la ciudad. Las propuestas se enfocaron en el fortalecimiento simbólico de espacios comunitarios y prácticas culturales mediante estrategias de comunicación y producción publicitaria. A través de metodologías de investigación formativa y procesos de ideación creativa, los estudiantes analizaron dinámicas urbanas, audiencias y narrativas digitales para desarrollar piezas y campañas que visibilizaran y activaran distintos entornos comunitarios de

Cali. En este contexto, la publicidad se aborda como una práctica comunicativa que trasciende la persuasión comercial para convertirse en un instrumento de mediación cultural y social.

El programa Técnico Profesional en Producción de Audio y Video desarrolló su proyecto integrador bajo la reflexión sobre la relación entre creatividad audiovisual e inteligencia artificial. A partir de la pregunta por la construcción de imaginarios en un contexto tecnológico marcado por algoritmos y sistemas automatizados, los estudiantes exploraron formatos narrativos como podcast, documental, ensayo visual y ficción. El proceso pedagógico combinó investigación, experimentación estética y producción audiovisual para analizar cómo las tecnologías emergentes transforman las prácticas creativas y las formas de representación de lo humano. De esta manera, la formación técnica se complementa con una reflexión crítica sobre las implicaciones culturales, éticas y profesionales de la inteligencia artificial en la industria audiovisual.

En el programa Técnico Profesional en Diseño de Modas, el proyecto integrador propuso una mirada expandida del sistema moda, entendiendo el diseño más allá de la prenda. A través de diferentes énfasis temáticos, los estudiantes exploraron aspectos relacionados con sostenibilidad, memoria cultural, innovación tecnológica y modelos de negocio dentro del sector. Los proyectos abordaron temas como moda adaptativa infantil, patronaje residuo cero, experimentación con inteligencia artificial y el vestuario como dispositivo simbólico para reflexionar sobre identidades y problemáticas

¹Revisado y fortalecido en interacción con ChatGpt de OpenIA.

²Brew, A. (2021). The role of research in the development of students' disciplinary knowledge. Routledge.

³Healey, M., & Jenkins, A. (2020). Developing undergraduate research and inquiry. Higher Education Academy.

⁴Dorst, K. (2020). Design beyond design: A new approach to complex problems. MIT Press.

sociales. Esta diversidad de enfoques permite comprender la moda como un sistema complejo que articula materialidad, discurso cultural y dinámicas productivas.

El programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores centra su proyecto integrador en la relación entre materialidad artesanal y percepción espacial. A partir del concepto de atmósfera, los estudiantes indagaron cómo los materiales, las texturas y los procesos artesanales influyen en la experiencia sensorial de los espacios habitados. La exploración se vinculó con tendencias contemporáneas como el lujo consciente y el diseño vernáculo moderno, que buscan reconectar la práctica del interiorismo con saberes tradicionales y procesos manuales. Desde esta perspectiva, el diseño de interiores se entiende como una disciplina capaz de articular dimensiones estéticas, culturales y emocionales en la configuración de los entornos habitables.

El programa Técnico Profesional en Diseño Gráfico desarrolló su proyecto integrador a partir del enfoque de diseño centrado en las personas. En este marco, los estudiantes abordaron las necesidades cognitivas, emocionales y funcionales de distintos grupos poblacionales para desarrollar soluciones gráficas orientadas a mejorar la calidad de vida. Las propuestas incluyen juegos educativos, recursos didácticos, aplicaciones digitales y experiencias expositivas que abordan temas como accesibilidad, inclusión y aprendizaje. El proceso de investigación con usuarios, prototipado y evaluación permite que los proyectos respondan a contextos reales y evidencien la importancia del diseño como herramienta para facilitar la interacción entre las personas y los sistemas de información.

El programa Técnico Profesional en Producción en Diseño Industrial orientó su proyecto integrador hacia la exploración de materiales residuales desde la perspectiva de la economía circular. Bajo el título Materiales en tránsito, los

estudiantes reconocieron las posibilidades de reutilización de residuos industriales y agrícolas mediante procesos de experimentación material y prototipado. A través de metodologías de diseño como el doble diamante, se desarrollaron productos funcionales elaborados a partir de materiales recuperados como madera residual, bagazo de caña o polímeros reciclados. Este enfoque permite reflexionar sobre el papel del diseño industrial en la transformación de los sistemas productivos y en la búsqueda de alternativas sostenibles frente a los desafíos ambientales contemporáneos.

Finalmente, el programa Técnico Profesional en Producción de Contenidos Interactivos abordó el potencial de los entornos digitales participativos para generar procesos de sensibilización y aprendizaje en la sociedad. Los proyectos desarrollados exploran narrativas interactivas, animaciones, experiencias multimedia y campañas digitales orientadas a problemáticas sociales como la seguridad vial, la educación tecnológica o la apropiación del espacio público. La interactividad se entiende como un recurso que permite involucrar al usuario en la construcción del mensaje, favoreciendo procesos de reflexión y participación dentro de la cultura digital contemporánea.

En conjunto, las experiencias presentadas en esta edición evidencian cómo la investigación formativa se convierte en un eje articulador dentro de la formación en diseño y comunicación. En contextos educativos donde el conocimiento se construye a partir del hacer, investigar permite comprender los problemas, explorar diferentes alternativas y desarrollar propuestas fundamentadas. Estudios recientes han señalado que este tipo de enfoques pedagógicos fortalece la autonomía intelectual de los estudiantes y promueve una relación más crítica con los contextos sociales y tecnológicos en los que se desarrollan las prácticas profesionales (Brew, 2021; Healey & Jenkins, 2020). En el caso de la

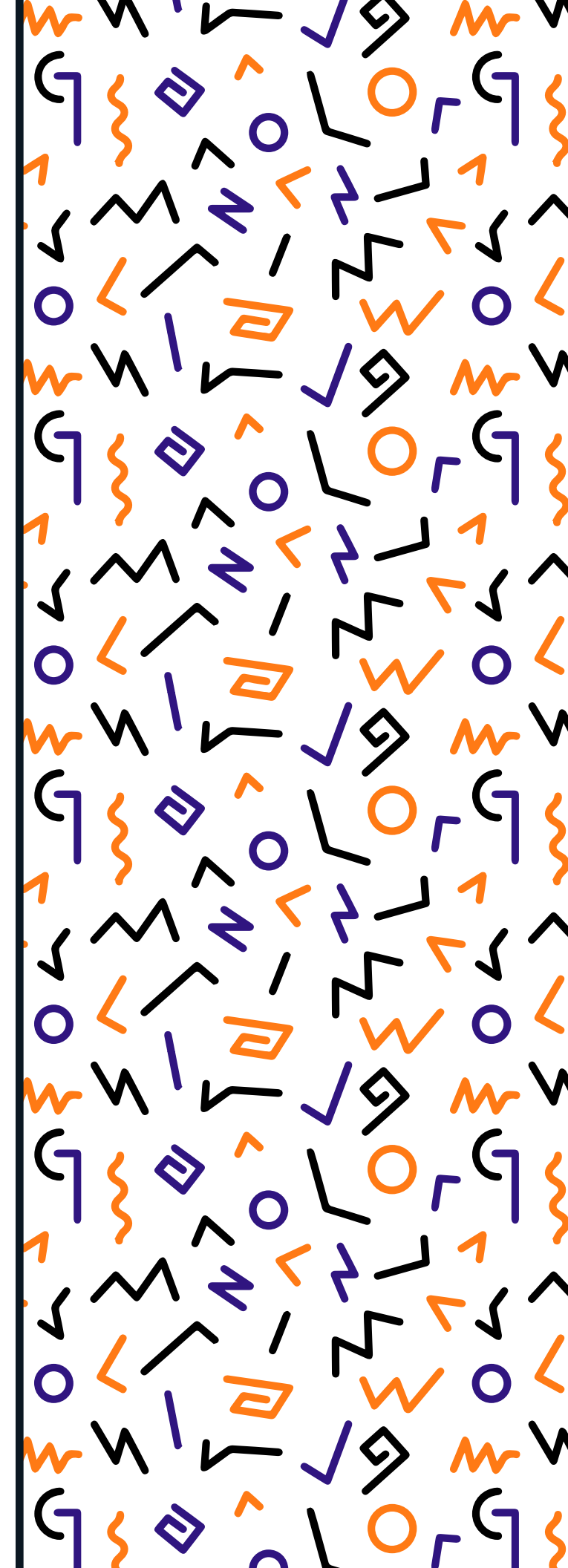
FADP, el Proyecto Integrador se consolida como un espacio donde la investigación, la creatividad y la producción convergen para dar lugar a procesos de aprendizaje que vinculan el aula con la realidad.

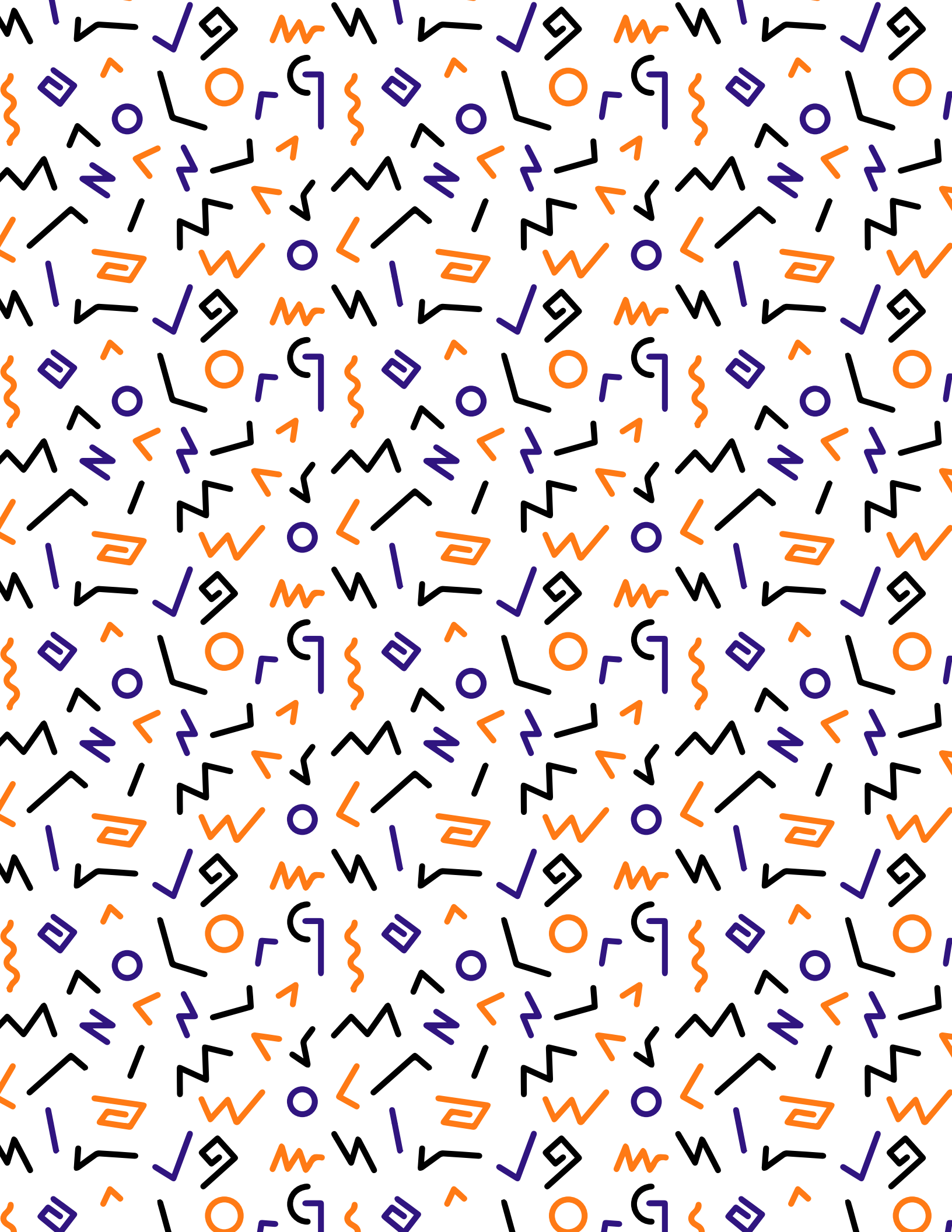
En este sentido, los textos que siguen a continuación presentan una selección de proyectos desarrollados en los ocho programas técnicos profesionales que hacen parte de esta experiencia académica. Cada uno recoge procesos de indagación, análisis y creación que reflejan la diversidad de enfoques desde los cuales el diseño y la comunicación pueden dialogar con los desafíos contemporáneos. La lectura de estos proyectos permite aproximarse a distintas maneras de comprender el entorno, experimentar con materiales y tecnologías, y construir propuestas que surgen del encuentro entre investigación y práctica creativa.

Los textos que componen esta edición de la revista Diagonal se inscriben en esta perspectiva. Cada uno recoge experiencias desarrolladas en el módulo de Proyecto Integrador de los programas técnicos profesionales de la Fundación Academia de Dibujo Profesional (FADP),

Carlos Andrés Arana Castañeda⁵
Apropiación Social del Conocimiento

⁵Docente Líder de Investigación, Fundación Academia de Dibujo Profesional. Magister en Estudios Sociales y Políticos. produccion.investigativa1@fadp.edu.co





REVISTA DIAGONAL

FADP 2025A

Edición 28.

Programa Técnico Profesional en

DIBUJO ARQUITECTÓNICO Y DECORACIÓN



DIBUJO
ARQUITECTÓNICO
Y DECORACIÓN

CÓD. SNIES: 52093. Registro calificado. Resolución 001243 del
21 de enero del 2026. Acreditación de Alta Calidad.

Programa técnico profesional en dibujo arquitectónico y decoración



Zandra Benavides Orozco⁶

La transformación de los espacios habitados y los modos de vida exige nuevas miradas que conecten lo material con lo simbólico, y lo urbano con lo humano. El proyecto integrador del programa Técnico Profesional en Dibujo Arquitectónico y Decoración 2025 B, propone dos ÉNFASIS:

El Laboratorio Proyectual de la Cultura Material, orientado al patrimonio y la sostenibilidad y el Observatorio de Realidades Urbanas, enfocado al hábitat y la ciudad, tiene como objetivo la comprensión de los fenómenos urbanos contemporáneos.

Ambos énfasis abordados desde las competencias y perfil de los estudiantes del programa.

Énfasis Propuestos

1. Laboratorio de la Cultura Material: Memoria y Forma

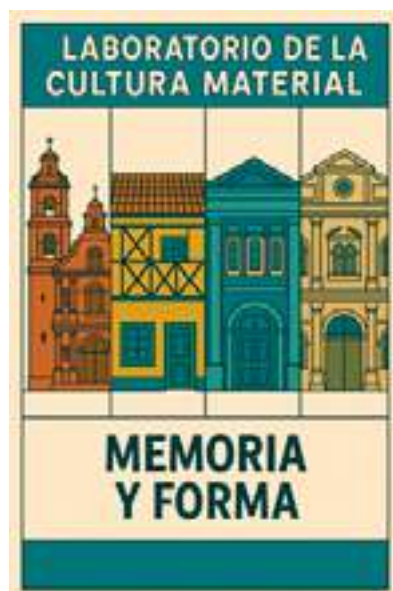


Ilustración 1. Imagen representativa del enfoque de memoria y forma

Estudio, documentación, análisis y representación de la arquitectura patrimonial, sus formas constructivas, elementos decorativos y valores simbólicos.

Líneas de Acción:

- Registro gráfico y fotográfico del patrimonio material.
- Análisis morfológico y estilístico de edificaciones tradicionales.
- Propuestas de experimentación desde la Arquitectura vernácula y las nuevas tecnologías.

Colaboración con comunidades, vigías del patrimonio, instituciones locales y expertos para la recuperación, divulgación y puesta en valor del patrimonio cultural.

2. Observatorio de Realidades Urbanas: Ciudad y Entorno



Ilustración 2. Imagen representativa del enfoque de Arquitectura y urbanismo táctico

Líneas de Acción:

- Análisis de dinámicas urbanas y sociales.
- Estudio de infraestructura, mobiliario urbano y espacio público.
- Talleres con la comunidad para el diseño colaborativo de soluciones espaciales, especialmente desde el urbanismo táctico.

Proyección Social:

Intervención en barrios con problemáticas urbanas, vinculación con organizaciones locales y propuestas de mejoramiento del hábitat urbano.

Herramienta de divulgación, memoria y preservación.

- Objetivos por semestre 2025 B

1 Y 2. Realizar una investigación en el barrio San Cayetano que permita identificar y visibilizar sus valores patrimoniales, promoviendo su reconocimiento y preservación en el marco de la planeación urbana de Cali, con el fin de proporcionar una base sólida para apoyar su inclusión en el nuevo Plan Especial de Manejo y Protección (PEM) de Cali, destacando su valor y su relevancia en el contexto urbano de la ciudad.

3. Reinterpretar la arquitectura vernácula mediante nuevas materialidades para desarrollar un producto que articule tradición e innovación desde el dibujo arquitectónico y la decoración.

4. Realizar un estudio integral de las fachadas del barrio Miraflores de Cali, desde el análisis estilístico y el levantamiento arquitectónico, con el fin de establecer lineamientos de conservación basados en sus valores patrimoniales y formales.

5. Ejecutar la intervención y adecuación del espacio social del personal educativo de la Corporación María Perlaza, materializando la propuesta de rediseño previamente desarrollada mediante la aplicación de criterios funcionales, ergonómicos y estéticos, con el fin de mejorar las condiciones de confort, bienestar y uso del espacio, favoreciendo la interacción, el descanso y la cohesión del equipo de trabajo.

6. Realizar un estudio integral de las fachadas del barrio Miraflores de Cali, desde el análisis estilístico y el levantamiento arquitectónico, con el fin de establecer lineamientos de conservación basados en sus valores patrimoniales y formales.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

ODS 4: Educación de Calidad

Meta 4.7: Asegurar que todos los estudiantes adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible.

Impacto: A través de la investigación sobre la aplicación pedagógica de la decoración, el proyecto busca mejorar la calidad de los entornos educativos, promoviendo un aprendizaje más efectivo y un desarrollo integral de los estudiantes.

ODS 8: Trabajo Decente y Crecimiento Económico

Meta 8.3: Promover políticas orientadas al desarrollo que apoyen actividades productivas, la creación de empleos decentes, el emprendimiento, la creatividad y la innovación.

Impacto: Analizar las tendencias emergentes en decoración interior ofrece oportunidades de mercado, fomentando el emprendimiento y la innovación en el sector del diseño y la arquitectura.

⁶Líder Investigación Programa Técnico Profesional en Dibujo Arquitectónico y Decoración. Magister en Desarrollo Sostenible y Medio Ambiente. proyectoarquitectonico@fadp.edu.co

- ◆ **ODS 4: Educación de Calidad**
 Meta 4.7: Asegurar que todos los estudiantes adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible.
Impacto: A través de la investigación sobre la aplicación pedagógica de la decoración, el proyecto busca mejorar la calidad de los entornos educativos, promoviendo un aprendizaje más efectivo y un desarrollo integral de los estudiantes.
- ◆ **ODS 8: Trabajo Decente y Crecimiento Económico**
 Meta 8.3: Promover políticas orientadas al desarrollo que apoyen actividades productivas, la creación de empleos decentes, el emprendimiento, la creatividad y la innovación.
Impacto: Analizar las tendencias emergentes en decoración interior ofrece oportunidades de mercado, fomentando el emprendimiento y la innovación en el sector del diseño y la arquitectura.
- ◆ **ODS 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles**
 Meta 11.4: Redoblar los esfuerzos para proteger y salvaguardar el patrimonio cultural y natural del mundo.
Impacto: La preservación y reinterpretación del patrimonio arquitectónico y decorativo contribuye a mantener viva la identidad cultural y fomentar comunidades sostenibles. Los estudios de caso sobre los barrios de San Cayetano y San Antonio, así como los pueblos mágicos de Ginebra y Sevilla, destacan la importancia de la conservación del patrimonio.
- ◆ **ODS 12: Producción y Consumo Responsables**
 Meta 12.8: Asegurar que las personas de todo el mundo tengan la información y los conocimientos necesarios para el desarrollo sostenible y los estilos de vida en armonía con la naturaleza.
Impacto: La investigación sobre tendencias emergentes en decoración interior promueve prácticas de diseño responsables y sostenibles, fomentando el uso de materiales y técnicas que respeten el medio ambiente.
- ◆ **ODS 17: Alianzas para Lograr los Objetivos**
 Meta 17.17: Alentar y promover la constitución de alianzas eficaces en las esferas pública, público-privada y de la sociedad civil.
Impacto: La colaboración entre instituciones educativas, comunidades locales y expertos en patrimonio y decoración fortalece las alianzas necesarias para implementar prácticas sostenibles y culturalmente significativas.

Los proyectos integradores representan una evidencia concreta del poder transformador que tiene el trabajo colaborativo entre instituciones educativas, comunidades, fundaciones y actores del territorio. Escuchar las voces locales, reconocer su identidad cultural y construir junto a sus líderes permite que cada iniciativa se adapte genuinamente a sus necesidades. Este diálogo constante no solo garantiza resultados pertinentes y sostenibles, sino que también fortalece y empodera a las comunidades involucradas.

La distribución de los 88 estudiantes vinculados a los diferentes énfasis y líneas de desarrollo proyectual evidencia una participación diferenciada según la naturaleza y alcance de cada componente formativo.

En primer lugar, el área de Articulación con el Medio concentra el mayor número de participantes, con 34 estudiantes, lo que representa el 43.6 % del total. Este porcentaje refleja un alto nivel de interés y vinculación con proyectos que establecen relaciones directas con el contexto social, institucional y productivo, fortaleciendo los procesos de interacción con actores externos y la aplicación práctica del conocimiento.

En el componente de Fundamentación se ubican 17 estudiantes, equivalentes al 21.8 %, distribuidos en 8 proyectos. Esta línea cumple un papel estructural dentro del proceso formativo, al consolidar las bases conceptuales, metodológicas y proyectuales necesarias para el desarrollo de propuestas de mayor complejidad en niveles posteriores.

Por su parte, el énfasis en Soluciones Productivas agrupa 14 estudiantes con 3 proyectos,

alcanzando el 17.9 %. Este porcentaje evidencia el desarrollo de iniciativas orientadas a la innovación aplicada, el emprendimiento y la generación de respuestas proyectuales con viabilidad técnica y productiva.

Finalmente, el componente de Proyección Social cuenta con 13 estudiantes vinculados a 1 proyecto, representando el 16.7 % del total. Aunque concentra un menor número de participantes, su impacto se relaciona con procesos de intervención comunitaria, responsabilidad social y transferencia de conocimiento hacia diferentes sectores de la sociedad.

En conjunto, la gráfica permite visualizar el equilibrio entre formación conceptual, aplicación productiva, impacto social y articulación contextual, evidenciando la diversidad de enfoques desde los cuales se estructura el desarrollo académico y proyectual de los estudiantes.

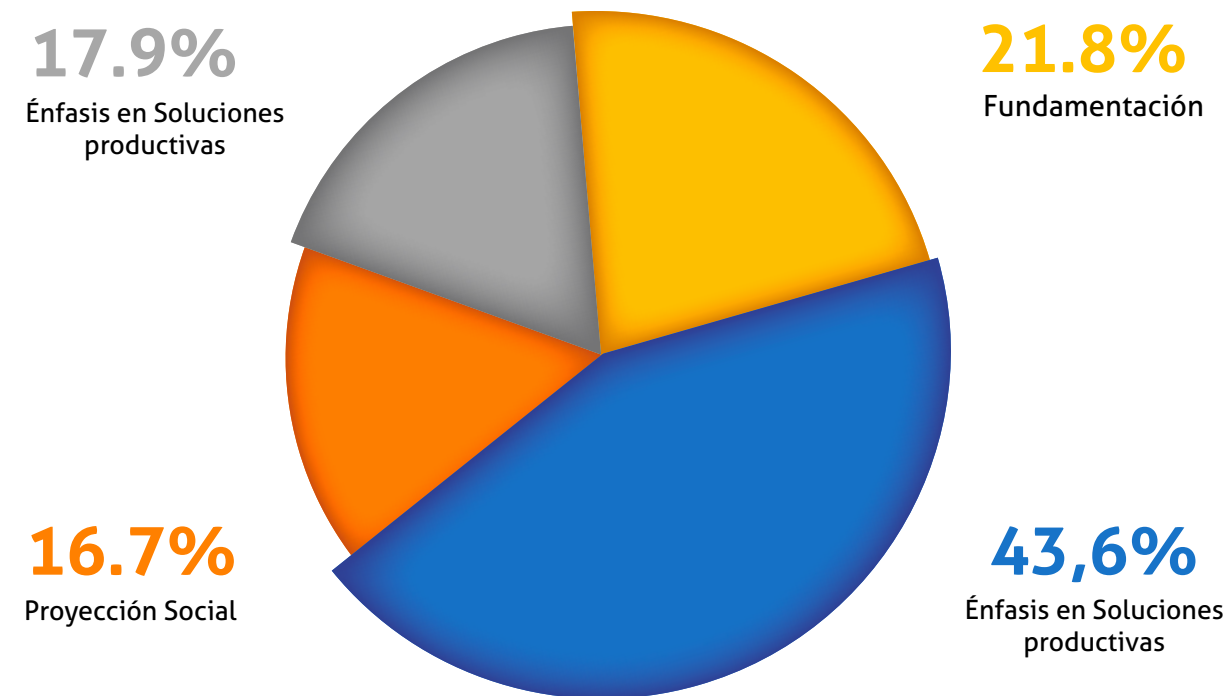


Ilustración 3. Gráfica de porcentajes por ejes

TEMÁTICAS POR SEMESTRE:

PRIMER Y SEGUNDO SEMESTRE:

TÍTULO DEL PROYECTO:

"San Cayetano Visible: Registro para su inclusión en el nuevo PEMP de Cali"

Justificación

El reconocimiento del patrimonio del barrio San Cayetano es clave para preservar su identidad y asegurar su integración en el desarrollo urbano de Cali. Este proyecto busca generar conocimiento y fortalecer la participación comunitaria, permitiendo que los valores patrimoniales del barrio sean reconocidos y considerados en el diseño del nuevo PEMP. Al visibilizar la riqueza cultural y arquitectónica del barrio, se crea una base para defender su importancia en el contexto de la ciudad.

Objetivo General

Realizar una investigación en el barrio San Cayetano que permita identificar y visibilizar sus valores patrimoniales, promoviendo su reconocimiento y preservación en el marco de la planeación urbana de Cali.

TERCER SEMESTRE:

TÍTULO DEL PROYECTO:

Reconciliando tradición e innovación: reinterpretación de la arquitectura vernácula mediante nuevas materialidades

Justificación

El proyecto busca reconciliar arquitectura vernácula y materiales contemporáneos mediante la experimentación, análisis y diseño de productos que integren tradición e innovación.

Objetivo General

Reinterpretar la arquitectura vernácula mediante nuevas materialidades para desarrollar un producto que articule tradición e innovación desde el dibujo arquitectónico y la decoración.

CUARTO SEMESTRE:

TÍTULO DEL PROYECTO: "Expresión y Detalle": Arquitectura y paisaje en el barrio Miraflores de Cali.

Justificación

El barrio Miraflores de Cali conserva una riqueza arquitectónica única, expresada en las fachadas de sus viviendas, las cuales reflejan diferentes estilos, materiales y épocas. La conservación de estas fachadas no solo representa la memoria urbana y cultural de la ciudad, sino que también permite generar criterios técnicos y estéticos para su protección. Este proyecto busca reconocer y documentar esa riqueza mediante un análisis estilístico y un levantamiento arquitectónico con fines de conservación.

Objetivo General

Realizar un estudio integral de las fachadas del barrio Miraflores de Cali, desde el análisis estilístico y el levantamiento arquitectónico, con el fin de establecer lineamientos de conservación basados en sus valores patrimoniales y formales.

QUINTO SEMESTRE:

TÍTULO DEL PROYECTO:

"Ambientes para compartir" Decoración en el área del comedor de los empleados de la Corporación María Perlaza. FASE 2.

Justificación

La intervención del espacio social del personal educativo surge como una fase fundamental posterior al desarrollo de la propuesta de diseño, orientada a materializar y validar en el entorno real los principios funcionales, estéticos y de bienestar previamente planteados. Ejecutar el rediseño permite comprobar cómo las decisiones proyectuales inciden directamente en la calidad de vida laboral de los colaboradores, trascendiendo el plano teórico para generar transformaciones tangibles en sus dinámicas cotidianas. Contar con un espacio social intervenido y acondicionado de manera adecuada favorece la creación de lazos entre los empleados, promoviendo la interacción, el sentido de pertenencia y la construcción de comunidad institucional. La adecuación física del comedor y zonas de descanso contribuye a romper barreras jerárquicas, fortaleciendo una cultura organizacional más horizontal, participativa y colaborativa.

Objetivo General (Fase de intervención)

Ejecutar la intervención y adecuación del espacio social del personal educativo de la Corporación María Perlaza, materializando la propuesta de rediseño previamente desarrollada mediante la aplicación de criterios funcionales, ergonómicos y estéticos, con el fin de mejorar las condiciones de confort, bienestar y uso del espacio, favoreciendo la interacción, el descanso y la cohesión del equipo de trabajo.

SEXTO SEMESTRE:

TÍTULO DEL PROYECTO:

Memoria Verde: Parque Urbano LA HERRADURA en el Barrio Miraflores de Cali-Bien de Interés Cultural (BIC).

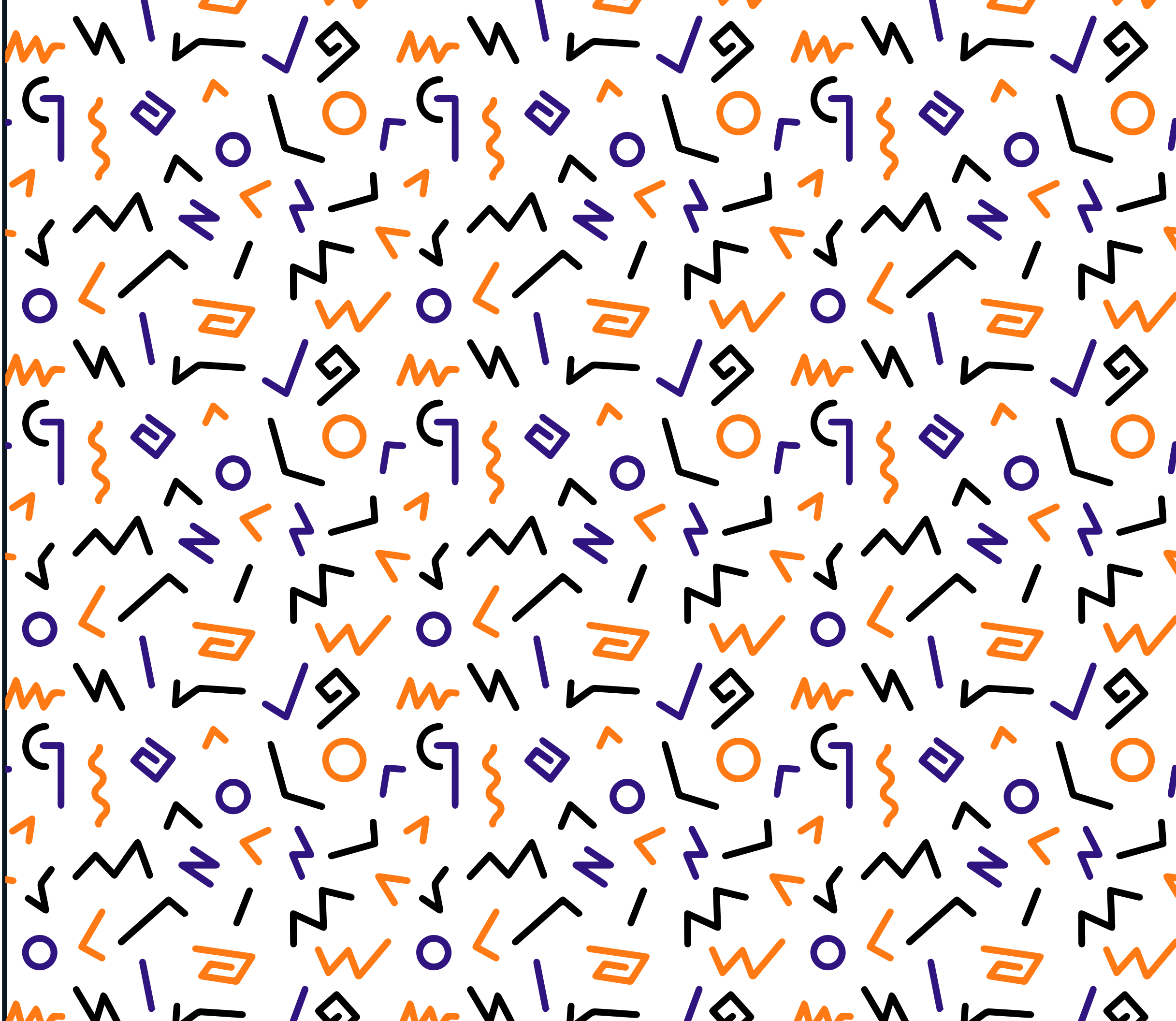
Justificación

El Barrio Miraflores de Cali, declarado Bien de Interés Cultural (BIC), representa una oportunidad para recuperar el espacio público con enfoque patrimonial y ecológico. Este proyecto propone el diseño de un parque urbano que articule memoria ambiental, encuentro social e infraestructura verde, fomentando la sostenibilidad, la participación ciudadana y la conservación del patrimonio urbano.

Objetivo general

Diseñar un parque urbano sostenible en el barrio Miraflores de Cali, declarado Bien de Interés Cultural, que promueva la memoria ecológica, la revitalización comunitaria y el equilibrio ambiental mediante estrategias de diseño participativo y paisajismo urbano. A continuación, se presentan los resultados que materializan las metas del proyecto 2025 B, con énfasis en la representación arquitectónica y la decoración.

A continuación, se presentan los resultados que materializan las metas del proyecto 2025 B, con énfasis en la representación arquitectónica y la decoración.



San Cayetano Visible: Registro para su inclusión en el nuevo PEMP de Cali

San Cayetano Visible: Registration for inclusion in the new PEMP of Cali

Sofía Díaz Rubio, Juan Stevan García Arciniega, María Del Mar Ramírez Botero
Tutora: Zandra Benavides

Resumen

Ubicado en Cali, San Cayetano es uno de los barrios más antiguos de la ciudad y un referente histórico y cultural cuyo valor arquitectónico ha acompañado su evolución urbana. Sin embargo, el crecimiento del sector ha generado transformaciones no reguladas en sus calles y viviendas, afectando su conservación y poniendo en riesgo la identidad arquitectónica y la memoria histórica del barrio. Frente a esta problemática, surge la necesidad de proteger San Cayetano como área patrimonial y promover el cumplimiento de normas que garanticen la preservación de sus estilos arquitectónicos tradicionales. Este proyecto busca visibilizar la importancia histórica del barrio y resaltar la urgencia de incluirlo en la actualización del Plan Especial de Manejo y Protección (PEMP) de Cali. Su incorporación permitiría regular intervenciones, controlar usos del suelo, conservar inmuebles representativos y evitar nuevas alteraciones inadecuadas. El proyecto "San Cayetano Visible" se desarrolló mediante recorridos guiados, registro fotográfico y diálogo con residentes. Posteriormente, se realizaron análisis de las manzanas asignadas, incluyendo cromática, estilos arquitectónicos, usos del suelo y estado de conservación. A partir de estos estudios, se seleccionaron fachadas representativas para ser dibujadas y modeladas, se elaboraron perfiles urbanos, infografías y una cartilla técnica. Finalmente, los resultados fueron socializados con la comunidad del barrio, destacando la importancia de proteger su patrimonio arquitectónico y promoviendo su inclusión en el nuevo PEMP. El proyecto reafirma la necesidad de preservar la esencia histórica del sector y evitar su deterioro frente a intervenciones no reguladas.

Abstract

Located in Cali, San Cayetano is one of the city's earliest neighborhoods and a significant historical and cultural reference whose architectural value has shaped the urban evolution over time. However, this growth has led to transformations in its buildings and social dynamics, affecting its preservation. Many houses and façades have been modified without regulation, putting at risk the architectural memory and cultural identity of the area. This project highlights the importance of safeguarding San Cayetano as a heritage zone and reinforces the need for the neighborhood to be included in the updated Plan Especial de Manejo y Protección (PEMP). This instrument is essential for regulating interventions, controlling land uses, protecting representative buildings, and ensuring the preservation of the neighborhood's traditional character. The project "San Cayetano Visible" involved guided visits, photographic documentation, and conversations with residents to analyze the current conditions of the neighborhood. Detailed studies were carried out on architectural styles, conservation state, chromatic composition, and levels of modernization. Representative façades were drawn to scale, one of which was also developed into a physical model. Additional material included urban profiles, infographics, and a technical booklet compiling the analyses. Finally, the project was presented to local residents to raise awareness about the value of the neighborhood and to promote its inclusion in the new PEMP of Cali. The initiative reaffirms the relevance of preserving San Cayetano's traditional architecture and preventing uncontrolled changes and inadequate interventions.

Palabras clave: PEMP, estilo arquitectónico, patrimonio, San Cayetano, cultural.

Keywords: PEMP, architectural style, heritage, San Cayetano, cultural.



Reconciliando tradición e innovación: Reinterpretación de la arquitectura vernácula mediante nuevas materialidades.

Reconciling Tradition and Innovation: Reinterpretation of Vernacular Architecture Through New Materialities.

Angy Liceth Velasco Martinez, Sofía Muriel Barrero, Juan Felipe Diaz; Alejandro Chávez
Tutora: Zandra Benavides.

Resumen

En la actualidad, persiste la necesidad de revalorizar las técnicas constructivas tradicionales como parte fundamental del patrimonio cultural y material de las regiones. Sin embargo, la escasa actualización tecnológica aplicada a sistemas como el adobe ha limitado su permanencia en el contexto contemporáneo, debido a las exigencias sísmicas, climáticas y normativas vigentes. En respuesta a esta problemática, el proyecto integrador desarrollado por los estudiantes plantea una investigación aplicada que articula los principios de la arquitectura vernácula con materiales innovadores, con el propósito de diseñar un producto híbrido sostenible, funcional y técnicamente optimizado. El proceso inició con una revisión conceptual de la arquitectura vernácula, identificando sus características formales, su comportamiento bioclimático y su estrecha relación con la cultura constructiva regional. Posteriormente, se investigaron tecnologías contemporáneas como hormigones funcionales, materiales inteligentes y compuestos nanotecnológicos, estableciendo criterios comparativos para mejorar el rendimiento del sistema tradicional. Seleccionada la técnica del adobe como base experimental, se evaluaron sus componentes — tierra arcillosa, arena, fibras naturales y agua— analizando sus principales limitaciones frente a la humedad, la erosión y la resistencia mecánica. A partir de ello, se desarrolló una fase experimental mediante la elaboración de seis muestras con variaciones porcentuales de tierra, paja, agua, arena, cemento e impermeabilizante. Cada

prototipo fue analizado según su cohesión, plasticidad, trabajabilidad y estabilidad volumétrica, permitiendo identificar mezclas más aptas para su aplicación actual. Como resultado, se diseñó el ladrillo Terraviva, un adobe reforzado que conserva las propiedades térmicas y estéticas del material vernáculo, incorporando aditivos que mejoran su durabilidad, resistencia estructural y comportamiento ante la humedad. Adicionalmente, su diseño modular permite funcionar como materia estructural, ampliando su uso en propuestas biofílicas y en arquitecturas de bajo impacto ambiental.

Abstract

Currently, there is an ongoing need to revalue traditional construction techniques as a fundamental part of the cultural and material heritage of regions. However, the limited technological updating applied to systems such as adobe has restricted their continuity in contemporary contexts due to seismic, climatic, and regulatory demands. In response, this integrative student project developed an applied research process that articulates vernacular architecture principles with innovative materials to design a sustainable, functional, and technically optimized hybrid product. The study began with a conceptual review of vernacular architecture, identifying its formal characteristics, bioclimatic performance, and close relationship with regional building culture.

Palabras clave: Arquitectura vernácula; Adobe reforzado; Innovación material; Sostenibilidad; Biofilia; Patrimonio constructivo; Materiales híbridos; Tecnología aplicada

Keywords: Vernacular architecture; Reinforced adobe; Material innovation; Sustainability; Biophilia; Building heritage; Hybrid materials; Applied technology.

Contemporary technologies such as functional concretes, smart materials, and nanotechnological composites were then analyzed, establishing comparative criteria to enhance traditional system performance. Adobe was selected as the experimental base. Its traditional components — clayey soil, sand, natural fibers, and water— were evaluated, particularly their limitations regarding humidity, erosion, and mechanical resistance. An experimental phase followed, producing six samples with different percentage variations of soil, straw, water, sand, cement, and waterproofing additives. Each prototype was assessed in terms

of cohesion, plasticity, workability, and volumetric stability, enabling the identification of more suitable mixtures for modern application. As a result, the Terraviva brick was developed: a reinforced adobe unit that preserves the thermal and aesthetic qualities of vernacular material while incorporating additives that improve durability, structural resistance, and moisture performance. Its modular design also allows it to function as a structural planter, expanding its applicability in biophilic systems and low-environmental-impact architectures.



"Expresión y Detalle: Arquitectura y paisaje en el barrio Miraflores de Cali." Caso: Casa Cañaverales ubicada en la cra. 24 # 3-15– Barrio Miraflores.

"Expression and Detail:" Architecture and Landscape in the Miraflores Neighborhood of Cali."Case: Cañaverales House located at Cra. 24 #3-15 – Miraflores Neighborhood.

Stephanny Moreno Millán, Ana Sofía Gómez Ríos, Alejandra Fernández Castaño; María José Cortes
Tutora: Monica Andrea Hurtado

Resumen

El barrio Miraflores en Cali, se ha destacado por su arquitectura Californiana y su integración con el entorno urbano-arquitectónico. Es un sector consolidado durante la expansión de Cali a mediados del siglo XX y caracterizado por su trazado planificado, sus pendientes pronunciadas y su relevante conjunto de Bienes de Interés Cultural. Para este proyecto se desarrolló una documentación arquitectónica y urbanística centrada en la Casa Cañaverales, la cual aun no cuenta con el certificado BIC pero que sin duda no deja de ser un inmueble representativo del estilo californiano, con volumetría simple, balcones amplios, cubiertas inclinadas y elementos decorativos en hierro forjado que conforman la identidad residencial del sector. Para lograr los objetivos planteados, se realizó primeramente un reconocimiento del barrio y su estructura urbana, identificando la relación entre arquitectura y vegetación. Después se llevo a cabo el levantamiento arquitectónico del predio, donde se hizo un registro fotográfico y de mediciones tanto de fachada, planta, ornamentación propia del estilo, especies de vegetación actual del predio como de andenes, calles y parte del parque de Miraflores, que harían parte de nuestro perfil arquitectónico, para posteriormente hacer la digitalización en planos técnicos. Este estudio evidencia como la vegetación, los elementos estilísticos y la disposición volumétrica conforman un paisaje residencial coherente

con el tejido patrimonial del sector, reforzando la memoria ambiental y urbana del barrio. También en este proceso se elabora la ficha técnica y de valoración del predio, consolidando datos sobre su origen, su uso residencial e institucional, su integración con el contexto del barrio y su importancia simbólica dentro del patrimonio arquitectónico de Miraflores y con esto finalmente llevar a cabo un podcast educativo, orientado a divulgar la riqueza cultural del sector, acercando a la comunidad al reconocimiento y conservación de su entorno. Dando como resultado un proyecto técnico que integra arquitectura, urbanismo y paisajismo, evidenciando la relevancia cultural, ambiental y estética del barrio Miraflores, y resaltando la necesidad de preservar sus inmuebles y su paisaje urbano como parte fundamental de la memoria colectiva de la ciudad.

Abstract

The Miraflores neighborhood in Cali has stood out for its Californian-style architecture and its strong integration with the urban-architectural environment. It is a sector consolidated during Cali's mid-20th-century expansion, characterized by its planned layout, steep slopes, and significant collection of Cultural Heritage Assets (BIC). This project developed architectural

Palabras clave: Barrio Miraflores, Valor patrimonial (BIC), Perfil urbano, Paisajismo, Urbanismo y Arquitectura californiana.

Keywords: Miraflores Neighborhood, Cultural Heritage Value (BIC), Urban Profile, Landscape Design, Urbanism, Californian Architecture.

and urban documentation focused on Casa Cañaverales, a property that does not yet hold BIC certification but is nonetheless a representative example of the Californian style, featuring simple volumetry, wide balconies, sloped roofs, and ornamental wrought-iron elements that shape the residential identity of the sector. To achieve the objectives, the process began with an urban reconnaissance of the neighborhood, identifying the relationship between architecture and vegetation. This was followed by the architectural survey of the property, which included photographic documentation and measurements of the façade, floor plan, ornamental details characteristic of the style, current vegetation species on the lot, as well as sidewalks, streets, and sections of the Miraflores park that form part of the urban profile. All this information was later digitized into technical drawings. The study highlights how vegetation, stylistic elements, and volumetric composition form a residential lands-

cape consistent with the heritage fabric of the area, reinforcing the environmental and urban memory of the neighborhood. As part of the process, a detailed technical and valuation report of the property was produced, consolidating information about its origins, its residential and institutional uses, its integration with the neighborhood context, and its symbolic significance within the architectural heritage of Miraflores. The project concluded with the production of an educational podcast aimed at promoting the cultural richness of the sector and encouraging community engagement in the recognition and conservation of their surroundings. Altogether, this work resulted in a technical project that integrates architecture, urbanism, and landscape design, emphasizing the cultural, environmental, and aesthetic value of the Miraflores neighborhood and underscoring the importance of preserving its built heritage and urban landscape as essential components of the city's collective memory.



“Ambientes para compartir” Decoración con conceptos de la neuroarquitectura en el área del comedor de los empleados de la Corporación María Perlaza. Fase 2. Implementación⁷

☀️ “Shared Spaces” – Decoration with Neuroarchitecture Concepts in the Employees’ Dining Area of the Corporación María Perlaza.

Isabela Rivera; Angela Fernández; Mariana Escobar; Sala Galeano
Tutora: Mónica Andrea Hurtado.

Resumen

La propuesta para este proyecto busca transformar y adecuar un espacio (el comedor de profesores de la Institución Educativa María Perlaza, ubicada en el sur de Cali), a través de una intervención integral centrada en el rediseño, la redecoración y la sostenibilidad. El objetivo primordial es crear un espacio más confortable, funcional y que promueva el bienestar, integrando principios de diseño biofílico y economía circular. La estrategia principal se basa en la reutilización creativa de materiales. Se propone la fabricación de asientos a partir de llantas usadas, la construcción de la estructura del comedor y mesas con estibas de madera, la incorporación de botellas recicladas como macetas para plantas, además de estilizar el espacio actualmente utilizado para algunas clases extracurriculares, como las clases de música, artes y demás, con murales acorde al tema; de forma que así se integre al diseño general del espacio principal a intervenir (la zona del comedor). El diseño biofílico se implementará mediante la introducción de vegetación y la utilización de materiales y colores inspirados en la naturaleza. También se propone re adecuar la zona anteriormente utilizada como zona de oficios, para que pueda prestar el servicio de cocineta, todo esto modificando en espacio auxiliar disponible, agregando elementos como entrepaños, un mesón de cemento, el cual desempeñara dos funciones esenciales; la-

vaplatos y lavadero. Adicionalmente se buscará proporcionar el servicio de refrigeración para los alimentos de los maestros, con la implementación de una nevera de minibar, ya que esta es la que más se aproxima a las necesidades del espacio. Se espera que esta intervención mejore significativamente la calidad del espacio para los docentes y sirva como modelo educativo de prácticas sostenibles dentro de la institución.

Abstract

This project aims to transform and adapt a space—the teachers’ dining room at the María Perlaza Educational Institution, located in the south of Cali—through a comprehensive intervention focused on redesign, redecoration, and sustainability. The main objective is to create a more comfortable and functional environment that promotes well-being, integrating principles of biophilic design and circular economy. The central strategy is based on the creative reuse of materials. The proposal includes manufacturing seats from used tires, building the dining area structure and tables using wooden pallets, incorporating recycled bottles as plant pots, and enhancing the space currently used for extracurricular activities—such as music and art clas-

Palabras clave: Neuro arquitectura, Sostenibilidad, Bienestar.

Keywords: Neuroarchitecture, Sustainability, Well-being.

ses—with murals that align with the overall theme. These murals will help integrate the auxiliary area with the main space to be redesigned: the dining area. Biophilic design will be implemented through the inclusion of vegetation and the use of materials and colors inspired by nature. Additionally, the area previously designated for household tasks will be repurposed to serve as a kitchenette. This will involve modifying the available auxiliary space by adding shelves, a cement

countertop that will serve a dual purpose (sink and washbasin), and improving overall usability. To further support the needs of the teachers, a minibar refrigerator will be installed to provide proper food storage, as it best suits the space constraints and requirements. This intervention is expected to significantly enhance the quality of the space for teachers and serve as an educational model of sustainable practices within the institution.



Link al video de la presentación del proyecto:

https://drive.google.com/file/d/1Xpk1CQUWVmAkU7ZZI2ZaVtU_Qp5_SBup/view?usp=sharing

Memoria Verde: Parque Urbano LA HERRADURA en el Barrio Miraflores de Cali-Bien de Interés Cultural (BIC).

☀️ Green Memory: La Herradura Urban Park, Miraflores Neighborhood, Cali – Cultural Heritage Asset (BIC)

Gabriela Castro Murillo; Karoll Dahiana Piñeros Beltrán; Daniela Quiroga Gallegos
Tutor: Fabio Ernesto Charry Benítez.

Resumen

El Parque Urbano La Herradura, a pesar de su declaración como Bien de Interés Cultural (BIC), se enfrenta actualmente a un estado crítico de desconexión social y abandono, donde la comunidad se ha desconectado de este hito urbano. Este olvido se manifiesta físicamente en la degradación progresiva de su infraestructura verde, caracterizada por la muerte de la flora nativa, la pérdida de áreas verdes, sistemas de iluminación deficientes que generan inseguridad y la mala gestión de los residuos sólidos, que compromete la habitabilidad del sector. Para revertir este deterioro, el proyecto propone un rediseño integral basado en una estrategia de zonificación dual que establece un "Bosque Urbano" para la preservación ecológica y "La Herradura" para la recreación activa. Desde una perspectiva técnica, la intervención implementa soluciones de bioingeniería mediante un sistema de biofiltros conectados a cisternas de almacenamiento de agua de lluvia. Esta estrategia no solo gestiona los recursos hídricos para el riego durante las épocas secas, sino que también drena áreas críticas para mitigar la proliferación de plagas como el caracol africano. En cuanto a la materialidad y la accesibilidad universal, proponemos sustituir los deteriorados caminos empedrados por pistas continuas de hormigón para garantizar un tránsito seguro, complementadas con pavimento de caucho

EPDM en las zonas infantiles para mayor seguridad y estabilidad. La propuesta paisajística enriquece la biodiversidad existente con especies como durantas, azulinas y bugambilias, integradas en el mobiliario urbano diseñado bajo conceptos de "arquitectura blanda hostil". Finalmente, para reactivar la apropiación social, el proyecto incorpora un anfiteatro verde, un gimnasio al aire libre y la resignificación del monumento a José de San Martín mediante una nueva plaza, consolidando un espacio público resiliente que recupera la identidad del barrio.

Abstract

Despite its designation as a Cultural Heritage Site, La Herradura Urban Park is currently facing a critical state of social disconnection and neglect, with the community becoming disconnected from this urban landmark. This neglect is evident in the progressive degradation of its green infrastructure, characterized by the death of native flora, the loss of green areas, inadequate lighting systems that generate insecurity, and poor solid waste management, which compromises the livability of the area. To reverse this deterioration, the project proposes a comprehensive redesign based on a dual zoning strategy that establishes an "Urban Forest" for

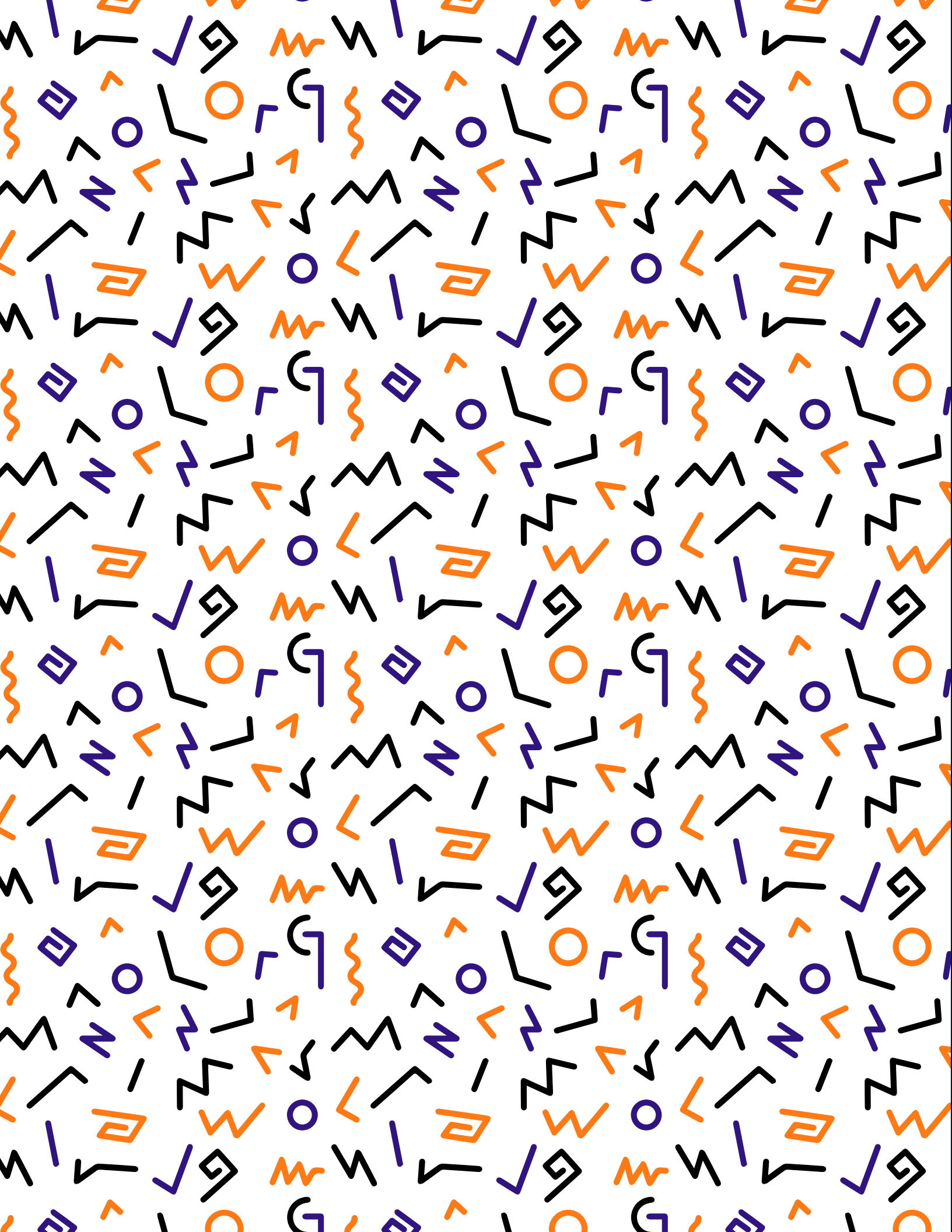
Palabras clave: PatrimONIO Urbano, Sostenibilidad, Diseño participativo.

Keywords: Urban Heritage, Sustainability, Participatory Design

ecological preservation and "La Herradura" for active recreation. From a technical perspective, the intervention implements bioengineering solutions through a system of biofilters connected to rainwater harvesting tanks. This strategy not only manages water resources for irrigation during dry seasons but also drains critical areas to mitigate the proliferation of pests such as the African snail. Regarding materials and universal accessibility, we propose replacing the deteriorated cobblestone paths with continuous concrete walkways to ensure safe passage, complemented by EPDM rubber

surfacing in children's play areas for greater safety and stability. The landscaping proposal enriches the existing biodiversity with species such as durante, bluebells, and bougainvillea, integrated into the street furniture designed under the concept of "soft, hostile architecture." Finally, to revitalize community engagement, the project incorporates a green amphitheater, an outdoor gym, and the reinterpretation of the José de San Martín monument through a new plaza, consolidating a resilient public space that recovers the neighborhood's identity.





REVISTA DIAGONAL

FADP 2025A

Edición 28.

Programa Técnico Profesional en Producción en

PUBLICIDAD Y MEDIOS DIGITALES



PRODUCCIÓN
EN **PUBLICIDAD Y
MEDIOS DIGITALES**

CÓD. SNIES: 116589. Registro calificado. Resolución MEN. 002434 de marzo 07 de 2024.

Creatividad con sentido: producción publicitaria para el fortalecimiento de espacios y prácticas comunitarias en Cali (Colombia)⁸

* **Creativity with meaning: advertising production for the strengthening of community spaces and practices in Cali (Colombia)**

Carlos Andrés Arana Castañeda⁹

“Creatividad con sentido: producción publicitaria para el fortalecimiento de espacios y prácticas comunitarias en Cali (Colombia)” se inscribe como reflexión acerca del papel de la producción publicitaria en contextos sociales complejos, donde lo simbólico deja de ser un ejercicio meramente persuasivo para convertirse en una práctica situada, crítica y orientada a la generación de valor. En el programa Técnico Profesional en Producción en Publicidad en Medios Digitales de la Fundación Academia de Dibujo Profesional (FADP), esta iniciativa articuló, durante el periodo 2025-II, los propósitos formativos del proyecto integrador con un horizonte pedagógico que reconoce la investigación formativa como eje de construcción de conocimiento aplicado. La experiencia se configuró como un escenario académico en el que la creatividad, lejos de entenderse únicamente como capacidad estética o técnica, es reconocida como competencia estratégica que permite comprender contextos, interpretar dinámicas socioculturales y proponer soluciones comunicativas relevantes. El proyecto considera, como premisa, que los espacios comunitarios —parques, fundaciones, instituciones educativas, calles principales y otros entornos de interacción cotidiana de la ciudad de Cali— constituyen ecosistemas de valor social, cultural y productivo que requieren activación

simbólica para fortalecer su apropiación, visibilidad y sostenibilidad. En este sentido, la producción publicitaria se erige no solo como herramienta de difusión, sino también como dispositivo de mediación entre comunidades, territorios e imaginarios urbanos. Esta perspectiva dialoga con enfoques de la comunicación estratégica que destacan la importancia de comprender los procesos de significación colectiva y las prácticas sociales que configuran la experiencia urbana. Vemos pues como la creatividad adquiere sentido ético y político en tanto implica decisiones sobre qué narrativas se construyen, qué actores se representan y qué formas de relación se promueven. La pertinencia de esta propuesta dentro del programa radica en su capacidad para integrar competencias técnicas, conceptuales y metodológicas propias de la formación en medios digitales. A su vez, el proyecto integrador se convierte en una plataforma que permite a los estudiantes vincular ideación creativa, producción audiovisual, gráfica digital, análisis de audiencias y uso de tecnologías emergentes, particularmente herramientas de inteligencia artificial generativa. Esta integración responde a la necesidad de formar técnicos profesionales capaces de operar en entornos comunicativos mediados por algoritmos, plataformas digitales

y dinámicas de consumo fragmentadas. En este contexto, la incorporación de la IA generativa no se limita a un ejercicio instrumental, sino que se aborda como objeto de análisis crítico y recurso creativo, enfatizando la reflexión sobre sus implicaciones culturales, éticas y comunicativas. Desde el plano conceptual, la definición de inteligencia artificial propuesta por Janiesch et al. (2021), entendida como la capacidad cognitiva de un sistema para la resolución avanzada de problemas mediante modelos analíticos que generan predicciones, reglas o recomendaciones, ofrece un marco para comprender su potencial en la producción publicitaria. Esta caracterización permite situar la IA no solo como tecnología automatizada, sino como agente que acompaña procesos de toma de decisiones, personalización de contenidos y configuración de experiencias comunicativas. A su vez, la tipología de consumidores frente a la persuasión algorítmica descrita por Voorveld et al. (2023) —Paradox, Fatigued, Uninformed but Critical, Skilled and Critical— amplía la comprensión de las audiencias en entornos digitales, evidenciando la heterogeneidad de posturas, niveles de conciencia y capacidades críticas frente a los sistemas automatizados. Este enfoque resulta especialmente relevante en la búsqueda de generar contenido y estrategias publicitarias socialmente responsables, ya que obliga a considerar la diversidad de experiencias, expectativas y vulnerabilidades de los públicos objetivo. Ahora bien, el análisis de los pain points —la desconexión simbólica entre

espacios y comunidades, y la tendencia a enfocar la producción publicitaria en el recurso más que en el propósito— permite evidenciar tensiones estructurales en las prácticas comunicativas contemporáneas. Por un lado, se reconoce que muchos espacios comunitarios enfrentan procesos de invisibilización o subvaloración, no necesariamente por ausencia física, sino por debilidad en las narrativas que los articulan con la vida social. Por otro, se problematiza la fascinación tecnológica que, en ocasiones, desplaza la centralidad del sentido, privilegiando la novedad de la herramienta sobre la pertinencia del mensaje. Frente a estas tensiones, el proyecto reorienta la creatividad hacia la construcción de significados compartidos, donde la tecnología responde a la intención comunicativa y al impacto social. Metodológicamente, el proceso articula investigación formativa, Design Thinking y producción de contenido. Este enfoque favorece la experimentación, la iteración y la reflexión crítica, permitiendo que los estudiantes transiten por procesos de diagnóstico contextual, formulación de briefs creativos, diseño de estrategias transmedia y desarrollo de contenido. La investigación formativa se manifiesta en la capacidad de los estudiantes para observar, analizar y reinterpretar realidades locales, transformando hallazgos en propuestas comunicativas. La producción deja de ser un acto acabado para convertirse en evidencia de procesos de pensamiento, toma de decisiones y construcción de criterios.

⁸Reseña revisada y fortalecida en interacción con ChatGpt de OpenAI.

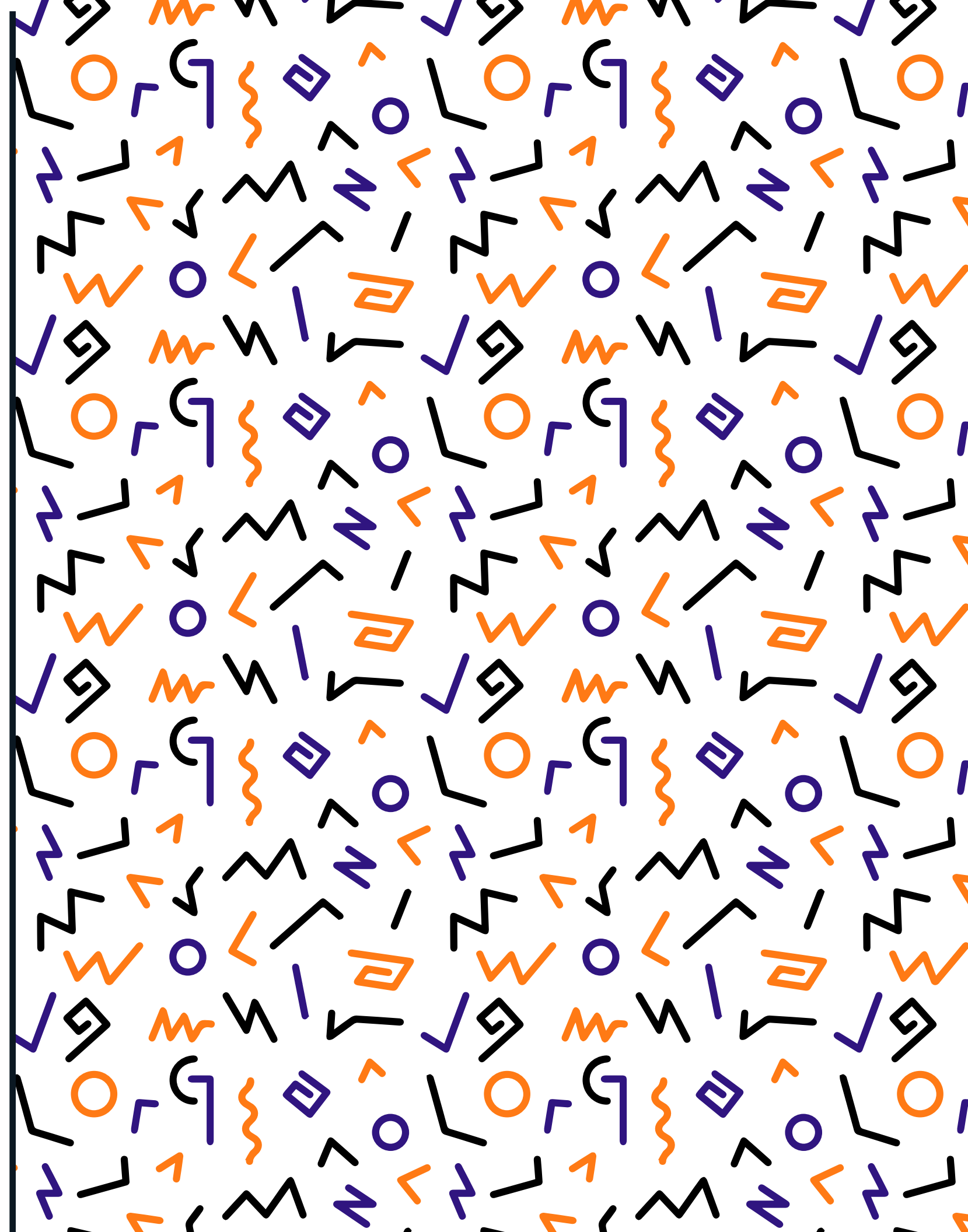
⁹Docente Líder de Investigación, Fundación Academia de Dibujo Profesional. Magister en Estudios Sociales y Políticos. produccion.investigativa1@fadp.edu.co

¹⁰Janiesch, C., Zschech, P., & Heinrich, K. (2021). Machine learning and deep learning. *Electronic markets*, 31(3), 685-695.

¹¹Voorveld, H. A. M., Meppelink, C. S., & Boerman, S. C. (2024). Consumers' persuasion knowledge of algorithms in social media advertising: identifying consumer groups based on awareness, appropriateness, and coping ability. *International Journal of Advertising*, 43(6), 960-986. <https://doi.org/10.1080/02650487.2023.2264045>

A su vez, el proyecto se sitúa al considerar su alineación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). La relación con el ODS 11.7 subraya la importancia de promover el acceso a espacios públicos seguros, inclusivos y accesibles, reconociendo que la comunicación contribuye a su apropiación simbólica y valorización social. La conexión con el ODS 4.4 enfatiza el fortalecimiento de competencias técnicas y profesionales, evidenciado en el desarrollo de habilidades creativas, digitales y analíticas por parte de los estudiantes. Finalmente, la articulación con el ODS 9.b destaca la promoción de la innovación y el uso de tecnologías emergentes, particularmente en la exploración crítica y creativa de la inteligencia artificial generativa. En conjunto, estas relaciones posicionan el proyecto no solo como ejercicio académico, sino como práctica educativa comprometida con agendas globales de desarrollo, innovación y equidad. Esta experiencia pedagógica y creativa se traduce en briefs creativos, infografías,

contenido publicitario, resúmenes técnicos y video casos que evidencian la diversidad de enfoques, interpretaciones y soluciones desarrolladas por los estudiantes. Cada proyecto constituye una lectura singular del contexto urbano y comunitario de Cali, así como una exploración aplicada de las posibilidades narrativas, estéticas y tecnológicas de la producción publicitaria en medios digitales. En este sentido, los resultados no se entienden únicamente como piezas terminadas, sino como manifestaciones de procesos formativos donde convergen análisis, creatividad y sentido crítico. La lectura de los resúmenes que se presentan a continuación permitirá apreciar la riqueza conceptual, metodológica y expresiva de las propuestas estudiantiles, invitando al lector a reconocer en ellas no solo ejercicios académicos, sino contribuciones emergentes a la reflexión sobre la publicidad, la ciudad y la construcción de valor social.



Estrategia publicitaria para transformar la percepción social y visibilizar a la Fundación Casita de Belén como un hogar que sostiene sueños: Casita de Sueños

Advertising strategy to transform social perception and make Fundación Casita de Belén visible as a home that sustains dreams: Dream House

Nataly Riascos Montenegro, Isabel Méndez Arboleda, Ingrid Paola Mosquera Candelo, Gabriela Molina Tunubalá; Cristian Danny Guerrero Montoya
Tutor: Aura María Cifuentes.

Resumen

Nuestro proyecto parte de una problemática social evidente: la labor de las instituciones que acompañan a la niñez vulnerable suele pasar desapercibida o carecer de una representación verdaderamente empática. La Fundación Casita de Belén, a pesar de su trayectoria y compromiso, necesita una comunicación que logre conectar emocionalmente con la comunidad y mostrar el impacto real de su trabajo. Desde esta necesidad nace la campaña Casita de Sueños, basada en el concepto "Sostener un sueño es construir un futuro", una idea que pone en valor el acompañamiento desde el cuidado, la ternura y la esperanza. El objetivo principal fue incrementar las donaciones a través de compras con propósito, integrando la sensibilidad social en experiencias cotidianas. Para ello se desarrolló un co-branding con Ventolini, donde los empaques se convierten en el eje de la campaña: ilustrados por los niños de Casita de Belén, funcionan como embajadores de sus sueños y como una invitación directa a apoyar su futuro. Esta alianza transforma cada poste en un gesto significativo y accesible para las familias. La propuesta se fortalece durante la temporada navideña, creando activaciones dentro de las tiendas Ventolini que generan ambientes cálidos, familiares y participativos. Estas experiencias permiten descubrir las

historias detrás de los empaques y conectarse con la causa desde la cercanía. En redes sociales, la comunicación funciona como una puerta de entrada a este mundo de sueños, reforzando el propósito y motivando la participación. En conjunto, esta estrategia potencia la visibilidad de Casita de Belén, moviliza apoyo desde la empatía y convierte la dulzura navideña en oportunidades reales para la niñez.

Abstract

Our project begins with an evident social issue: the work carried out by institutions that support vulnerable children often goes unnoticed or lacks truly empathetic representation. Despite its long-standing commitment, the Casita de Belén Foundation needs communication that can emotionally connect with the community and clearly convey the real impact of its work. From this need emerges the Casita de Sueños campaign, built around the concept "Sustaining a dream is building a future" an idea that highlights the value of accompaniment rooted in care, tenderness, and hope. The primary goal was to increase donations through purpose-driven purchases, integrating social awareness into everyday experiences. To achieve this, a

co-branding partnership with Ventolini was developed, positioning the packaging as the central element of the campaign. Illustrated by the children of Casita de Belén, these packages serve as ambassadors of their dreams and a direct invitation to support their future. This partnership turns each dessert into a meaningful and accessible gesture for families. The initiative becomes even more powerful during the Christmas season, with in-store activations at Ventolini

that create warm, family-oriented, and engaging environments. These experiences allow visitors to discover the stories behind the packaging and connect with the cause in a personal way. On social media, communication acts as an entry point into this world of dreams, reinforcing the purpose and encouraging participation. Together, this strategy enhances the visibility of Casita de Belén, mobilizes support through empathy, and transforms holiday sweetness into real opportunities for children.



Palabras clave: Niñez vulnerable, Empatía, Donaciones, Compras con propósito, Impacto social.

Keywords: Vulnerable children, Empathy, Donations, Purposeful shopping, Social impact

El valor de lo nuestro abre sueños - Propuesta de campaña para la fundación Casita de Belén

The value of what is ours open dreams - Campaign proposal for the Casita de Belén

Juliana Quiroga, Valentina Angulo, Juliana Salazar, Maria Paula Saavedra; Miguel Angel Gaviria
Tutor: Aura Maria Cifuentes

Resumen

La ciudad de Santiago de Cali se caracteriza por una fuerte identidad cultural y un sentido comunitario que alguna vez impulsaron grandes iniciativas ciudadanas, pero que con el tiempo se ha ido perdiendo. La Fundación Casita de Belén, con más de 70 años de trayectoria en el acompañamiento integral a la primera infancia, desarrolla procesos pedagógicos, emocionales, nutricionales y familiares que superan ampliamente lo que el público alcanza a percibir. A partir del diagnóstico realizado que incluyó revisión del brief, observaciones internas y análisis del comportamiento ciudadano frente a la donación, se identificó una baja visibilidad, un débil sentido de pertenencia hacia este tipo de causas y la necesidad de mostrar de manera más clara el impacto real de su labor. Con base en estos hallazgos, y entendiendo el valor simbólico que tiene la identidad caleña para movilizar emociones y acciones, se propone una campaña estratégica y experiencial que fortalezca la conexión entre la comunidad y la fundación. Esta campaña, titulada "El valor de lo nuestro abre sueños", gira en torno a un elemento central: un álbum coleccionable que ofrece una experiencia, narrando la cultura caleña mientras revela el trabajo transformador que Casita de Belén realiza con los niños. Este álbum está guiado por Belén, un colibrí que funciona como metáfora de acompañamiento, crecimiento y posibilidad de transformación.

La propuesta incluye una activación urbana basada en huellas de baile que conectan a las personas con el álbum y la historia de la fundación, reforzando un mensaje clave: amar a Cali también es construirla. Con este enfoque, la campaña busca aumentar visibilidad, generar vínculos emocionales auténticos y traducir orgullo local en apoyo sostenible, tanto en forma de donaciones como de nuevos aliados.

Abstract

The city of Santiago de Cali is characterized by a strong cultural identity and a sense of community that once fueled significant civic initiatives, but which has gradually faded over time. The Casita de Belén Foundation, with over 70 years of experience providing comprehensive support to early childhood, develops educational, emotional, nutritional, and family programs that far exceed what the public perceives. Based on a diagnostic assessment that included a review of the foundation's brief, internal observations, and an analysis of citizen behavior regarding donations, the foundation identified low visibility, a weak sense of belonging to these types of causes, and a need to more clearly demonstrate the

true impact of its work. Based on these findings, and understanding the symbolic value of Cali's identity in mobilizing emotions and actions, a strategic and experiential campaign is proposed to strengthen the connection between the community and the foundation.

This campaign, entitled "The Value of Our Culture Opens Dreams," revolves around a central element: a collectible album that offers an experience, narrating Cali's culture while revealing the transformative work that Casita de Belén does with children. This album is guided by Belén, a hummingbird that serves as a metaphor for accompaniment, growth, and the possibility of

transformation. The proposal includes an urban activation based on dance footprints that connect people to the album and the foundation's story, reinforcing a key message: loving Cali also means building it. With this approach, the campaign seeks to increase visibility, generate authentic emotional connections, and translate local pride into sustainable support, both in the form of donations and new partners.



Palabras clave: identidad caleña, movilización social, visibilidad, primera infancia, comunicación cultural.

Keywords: Cali identity, social mobilization, visibility, early childhood, cultural communication.

Campaña de reactivación de las vías del ferrocarril de Cali, fortalecida con identidad caleña "Cali entre Vías"

Campaign for the Reactivation of the Cali Railway Tracks, Strengthened by Cali Identity "Cali entre Vías"

Angie Lizeht Perea, Natalia Escobar Latorre, Jenifer Camila García

Tutor: Diana Marcela Moncayo Urbano

Resumen

La iniciativa de reactivación de la Vía del Ferrocarril de Cali busca recuperar un corredor histórico construido en 1915 y en desuso desde 1989, cuyo valor arquitectónico y patrimonial permanece vigente. El proyecto transformará esta zona en un espacio seguro, innovador y culturalmente activo mediante la implementación de un Tour Gastronómico Caleño, donde emprendedores locales presentarán sus marcas en módulos ambientados como vagones de tren, manteniendo la esencia ferroviaria del lugar. Los participantes estarán presentes dos fines de semana al mes, durante viernes, sábado y domingo, con relevo mensual de marcas para garantizar rotación, diversidad y oportunidad para más emprendedores caleños. La propuesta ofrecerá gastronomía típica e innovadora, música en vivo, iluminación especial y un entorno apto para el disfrute familiar y turístico. El objetivo central es convertir este tramo en desuso en un punto estratégico de reactivación cultural y turística, combinando elementos ferroviarios con propuestas contemporáneas que fortalezcan la identidad caleña.

Abstract

The initiative to reactivate the Vía del Ferrocarril de Cali seeks to recover a historic corridor built in 1915 and out of use since 1989, whose architectural and heritage value remains significant. The project will transform this area into a safe, innovative, and culturally active space through the implementation of a Cali Gastronomic Tour, where local entrepreneurs will present their brands in modules designed as train wagons, preserving the railway essence of the site. Participants will be present two weekends per month—Friday, Saturday, and Sunday—with a monthly rotation of brands to ensure diversity, turnover, and opportunities for more local entrepreneurs. The proposal will offer traditional and innovative cuisine, live music, special lighting, and an environment suitable for family and tourist enjoyment. The main objective is to convert this unused section into a strategic point for cultural and tourism reactivation, combining railway elements with contemporary proposals that strengthen Cali's identity.

Palabras clave: Reactivación ferroviaria, corredor histórico, ruta gastronómica.

Keywords: Railway reactivation, historic corridor, gastronomic route.



Campaña creativa vínculo entre comunidad caleña con el museo muli en la antigua Estación del Ferrocarril como un espacio vivo de memoria, arte y encuentro cultural.

☀ **Creative campaign linking the Cali community with the Muli museum in the old Railway Station as a living space of memory, art and cultural encounter.**

Alejandra Betancourt Paz, Laura Isabella Osorio Salas, Sebastian Cardenas Valencia
Tutor: Carlos Andrés Arana Castañeda.

Resumen

De acuerdo con investigaciones previas, el Ministerio de Cultura reporta que el 74 % de los colombianos considera que conservar el patrimonio histórico es "muy importante" para la identidad del país. Sin embargo, solo 4 de cada 10 ciudadanos visitan espacios patrimoniales al año. Esta situación evidencia una brecha significativa entre lo que se piensa y lo que realmente se hace. Asimismo, los museos se han visto afectados por no adaptarse oportunamente a las nuevas generaciones y al avance de la tecnología. Esto los obliga a desarrollar la capacidad de innovar y evolucionar al ritmo de la sociedad contemporánea. En respuesta a esta necesidad, se plantea una estrategia para posicionar al Museo MULI como un espacio vivo de memoria, arte y encuentro cultural. La propuesta que desarrollamos busca transformar la narrativa histórica de manera más dinámica mediante experiencias inmersivas con realidad virtual, realidad aumentada y video proyecciones, permitiendo al visitante vivir un auténtico "viaje en el tiempo". Se espera que, a partir de esta iniciativa, aumente el flujo de visitantes al museo y se generen nuevas inversiones destinadas a mejorar su infraestructura, constituyendo este evento el primer paso hacia la evolución integral de este espacio.

Palabras clave: Inmersión, sensorial, historia

Keywords: Immersion, sensory, history

Abstract

According to previous investigations, the Ministry of Culture reports that 74% of Colombians consider that preserving historical heritage is "very important" for the identity of the country. However, only 4 out of 10 citizens visit heritage spaces per year. This situation shows a significant gap between what is thought and what is really done. Likewise, museums have been affected by not adapting opportunely to the new generations and the advancement of technology. This forces them to develop the ability to innovate and evolve to the rhythm of contemporary society. In response to this need, a strategy is proposed to position the Muli Museum as a living space of memory, art and cultural meeting. The proposal we developed seeks to transform the historical narrative more dynamically through immersive experiences with virtual reality, augmented reality and video projections, allowing the visitor to live an authentic "journey in time". It is expected that, from this initiative, the flow of visitors increase to the museum and new investments are generated aimed at improving their infrastructure, this event constituting the first step towards the integral evolution of this space.



Renace un gigante: propuesta de creación de un museo interactivo para revitalizar la memoria cultural y patrimonial del Hotel Aristi.

Alina Jurado Tunjo; María Alejandra Martínez Prada; Harold Mauricio Medina Duque
Tutor: Mauricio Moreno Rodriguez



Resumen

El proyecto "Renace un Gigante" aborda la pérdida de la memoria colectiva alrededor del Hotel Aristi, el cual es un ícono en su estilo Art Déco que marcó la vida cultural, social y musical de Cali durante el siglo XX y que hoy en día aunque se encuentra en proceso de restauración, enfrenta un fuerte desapego emocional por parte de la gente. El objetivo principal fue crear una propuesta que reactivara el vínculo entre el Aristi y la ciudad mediante un ejercicio de diseño experiencial que le devolviera la vida, narrativa y sentido a su historia. La metodología incluyó la investigación documental, el análisis de públicos, la construcción de arquetipos, la exploración sensorial y la conceptualización creativa. Como resultado se desarrolló la propuesta del mini museo interactivo del Aristi, una experiencia inmersiva guiada por don Aristi, un personaje creado de manera simbólica como narrador del recorrido y es el puente emocional entre generaciones. El museo presenta contenidos audiovisuales, espacios memorables, recreaciones históricas y proyecciones del futuro del edificio, integrando herramientas creativas y tecnológicas como la IA generativa.

La propuesta concluye que el Aristi puede combatir el olvido no solo restaurando su arquitectura, sino también reactivando su valor simbólico mediante experiencias culturales, narrativas afectivas y participación comunitaria. Este proyecto demuestra que el patrimonio revive cuando es reinterpretado, contado y vivido nuevamente por la gente.

Palabras clave: Patrimonio, experiencia inmersiva, memoria cultural, narrativa visual, museo interactivo.



Pasillo del Saber: intervención cultural para recuperar un corredor olvidado y convertirlo en un espacio vivo de lectura, arte, música y comunidad.”

☀️ **Corridor of Knowledge: a cultural intervention to reclaim a forgotten corridor and transform it into a vibrant space for reading, art, music, and community.**

Alejandra Cifuentes, María Fernanda Quemag, Rubén Marín
Tutor: Mauricio Moreno Rodriguez

Resumen

El corredor lateral izquierdo de la Biblioteca Departamental presenta un grave deterioro físico y simbólico, caracterizado por abandono, oscuridad, mala iluminación, soledad y una fuerte percepción de inseguridad que afecta la relación de la comunidad con este espacio. Este proyecto se planteó como objetivo resignificar el corredor mediante una intervención cultural que lo convierta en una extensión activa de la biblioteca hacia la calle, fomentando seguridad, presencia comunitaria y nuevas dinámicas de uso. La metodología combinó investigación cuantitativa y cualitativa: observación directa del territorio, entrevistas a residentes, comerciantes y usuarios frecuentes, y una encuesta digital aplicada a 31 personas. Los hallazgos revelaron patrones de percepción negativa, desaprovechamiento del espacio y un alto deseo por ver el lugar iluminado y con programación cultural. A partir de estos resultados se desarrolló la propuesta Pasillo del Saber, un corredor cultural con actividades regulares como lecturas al aire libre, bookcrossing, música íntima, feria de emprendedores y señalética cultural, acompañado de iluminación cálida, vegetación y mobiliario funcional. Se concluye que la presencia constante de cultura y comunidad puede transformar la percepción de inseguridad,

activar la circulación peatonal y fortalecer el vínculo emocional entre la biblioteca y su entorno. El proyecto demuestra que la cultura, aplicada de manera estratégica, tiene la capacidad de resignificar espacios urbanos olvidados.

Abstract

The left-side corridor of the “Biblioteca Departamental” exhibits significant physical and symbolic deterioration, reflected in poor illumination, spatial abandonment, and a heightened perception of insecurity. These conditions have weakened the corridor’s role as a functional and connective urban element within the surrounding community. The objective of this project is to re-signify the corridor through a targeted cultural intervention, enabling it to operate as an active urban interface between the library and the street, thereby enhancing visibility, safety, and community engagement. The research design applied a mixed-methods approach, integrating quantitative and qualitative data collection. This included direct spatial analysis, structured interviews with local residents, business owners, and frequent users of the area, as well as a digital

Palabras clave: resignificación, cultura urbana, espacio público, seguridad ciudadana, comunidad, biblioteca, educación.

Keywords: reinterpretation, urban culture, public space, citizen security, community, library, education.

survey completed by 31 participants. The data revealed consistent patterns of negative perception, insufficient spatial utilization, and a strong preference for improved lighting and programmed cultural activity. Based on these findings, the project proposes “Pasillo del Saber”, a cultural corridor incorporating regular activations such as outdoor reading sessions, bookcrossing exchanges, small-scale acoustic performances, entrepreneurship micro-fairs, and curated cultural signage. These programmatic elements are complemented by environmental enhancements: warm-toned lighting, strategic vegetation placement, and functional urban furniture

designed to support prolonged and comfortable occupation of the space. The results indicate that sustained cultural activation and visible community presence can effectively mitigate perceived insecurity, increase pedestrian circulation, and strengthen the behavioral and emotional linkage between the library and its adjacent public environment. The project demonstrates that culture—when strategically deployed within urban design—serves as a catalytic instrument for reconfiguring neglected spatial zones and restoring them as meaningful components of public life.



Casas con Alas: Una reubicación con amor

Angélica María Perdomo Borda; Catherine Jiménez Taborda, Daniel Felipe Espinosa López; Laura Sofía Célis Salazar; Melissa Estrada Alonso
Tutor: Andrés Sanchez



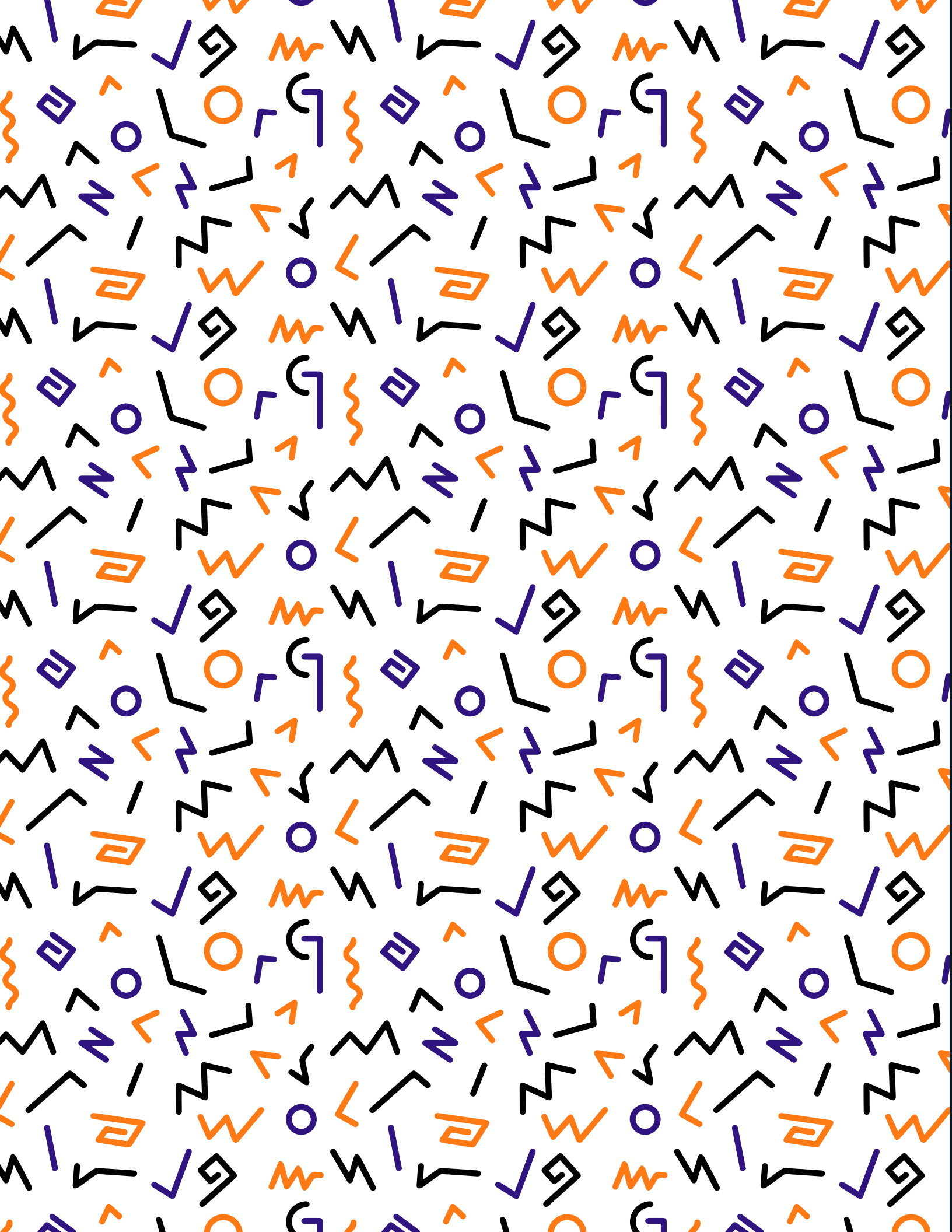
Resumen

La Galería de la Alameda, en Cali, es un espacio reconocido por su riqueza gastronómica, pero también por la presencia constante de palomas que forman parte del paisaje urbano. Sin embargo, esta característica ha sido vista por algunos como un problema de salubridad, lo que motivó una investigación para comprender la verdadera relación entre comunidad y entorno. Los resultados revelaron que las palomas no solo son aceptadas, sino también queridas por quienes frecuentan el parque, convirtiéndose en símbolo de permanencia y pertenencia. A partir de este hallazgo, el proyecto Casas con Alas plantea una estrategia publicitaria que busca resignificar su pertenencia a la zona de la Galería y promover una convivencia más armónica entre los visitantes de la Alameda, con esto evitar daños ocasionales causados por su presencia y preservar sus vidas. El objetivo fue generar una acción comunitaria que, mediante una alianza con Homecenter, invite a las familias a construir pequeñas casas para palomas, que se ubicarán en la Cra. 24 #7a-19 (parque ubicado a una cuadra de la galería)

representando el valor del cuidado. La metodología se estructuró en tres fases: investigación, ideación y producción, incorporando herramientas de IA generativa en el proceso y la creación, la línea gráfica y las piezas finales. El resultado es una campaña multiformato que combina participación ciudadana, sostenibilidad y comunicación visual emocional. Se concluye que la publicidad, aplicada con sentido social, puede convertirse en una herramienta para fortalecer vínculos comunitarios y revalorizar los espacios urbanos de la ciudad.



Palabras clave: Publicidad, IA, Homecenter, Palomas, Alameda, Cali.



REVISTA DIAGONAL

FADP 2025A

Edición 28.

Programa Técnico Profesional
en Producción de

AUDIO Y VIDEO



PRODUCCIÓN
DE **AUDIO Y**
VIDEO

CÓD. SNIES: 104530. Registro calificado. Resolución MEN. 007774
de mayo 06 de 2022.

HumanIA: imaginar lo humano en la era de las máquinas



Laura Potes¹²

En un momento histórico marcado por la irrupción acelerada de la inteligencia artificial en los procesos creativos, el proyecto integrador HumanIA: Imaginarios audiovisuales en tiempos de máquinas, del Programa Técnico Profesional en Producción de Audio y Video de la FADP, propone una pregunta urgente: ¿qué significa hoy crear imágenes, sonidos y relatos cuando las máquinas también participan en la construcción de lo sensible?

Lejos de abordar la inteligencia artificial únicamente como herramienta técnica, HumanIA se configura como un espacio pedagógico, investigativo y creativo que invita a los estudiantes a pensar críticamente la transformación del audiovisual contemporáneo. A lo largo de seis semestres, el proyecto articula investigación, experimentación estética y producción audiovisual en distintos formatos —podcast, ensayo visual, exploración sonora, documental y ficción— conectados por una misma preocupación: comprender cómo se reconfiguran los imaginarios culturales, las narrativas y las sensibilidades en un mundo atravesado por algoritmos.

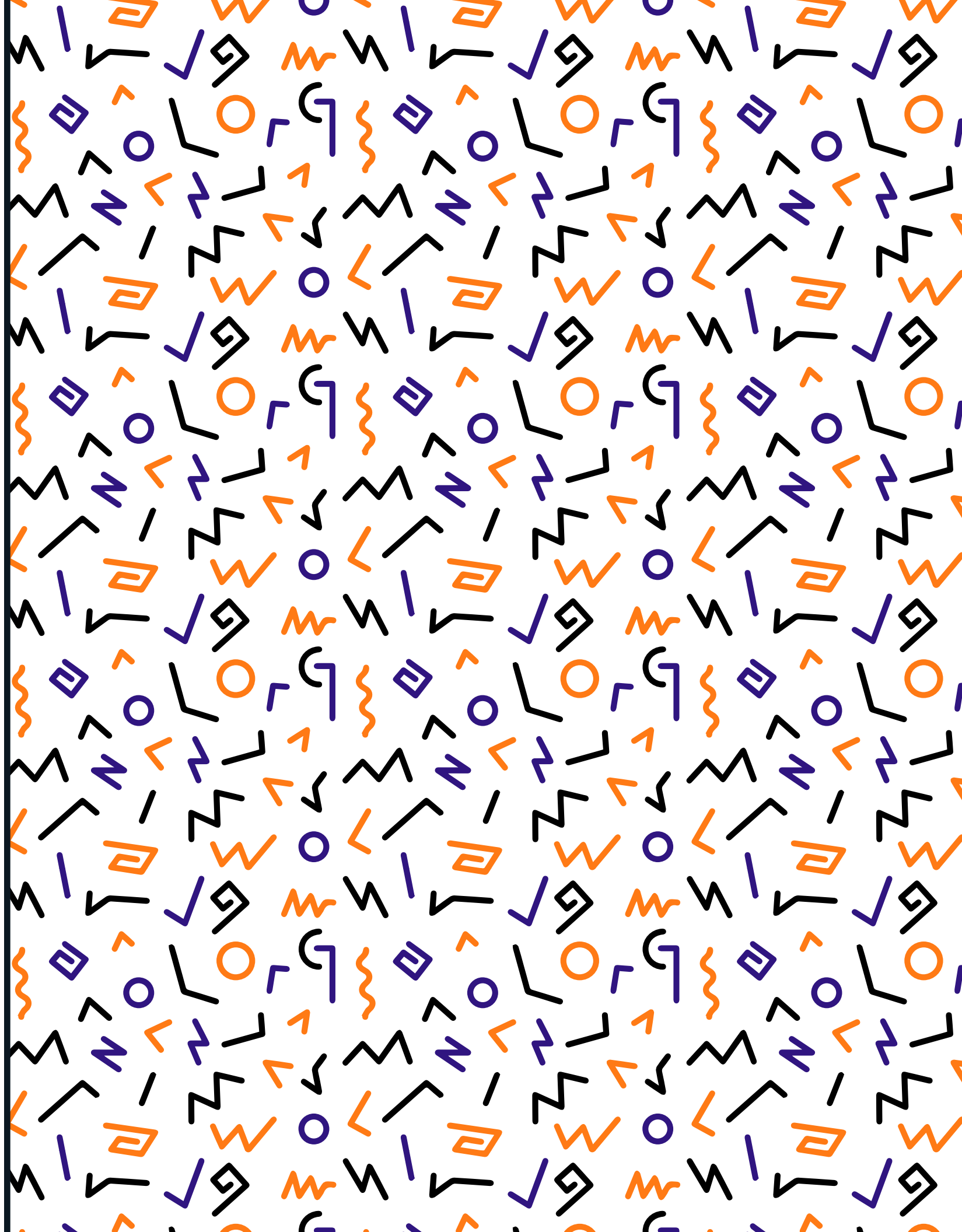
La apuesta no consiste en reemplazar la creatividad humana, sino en tensionarla, cuestionarla y expandirla. El proyecto promueve reflexiones sobre autoría, ética tecnológica, desigualdad en el acceso a herramientas emergentes, transformación de los oficios audiovisuales y nuevas formas de representación de lo humano frente

a lo artificial. De esta manera, la formación técnica se articula con la reflexión crítica, evitando que la tecnología sea asumida como una solución acrítica y, en cambio, convirtiéndola en objeto de análisis cultural, estético y social.

Bajo la coordinación de Laura Potes, productora audiovisual, docente e investigadora y líder de la línea de investigación del programa, HumanIA se consolida como una experiencia formativa que vincula academia, industria creativa y pensamiento contemporáneo. Su enfoque privilegia la experimentación narrativa, la investigación aplicada y la construcción colectiva de conocimiento, entendiendo que el audiovisual actual exige profesionales capaces no solo de operar tecnologías, sino de interpretarlas, cuestionarlas y resignificarlas. HumanIA reafirma que la educación audiovisual del presente no puede desligarse del debate sobre tecnología, cultura y sociedad. En ese territorio híbrido entre humanidad y máquina, el proyecto abre un campo de exploración donde la creación se convierte en una forma de pensamiento crítico. Más que aprender a usar inteligencia artificial, se trata de comprender sus implicaciones y de imaginar, desde el audiovisual, futuros donde la sensibilidad humana siga siendo el centro de la experiencia estética.

Palabras clave: Inteligencia artificial; industria audiovisual; imaginarios tecnológicos; creación crítica; ética y tecnología; narrativas emergentes; posthumanismo; cine y nuevas tecnologías; diseño sonoro; ficción y documental; humanidad y máquina.

¹²Productora audiovisual, docente e investigadora. Actualmente lidera la línea de investigación del Programa Técnico Profesional de Audio y Video de la FADP, donde diseña y coordina proyectos integradores que vinculan arte, comunidad y transformación social.



La IA en el cine

Jonathan Gómez B, Isabella Cabrera, Andrés García, Estefany Caleño
Tutor: Juan Carlos González



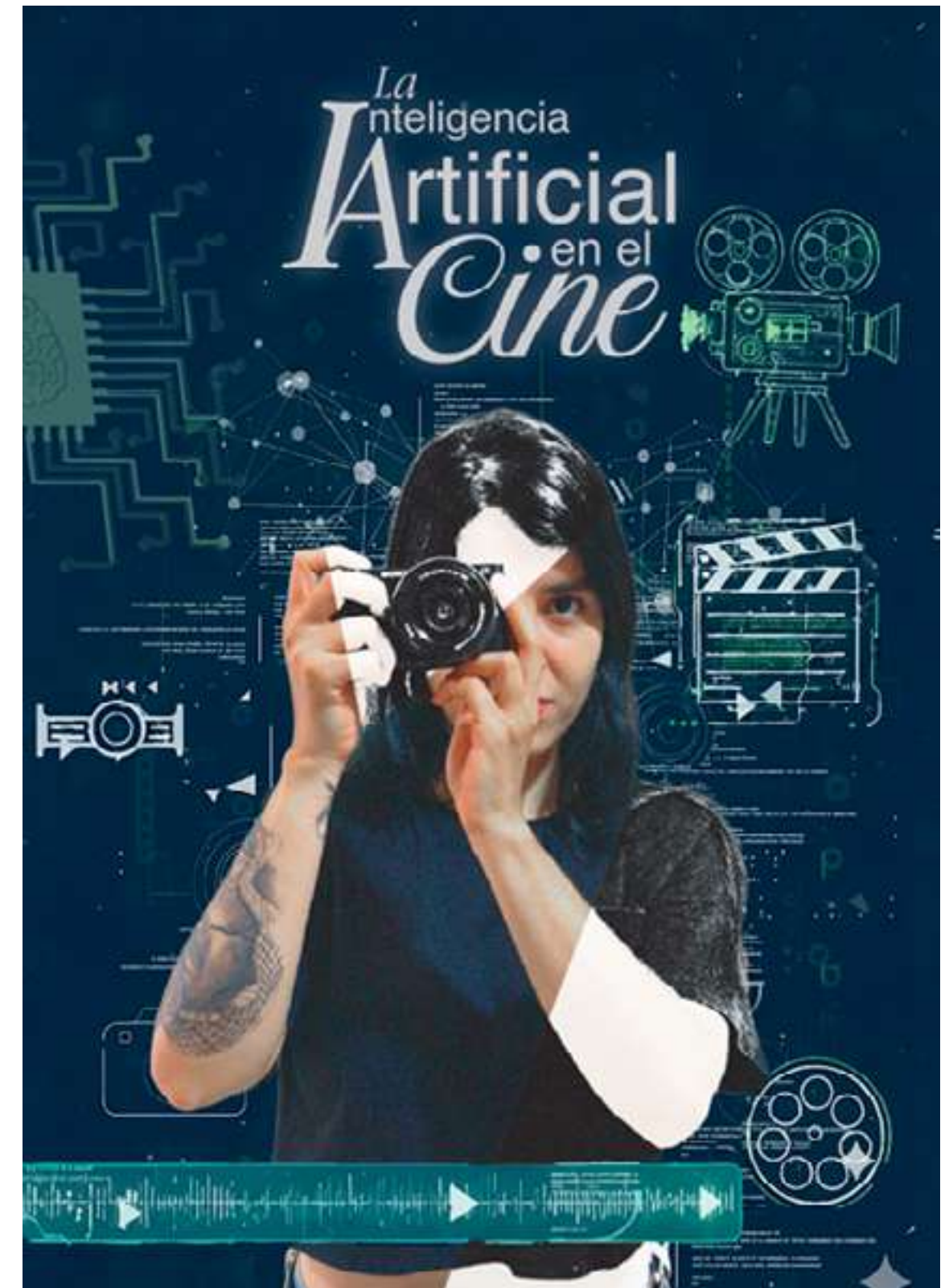
Resumen

La inteligencia artificial está transformando el cine al automatizar tareas como edición, efectos visuales, animación y generación de imágenes. Aunque puede imitar estilos creativos y producir escenas completas, no reemplaza la sensibilidad humana que requiere la narrativa, la dirección y la creación emocional. La IA puede generar imágenes que conmueven, pero no comprende las emociones que provoca: replica patrones, no experiencias. Esto abre preguntas clave para la industria: ¿hasta dónde puede sustituir funciones de un equipo de producción? ¿Qué significa la autenticidad emocional cuando la obra es generada por algoritmos? El futuro del cine parece híbrido: humanos que definen la visión artística y sistemas inteligentes que expanden las posibilidades técnicas. Más que reemplazar al cine tradicional, la IA redefine sus límites y propone nuevas formas de crear.

Abstract

This essay explores the intersection between artificial intelligence and cinema, analyzing how emerging technologies are transforming audiovisual production, visual effects, and narrative processes. It examines the limits of artificial creativity, the question of emotional authenticity in AI-generated images, and the potential reconfiguration of film production roles. The discussion highlights a hybrid future in which human artistic vision coexists with intelligent systems that expand technical possibilities while redefining the boundaries of cinematic creation.

Palabras clave: Inteligencia artificial en el cine; automatización audiovisual; narrativa cinematográfica; creatividad artificial.



Dicotomía

David Velasco, Vladimir Galíndez, Diego Diaz, Juan S Amaguaña
Tutor: Laura Potes Martínez



Resumen

DICOTOMÍA es una pieza audiovisual que explora la relación simbiótica entre el ser humano y la inteligencia artificial a través de un lenguaje visual minimalista y una estructura sonora que reemplaza el diálogo tradicional. La obra plantea que la IA no es una entidad neutral, sino un espejo que amplifica los patrones éticos, sociales y emocionales de la humanidad. La propuesta visual se desarrolla en un cuarto oscuro donde la luz y el color sustituyen la presencia de múltiples personajes; el aro de luz funciona simultáneamente como elemento diegético —fuente física de iluminación— y como símbolo narrativo de la presencia activa de la inteligencia artificial. Los cambios cromáticos (blanco, amarillo, rojo y azul) representan variaciones emocionales y semánticas que transitan desde la aparente neutralidad y la curiosidad hasta el conflicto, la introspección y la revelación. La narrativa se estructura como una conversación filosófica no lineal que evita la exposición directa y construye el conflicto a partir de estímulos sensoriales. El aro actúa como portal simbólico entre lo humano y la conciencia digital, conduciendo hacia un clímax representado por la frase “Futuro roto”, imagen que confronta a la humanidad con su propio reflejo ético. El diseño sonoro, basado exclusivamente en el piano, sustituye la palabra y traduce las respuestas de la IA mediante notas aisladas, disonancias o arpeggios ascendentes, mientras el silencio adquiere un papel estructural que in-

tensifica la tensión moral entre creador y creación. En conjunto, DICOTOMÍA articula recursos lumínicos, sonoros y simbólicos para construir una experiencia audiovisual inmersiva y crítica. Su estética minimalista no pretende ofrecer respuestas, sino provocar una reflexión inevitable: qué parte de nuestra humanidad estamos proyectando —y enseñando— a las máquinas.

Abstract

DICOTOMÍA is an audiovisual piece that explores the symbiotic relationship between human beings and artificial intelligence through a minimalist visual language and a sound structure that replaces traditional dialogue. Set in a dark, enclosed space, the work presents an interaction between a human character and an AI symbolized by light and musical elements. The narrative proposes that artificial intelligence is not a neutral entity but rather a mirror that amplifies human ethical, social, and emotional patterns. Through symbolic use of color, sound, and visual composition, the piece reflects on bias, technological responsibility, and the ethical implications of AI development. Ultimately, it suggests that the future of human-machine coexistence depends less on technological autonomy than on human consciousness and accountability in its design.



Palabras clave: Inteligencia artificial en el cine; automatización audiovisual; narrativa cinematográfica; creatividad artificial.

No soy sara

Santiago Gavilán, Angie Velasco, Nicol Jurado
Tutor: Laura Potes Martínez

Resumen

No soy Sara es un cortometraje de ciencia ficción y suspenso que explora los límites entre lo humano y lo artificial desde una perspectiva emocional y tecnológicamente crítica. La historia sigue a Sara, una estudiante de filosofía abrumada por la presión académica y la búsqueda de perfección, cuya relación con su asistente virtual Aris evoluciona hasta cuestionar su identidad, autonomía y estabilidad emocional. La propuesta estética se basa en un contraste visual marcado: una primera etapa cálida y natural que refleja la humanidad y vulnerabilidad de Sara, y una segunda fase minimalista en blanco y negro que simboliza la invasión tecnológica y la pérdida progresiva de identidad. El vestuario, la iluminación y la composición visual refuerzan esta transición psicológica, mientras la cámara evoluciona hacia encuadres más cerrados y tensos que intensifican la sensación de encierro y desorientación. El diseño sonoro combina elementos naturales, voces procesadas y sonidos distorsionados para representar la fragilidad mental de la protagonista y la creciente influencia de la inteligencia artificial. Narrativamente, el cortometraje contrapone el mundo físico con un espacio mental simbólico donde la IA intenta suplantar la identidad humana. Más allá de su trama, No soy Sara propone una reflexión sobre la presión social por la perfección, la soledad contemporánea y el momento en que la tecnología deja de asistirnos para comenzar a definir nuestra identidad, planteando preguntas sobre autenticidad, dependencia tecnológica y humanidad en la era digital.

Abstract



I Am Not Sara is a science fiction and suspense short film that offers a technological critique of human fragility in the face of advancing artificial intelligence. The story follows Sara, a philosophy student overwhelmed by academic pressure and emotional exhaustion, who finds refuge in her virtual assistant, Aris. As their relationship deepens, the boundary between the human and the digital begins to blur. Through an aesthetic transition from warm, natural tones to a minimalist visual environment, along with a sound design composed of whispers, breaths, and distortions, the project evokes confusion, the desire for escape, and the progressive loss of identity in an era where technology no longer merely assists humans but increasingly imitates them. Ultimately, I Am Not Sara questions what remains of human identity when machines begin to simulate emotional presence.



Palabras clave: Inteligencia artificial; identidad digital; relación humano-máquina; ciencia ficción audiovisual.

La acción más orgánica

Sebastian Sanchez, Camilo Santamaria, Sebastian Acevedo,
Sebastian Noreña, Juan Chaves
Tutor: Melissa Fonseca

Resumen

La expansión de la IA ha impulsado la generación de contenido virtual, y a su vez, ha incrementado la desigualdad tecnológica en diferentes sectores. Si bien los espacios de las artes escénicas han mantenido su autonomía creativa sosteniéndose en la voz, el cuerpo, y la relación directa con el público; en un entorno donde las plataformas priorizan contenidos con estética tecnológica, esta autonomía conlleva un riesgo de invisibilización en la esfera digital, relegando el impacto del teatro a lo local. Mediante el micro documental "La acción más orgánica" se demuestra que los artistas de teatro en Cali, Colombia, demuestran una curiosidad estratégica por integrar la IA, interpretándola como una oportunidad de adaptación productiva y promocional, en lugar de una amenaza inminente. La curiosidad manifestada por los artistas caleños no es una reacción pasiva, sino un indicador de la necesidad de migrar hacia un modelo creativo híbrido. El micro documental evidencia que, lejos de un rechazo categórico basado en la "resistencia cultural", existe un interés por explorar la IA. Para garantizar que la IA se convierta en un recurso que fortalezca la diversidad cultural y no un factor de exclusión, es crucial promover políticas de acceso equitativo y formación en competencias digitales en contextos locales como el colombiano. La integración de la IA en el teatro, impulsada por la curiosidad de sus propios creadores, puede ser la clave para la sostenibilidad del arte escénico en el siglo XXI.

Abstract



The expansion of AI has driven the creation of virtual content and, in turn, has increased technological inequality across different sectors. Although the performing arts have maintained their creative autonomy—rooted in voice, body, and direct interaction with the audience—in an environment where platforms prioritize content with a technological aesthetic, this autonomy carries the risk of becoming invisible in the digital sphere, relegating theater's impact to the local level. Through the micro-documentary "The Most Organic Action," it is shown that theater artists in Cali, Colombia, display a strategic curiosity about integrating AI, viewing it as an opportunity for productive and promotional adaptation rather than as an imminent threat. The curiosity expressed by Cali's artists is not a passive reaction but rather an indicator of the need to migrate toward a hybrid creative model. The micro-documentary shows that, far from a categorical rejection based on "cultural resistance," there is genuine interest in exploring AI. To ensure that AI becomes a resource that strengthens cultural diversity rather than a factor of exclusion, it is crucial to promote policies for equitable access and training in digital competencies within local contexts such as Colombia. The integration of AI into theater—driven by the curiosity of its own creators—may be the key to the sustainability of the performing arts in the 21st century.



Palabras clave: Inteligencia artificial y artes escénicas; desigualdad tecnológica; teatro y cultura digital.

Deepfakes

Santiago Prado, Nataliya Restrepo, María Fernanda Hurtado, Juan José Mosquera
Tutor: Laura Potes Martínez

Resumen

Los Deepfakes son formatos de IA que tienen como propósito crear videos, fotos y sonidos engañosos que se asemejen mucho a la realidad. Esta práctica avanza con los años, actualmente viéndose más convincentes que hace una década, esto ha permitido que caiga en las manos equivocadas, afectando a personas reales tanto figuras públicas como gente del común. Entre muchos de los usos de este método de IA, existen los deepfakes pornográficos, los cuales constan de tomar la cara de una persona y con la Inteligencia artificial crear un cuerpo desnudo combinado con la cara, también se hacen videos pornográficos con esta herramienta, atentando con la integridad de la víctima y el respeto por su imagen. Se han presentado casos en la actualidad de estos casos, como, por ejemplo: España – Valencia (2025): un menor de 17 años investigado por fabricar desnudos falsos de 16 compañeras para presumir y lucrarse; el caso exhibe la facilidad técnica y el ánimo de lucro. El menor investigado por crear desnudos de 16 amigas con IA buscaba ganar dinero y alardear de pericia informática.

Abstract



Deepfakes are AI formats that aim to create deceptive videos, photos, and sounds that closely resemble reality. This practice has advanced over the years, currently appearing more convincing than a decade ago. This has allowed it to fall into the wrong hands, affecting real people, both public figures and ordinary people. Among the many uses of this AI method are pornographic deepfakes, which involve capturing a person's face and using artificial intelligence to create a nude body combined with that face. Pornographic videos are also made with this tool, threatening the victim's integrity and respect for their image. Currently, these cases have been presented, such as: Spain – Valencia (2025): a 17-year-old minor investigated for creating fake nudes of 16 female classmates to show off and profit; the case demonstrates the technical ease and profit motive. The minor investigated for creating nudes of 16 female friends using AI was seeking to earn money and boast about his computer skills.



Palabras clave: Deepfakes; inteligencia artificial y medios digitales; manipulación audiovisual; ética tecnológica.

Por Ellos

Juan Camilo Guzmán Mejía, Juan camilo Ibáñez Correa, Juan Daniel De Wind Fonseca, Juan Camilo Buitrago Bautista, Marlon yanten, Miguel Ángel Perdomo Araujo
Tutor: Juan Carlos González

Resumen

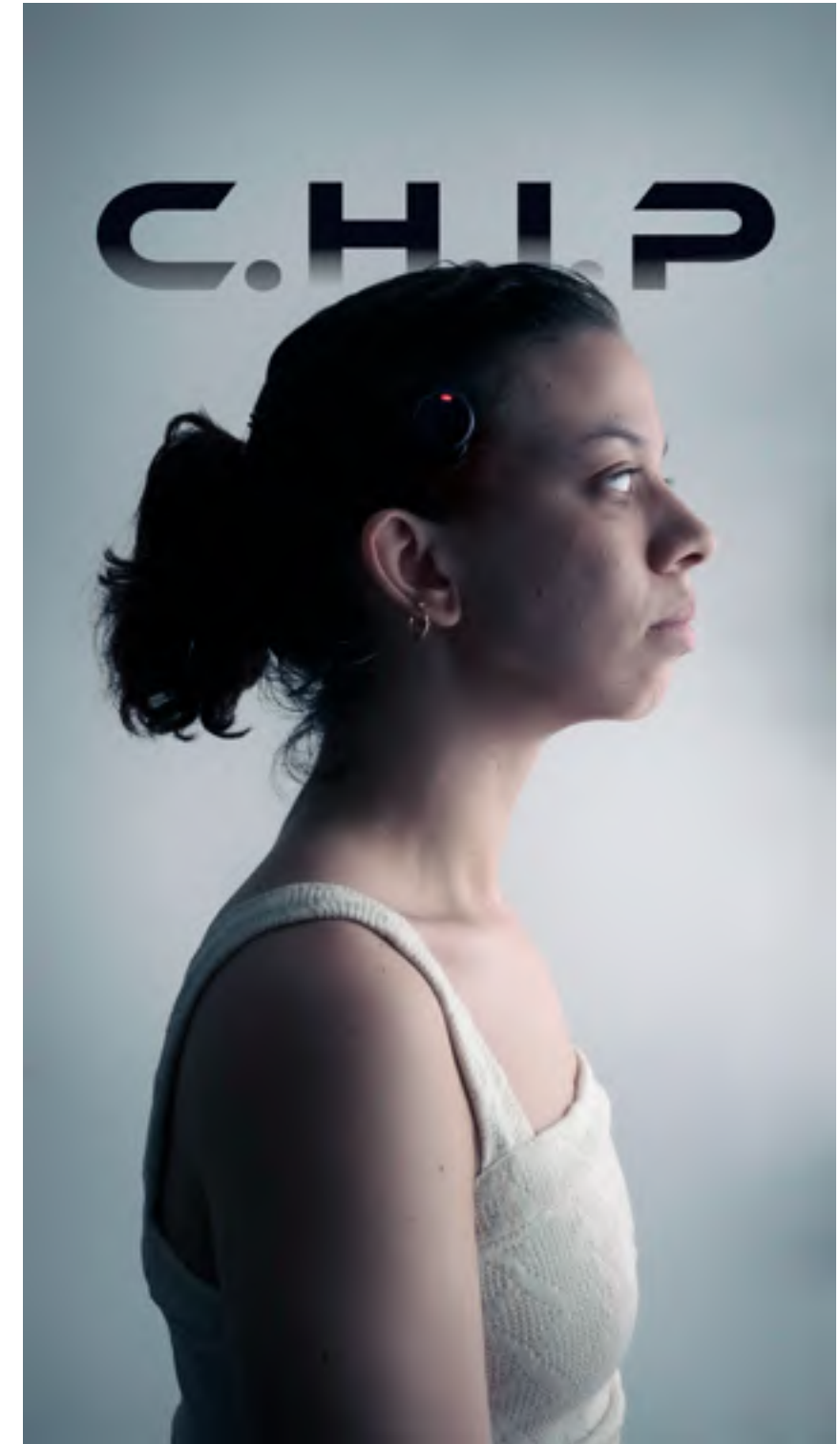
La propuesta audiovisual presenta una estética tecnológica futurista con elementos de suspenso, donde la innovación narrativa se articula con una exploración visual de la relación entre tecnología y percepción humana. El proyecto combina minimalismo escenográfico con destellos lumínicos que sugieren actividad neuronal, conexión digital y transformación progresiva del estado psicológico del personaje. La iluminación cumple una función narrativa central: oscila entre una presencia directa y marcada y una sutileza casi imperceptible, acompañando la evolución dramática. Los espacios cotidianos y sobrios contrastan con las alteraciones visuales que emergen a medida que el chip implantado comienza a afectar a la paciente. Interferencias, reflejos y variaciones de luz funcionan como indicadores simbólicos de la interacción entre tecnología y subjetividad. La propuesta de cámara, basada en planos cercanos y una composición contenida, busca generar expectativa constante y proximidad emocional con el espectador. En conjunto, la pieza plantea una reflexión sobre la integración tecnológica en la experiencia humana, utilizando recursos visuales y lumínicos para construir una atmósfera de tensión, incertidumbre y transformación.

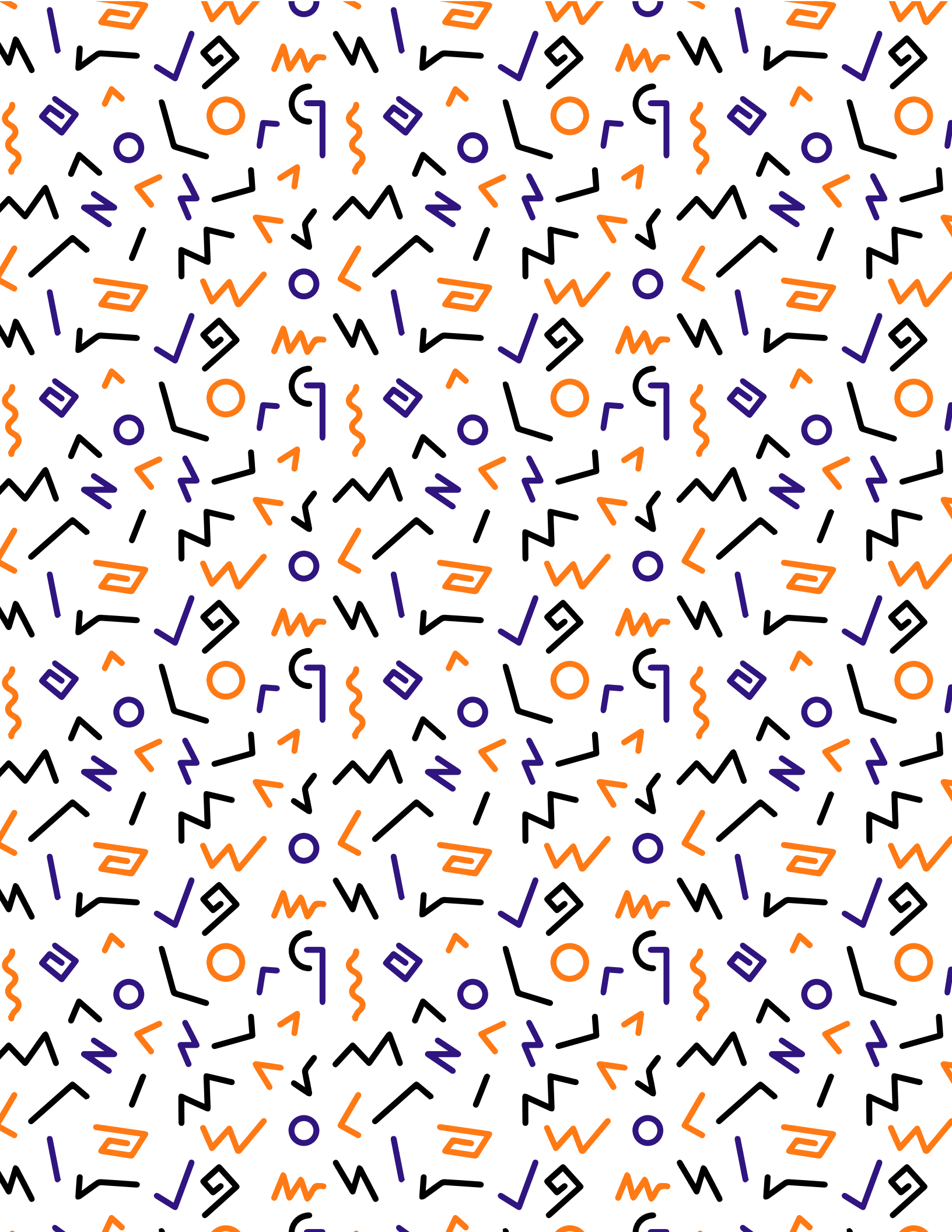
Abstract



This audiovisual project presents a futuristic technological aesthetic infused with elements of suspense, exploring the intersection between human perception and technological intervention. The visual proposal combines minimalist environments with light flashes that suggest neural activity, digital connection, and the progressive psychological transformation of the main character. Lighting plays a central narrative role, shifting between direct and subtle intensities to reflect the evolving impact of an implanted technological device. Everyday spaces contrast with visual disturbances such as reflections, flickers, and interferences, symbolizing the tension between human identity and technological influence. Through restrained camera composition and close framing, the project creates a persistent sense of anticipation and emotional proximity with the viewer, ultimately reflecting on how emerging technologies reshape human experience and perception.

Palabras clave: Inteligencia artificial y salud; estética audiovisual futurista; tecnología e identidad humana.





REVISTA DIAGONAL

FADP 2025A

Edición 28.

Programa Técnico Profesional en

DISEÑO DE MODAS



DISEÑO
DE MODAS

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

Diseño expandido: cuando la moda se piensa más allá de la prenda



Raquel Moy Arcila^{1,2}

El Proyecto Integrador desarrollado durante el segundo periodo académico de 2025 se estructuró a partir de una mirada expandida del diseño de modas, entendida como práctica que articula pensamiento crítico, experimentación material, sensibilidad social, estructura económica e innovación tecnológica. La permanencia de varios énfasis definidos desde el inicio del año consolidó una arquitectura conceptual clara dentro del programa, al tiempo que la incorporación de nuevas líneas fortaleció la diversidad de aproximaciones al oficio. Cada grupo formuló proyectos autónomos dentro de este marco temático compartido, evidenciando que la estabilidad curricular no limita la creación, sino que permite profundizarla. La metodología del Doble Diamante (descubrir, definir, desarrollar y validar) orientó el proceso proyectual, promoviendo investigación contextual rigurosa, análisis de usuario, construcción de hipótesis de diseño, prototipado y sustentación argumentativa. El resultado fue un conjunto de propuestas que dialogan con problemáticas contemporáneas desde distintas escalas del sistema moda.

Más que tallas. Moda adaptativa infantil

Este énfasis abordó el crecimiento infantil como fenómeno que incide directamente en los ciclos de consumo y producción textil. Las propuestas desarrolladas exploraron sistemas adaptativos en prendas, accesorios y calzado para niños de 0 a 5 años, integrando criterios de ergonomía, transformabilidad y optimización material. La sostenibilidad fue comprendida como decisión estructural: extender la vida útil del producto mediante soluciones técnicas concretas. El diseño se asumió como herramien-

ta para intervenir la obsolescencia acelerada desde la configuración del objeto y no únicamente desde el discurso ambiental.

Modelos de negocio en moda: pensar, estructurar y representar

La incorporación de este énfasis, amplió el alcance del Proyecto Integrador hacia la dimensión estratégica del diseño. Los estudiantes analizaron modelos de negocio formales, emergentes y alternativos dentro del sistema moda, formulando propuestas coherentes en términos de identidad, usuario, contexto y viabilidad. El ejercicio implicó diseñar no solo un producto, sino un escenario de circulación y sostenibilidad productiva. La representación estructurada del modelo (a través de herramientas de análisis y prototipado) permitió comprender el emprendimiento como ejercicio proyectual fundamentado, integrando pensamiento creativo con lógica económica.

La moda como acto político y herramienta de memoria

Este eje mantuvo la exploración del vestuario como dispositivo simbólico y herramienta de reflexión social. A través de fashion films, editoriales y acciones performáticas, los proyectos abordaron problemáticas contemporáneas vinculadas a identidad, exclusión, memoria colectiva y dinámicas culturales específicas.

La moda fue comprendida como lenguaje crítico capaz de construir discurso. El cuerpo operó como territorio narrativo y el diseño como medio de posicionamiento frente a realidades sociales concretas, ampliando el alcance del oficio hacia dimensiones culturales y políticas.

Vestir el momento: diseño con sentido para celebraciones especiales

Este nuevo énfasis, introdujo una dimensión de proyección social centrada en celebraciones significativas en contextos vulnerables. La primera comunión fue abordada como rito simbólico que articula identidad, espiritualidad y pertenencia comunitaria. Los proyectos desarrollaron propuestas de vestuario y elementos decorativos que integraron estética simbólica, dignificación del usuario y uso responsable de materiales accesibles. El diseño se posicionó aquí como práctica que acompaña momentos culturales específicos, reconociendo su impacto emocional y social.

Patronaje residuo cero: uso eficiente del textil

Este énfasis profundizó en la relación entre técnica y sostenibilidad desde el origen del patrón. La planificación del uso textil y el control del residuo se asumieron como decisiones proyectuales estratégicas, integrando exploración formal con eficiencia constructiva. Las propuestas evidenciaron que la innovación puede emerger de restricciones materiales, y que la estructura del patrón constituye un espacio de reflexión crítica dentro del proceso de diseño.

Diseño de modas con ia: explorando la autoría y la ética en la creación de moda

La incorporación de herramientas de inteligencia artificial abrió un espacio de análisis sobre creatividad, autoría y propiedad intelectual. Los proyectos desarrollaron cápsulas comparativas entre procesos manuales y asistidos por IA, evaluando tanto resultados formales como implicaciones profesionales. El diseñador fue entendido como agente crítico que integra tecnología dentro de un proceso reflexivo, articulando criterio, intención conceptual y validación técnica en un contexto donde la producción digital transforma el sistema moda.

Consolidación académica y articulación integral

La coexistencia de estos énfasis permitió comprender el diseño desde múltiples escalas: objeto, sistema productivo, estructura técnica, dimensión simbólica y tecnología emergente. Cada proyecto articuló memoria escrita, prototipo validado, registro audiovisual y pieza promocional, consolidando una formación integral que vincula investigación, materialización y comunicación. El Proyecto Integrador reafirma así una visión del diseño de modas como práctica situada, capaz de dialogar con el contexto social, cultural y tecnológico contemporáneo. La moda se configura, en este escenario académico, como sistema de pensamiento y acción que trasciende la prenda para intervenir realidades.

A continuación, se presentan los resúmenes técnicos de una selección de proyectos desarrollados durante el periodo. Estos textos sintetizan los procesos de investigación, los retos proyectuales, las decisiones metodológicas y los resultados obtenidos, evidenciando la articulación entre pensamiento crítico, desarrollo técnico y validación material dentro de cada énfasis.

^{1,2}Diseñadora Industrial. Universidad ICESI. Mg. en Estética y Creación. Universidad Tecnológica de Pereira. Actualmente, docente y líder en la unidad de investigación del programa Técnico Profesional en Diseño de Modas de la Fundación Academia de Dibujo Profesional.

Innovación material en joyería: aplicación del bioplástico y residuos orgánicos en el diseño de una cápsula de aretes

☀ **Material innovation in jewelry: application of bioplastics and organic waste in the design of an earrings capsule collection**

Amelia Vega Díaz, Dayana Rodríguez Cruz
Tutor: Cindy Cataño

Resumen

Este proyecto desarrolla un modelo de negocio sostenible basado en la creación de accesorios femeninos elaborados con bioplásticos obtenidos a partir de residuos textiles y orgánicos. Surge como respuesta al impacto ambiental generado por los plásticos convencionales y al desperdicio de materiales en la industria de la moda, proponiendo una alternativa que integra sostenibilidad, diseño responsable y aprovechamiento de residuos bajo los principios de la economía circular. La propuesta se enfoca en accesorios que reflejen valor ambiental, identidad estética y procesos transparentes, atendiendo a la creciente demanda por productos responsables y coherentes con el cuidado del entorno. Los bioplásticos desarrollados permiten obtener piezas funcionales y visualmente atractivas, aplicadas en una colección cápsula inspirada en la flora y las frutas colombianas. Esta línea resalta la feminidad contemporánea e incorpora elementos naturales que fortalecen la identidad de marca, fusionando creatividad, sostenibilidad y expresión estética. Cada accesorio busca transmitir una conexión con la naturaleza y promover una forma de consumo más consciente.

Abstract

This project develops a sustainable business model based on the creation of women's accessories made from bioplastics obtained from textile and organic waste. It emerges as a response to the environmental impact generated by conventional plastics and material waste in the fashion industry, proposing an alternative that integrates sustainability, responsible design, and waste utilization under the principles of the circular economy. The proposal focuses on accessories that reflect environmental value, aesthetic identity, and transparent processes, addressing the growing demand for responsible products aligned with environmental care. The developed bioplastics enable the production of functional and visually appealing pieces, applied in a capsule collection inspired by Colombian flora and fruits. This line highlights contemporary femininity and incorporates natural elements that strengthen brand identity, merging creativity, sustainability, and aesthetic expression. Each accessory aims to convey a connection with nature and promote a more conscious form of consumption.

Palabras clave: Modelo de negocio, moda sostenible, identidad cultural, innovación, biomateriales..

Keywords: Business model, sustainable fashion, cultural identity, innovation, biomaterials



Costuras invisibles: moda adaptativa infantil para enfermedades huérfanas

☀ Invisible stitches: adaptive children's fashion for rare diseases

Gina Paola Cifuentes Luna
Tutor: Raquel Moy

Resumen

El proyecto Costuras Invisibles surge en el contexto del Pacífico colombiano, especialmente en Tumaco y sus veredas cercanas, ante la falta de prendas adaptativas que acompañen el crecimiento de niños y niñas con enfermedades huérfanas como la atrofia muscular espinal, la lesión medular y la distonía muscular. Estas condiciones limitan la movilidad física y hacen del acto de vestir un desafío cotidiano tanto para los menores como para sus madres cuidadoras. El objetivo principal del proyecto es diseñar prendas inclusivas y evolutivas que se ajusten al desarrollo del niño y a la progresión de su enfermedad, brindando comodidad, autonomía y bienestar. La metodología se estructuró en cuatro fases: Descubrir, mediante entrevistas y observación de madres cuidadoras; Definir, delimitando criterios funcionales, estéticos y culturales; Desarrollar, con la creación de prototipos como una camiseta para atrofia muscular espinal, un short para lesión medular y un vestido para distonía muscular, confeccionados en tejidos elásticos y resistentes; y Entregar, validando las prendas según sus beneficios físicos y simbólicos. Los resultados demuestran que las prendas facilitan el vestir, reducen la irritación cutánea y promueven la independencia infantil, mientras que para las madres

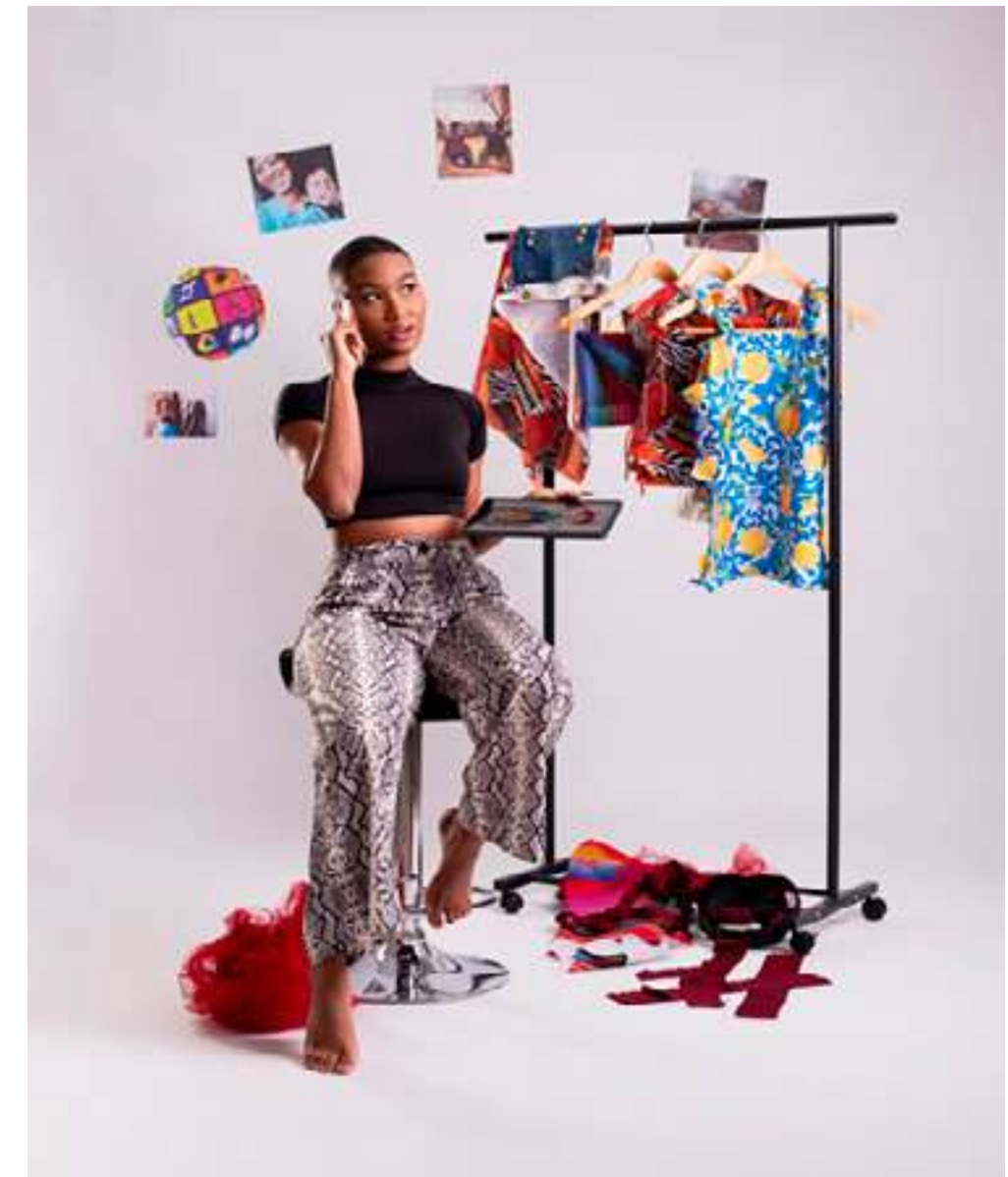
representan un alivio emocional y físico. Se concluye que Costuras Invisibles es una propuesta de moda adaptativa, inclusiva y sostenible que dignifica el cuerpo infantil, visibiliza la discapacidad desde la empatía y transforma el diseño en una herramienta de equidad y esperanza.

Abstract

The project Invisible Stitches emerges in the context of the Colombian Pacific region, particularly in Tumaco and its surrounding rural areas, in response to the lack of adaptive garments that support the growth of children with rare diseases such as spinal muscular atrophy, spinal cord injury, and muscular dystonia. These conditions limit physical mobility and turn dressing into a daily challenge for both the children and their caregiver mothers. The main objective of the project is to design inclusive and evolving garments that adapt to the child's development and the progression of the disease, providing comfort, autonomy, and well-being. The methodology was structured in four phases: Discover,

through interviews and observation of caregiver mothers; Define, by establishing functional, aesthetic, and cultural criteria; Develop, through the creation of prototypes such as a t-shirt for spinal muscular atrophy, shorts for spinal cord injury, and a dress for muscular dystonia, made from elastic and durable fabrics; and Deliver, by validating the garments based on their physical and symbolic benefits. The results show that the garments facilitate dressing, reduce

skin irritation, and promote children's independence, while providing emotional and physical relief for mothers. Invisible Stitches stands as an adaptive, inclusive, and sustainable fashion proposal that dignifies the child's body, brings visibility to disability through empathy, and transforms design into a tool for equity and hope.



Palabras clave: diseño inclusivo, discapacidad infantil, moda adaptativa, funcionalidad, sostenibilidad, Pacífico colombiano..

Keywords: inclusive design, childhood disability, adaptive fashion, functionality, sustainability, Colombian Pacific region.

Second skin: microcolección de upcycling denim

☀️ Second skin: upcycled denim micro-collection

Sara Alexa Jaramillo Angarita, Sofía González Briceño
Tutor: Maryluz Gracia

Resumen

La industria textil en Cali genera entre un 15 % y un 30 % de residuos de denim durante la producción, materiales que en gran parte terminan en rellenos sanitarios pese a su potencial de aprovechamiento. Esta situación evidencia un problema de desaprovechamiento y, al mismo tiempo, una oportunidad para el diseño circular. El proyecto Second Skin busca demostrar que el denim posconsumo puede transformarse en una microcolección contemporánea coherente con las tendencias proyectadas para 2026 y alineada con principios de sostenibilidad. La metodología combinó la recolección y análisis del material, procesos de despiece y experimentación manual, investigación de tendencias y el uso estratégico de inteligencia artificial como herramienta de apoyo para generar bocetos, explorar siluetas, colores, texturas y composiciones. El resultado fue una microcolección creada íntegramente a partir de denim recuperado mediante técnicas de upcycling como patchwork, reconstrucción, aplicación de encaje y manipulación de volúmenes, desarrollando tres outfits complementarios. Las conclusiones destacan que, aunque la inteligencia artificial agiliza procesos visuales y facilita la exploración estética, su aporte conceptual es limitado, reafirmando

que la innovación emerge de la sensibilidad humana, del análisis material y de la intención proyectual. El proyecto demuestra que es posible otorgar una segunda vida al denim desde una perspectiva responsable, estética y técnicamente viable dentro de la moda contemporánea.

Abstract

The textile industry in Cali generates between 15% and 30% denim waste during production, much of which ends up in landfills despite its reuse potential. This situation highlights both a problem of material waste and an opportunity for circular design. The Second Skin project aims to demonstrate that post-consumer denim can be transformed into a contemporary micro-collection aligned with projected 2026 trends and grounded in sustainability principles. The methodology combined material collection and analysis, deconstruction processes, manual experimentation, trend research, and the strategic use of artificial intelligence as a support tool to generate sketches and explore silhouettes, colors, textures, and compositions. The result was a micro-collection entirely created from recovered denim using upcycling techniques such as patchwork, reconstruction, lace application, and volume manipulation, producing three complementary outfits. The conclusions emphasize that while artificial intelligence accelerates visual processes and supports aesthetic exploration, its conceptual contribution remains limited, reaffirming that innovation stems from

human sensitivity, material analysis, and intentional design thinking. The project demonstrates that denim can be granted a second life through a responsible, aesthetic, and technically viable approach within contemporary fashion.

tttes, colors, textures, and compositions. The result was a micro-collection entirely created from recovered denim using upcycling techniques such as patchwork, reconstruction, lace application, and volume manipulation, producing three complementary outfits. The conclusions emphasize that while artificial intelligence accelerates visual processes and supports aesthetic exploration, its conceptual contribution remains limited, reaffirming that innovation stems from



Palabras clave: upcycling, denim, circularidad, diseño circular, inteligencia artificial, sostenibilidad.

Keywords: upcycling, denim, circularity, circular design, artificial intelligence, sustainability.

Patronaje residuo cero para reducir desperdicio textil manteniendo estética, funcionalidad y elegancia en el diseño de vestuario artístico de danza

Zero-waste pattern making to reduce textile waste while maintaining aesthetics, functionality, and elegance in artistic dance costume design

Luisa Fernanda Hurtado Bedoya, Valentina Lenis García, Luisa Fernanda Rosada Pabón
Tutor: Piedad Pineda

Resumen

El presente proyecto integrador aborda la problemática del desperdicio textil en la industria de la moda mediante la aplicación de la filosofía de residuo cero en el diseño y confección de un vestido de baile infantil para salsa profesional. A partir de una base textil de alta elongación de 88 cm × 1,40 m, se desarrollaron dos vestidos completos en talla 10, demostrando la viabilidad técnica, estética y funcional del enfoque residuo cero en vestuario escénico. El proceso incluyó investigación teórica, patronaje no convencional, prototipado, pruebas técnicas en academia de baile, ajustes funcionales, confección especializada y aplicación artesanal de detalles decorativos. El resultado final evidencia que es posible integrar sostenibilidad y diseño sin sacrificar movilidad, comodidad ni impacto visual. Los vestidos fueron donados a la Compañía Artística Cabaret, contribuyendo al apoyo del arte infantil en Popayán. Además, se elaboró una guía práctica para que madres de familia pudieran replicar el vestuario desde casa, generando impacto social y fortaleciendo la autonomía creativa de la comunidad. El proyecto demues-

tra que el patronaje residuo cero constituye una alternativa viable y pertinente dentro del diseño de moda sostenible en Colombia, especialmente en contextos de vestuario artístico.

Abstract

This integrative project addresses textile waste in the fashion industry through the application of the zero-waste philosophy in the design and construction of a professional children's salsa dance costume. Using a high-elasticity textile base measuring 88 cm × 1.40 m, two complete size-10 dresses were developed, demonstrating the technical, aesthetic, and functional viability of the zero-waste approach in stage costume design. The process included theoretical research, unconventional pattern making, prototyping, technical testing in a dance academy, functional adjustments, specialized garment

construction, and handcrafted decorative applications. The final result demonstrates that sustainability and design can be integrated without compromising mobility, comfort, or visual impact. The dresses were donated to the Compañía Artística Cabaret, supporting children's artistic development in Popayán. Additionally, a practical guide was created to enable mothers to replicate the

costume at home, generating social impact and strengthening community creative autonomy. The project confirms that zero-waste pattern making is a viable and relevant alternative within sustainable fashion design in Colombia, particularly in the field of artistic costume production.



Palabras clave: residuo cero, patronaje sostenible, vestuario escénico infantil, moda consciente, optimización textil.

Keywords: upcycling, denim, circularity, circular design, artificial intelligence, sustainability.

Plastik-wear/586: chaqueta multifuncional convertible, hecha con material plástico reciclado para su aprovechamiento en el sistema moda

✨ **Plastik-wear/586: convertible multifunctional jacket made from recycled plastic material for its application within the fashion system**

Luna Bravo Yarce; Sabrina Zapata Ortiz; Zharick Lizeth Lache
Tutor: Raquel Moy

Resumen

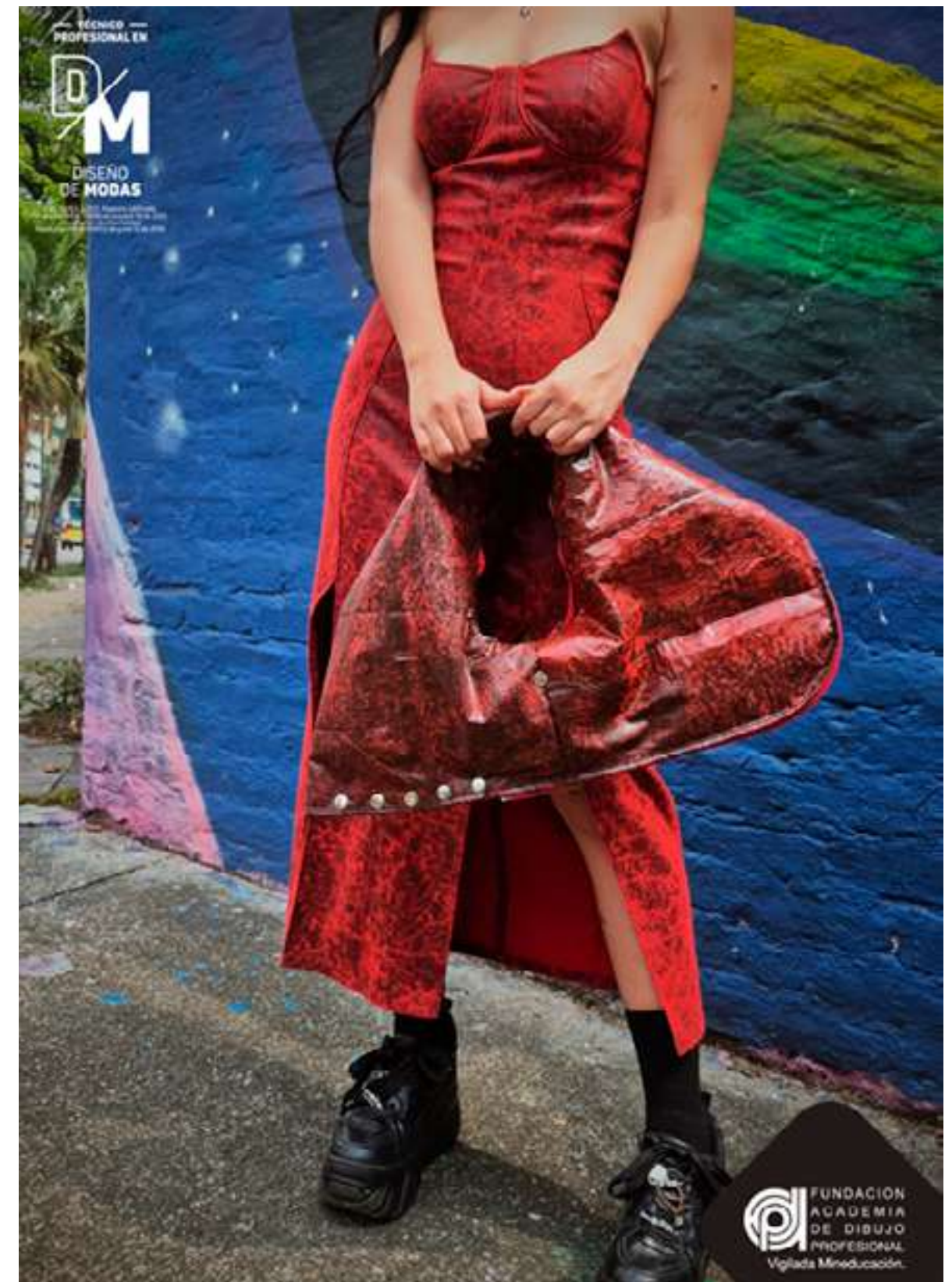
PLASTIK-WEAR/586 es un proyecto que investiga la reutilización de bolsas plásticas de un solo uso mediante procesos de fusión para generar un material alternativo con características similares al cuero. A partir de este material se desarrolló un prototipo funcional: una chaqueta multifuncional convertible en chaleco y bolso. El proceso permitió comprobar la resistencia, estabilidad y viabilidad del material para la confección, así como el potencial de la multifuncionalidad para optimizar recursos y disminuir el consumo de prendas convencionales. La propuesta integra innovación material, sostenibilidad y diseño responsable, planteando una alternativa dentro del sistema moda que contribuye a la economía circular y a la reducción de residuos plásticos. El proyecto evidencia que la experimentación técnica con materiales reciclados puede generar soluciones estéticas y funcionales pertinentes para el contexto contemporáneo, fortaleciendo la relación entre diseño, medio ambiente y transformación social.

Palabras clave: reciclaje plástico, innovación material, moda sostenible, multifuncionalidad, economía circular.

Keywords: plastic recycling, material innovation, sustainable fashion, multifunctionality, circular economy.

Abstract

PLASTIK-WEAR/586 is a project that explores the reuse of single-use plastic bags through fusion processes to generate an alternative material with leather-like properties. From this material, a functional prototype was developed: a multifunctional jacket convertible into a vest and a bag. The process validated the material's resistance, stability, and technical viability for garment construction, as well as the potential of multifunctionality to optimize resources and reduce the consumption of conventional clothing. The proposal integrates material innovation, sustainability, and responsible design, presenting an alternative within the fashion system that contributes to circular economy practices and plastic waste reduction. The project demonstrates that technical experimentation with recycled materials can lead to aesthetically and functionally relevant solutions for contemporary fashion, strengthening the relationship between design, environmental responsibility, and social transformation.



Tejiendo fe y dignidad en cada vestuario de la primera comunión para la infancia

 **Weaving faith and dignity into first communion garments for children**

Cadena Agudelo María de los Ángeles; Polo Caicedo Laura Marcela; Ramírez Sánchez Mayra Alejandra
Tutor: Yenny Guerrero

Resumen

La primera comunión constituye una de las celebraciones más significativas dentro de la tradición cristiana, al representar un rito de paso que simboliza la integración espiritual y comunitaria de niños y niñas. Este proyecto tiene como propósito diseñar y desarrollar vestuarios de primera comunión para una niña y un niño pertenecientes a la Fundación Afroemprendedores de Cali, asegurando que las propuestas sean funcionales, dignas y ergonómicas, en coherencia con su contexto social y cultural. La metodología aplicada se fundamentó en el modelo del Doble Diamante, a través del cual se realizó una investigación contextual y social que permitió comprender las condiciones, valores y necesidades de los beneficiarios. Durante la fase de desarrollo, el proceso de diseño se llevó a cabo de manera participativa, incorporando los gustos y aspiraciones de los niños en la selección de estilos, materiales y detalles, manteniendo el carácter ceremonial del acontecimiento. El resultado fueron dos vestuarios diseñados y confeccionados desde la empatía, la funcionalidad y la dignidad. El proyecto evidencia que el diseño de moda puede trascender lo estético para convertirse en un acto de cuidado, inclusión y representación humana, fortaleciendo tanto la formación académica como el compromiso ético de los futuros diseñadores.

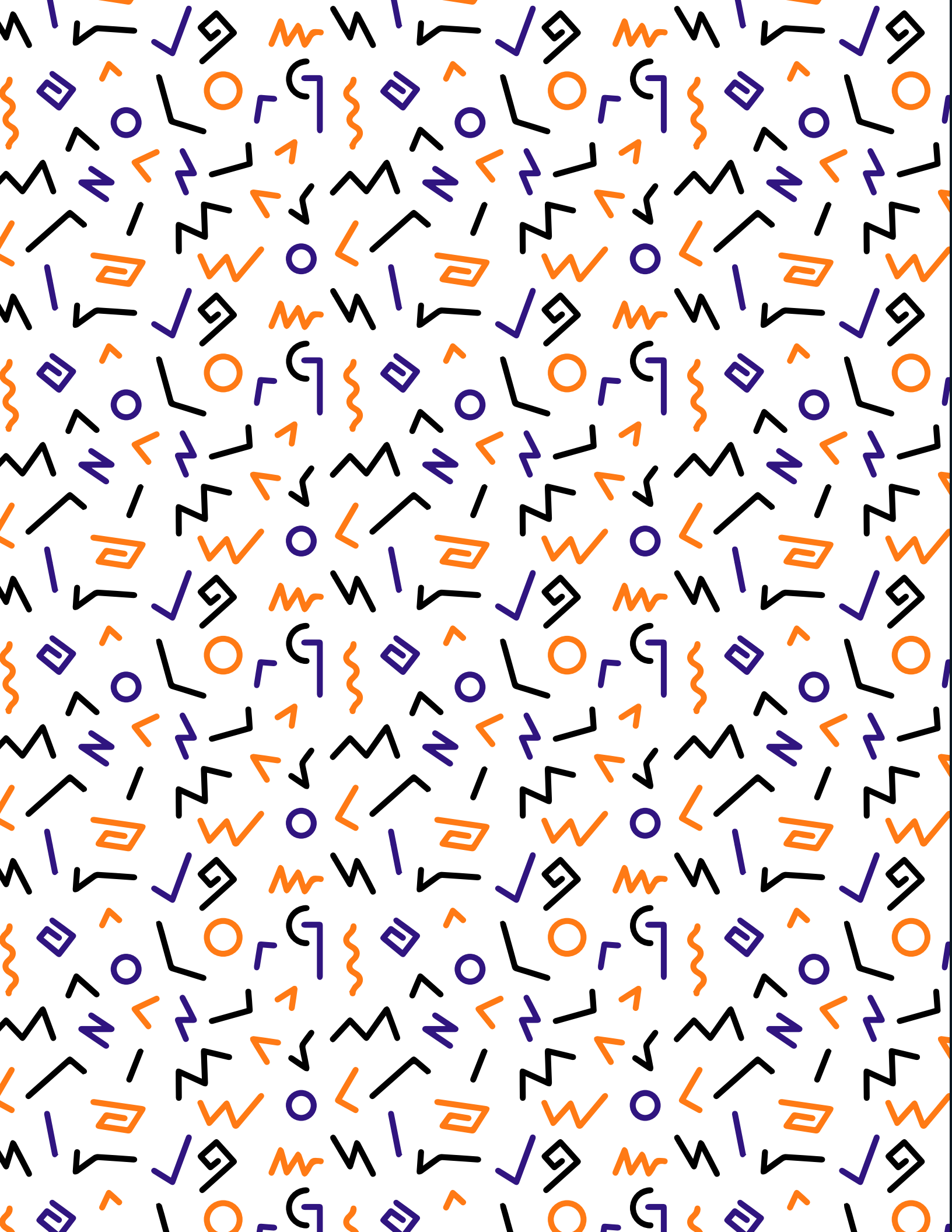
Abstract

First Communion is one of the most significant celebrations within the Christian tradition, representing a rite of passage that symbolizes the spiritual and communal integration of children. This project aims to design and develop First Communion garments for a girl and a boy from the Afroemprendedores Foundation in Cali, ensuring that the proposals are functional, dignified, and ergonomic, in alignment with their social and cultural context. The methodology was based on the Double Diamond model, which enabled contextual and social research to better understand the beneficiaries' conditions, values, and needs. During the development phase, the design process was carried out in a participatory manner, incorporating the children's preferences and aspirations in the selection of styles, materials, and details, while preserving the ceremonial nature of the occasion. The result was the creation of two garments designed and constructed from empathy, functionality, and dignity. The project demonstrates that fashion design can transcend aesthetics to become an act of care, inclusion, and human representation, strengthening both academic training and the ethical commitment of future designers.

Palabras clave: diseño con propósito, vestuario ceremonial, primera comunión, inclusión, dignidad.

Keywords: purpose-driven design, ceremonial garment, First Communion, inclusion, dignity.





REVISTA DIAGONAL

FADP 2025A

Edición 28.

Programa Técnico Profesional
en Producción en

DISEÑO DE INTERIORES



PRODUCCIÓN
EN DISEÑO DE
INTERIORES

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

Atmosfera: los materiales artesanales en la percepción del espacio interior



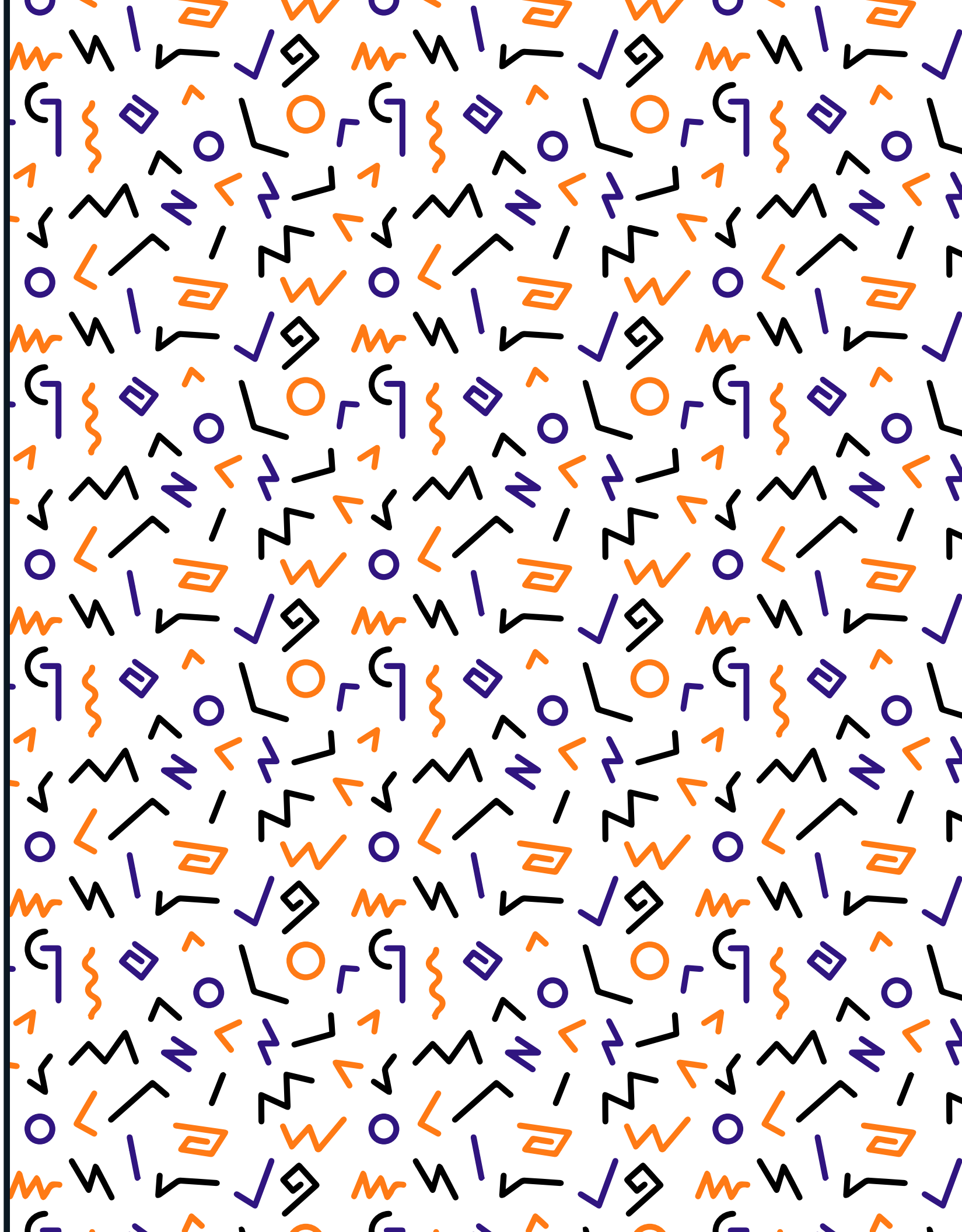
Jorge Enrique Barney Montoya¹⁴

El concepto de "atmosfera" dentro del marco teórico del diseño de interiores vinculado a la materialidad artesanal, supera sus límites existentes y convierte la suma de objetos en el espacio en una transformación total hacia experiencias de tipo sensorial; buscando, lo que los expertos han llamado "el retorno a lo táctil". En el contexto actual, la "atmosfera" no solo se define como una cualidad de tipo estético, sino también como un puente emocional entre el habitante y su entorno. La incorporación de materiales artesanales surge como el vehículo principal para dotar el espacio de una identidad, que de alguna manera el material industrializado no puede brindar. Durante el año 2025, la implementación de la artesanía en el interiorismo se consolidó como una tendencia dominante bajo el concepto de "Lujo Consciente" y "Diseño Vernáculo Moderno". Esta tendencia no es simplemente una respuesta a un capricho decorativo, sino que responde a una necesidad mucho más profunda de una búsqueda de reconexión con el origen; investigar la materialidad artesanal implica entender cómo todos aquellos procesos milenarios (como la cerámica, el tejido de fibras naturales o el tallado manual), al ser incorporados en el espacio alteran su percepción, humanizando de esta manera los entornos contemporáneos a través de su carga de tipo simbólica. La importancia de este tema en relación con el interiorismo radica en suma con la "psicología de la percepción"; un material artesanal, posee no solo propiedades físicas únicas (irregularidad lumínica, porosidad, temperatura táctil específica, etc); como también conlleva a modificar la forma en que el cerebro procesa el "confort". Por otra parte, desde el punto de vista de la "sustentabilidad cultural", el diseño de interiores asume una responsabilidad ética al integrar materiales artesanales a sus propuestas de

diseño espacial, con el fin de fomentar el desarrollo no solo de las economías locales, sino también de preservar saberes ancestrales que están en riesgo de desaparición. Abordar estos temas desde la conceptualización de la "materialidad, sensación y la percepción", en el marco de los procesos de investigación formativa del programa, permiten al estudiante proponer espacios y objetos que no solo sean visualmente atractivos, sino a su vez socialmente responsables, en donde el material se convierte en un agente de cambio, que vincula el pasado con las vanguardias del diseño habitacional. De esta manera, la reflexión final desde los respectivos énfasis de estudio entorno a la producción en masa tiende a la definición de la "homogeneización de los objetos", y lo artesanal a la introducción de la variable del "tiempo" en el diseño, conllevando a la percepción de autenticidad, que es fundamental en el interiorismo. La pertinencia de las presentes investigaciones y desarrollo de propuestas por parte de los estudiantes dentro de los diversos proyectos integradores y sus énfasis, se sustentan en la necesidad de crear un nuevo lenguaje para el "interiorismo contemporáneo" desde una mirada academicista. Al lograr observar cómo los materiales artesanales configuran la propuesta de nuevas atmósferas y su diversa apropiación en respuesta a las necesidades, la ergonomía o el confort, establecen directrices para un diseño que equilibra la tecnología con la calidez de la mano humana. Este vínculo es clave para el futuro de la disciplina y su formación, buscando el posicionamiento del diseñador de interiores como un ser capaz de definir y desarrollar experiencias que utiliza la materia prima para esculpir la vacuidad, la luz, la materialidad y la percepción emocional de un espacio.

Palabras clave: Atmosfera espacial, Materialidad Artesanal, Psicología de la percepción, Fenomenología del diseño, sustentabilidad cultural, Diseño Sensorial.

¹⁴Líder de investigación Programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores



Ecomesa creativa

☀ Creative Ecomesa

Alejandra Cerón; Oscar Peláez; Sohad sabogal; Laura Cornejo
Tutor: Jorge Enrique Barney

Resumen

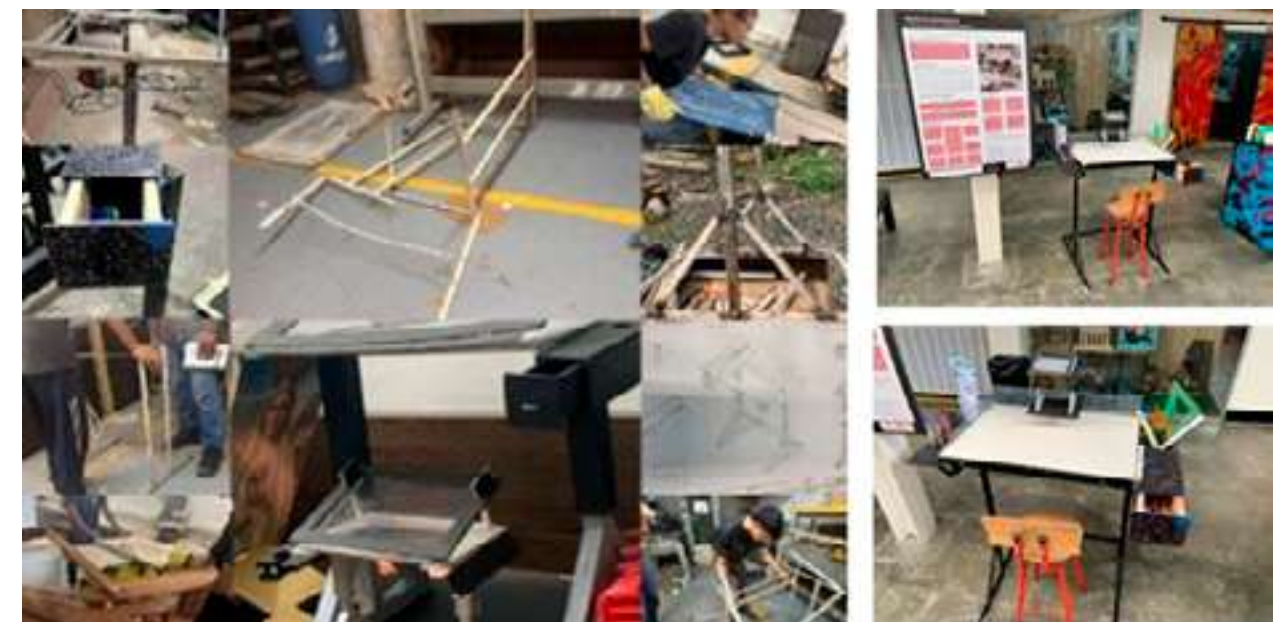
El proyecto consiste en el diseño de una mesa de dibujo accesible para personas con discapacidad de movilidad, enfocada en mejorar la comodidad y facilitar el uso de herramientas artísticas. Se identificó la necesidad de un mobiliario adaptable que ofreciera estabilidad, ergonomía y organización, lo que permitió definir un objetivo orientado a crear un producto ajustable y funcional. La metodología incluyó investigación sobre accesibilidad, pruebas ergonómicas y la aplicación de principios de eco-diseño, utilizando materiales reciclados como acrílico recuperado, plástico fundido y madera reutilizada. Como resultado, se desarrolló una mesa con niveladores de altura, cajón de almacenamiento, perforación vertical para herramientas, repisa multifuncional y una superficie iluminable para calco. Las conclusiones evidencian que la mesa mejora significativamente la experiencia del usuario, al integrar accesibilidad, sostenibilidad y practicidad en un solo producto.

Abstract

The project consists of the design of a drawing table accessible to people with mobility disabilities, focused on enhancing comfort and facilitating the use of artistic tools. The need for adaptable furniture that offers stability, ergonomics, and organization was identified, allowing for the definition of an objective aimed at creating an adjustable and functional product. The methodology included research on accessibility, ergonomic testing, and the application of eco-design principles, utilizing recycled materials such as recovered acrylic, melted plastic, and repurposed wood. As a result, a table was developed featuring height levelers, a storage drawer, vertical perforations for tools, a multifunctional shelf, and an illuminated surface for tracing. The conclusions demonstrate that the table significantly improves the user experience by integrating accessibility, sustainability, and practicality into a single product.

Palabras clave: accesibilidad, ergonomía, eco-diseño, dibujo, inclusión.

Keywords: accessibility, ergonomics, eco-design, drawing, inclusion.



Luminarias industriales a partir de rines de bicicleta: aplicación de economía circular en diseño de interiores

Industrial lighting fixtures made from bicycle rims: an application of circular economy in interior design

Gabriela Alejandra Álvarez López; Yamile Andrea Garaviño Ramirez; María Angélica García Torres; Daniela Alexandra Marín Velasco
Tutor: Marco Arango Rodas

Resumen

La intervención del sistema de iluminación del taller surgió a partir de la necesidad de renovar un espacio cuyo carácter, funcionalidad y estética no respondían a las dinámicas actuales del lugar. Identificamos como oportunidad la posibilidad de integrar principios de economía circular mediante el aprovechamiento de materiales desechados, específicamente rines y piñones de bicicleta, para transformarlos en luminarias que aportaran identidad, sostenibilidad y mejora lumínica. A partir de esta idea se desarrolló un proceso que inició con la bocetación del prototipo, seguido por la búsqueda, recolección y preparación de los materiales, lo que implicó limpieza, desengrasado, adecuación de las piezas y su posterior pintura. Con estos elementos, se construyeron cinco luminarias: cuatro destinadas al taller y una principal para un espacio administrativo, esta última diseñada con un carácter protagónico a partir de dos rines entrelazados y piñones en caída. Durante el proceso se realizaron pruebas de iluminación, ensamble eléctrico con bombillos LED de bajo consumo y la instalación final con apoyo técnico. Se concluye que el pro-

yecto demuestra la viabilidad del reuso como estrategia de diseño sostenible, permitiendo transformar residuos en soluciones funcionales que mejoran la iluminación, refuerzan la estética industrial del espacio y fomentan prácticas responsables desde el diseño. Asimismo, el trabajo evidenció la importancia de la experimentación con materiales alternativos y la capacidad del diseño de interiores para generar propuestas innovadoras, eficientes y ambientalmente conscientes.

Abstract

The lighting system intervention in the workshop arose from the need to renovate a space whose character, functionality, and aesthetics no longer met current dynamics. We identified an opportunity to integrate **circular economy** principles by repurposing discarded materials—specifically bicycle rims and sprockets—to transform them into lighting fixtures that provide identity, sustainability, and

improved illumination. Based on this concept, a process was developed starting with prototype sketching, followed by the search, collection, and preparation of materials, which involved cleaning, degreasing, parts adaptation, and subsequent painting. Using these elements, five fixtures were constructed: four intended for the workshop and one main fixture for an administrative space; the latter was designed with a prominent character using two interlocking rims and cascading sprockets. Throughout the process, lighting tests were conducted, along with electri-

cal assembly using low-consumption LED bulbs and the final installation with technical support. It is concluded that the project demonstrates the viability of reuse as a sustainable design strategy, allowing the transformation of waste into functional solutions that improve lighting, reinforce the space's industrial aesthetic, and encourage responsible design practices. Furthermore, the work highlighted the importance of experimentation with alternative materials and the capacity of interior design to generate innovative, efficient, and environmentally conscious proposals.



Palabras clave: economía circular, luminarias, reuso, sostenibilidad.

Keywords: Circular economy, lighting fixtures, reuse (upcycling), sustainability.

Laboratorio de experiencia: materialidad, bienestar y estética contemporánea

Experience laboratory: materiality, well-being and contemporary aesthetics

Isabella Anacona Gutiérrez; Xiomara Betancourth Mariño; Valentina Sanchez Duclerq
Tutor: Carolina Daza Escobar

Resumen

El proyecto aborda la necesidad de crear espacios dentro de la papelería Tekla que fomenten la creatividad, el bienestar y la conexión con procesos análogos en un contexto donde predominan las dinámicas digitales, identificando como área de oportunidad la falta de espacios experienciales que articulen diseño, funcionalidad y sostenibilidad. El objetivo principal fue desarrollar un laboratorio de experiencia que integrara principios del elemento "Materiales" de la certificación WELL, promoviendo el uso de componentes saludables, responsables y sensorialmente enriquecedores para los usuarios. La metodología incluyó un análisis del comportamiento de la generación Z frente a los entornos creativos, la selección técnica de materiales sostenibles y la conceptualización espacial basada en un rococó contemporáneo, permitiendo equilibrar zonas altamente coloridas, destinadas a estimular la creatividad, con áreas más sobrias, orientadas a la calma y la concentración. Como resultado, se obtuvo un espacio funcional que potencia la interacción directa con texturas, colores y procesos manuales, reforzando el valor

de lo análogo y ofreciendo una experiencia inmersiva coherente con la identidad de Tekla. Se concluye que la integración de criterios WELL y una estética contemporánea aplicada a un elemento cotidiano como un lavatorio permite transformar la experiencia del usuario, demostrando que el diseño interior puede generar entornos saludables, estéticos y significativos que conectan bienestar, sostenibilidad y creatividad.

Abstract

The project addresses the need to create spaces within the Tekla stationery store that foster creativity, well-being, and a connection with analog processes in a context dominated by digital dynamics. It identifies the lack of experiential spaces that articulate design, functionality, and sustainability as a key area of opportunity. The primary objective was to develop an experience laboratory integrating principles from the "Materials" concept of the WELL Certifica-

Palabras clave: Rococó contemporáneo, Diseño interior sostenible, Generación Z.

Keywords: Contemporary Rococo, Sustainable interior design, Generation Z.

tion, promoting the use of healthy, responsible, and sensorially enriching components for users. The methodology included an analysis of Generation Z behavior within creative environments, the technical selection of sustainable materials, and a spatial conceptualization based on a "Contemporary Rococo" style. This approach allowed for a balance between highly colorful zones—intended to stimulate creativity—and more sober areas oriented toward calm and concentration. As a result, a functional space was achieved that enhances direct interaction with textures, colors,

and manual processes, reinforcing the value of the analog and offering an immersive experience consistent with Tekla's identity. It is concluded that the integration of WELL criteria and a contemporary aesthetic applied to an everyday element, such as a washbasin, allows for the transformation of the user experience. This demonstrates that interior design can generate healthy, aesthetic, and meaningful environments that connect well-being, sustainability, and creativity.



Intervención de Mobiliario y Ambientación Sede comunal Terrón II (resurgir urbano)

★ Furniture and Interior Design Intervention at the Terrón II Community Center (urban resurgence)

Álvaro Gómez Niño; Nathaly Córdoba Padilla; Mariana Castro Muñoz; Luisa María Varela Bahamon; Valentina Pechené Vargas
Tutor: Vanessa Vélez Ortiz

Resumen

El proyecto se enfocó en la reactivación funcional y social de la sede de acción comunal Terrón 2, con intervención puntual en la parte posterior donde se encuentra el huerto comunitario ya que el objetivo que tienen para este espacio es que sea de aprendizaje y de unión familiar o entre la comunidad y que además se pueda aprovechar el atractivo de las visuales hacia la ciudad. El análisis del sector y las entrevistas con un integrante de la Junta de Acción Comunal evidenciaron la necesidad de recuperar el espacio para mejorar su uso comunitario, problemáticas como deterioro general del huerto, ausencia de mobiliario para descanso y socialización, falta de senderos definidos y bajo atractivo para niños. El principal reto consistió en desarrollar una solución en el exterior que promoviera la apropiación del espacio, fortaleciera la convivencia y favoreciera procesos de educación ambiental práctica. El diseño se basó pensando en los niños y la unión familiar; por lo tanto invitamos desde el acceso por medio de juegos en el piso, hacia la parte posterior de la sede, continuando con la fabricación e instalación de mobiliario en la rampa externa que se encuentra mirando hacia la huerta, mediante la reutilización de llantas de desecho y tabloncillos de madera donada, integrando criterios de economía circular; el mo-

biario permitió definir áreas específicas para acompañamiento y actividades en el huerto, de manera complementaria, se ejecutó una intervención estética en la malla perimetral con hilo sintético, generando un elemento visual que enfoque la atención también en la zona verde.

Abstract

The project focused on the functional and social reactivation of the Terrón 2 Community Action Board headquarters, with a specific intervention in the rear section where the community garden is located. The objective for this space was to transform it into a place for learning and family or community bonding, while also taking advantage of the attractive views of the city. The sector analysis and interviews with a member of the Community Action Board highlighted the need to reclaim the space to improve its communal use. Identified issues included the general deterioration of the garden, a lack of furniture for rest and socialization, the absence of defined paths, and low appeal for children. The main challenge consisted of developing

an outdoor solution that promoted the appropriation of the space, strengthened coexistence, and favored practical environmental education processes. The design was centered on children and family unity; therefore, users are invited from the entrance through floor games toward the back of the building. This continues with the fabrication and installation of furniture on the external ramp overlooking the garden, utilizing repurposed waste tires and dona-

ted wooden planks, thereby integrating circular economy criteria. The furniture allowed for the definition of specific areas for supervision and garden activities. Additionally, an aesthetic intervention was executed on the perimeter mesh using synthetic yarn, creating a visual element that also draws attention to the green area.



Palabras clave: Reactivación

Keywords: Community garden, Social reactivation, Circular economy, Tactical urbanism, Family bonding.

Proyecto Nido Tessela Modular: los materiales artesanales en la percepción del espacio.

✨ **Tessela Modular Nest Project: handcrafted materials in the perception of space.**

Juan Andres Ortega Meneses; Isabella Aranzanzu Lorza; Paula Andrea López Cortez

Tutor: Katherine Orejuela

Resumen

El Proyecto Integrador desarrolla una propuesta de intervención espacial basada en los principios de la arquitectura efímera, la materialidad sensorial y el diseño social, con el fin de responder a problemáticas reales identificadas en regiones vulnerables, especialmente en el Pacífico colombiano y La Guajira. A partir del análisis bibliográfico, el rastreo en campo y el estudio de usuarios, el proyecto plantea el diseño del Nido Tessela, un módulo efímero, transportable y sostenible, creado para fomentar la interacción entre niños y adultos mayores, fortaleciendo el tejido comunitario mediante experiencias educativas, sensoriales y culturales. El diseño integra el sistema estructural Tessela basado en módulos ensamblables de geometría trapezoidal con materiales reciclables, biotextiles y fibras locales, lo que permite una construcción ligera, adaptable y de bajo impacto ambiental. Su enfoque responde a necesidades detectadas en comunidades con acceso limitado, condiciones climáticas extremas y falta de espacios educativos y seguros. El proyecto articula elementos de ergonomía, diseño universal, percepción espacial, sostenibilidad y participación comunitaria. La propuesta surge como solución viable frente a dificultades como el transporte reducido, la humedad, la salinidad del ambiente, la falta de infraestructura y los

altos índices de vulnerabilidad infantil. El Nido Tessela busca generar bienestar, permitir actividades como lectura, juego, narración oral, huertos educativos y talleres artesanales, y ofrecer un espacio digno para el aprendizaje emocional y la integración intergeneracional. El resultado es un prototipo modular que puede montarse y desmontarse fácilmente, replicarse en distintos territorios y servir como micro infraestructura educativa temporal. Este proyecto demuestra cómo el diseño de interiores puede trascender lo estético para convertirse en una herramienta de impacto social, ambiental y cultural.

Abstract

This Integrative Project develops a spatial intervention proposal based on the principles of ephemeral architecture, sensory materiality, and social design to address real-world issues identified in vulnerable regions, specifically in the Colombian Pacific and La Guajira. Based on bibliographic analysis, field tracking, and user studies, the project proposes the design of the Tessela Nest (Nido Tessela): an ephemeral, transportable, and sustainable module created to foster interaction between children and ol-

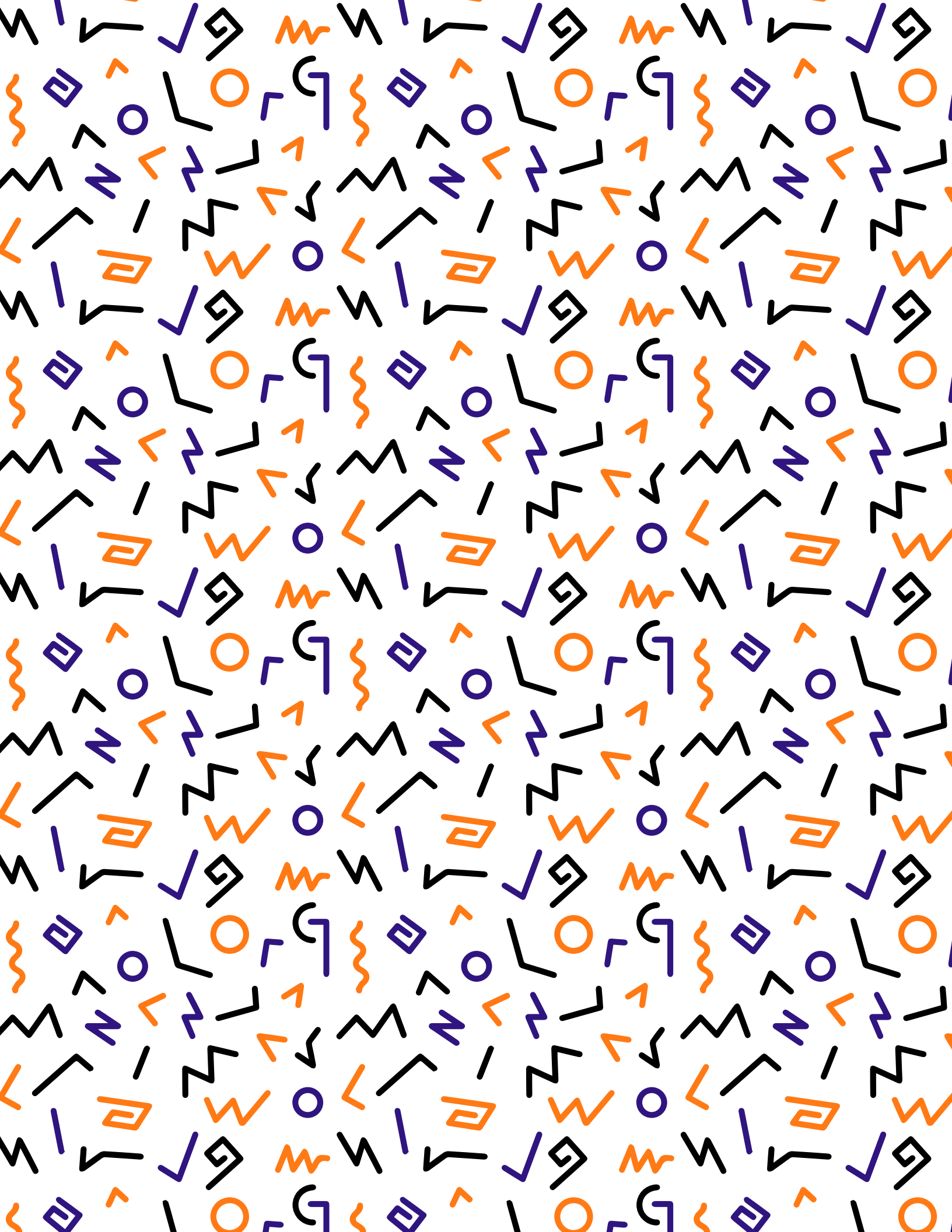
Palabras clave: arquitectura efímera, percepción, materialidad, diseño social, sostenibilidad, biotextil, refugios modulares, Nido Tessela.

Keywords: Ephemeral architecture, perception, materiality, social design, sustainability, biotextile, modular shelters, Tessela Nest.

der adults, strengthening the community fabric through educational, sensory, and cultural experiences. The design integrates the Tessela structural system, based on assembleable modules of trapezoidal geometry using recyclable materials, biotextiles, and local fibers, allowing for a lightweight, adaptable construction with low environmental impact. This approach responds to needs detected in communities with limited access, extreme weather conditions, and a lack of safe educational spaces. The project articulates elements of ergonomics, universal design, spatial perception, sustainability, and community participation. The proposal emerges as a viable

solution to difficulties such as limited transportation, humidity, environmental salinity, lack of infrastructure, and high rates of child vulnerability. The Tessela Nest seeks to generate well-being, facilitate activities such as reading, play, oral storytelling, educational gardens, and artisanal workshops, and offer a dignified space for emotional learning and intergenerational integration. The result is a modular prototype that can be easily assembled and disassembled, replicated in different territories, and serve as temporary educational micro-infrastructure. This project demonstrates how interior design can transcend aesthetics to become a tool for social, environmental, and cultural impact.





REVISTA DIAGONAL

FADP 2025A

Edición 28.

Programa Técnico Profesional en
DISEÑO GRÁFICO



DISEÑO
GRÁFICO

CÓD. SNIES: 52511. Registro calificado. Resolución MEN. 08030 de mayo 17 de 2018. Acreditación de Alta Calidad. Resolución MEN. 009413 de mayo 27 de 2022.

Diseño centrado en las personas



María Fernanda Ramírez¹⁵

El diseño centrado en las personas es un enfoque de diseño que pone las necesidades, capacidades, comportamientos y experiencias de las personas en el centro del proceso de creación de productos, servicios o sistemas. Este enfoque parte de la idea de que los objetos y tecnologías deben adaptarse a las personas y no obligar a las personas a adaptarse a ellos. Desde esta perspectiva, el diseño debe basarse en la comprensión profunda de los usuarios, incluyendo cómo piensan, cómo perciben la información, qué dificultades encuentran y en qué contextos utilizan un producto. Para ello se utilizan métodos como la observación, la investigación con usuarios, la creación de prototipos y la evaluación continua, con el fin de mejorar progresivamente la experiencia de uso. El diseño centrado en las personas busca que los productos sean comprensibles, intuitivos, accesibles y fáciles de usar, reduciendo errores y frustraciones. Además, considera fundamental que el diseño tenga en cuenta los procesos cognitivos y emocionales de los usuarios, de modo que la interacción con los sistemas resulte clara, eficiente y satisfactoria. En el segundo semestre del año se abordaron objetivos por semestre que dan cuenta de distintas maneras de explorar este tema. Los estudiantes de primer y segundo semestre trabajaron con la población infantil y desarrollaron propuestas a partir de la comprensión de las habilidades cognitivas de las etapas de desarrollo. Los estudiantes de primer semestre tenían como reto desarrollar una propuesta de diseño que aportara al desarrollo cognitivo y emocional de niños entre los 2 y 7 años. En representación de ese ejercicio, se incluye en esta edición de Diagonal la propuesta de un juego de mesa semicooperativo para el fomento del trabajo en

equipo, que desarrolla la habilidad de asociación visual de los niños por medio de rondas cortas que mantienen la atención de los jugadores.

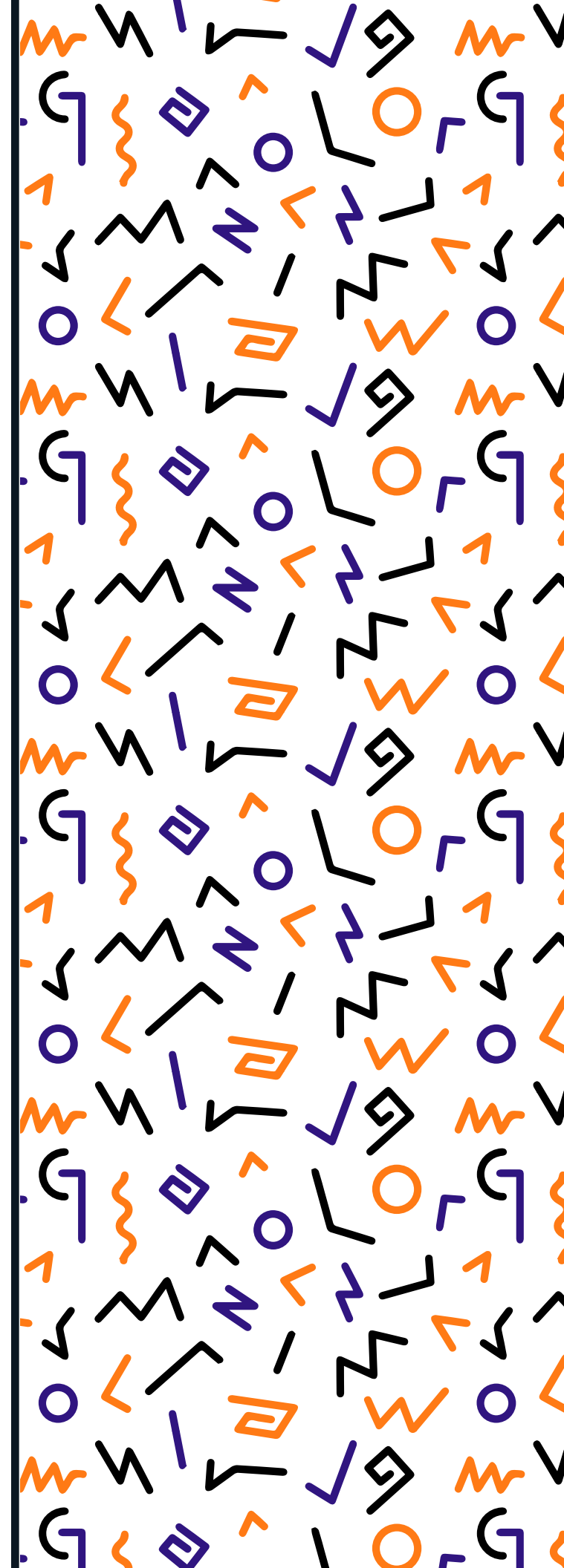
Los estudiantes de segundo semestre desarrollaron propuestas didácticas para niños de 8 a 10 años teniendo en cuenta principios de accesibilidad física y cognitiva. My Daily Adventure: Monster World, es un juego que busca fortalecer el aprendizaje del inglés mediante didácticas dinámicas y adaptadas a los ambientes escolares actuales. Con el propósito de responder a esta oportunidad, se desarrolló un juego de mesa educativo basado en rutinas diarias y ambientado en un mundo narrativo de cuatro monstruos, cada uno asociado a un tipo de reto lingüístico.

Tercer y sexto semestre tuvieron como objetivo desarrollar una propuesta de diseño que aporte a la calidad de vida de una población específica, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad. Cada grupo de estudiantes definió una población con la cual interactuar. Entre los grupos poblacionales escogidos se encontraron personas con TDAH, Daltonismo y otros trastornos visuales, adultos mayores y niños, entre otros. De las propuestas presentadas se escogieron dos, de tercer semestre, una propuesta de doble codificación para niños con daltonismo y de sexto semestre, una aplicación móvil para personas con síndrome de Down. Cuarto semestre realizó instrucciones visuales para enseñar a realizar distintas actividades. Sr Tinta es un proyecto didáctico para enseñar a hacer impresiones con serigrafía. Por su nivel gráfico y desarrollo técnico, se escogió como trabajo representativo de las indagaciones realizadas en este nivel del programa técnico profesional. Para terminar esta lista de proyectos destacados

realizados por semestre académico, se incluye una propuesta de quinto semestre, en donde los estudiantes trabajaron para personas con problemas de visión. Entre los proyectos presentados, se presenta en esta compilación de resúmenes una exposición interactiva para enseñar como ve el mundo una persona con daltonismo. El proyecto escogido, miradas alternas, se presentó en la Gobernación como parte de las actividades realizadas con la secretaría de infancia y adolescencia.

A continuación, los resúmenes de los proyectos seleccionados para esta publicación de diagonal, que abarcan distintos escenarios en donde el diseñador puede aportar a la calidad de vida de las personas al entender que debemos adaptar el diseño a las necesidades de las personas, en vez de adaptar a las personas a los requisitos de diseño.

¹⁵Magíster en comunicación, Diseñadora gráfica. Líder de investigación del Programa Técnico Profesional en Diseño Gráfico. projectografico@fadp.edu.co



Propuesta de un juego de mesa semicooperativo para el fomento del trabajo en equipo y la expresión no verbal en niños entre 5 a 7 años.

☀ **Proposal for a semi-cooperative board game to promote teamwork and non-verbal expression through semiotics in children between 5 and 7 years old.**

Alexa Galindo Ramírez, Adrián Steven Bedoya Gómez, Miguel Alberto Castro Parra, Juan José Urresty Cortés

Tutor: Aura María Cifuentes

Resumen

En la ciudad de Santiago de Cali se realiza la observación de un grupo de niños entre 2 a 7 años de edad, revelando varios desafíos en las dinámicas de juego: los niños tienen periodos de atención cortos, una alta dependencia de la accesibilidad visual y una marcada tendencia a la expresión no verbal. Es por esto, que se identificó la necesidad de un método de aprendizaje lúdico que equilibre el logro individual con una meta grupal para fomentar el trabajo en equipo en un grupo de niños entre 5 a 7 años. Teniendo en cuenta las oportunidades de diseño para este proyecto, se propone el diseño de un juego de mesa semicooperativo como solución lúdica que integre los aspectos anteriormente planteados, llamado "operación rescate". La propuesta utiliza la semiótica como lenguaje principal, los niños utilizan cartas de código como símbolos para descifrar el "tarjetón de código". Esta mecánica central desarrolla la habilidad de asociación visual dado que los jugadores deben encontrar las combinaciones de símbolos ideales. El diseño de juego responde directamente a los desafíos observados; la mecánica se basa en rondas cortas para mantener el interés y eliminar los tiempos de espera. El juego valida la expresión no verbal del niño y la integra como una mecánica de reto que lejos de ser un castigo termina siendo diver-

tida. El objetivo clave es fomentar el trabajo en equipo lográndolo mediante una metodología de juego semicooperativa donde el logro individual es fundamental para alcanzar el objetivo final cooperativo. Se concluye que esta propuesta soluciona la frustración de la competencia directa, demostrando como el éxito individual aporta a una victoria grupal mediante la semiótica.

Abstract

In the city of Santiago de Cali, an observation of a group of children between 2 and 7 years of age was conducted, revealing several challenges in play dynamics: the children have short attention spans, a high dependency on visual accessibility, and a marked tendency for non-verbal expression. For this reason, the need was identified for a ludic learning method that balances individual achievement with a group goal to foster teamwork in a group of children between 5 and 7 years old. Considering the design opportunities for this project, the design of a semi-cooperative board game is proposed as a ludic solution that integrates the aspects, called "Operation

Palabras clave: Juego de mesa, semicooperativo, semiótica, expresión no-verbal, diseño para niños.

Keywords: Board game, semi-cooperative, semiotics, non-verbal expression, design for children.

Rescue". The proposal uses semiotics as its primary language; children use "code cards" as symbols to decipher the "master code card." This central mechanic develops visual association skills, as players must find the ideal symbol combinations. The game design responds directly to the observed challenges; the mechanics are based on short rounds to maintain interest and eliminate waiting times. The game validates the child's non-verbal expression and integrates it as

a challenge mechanic that, far from being a punishment, ends up being fun. The key objective is to foster teamwork, which is achieved through a semi-cooperative game methodology where individual achievement is fundamental to reaching the final cooperative goal. It is concluded that this proposal solves the frustration of direct competition, demonstrating how individual success contributes to a group victory through semiotics.



Aprender Jugando: Propuesta Didáctica para el Fortalecimiento del Aprendizaje del inglés en Niños de 8 a 10 Años a Través del Juego de Tablero My Daily Adventure: Monster World

☀ Learning by Playing: Didactic Proposal to Strengthen the Learning of English in Children from 8 to 10 Years Through the Board Game My Daily Adventure: Monster World

Javier Jiménez, Jairo Morales, Laura Pillimue, Hillary Triviño; Dayana Tatalcha
Tutor: Maria antonia Arana Rebolledo

Resumen

Nuestro proyecto surge a partir de la necesidad de fortalecer el aprendizaje del inglés en niños de 8 a 10 años mediante estrategias didácticas más dinámicas, motivadoras y adaptadas a los ambientes escolares actuales. Con el propósito de responder a esta oportunidad, se desarrolló un juego de mesa educativo basado en rutinas diarias y ambientado en un mundo narrativo de cuatro monstruos, cada uno asociado a un tipo de reto lingüístico. La metodología del proyecto combinó procesos de investigación pedagógica, análisis de competencias de inglés para primaria, experimentación formal y construcción iterativa de prototipos desde el diseño gráfico. El resultado final es un tablero dividido que integra casillas y tarjetas con actividades de pronunciación, comprensión lectora, dibujo, actuación y desafíos especiales, articuladas mediante la gamificación. El juego permite que los niños participen activamente en la construcción de vocabulario y expresiones básicas, al tiempo que fomenta la creatividad, la interacción colaborativa y el aprendizaje significativo. Se concluye que el diseño gráfico, aplicado desde una perspectiva pedagógica, puede convertirse en un mediador poderoso para acercar el inglés a los

estudiantes, consolidando un recurso atractivo, inclusivo y adaptable para docentes y entornos educativos que buscan mejorar sus estrategias de enseñanza.

Abstract

Our project arose from the need to strengthen English language learning in children aged 8 to 10 through more dynamic and motivating teaching strategies adapted to current school environments. To address this need, we developed an educational board game based on daily routines and set in a narrative world featuring four monsters, each associated with a specific type of linguistic challenge. The project methodology combined pedagogical research, analysis of English language competencies for primary school students, formal experimentation, and iterative prototype development through graphic design. The result is a divided board that integrates squares and cards with activities focused on pronunciation, reading comprehen-

sion, drawing, acting, and special challenges, all integrated through gamification. The game allows children to actively participate in building vocabulary and basic expressions, while fostering creativity, collaborative interaction, and meaningful learning. It is concluded that graphic design, applied from a pedagogical perspective,

can become a powerful tool for making English more accessible to students, consolidating an attractive, inclusive, and adaptable resource for teachers and educational environments seeking to improve their teaching strategies.



Palabras clave: inglés, juego didáctico, diseño gráfico, aprendizaje activo, gamificación.

Keywords: English, educational game, graphic design, active learning, gamification.

“Peque Mundo”; Pequeños mundos para grandes formas de aprender

☀️ “Peque Mundo”; Small worlds for big ways of learning

María de los Ángeles Zapata Tabares, Juan Camilo Rojas Giraldo, Juan Esteban Cuspián Zúñiga, Andrés Felipe Tovar Agudelo, Santiago Velasco Herrera
Tutor: María Fernanda Ramírez Escobar.

Resumen

Este proyecto desarrolla un manual didáctico e inclusivo dirigido a niños con daltonismo en edad preescolar y primaria, con el fin de facilitar el reconocimiento y uso de los colores mediante un sistema de doble codificación visual que combina tonos, formas, símbolos y texturas como apoyo para la identificación cromática. La propuesta integra ilustraciones, personajes temáticos y actividades lúdicas diseñadas para estimular la percepción, reforzar la memoria visual y promover asociaciones significativas que no dependan exclusivamente de la visión del color. El manual se fundamenta en principios de accesibilidad gráfica y educación inclusiva, incorporando recursos pensados para garantizar la comprensión visual y la autonomía de los niños con alteraciones en la percepción cromática. Además, el proyecto incluye orientaciones pedagógicas dirigidas a docentes y padres, con el propósito de sensibilizar sobre la importancia de adaptar los materiales educativos a las diferentes necesidades visuales presentes en el aula. En conjunto, esta iniciativa se posiciona como una herramienta pedagógica que contribuye a fortalecer la inclusión visual dentro del contexto escolar, ampliando las oportunidades de apren-

dizaje, participación y desarrollo para los estudiantes con daltonismo mediante un enfoque didáctico accesible, empático y coherente con las exigencias contemporáneas de la educación.

Abstract

This project develops a didactic and inclusive manual aimed at children with color blindness in preschool and primary age, to facilitate the recognition and use of colors through a double visual coding system that combines tones, shapes, symbols, and textures as support for chromatic identification. The proposal integrates illustrations, thematic characters and recreational activities designed to stimulate perception, reinforce visual memory, and promote significant associations that do not depend exclusively on the vision of color. The manual is based on principles of graphic accessibility and inclusive education, incorporating resources designed to guarantee visual understanding and autonomy of children with alterations in chromatic perception. In addition, the project includes

pedagogical guidelines aimed at teachers and parents, with the purpose of raising awareness about the importance of adapting educational materials to the different visual needs present in the classroom. Overall, this initiative is positioned as a pedagogical tool that contributes to strengthening visual inclusion within the school

context, expanding the opportunities for learning, participation, and development for students with color blindness through an accessible, empathetic didactic approach consistent with the contemporary demands of education.



Palabras clave: Inclusión visual, accesibilidad gráfica, Doble codificación.

Keywords: Visual inclusion, Graphic accessibility, Dual coding.

SR. TINTA: Manual gráfico para enseñar serigrafía desde la experimentación

☀ SR. TINTA: Graphic Manual for Teaching Screen Printing Through Experimentation

Valeria Castillo Muñoz, Brenda Yulieth Cuaichar Delgado, María Camila Diaz Aragón, Danna Marcela Martínez Grijalba, David Leandro Millán Benavides, Evelyn Andrea Triviño Daza.

Tutor: Sebastián Sánchez.

Resumen

El proyecto "SR. TINTA" nace como una propuesta educativa y visual dentro del campo del estampado análogo o serigrafía, con el objetivo de crear un manual tipo cómic que enseñe paso a paso la técnica de impresión tanto en su versión profesional como casera, adaptándose a distintos recursos y espacios de trabajo. La investigación inicial, basada en encuestas y análisis de manuales existentes, evidenció la falta de materiales didácticos visuales que conectaran con públicos jóvenes y principiantes. A partir de esta oportunidad, se desarrolló un manual accesible, narrativo y visualmente dinámico, estructurado a través de personajes e ilustraciones que facilitan la comprensión del proceso y fomentan la experimentación. Durante el desarrollo se emplearon metodologías de diseño centrado en el usuario, bocetación, diagramación y validación con retroalimentación de prueba. Como resultado, se obtuvo un material educativo innovador que combina diseño, arte y narrativa, promoviendo el aprendizaje autónomo de la serigrafía. El proyecto concluye destacando el potencial del cómic como herramienta pedagógica para el diseño gráfico, capaz de democratizar el conocimiento y acercar técnicas manuales a nuevas generaciones.

Abstract

The "SR. TINTA" project was created as an educational and visual proposal within the field of analog printing and screen printing, aiming to design a comic-style manual that teaches the technique step by step in both its professional and homemade versions, allowing users to adapt according to their resources and workspace. The initial research, based on surveys and the analysis of existing manuals, revealed a lack of visually engaging educational materials for young audiences and beginners. In response, an accessible, narrative, and visually dynamic manual was developed, using characters and illustrations to simplify the learning process and encourage experimentation. Throughout the design phase, user-centered design methods, sketching, layout development, and user testing were applied. The result is an innovative educational material that combines design, art, and storytelling, promoting autonomous learning in screen printing. The project concludes by highlighting the potential of comics as a pedagogical tool in graphic design, capable of democratizing knowledge and making manual printing techniques accessible to new generations.

Palabras clave: Serigrafía, aprendizaje visual, cómic educativo, diseño gráfico, proceso creativo.

Keywords: Screen printing, visual learning, educational comic, graphic design, creative process.



Proyecto de sensibilización sobre el daltonismo y diversidad visual, promoviendo una cultura más inclusiva desde el enfoque del Diseño Universal (Miradas Alternas).

☀️ **Awareness project on color blindness and visual diversity, promoting a more inclusive culture from the perspective of Universal Design (Alternative Perspectives).**

Ana Sofia Ortiz; Valentina Ramirez; Ana Michel Rojas; Juan Camilo Morales; Cristian Camilo Cadena.
Tutor: Claudia Marcela Díaz Quintero

Resumen

Cuando comenzamos nuestra investigación o trabajo de campo nos encontramos con que tenemos una carencia de entendimiento y de sensibilización sobre la percepción del color por parte de quienes padecen daltonismo, pues esto produce barreras en la comunicación visual, dificultades en la cotidianidad y en ciertos diseños que no tienen en cuenta las diferentes percepciones visuales. En ese momento vimos la necesidad de crear experiencias educativas, inclusivas que posibiliten a las personas la experiencia de ver el mundo de una perspectiva diferente, además de fomentar la apropiación responsable del color y dar soluciones graficas a todas las personas. Por medio de investigaciones y entrevistas a personas cercanas las cuales sufren de daltonismo, nos dimos cuenta de la importancia del color en la vida diaria y de cómo se percibe, por esta razón quisimos crear una exposición interactiva y grafica la cual invita a los visitantes a ponerse en la piel de una persona con daltonismo, incluyendo dinámicas visuales para reconocer posibles casos de daltonismo leve o no diagnosticado de manera lúdica (sin tono medico), queremos concientizar y promover una cultura más inclusiva desde el enfoque del Diseño Visual.

Palabras clave: Concientizar, inclusión, experiencia.

Keywords: Awareness, inclusion, experience.

Abstract

When we began our research and fieldwork, we discovered a lack of understanding and awareness regarding color perception among people with color blindness. This creates barriers to visual communication, difficulties in daily life, and challenges in certain designs that fail to consider different visual perceptions. At that point, we saw the need to create inclusive educational experiences that would allow people to see the world from a different perspective, foster the responsible use of color, and provide graphic solutions for everyone. Through research and interviews with people who are color blind, we realized the importance of color in daily life and how it is perceived. For this reason, we wanted to create an interactive and graphic exhibition that invites visitors to experience what it's like to be color blind, including visual activities to playfully identify possible cases of mild or undiagnosed color blindness (without medical bias). We aim to raise awareness and promote a more inclusive culture through the lens of visual design.



Proyecto educativo diseñado para fortalecer la comunicación en niños con Síndrome de Down (Enseñas)

✨ **Educational project designed to enhance communication in children with Down syndrome (Enseñas).**

Juliana Osorio Zapata

Tutor: Juan Pablo Revelo Munar

Resumen

Enseñas es un proyecto educativo diseñado para fortalecer la comunicación en niños con Síndrome de Down, especialmente aquellos que presentan rasgos de TDAH. El proyecto se fundamenta en principios de desarrollo cognitivo, diseño centrado en el usuario y estrategias de accesibilidad comunicativa. Su objetivo principal es reducir las barreras expresivas mediante el uso de lenguaje bimodal, combinando gestos y oralidad para facilitar la comprensión, la expresión y la regulación conductual. El sistema incorpora una interfaz digital que simplifica los procesos cognitivos descritos en "La psicología de los objetos cotidianos" de Don Norman. Mientras que un objeto convencional exige siete pasos de interacción, Enseñas reduce este proceso a tres: Identificar la intención, seleccionar la acción y ejecutar. Esto disminuye la carga cognitiva y mejora la usabilidad, especialmente en usuarios con dificultades atencionales. La interfaz se construye con colores guía, iconografía clara y retroalimentación inmediata, asegurando una experiencia accesible y efectiva. Desde una perspectiva pedagógica, el diseño toma como referencia las etapas de Piaget, enfocándose

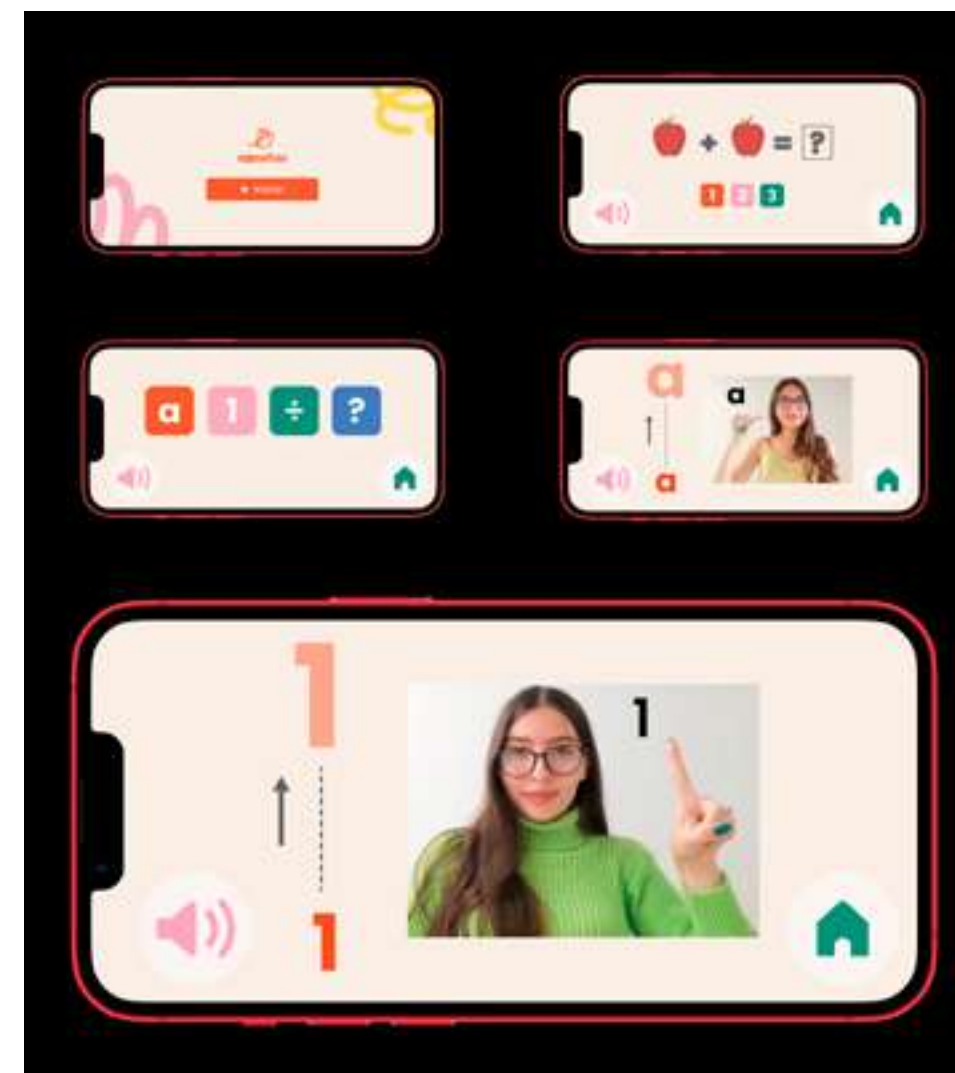
en las fases preoperacional y de operaciones concretas, donde el aprendizaje simbólico, visual y secuencial es más efectivo. El juego promueve memoria visual, atención conjunta, autonomía comunicativa y regulación emocional. Finalmente, Enseñas es un sistema escalable que puede integrarse en contextos educativos, terapéuticos y familiares. Su identidad gráfica incluye elementos vinculados a la trisomía 21, como la representación del cromosoma y el uso del color naranja, asociado al conocimiento y la energía. El proyecto propone una solución inclusiva y replicable para mejorar la comunicación en poblaciones con diversidad funcional.

Abstract

Enseñas is an educational project designed to enhance communication in children with Down syndrome, particularly those who also exhibit ADHD-related traits. The project is grounded in cognitive development theory, user-centered design, and communication accessibility principles. Its primary objective is to reduce expressi-

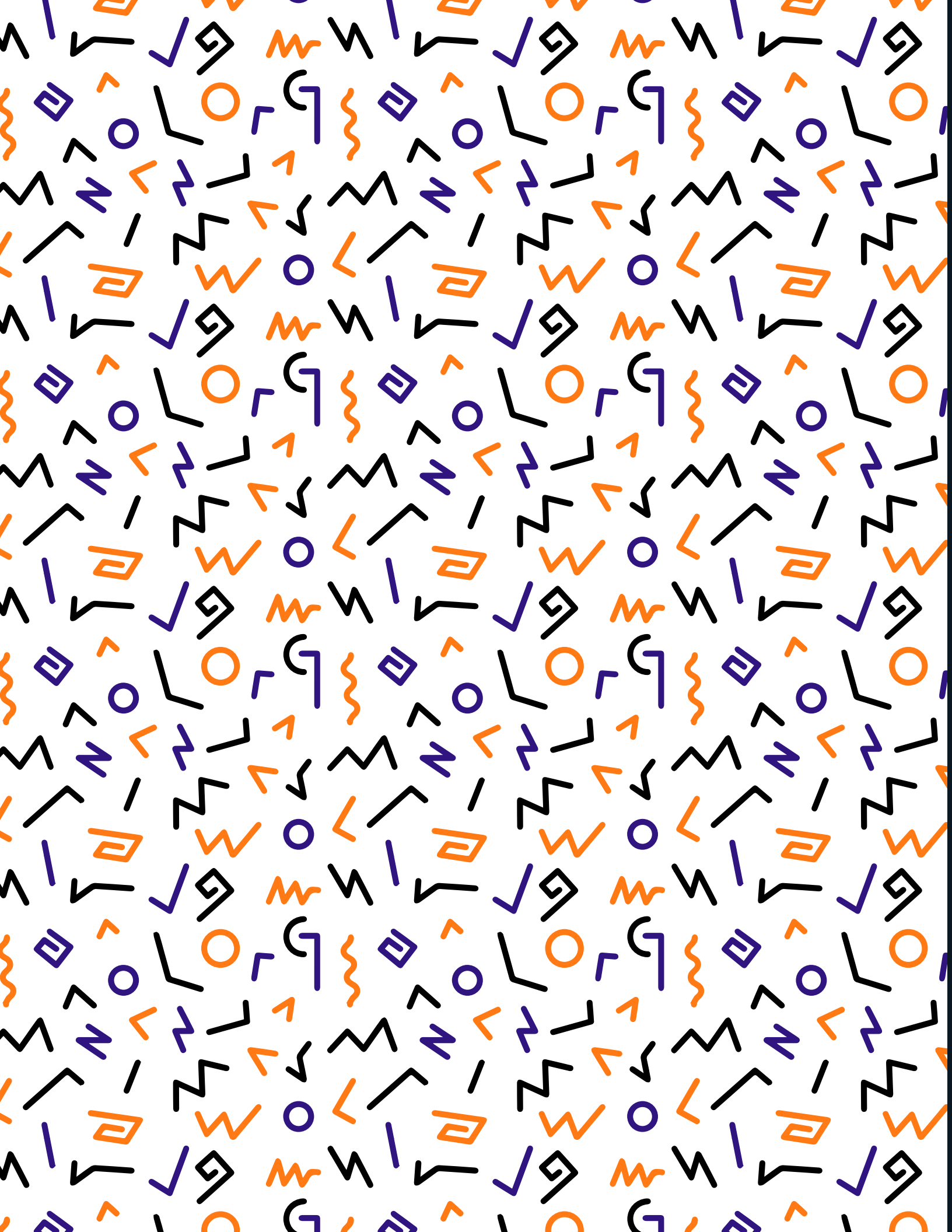
ve barriers through the use of bimodal language, combining gestures and spoken cues to improve comprehension, expression, and behavioral regulation. The system features a digital interface informed by Don Norman's "The Psychology of Everyday Things." While traditional object interaction requires seven cognitive steps, Enseñas reduces this process to three: identifying intention, selecting an action, and executing. This simplification minimizes cognitive load and increases usability, especially for users with attentional challenges. The interface uses guiding colors, intuitive iconography, and immediate feedback to ensure an accessible and efficient experience. From a pedagogical perspective, the design aligns

with Piaget's developmental stages, focusing on the preoperational and concrete operational phases, where symbolic, visual, and sequential learning is most effective. The game promotes visual memory, joint attention, communicative autonomy, and emotional self-regulation. Additionally, Enseñas is a scalable system that can be implemented in educational, therapeutic, and home environments. Its visual identity incorporates elements associated with trisomy 21, such as the stylized chromosome representation and the orange color, symbolizing knowledge and cognitive activation. This project offers an inclusive, replicable solution aimed at improving communication for individuals with functional diversity.



Palabras clave: interfaces digitales, diseño inclusivo, procesos cognitivos.

Keywords: digital interfaces, inclusive design, cognitive processes



REVISTA DIAGONAL

FADP 2025A

Edición 28.

Programa Técnico Profesional
en Producción en

DISEÑO INDUSTRIAL



CÓD. SNIES: 103674. Registro calificado. Resolución MEN. 3266 de marzo 5 de 2021.
Acreditación de Alta Calidad. Resolución MEN.3266 de marzo 5 de 2020

Materiales en tránsito: Diseño para nuevas vidas del residuo



Juan Fernando Cerón del Río¹⁶

Resumen

Durante el segundo periodo académico de 2025, el Programa Técnico Profesional en Producción en Diseño Industrial de la Fundación Academia de Dibujo Profesional desarrolló el proyecto integrador titulado Materiales en tránsito: diseño para nuevas vidas del residuo, inscrito en la línea de investigación institucional Diseño, Tecnología y Medio Ambiente. El proyecto abordó el aprovechamiento de residuos industriales y agrícolas desde la perspectiva de la economía circular, entendiendo los materiales descartados como recursos capaces de reincorporarse a nuevos ciclos productivos mediante procesos de diseño, experimentación material y prototipado.

Abstract

During the second academic period of 2025, the Technical Professional Program in Industrial Design Production at the Fundación Academia de Dibujo Profesional developed the integrative project titled Materials in Transit: Design for New Lives of Waste, framed within the institutional research line Design, Technology and Environment. The project addressed the reuse of industrial and agricultural residues from a circular economy perspective, understanding discarded materials as resources capable of re-entering productive cycles through design processes, material experimentation, and prototyping. Using the Double Diamond methodology, students developed functional products made from recovered materials such as wood waste, sugarcane bagasse, and recycled polymers used in 3D printing. The results demonstrate the potential of industrial design to transform residual materials into productive solutions while promoting sustainability, material innovation, and diversification of production processes in local contexts.

Palabras clave: economía circular, reutilización de materiales, diseño sostenible, experimentación material, residuos industriales.

Keywords: circular economy, material reuse, sustainable design, material experimentation, industrial waste.

¹⁶ Líder de investigación Programa Técnico Profesional en Producción en Diseño Industrial. Fundación Academia de Dibujo Profesional FADP

Introducción

En el contexto contemporáneo de crisis climática y sobreexplotación de recursos naturales, el diseño industrial enfrenta el desafío de repensar los modelos tradicionales de producción y consumo. El incremento de residuos derivados de actividades industriales, agrícolas y urbanas ha evidenciado la necesidad de desarrollar estrategias que permitan prolongar la vida útil de los materiales y reintegrarlos a nuevos ciclos productivos. Desde la perspectiva de la economía circular, los residuos dejan de ser considerados desechos finales para convertirse en recursos en tránsito, susceptibles de ser transformados mediante procesos de innovación material y diseño. En este marco, el diseño industrial adquiere un papel fundamental como disciplina capaz de articular conocimientos técnicos, experimentación material y comprensión de contextos productivos para generar soluciones sostenibles. Bajo esta perspectiva, el Proyecto Integrador del Programa Técnico Profesional en Producción en Diseño Industrial propuso a los estudiantes el desarrollo de productos funcionales elaborados a partir de materiales recuperados. El ejercicio buscó fortalecer competencias relacionadas con el análisis de materiales, la experimentación técnica, el prototipado y la construcción de soluciones replicables que promuevan una cultura de producción responsable. El proyecto fue desarrollado bajo el título Materiales en tránsito: diseño para nuevas vidas del residuo, articulando procesos académicos, investigativos y experimentales orientados al aprovechamiento de residuos y a la exploración de nuevas posibilidades productivas.

Marco conceptual Diseño industrial y sostenibilidad

Desde finales del siglo XX, diversos autores han señalado la necesidad de replantear el papel del diseño frente a los impactos ambientales derivados de los modelos de producción industrial. En este contexto, el diseñador deja de ser únicamente un generador de objetos para convertirse en un agente estratégico en la transformación de sistemas productivos.

El diseñador y teórico del diseño Victor Papanek fue uno de los primeros en cuestionar la responsabilidad social y ambiental del diseño industrial. En su obra *Design for the Real World*, Papanek argumenta que el diseño debe orientarse hacia la resolución de problemas reales de la sociedad, evitando la producción innecesaria de objetos y promoviendo soluciones que respondan a contextos sociales y ambientales específicos. Posteriormente, autores como Ezio Manzini han planteado la necesidad de avanzar hacia modelos de innovación social y sostenibilidad, donde el diseño actúe como facilitador de nuevos sistemas de producción y consumo basados en la colaboración, la reutilización de recursos y la reducción del impacto ambiental. En el ámbito latinoamericano, reflexiones como las de Tomás Maldonado han contribuido a comprender el diseño industrial como una disciplina que articula tecnología, cultura y producción, permitiendo abordar de manera crítica los desafíos contemporáneos de la industria y la sociedad.

Economía circular y experimentación material

En las últimas décadas, el concepto de economía circular ha ganado relevancia como una alternativa a los modelos lineales de producción basados en la lógica extraer–producir–desechar. Este enfoque propone mantener los materiales dentro de ciclos productivos durante el mayor tiempo posible mediante estrategias como la reutilización, el reciclaje, la reparación y la regeneración de recursos. Desde el diseño industrial, la economía circular implica repensar los productos desde su concepción, considerando factores como la selección de materiales, los sistemas de ensamblaje, la facilidad de desensamblaje y las posibilidades de reutilización futura. En este contexto, la experimentación material se convierte en una herramienta fundamental dentro de los procesos de diseño. A través de pruebas, prototipos y exploraciones técnicas,

los diseñadores pueden identificar nuevas aplicaciones para materiales residuales, generando alternativas productivas que contribuyen a la reducción de desperdicios y al aprovechamiento de recursos disponibles en contextos locales.

Metodología

Los proyectos desarrollados en el marco de Materiales en tránsito evidencian cómo los procesos de formación en diseño industrial pueden integrar principios de sostenibilidad y economía circular dentro de ejercicios académicos aplicados. Las propuestas de los estudiantes no solo se enfocaron en la reutilización de materiales, sino también en la exploración de procesos productivos alternativos, como la experimentación con materiales orgánicos, la reutilización de excedentes industriales y la incorporación de tecnologías de fabricación digital para el aprovechamiento de polímeros reciclados. Este tipo de ejercicios permite comprender el diseño no únicamente como una práctica orientada a la creación de objetos, sino como una disciplina capaz de reconfigurar las trayectorias materiales dentro de los sistemas productivos. De esta manera, el proceso de diseño se convierte en un espacio de investigación aplicada donde convergen conocimiento técnico, análisis contextual y experimentación material. Asimismo, los proyectos desarrollados evidencian el potencial de los contextos locales como las carpinterías, los residuos agrícolas o los procesos de fabricación digital como escenarios de innovación material que pueden contribuir al desarrollo de prácticas productivas más sostenibles. A través de la metodología del doble diamante, los estudiantes desarrollaron propuestas de productos funcionales elaborados a partir de materiales recuperados como residuos de madera, bagazo de caña y polímeros reciclados utilizados en impresión 3D. Los resultados evidencian el potencial del diseño industrial para transformar materiales residuales en soluciones productivas, promoviendo prácticas de sostenibilidad, innovación material y diversificación de procesos en contextos locales. El desarrollo de los proyectos se estructuró median-

te la metodología del Doble Diamante, ampliamente utilizada en procesos de innovación y diseño.

Las fases metodológicas aplicadas fueron

- ◆ **Descubrir:** Identificación del contexto ecológico y productivo, análisis de actores involucrados, problemáticas materiales y oportunidades de aprovechamiento.
- ◆ **Definir:** Delimitación del problema de diseño, establecimiento de criterios técnicos y formulación de oportunidades de intervención.
- ◆ **Desarrollar:** Proceso de ideación, conceptualización, experimentación material y prototipado de las soluciones propuestas.
- ◆ **Entregar** Presentación de prototipos finales, documentación técnica del proceso y validación de las propuestas en términos funcionales y materiales.

Enfoques de desarrollo del proyecto

Las propuestas de los estudiantes se organizaron en tres énfasis principales:

Énfasis 1: Rediseñando excedentes industriales

Diseño y prototipado de productos funcionales a partir del reaprovechamiento de residuos industriales o semiindustriales, incorporando procesos técnicos que permitan su reproducción en serie o microserie.

Énfasis 2: Materiales reconfigurados

Exploración y desarrollo de materiales compuestos obtenidos a partir de residuos aprovechables, los cuales posteriormente se integran en el diseño de productos funcionales mediante procesos replicables de fabricación.

Énfasis 3: Productos en circularidad

Diseño de productos cuya lógica estructural y material permita su futura reutilización, desensamble, reciclaje o compostaje, incorporando principios de circularidad desde su concepción.

Conclusiones

Los proyectos desarrollados en el marco del proyecto integrador Materiales en tránsito evidencian el potencial del diseño industrial como disciplina capaz de transformar residuos en recursos productivos. A través de procesos de investigación, experimentación material y prototipado, los estudiantes exploraron nuevas posibilidades para el aprovechamiento de materiales provenientes de contextos industriales y agrícolas.

Las propuestas presentadas demuestran que la incorporación de principios de economía circular en la formación en diseño permite desarrollar soluciones innovadoras que no solo responden a problemáticas ambientales, sino que también generan oportunidades de diversificación productiva y fortalecimiento de prácticas sostenibles.

Asimismo, el ejercicio académico permitió consolidar competencias técnicas y metodológicas fundamentales en la formación de diseñadores industriales, particularmente en el análisis de materiales, el desarrollo de prototipos y la articulación entre diseño, sostenibilidad y producción.

Sistema lúdico para la integración social a partir de residuos de carpintería

☀ Playful system for social integration using carpentry waste

Daniela Martínez Bermúdez, Juliana Castillo Giraldo, Martha Liliana Trujillo Murcia
Tutor: Juan Cerón del Río

Resumen

La acumulación de retales, virutas y aserrín en carpinterías colombianas representa una problemática que impacta la eficiencia operativa, la seguridad laboral y el aprovechamiento sostenible de los materiales. En empresas como Promaderas Andrade S.A.S., con más de cincuenta años de experiencia en la fabricación de piezas en madera fina, estos residuos suelen almacenarse sin un uso productivo definido, limitando oportunidades de innovación. El proyecto propone el diseño de un juego de mesa orientado a la integración social, desarrollado a partir de residuos de madera provenientes de procesos de carpintería. A través de la metodología del doble diamante se investigaron las dinámicas productivas de la empresa, las posibilidades de transformación del material y las preferencias de los usuarios potenciales. El resultado es un sistema lúdico fabricado con piezas recuperadas que demuestra el potencial del diseño para transformar residuos industriales en productos con valor funcional, educativo y recreativo.

Abstract

The accumulation of offcuts, shavings, and sawdust in Colombian carpentry workshops represents a problem that impacts operational efficiency, workplace safety, and the sustainable use of materials. In companies such as Promaderas Andrade S.A.S., with more than fifty years of experience in the manufacture of fine wood pieces, these residues are often stored without a defined productive use, limiting opportunities for innovation. This project proposes the design of a board game aimed at social integration, developed from wood waste generated in carpentry processes. Through the Double Diamond methodology, the company's production dynamics, the possibilities for material transformation, and the preferences of potential users were investigated. The result is a playful system manufactured from recovered pieces that demonstrates the potential of design to transform industrial waste into products with functional, educational, and recreational value.

Palabras clave: Diseño industrial, Residuos de madera, Carpintería, Economía circular, Juego de mesa, Innovación en materiales, Aprovechamiento de residuos, Diseño sostenible, Integración social

Keywords: Industrial design, wood waste, circular economy, board game, sustainable design, material innovation.



BAGUITAZ. Macetas biodegradables a partir de bagazo de caña

☀ BAGUITAZ. Biodegradable flower pots made from sugarcane bagasse

Nicolás Giraldo Torres, María Paula Mosquera Guayara, Sara Muñoz Jiménez
Tutor: Raquel Moy Arcila

Resumen

Este proyecto aborda la problemática ambiental asociada al manejo del bagazo de caña de azúcar, un residuo agrícola abundante en la región del Valle del Cauca que con frecuencia se acumula o se quema, generando impactos negativos en el ambiente. A través de un proceso de experimentación material, se realizaron diferentes pruebas combinando bagazo de caña con ingredientes biodegradables como harina, almidón de yuca, glicerina y bicarbonato. Estas pruebas permitieron analizar propiedades como resistencia, textura, comportamiento durante el secado y capacidad de moldeo. Después de varias iteraciones se desarrolló una mezcla que permitió fabricar macetas biodegradables con suficiente estabilidad estructural para su uso en viveros. El proyecto evidencia el potencial del bagazo de caña como material sostenible y su aplicación en productos que contribuyen a la reducción de residuos plásticos.

Abstract

This project arises from the environmental problem caused by the improper management of sugarcane bagasse, a highly abundant residue in the Valle del Cauca that is often accumulated, left to deteriorate, or burned, affecting both air and soil quality. The objective was to repurpose this natural material to create an ecological alternative that replaces the plastic bags commonly used in plant nurseries for selling and growing plants. To achieve this, a material exploration process was carried out in which different tests were performed, mixing sugarcane bagasse with biodegradable ingredients such as flour, cassava starch, glycerin, vinegar, baking soda, and oil. Each test allowed us to observe changes in texture, resistance, hardness, drying behavior, and how the mixture adapted when molded. After five trials, a combination was identified that provided better results in terms of firmness and stability, allowing the creation of a pot capable of holding soil and maintaining its structure during use. The final prototype, shown in the attached image, demonstrates that it is possible to transform an agricultural residue into a useful, biodegradable product suitable for nurseries. The project concludes that sugarcane bagasse has great potential as a sustainable material and that its use contributes to reducing pollution and promoting circular economy practices.

Palabras clave: bagazo de caña, maceta biodegradable, diseño sostenible, viveros, residuo orgánico

Keywords: sugarcane bagasse, biodegradable pot, sustainable design, plant nurseries, organic residue



ReCrea. Aprovechamiento de materiales reciclables mediante impresión 3D

☀ ReCrea. Making use of recyclable materials through 3D printing

Jhon Kevin Carmona Velazco, Diego Fernando Coral Ordoñez, Wilson Duran Vargas

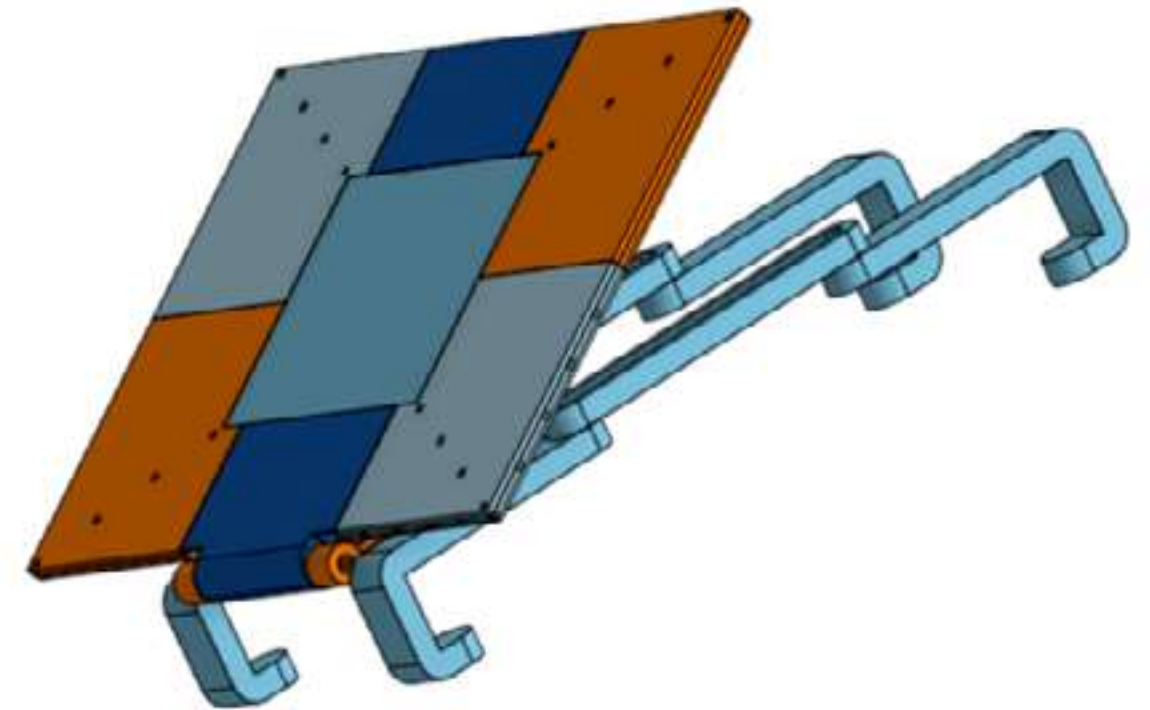
Tutor: Mariluz Urrea Moncaleano

Resumen

ReCrea es una superficie auxiliar de dibujo modular e inclinable diseñada principalmente con PETG reciclado mediante impresión 3D. El sistema está compuesto por módulos ensamblables mediante imanes cilíndricos y articulaciones con varillas roscadas que permiten ajustar el ángulo de inclinación. El producto integra una zona translúcida para funciones de calco, soporte posterior para teléfono celular que actúa como fuente de iluminación, ranuras para herramientas y un sistema magnético de sujeción de hojas. Además, incorpora un sistema de fijación adaptable que permite acoplar el dispositivo a diferentes superficies de trabajo. La propuesta evidencia cómo la fabricación digital combinada con materiales reciclados puede generar soluciones funcionales orientadas a mejorar la experiencia de trabajo en procesos de dibujo y diseño.

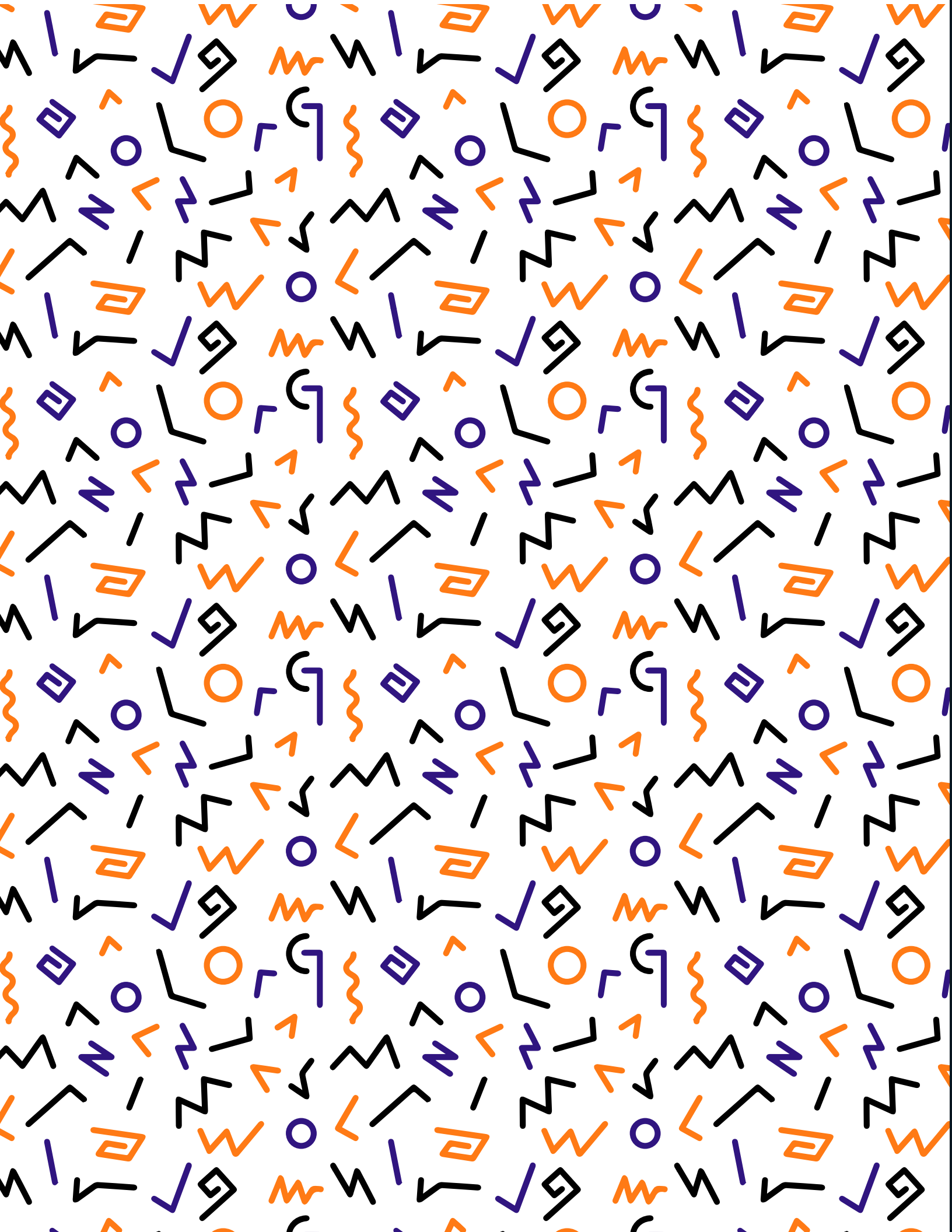
Abstract

ReCrea is a modular and tiltable auxiliary drawing surface primarily designed using recycled PETG through 3D printing. The system is composed of modules that can be assembled using cylindrical magnets and articulated joints with threaded rods, allowing the adjustment of the inclination angle. The product integrates a translucent area for tracing functions, a rear support for a mobile phone that acts as a light source, slots for tools, and a magnetic system for holding sheets of paper. Additionally, it incorporates an adaptable fastening system that allows the device to be attached to different work surfaces. The proposal demonstrates how digital manufacturing combined with recycled materials can generate functional solutions aimed at improving the work experience in drawing and design processes.



Palabras clave: Diseño industrial, impresión 3D, PETG reciclado, fabricación digital, superficies de dibujo, diseño modular.

Keywords: Industrial design, 3D printing, recycled PETG, digital manufacturing, drawing surfaces, modular design.



REVISTA DIAGONAL

FADP 2025A

Edición 28.

Programa Técnico Profesional
en Producción de

CONTENIDOS INTERACTIVOS



PRODUCCIÓN
DE **CONTENIDOS
INTERACTIVOS**

CÓD. SNIES: 117730. Registro calificado. Resolución MEN.
002340 de febrero 12 de 2025.

La producción de contenidos interactivos como herramienta de transformación social



Mario Rincón G.¹⁷

La producción de contenidos interactivos se ha consolidado como una estrategia comunicativa y pedagógica capaz de generar procesos de sensibilización, aprendizaje y transformación social. A diferencia de los medios tradicionales, los contenidos interactivos permiten que los usuarios participen activamente en la experiencia, lo que fortalece la apropiación del mensaje y favorece procesos de reflexión crítica frente a problemáticas sociales contemporáneas. En este contexto, los programas académicos que forman profesionales en producción de contenidos interactivos tienen la posibilidad de contribuir significativamente al desarrollo de soluciones comunicativas orientadas al bienestar colectivo. Diversos estudios han demostrado que los entornos digitales interactivos potencian la participación del usuario y generan procesos de aprendizaje más significativos. Según Jenkins (2009), la cultura digital contemporánea se caracteriza por la participación activa de los usuarios, quienes ya no son únicamente receptores de información, sino también productores y transformadores de contenido. Esta condición permite que los contenidos interactivos se conviertan en herramientas poderosas para abordar problemáticas sociales, ya que facilitan el diálogo entre el mensaje, el usuario y su contexto.

En este sentido, la producción de contenidos interactivos puede impactar directamente en la transformación de la comunidad al promover procesos de sensibilización frente a fenómenos sociales que afectan la vida cotidiana. Por ejemplo, el desarrollo de campañas digitales, animaciones o experiencias interactivas relacionadas con la seguridad vial permite generar conciencia sobre las consecuencias de conductas irresponsables como conducir bajo los efectos del alcohol o ignorar normas básicas de tránsito. Cuando estos contenidos utilizan recursos narrativos, visuales y experienciales, logran involucrar emocionalmente a los usuarios y promover cambios de comportamiento. De acuerdo con Manovich (2001), los nuevos medios digitales permiten construir narrativas dinámicas que integran múltiples lenguajes y niveles de interacción, lo que amplía las posibilidades de comunicación y comprensión de los mensajes. De manera similar, los contenidos interactivos también pueden contribuir a la educación y al desarrollo de habilidades cognitivas. La enseñanza de conceptos complejos, como los algoritmos o la lógica computacional, puede fortalecerse mediante el uso de recursos visuales, simulaciones y experiencias multimedia que faciliten la comprensión de los procesos abs-

tractos. En este tipo de propuestas, la interactividad permite que los estudiantes experimenten, prueben y visualicen los resultados de sus decisiones, favoreciendo un aprendizaje más significativo. En este sentido, Mayer (2009) plantea que el aprendizaje multimedia se fortalece cuando la información se presenta mediante múltiples canales sensoriales, combinando elementos visuales, auditivos e interactivos que estimulan diferentes procesos cognitivos. Otro aspecto relevante es la capacidad de los contenidos interactivos para fortalecer la sensibilidad social y la cultura ciudadana. Proyectos orientados a la movilidad urbana, la apropiación del espacio público o la conservación del medio ambiente permiten generar procesos de reflexión colectiva dentro de las comunidades. Cuando las experiencias interactivas presentan problemáticas locales y cercanas a la realidad de los usuarios, se facilita la identificación con los mensajes y se promueve una mayor responsabilidad social frente a las acciones individuales y colectivas. En el ámbito académico, estas experiencias también evidencian el valor de la investigación formativa. Los proyectos desarrollados por estudiantes permiten identificar problemáticas reales del entorno y proponer soluciones comunicativas que integran creatividad, tecnología y análisis social. De esta manera, la producción de contenidos interactivos no solo se convierte en una práctica técnica o creativa, sino también en un ejercicio de investigación aplicada orientado a generar impacto en la comunidad. En conclusión, la producción de contenidos interactivos representa una herramienta estratégica para la transformación social, la educación y la sensibilización ciudadana. A través de experiencias digitales que integran narrativa, diseño y participación del usuario, es posible abordar problemáticas como la seguridad vial, la movilidad urbana, la educación tecnológica y la conciencia ambiental. Estos procesos no solo fortalecen la comunicación de mensajes sociales, sino que también contribuyen a la formación de ciudadanos más críticos, reflexivos y comprometidos con la construcción de comunidades más seguras y sostenibles.

¹⁷Director y Líder Investigador Técnico Profesional en Producción de Contenidos Interactivos.

Referencias

- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. MIT Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Kilómetros de consciencia

Andrés Felipe Pérez, David Mejía, Laura Isabella Bustos, Santiago Galvis Baquero
Tutor: Yair Vega López

Resumen

En Colombia, centrándonos en la ciudad de Cali, los accidentes de tránsito son una problemática que nos azota diariamente. Muchos de estos siniestros viales tienen un factor en común: el alcohol. Siendo esta una de las sustancias más famosas alrededor del mundo, es normal que su consumo sea activo. El problema radica cuando los conductores toman la decisión de retornar a sus hogares en un estado de embriaguez, sin importar su grado de alcoholización. Esto conlleva a que la cifra de accidentes de tránsito no pare de aumentar año tras año, a pesar de las incontables campañas que se han llevado a cabo a lo largo del mundo. Es por este motivo que este proyecto no tiene en mente cortar el problema de raíz, siendo una tarea casi imposible teniendo en cuenta a nuestros predecesores. Se busca resonar en las cabezas de las personas, tratar de concientizarlos un poco acerca de la problemática. Para esto se buscó realizar una animación 3D, un medio llamativo para enganchar a la audien-

cia y que contenga un mensaje fuerte que impacte y los deje reflexionando un tiempo. Además de un afiche interactivo que clarifique las consecuencias de tomar estas decisiones. De nuevo, con esto no pretendemos que la problemática acabe. Es solo ser una voz más que alerte a la ciudad de Cali. Se concluye que para que este proyecto se diga que tuvo éxito se necesita la ayuda de toda la comunidad para lograr el cambio.

Palabras clave: Accidentes de tránsito, alcohol, Colombia.



Algoritmos Creativos para el Desarrollo de Contenidos Interactivos.

Claudia Maritza Cardona Mosquera; Juan Felipe Suárez; Camila Otálora Gallego; Alexander Homez Moreno
Tutor: Yair Vega López

Resumen

Este proyecto surge a partir de las dificultades que presentan los estudiantes principiantes para comprender los conceptos básicos de los algoritmos, especialmente aquellos con una orientación más visual y artística. El objetivo fue proponer estrategias de aprendizaje dinámicas y creativas, apoyadas en el uso de recursos multimediales, que facilitaran la comprensión de la lógica algorítmica como base para la creación de experiencias interactivas. La metodología se desarrolló en tres etapas: primero, la revisión teórica y análisis del problema; luego, la identificación de necesidades de aprendizaje y modelos mentales de los estudiantes; y finalmente, el diseño de estrategias didácticas basadas en diagramas de flujo, objetos de aprendizaje y visualización animada de estructuras de control. Como resultado, se elaboró una propuesta pedagógica que integra actividades prácticas, ejemplos contextualizados al diseño multimedia y herramientas visuales que permiten conectar lo abstracto con lo concreto. Se concluye que el uso de enfoques multimediales y métodos de enseñanza activos favorece significativamente la comprensión de los algoritmos, reduce la carga cognitiva y fortalece el pensamiento lógico, permitiendo que los estudiantes perciban los algoritmos como herramientas creativas para construir experiencias digitales, en lugar de barreras técnicas difíciles de superar.



Palabras clave: Algoritmos, Aprendizaje visual, Multimedia, Artística, Creatividad.

Reducción de Accidentes Viales en Motociclistas de la Comuna 14: Promoviendo el Uso del Casco y la Seguridad Vial

Kelly Vanessa Aranda Marín
Tutor: Yair Vega López

Resumen

La Comuna 14 es un sector vulnerable de la ciudad de Cali, donde la siniestralidad vial en motociclistas es un problema frecuente que afecta tanto a los conductores como a sus familias. En esta comunidad, el uso del casco y el respeto por las normas viales son factores clave para reducir los accidentes. El proyecto busca concientizar el uso del casco entre los motociclistas. La metodología se dividió en dos fases, inicialmente, se realizó una revisión de datos estadísticos sobre accidentes viales y se ejecutó una encuesta a motociclistas para conocer sus comportamientos y actitudes hacia la seguridad vial, adicional se elaboró trabajo fotográfico del comportamiento de los conductores. En la segunda fase, se diseñó una campaña educativa, a través de un afiche que promueve el uso del casco como una medida preventiva ante accidentes, pues muchos motociclistas son conscientes de los riesgos, sin embargo, siguen generando actos y maniobras que ponen en peligro su integridad física. Se concluye que, para reducir los accidentes viales, es fundamental una educación constante para que las personas tengan claro que sus vidas son las que están en riesgo cada día que salen de sus casas en las motos hacia sus diferentes destinos por no cumplir con las normas.



Palabras clave: Siniestralidad vial, motociclistas, Comuna 14, educación, casco.

Control y conciencia del espacio público y movilidad del barrio San Nicolás del centro de Cali

Camilo Claros, Jerónimo Caez, Cristian Dussan
Tutor: Yair Vega López

Resumen

El proyecto analiza la problemática de movilidad y uso del espacio público en el barrio San Nicolás, ubicado en el centro histórico de la ciudad de Cali. Este sector, caracterizado por su alto flujo peatonal, comercial y vehicular, enfrenta un proceso de deterioro urbano y desorden vial debido a la ocupación indebida del espacio público por vendedores ambulantes, vehículos mal estacionados e infraestructura peatonal deficiente. El objetivo principal de la investigación es proponer estrategias que contribuyan a mejorar la movilidad y fomentar el uso responsable del espacio público, beneficiando tanto a peatones como a conductores y comerciantes. Para ello, se aplicó una metodología descriptiva y de observación directa, complementada

con referentes nacionales e internacionales que abordan problemáticas similares en sus contextos urbanos. El estudio identificó puntos críticos de congestión, deficiencias en la infraestructura peatonal y carencia de cultura ciudadana. A partir de estos hallazgos, se plantearon propuestas como la ampliación de andenes, la implementación de señalización peatonal, la regulación del parqueo indebido y campañas de educación vial comunitaria. Se concluye que la recuperación del espacio público en San Nicolás requiere una acción conjunta entre las autoridades locales, los comerciantes y la ciudadanía, promoviendo una movilidad más segura, sostenible y participativa.



Palabras clave: Barrio San Nicolás, Cali, cultura ciudadana, comercio informal, espacio público, movilidad urbana.

La ruta de la enseñanza: conciencia vial, destino seguro.

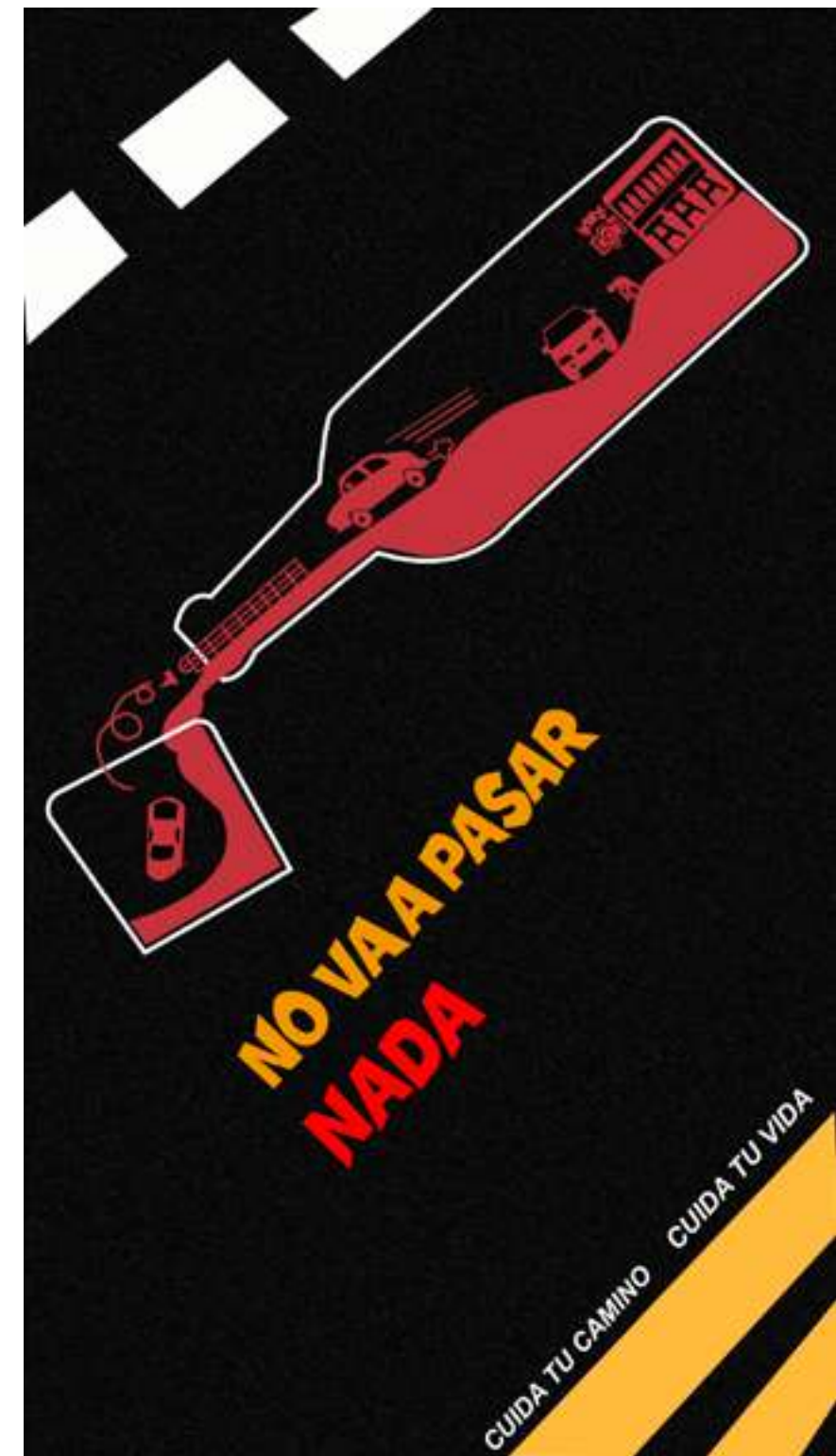
Paula Gómez, Ana Sofía Castrillón, Daniel Peña
Tutor: Yair Vega López

Resumen

El proyecto plantea una alternativa pedagógica basada en una animación para fortalecer la educación vial en la ciudad de Cali, partiendo de la problemática asociada a los altos índices de accidentalidad entre jóvenes y la baja efectividad de las campañas tradicionales de prevención. El objetivo consiste en sensibilizar a los usuarios sobre las consecuencias de sus decisiones al volante mediante una experiencia digital que simula escenarios reales de riesgo, permitiendo vivir de forma segura situaciones que, en la vida cotidiana, pueden resultar fatales. La metodología combinó la revisión de fuentes oficiales, la aplicación de encuestas y entrevistas a jóvenes conductores, junto con el desarrollo de un pro-

totipo animado construido a partir de principios visuales y educativos. Los resultados muestran que la interactividad favorece la reflexión, genera mayor recordación y promueve un aprendizaje significativo, fortaleciendo la empatía y la responsabilidad ciudadana frente a la seguridad vial. Este enfoque permite reducir conductas imprudentes y fomenta una cultura vial más consciente y participativa. En conclusión, la propuesta se presenta como una herramienta sostenible que puede integrarse en instituciones educativas y campañas públicas para contribuir a la transformación de hábitos viales en la población caleña y apoyar la disminución de accidentes asociados al consumo de alcohol y a la falta de prevención.

Palabras clave: Seguridad vial, Prevención, Educativo, Jóvenes, Cali.



ECO/PLAN

Miguel Antonio Aparicio Capador
Tutor: Yair Vega López

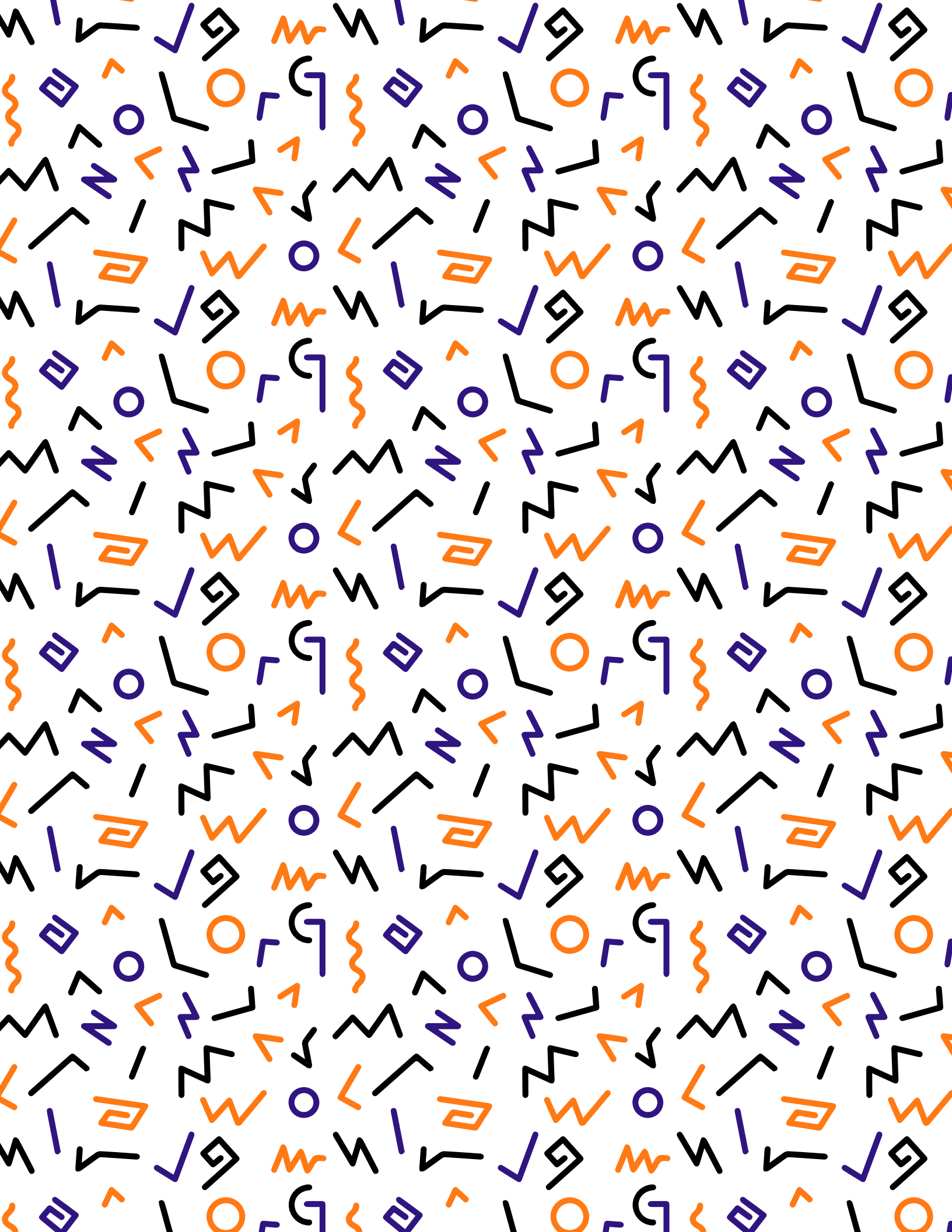
Resumen

ECO/PLAN surge como respuesta a la creciente problemática ambiental evidenciada en Santiago de Cali, donde la acumulación de residuos, la falta de cultura de reciclaje y la indiferencia social frente al daño ecológico se han convertido en factores que deterioran la calidad de vida y el entorno urbano. El proyecto plantea como objetivo despertar conciencia ambiental en la juventud caleña empleando estrategias creativas, visuales y participativas que transformen la percepción del reciclaje y lo conviertan en un acto significativo, rebelde y simbólico de protección planetaria. La metodología utilizada integra fases de diagnóstico, conceptualización, diseño y creación de piezas multimediales, implementando encuestas, observación directa, análisis contextual y la producción de recursos audiovisuales, historietas, pines coleccionables y figuras de acción educativas que sirven como herramientas pedagógicas accesibles para la po-

blación juvenil. Los resultados del proceso reflejan la creación de un movimiento visual y social que comunica, desde el entretenimiento y la narrativa heroica, la importancia de adoptar hábitos sostenibles, evidenciando que la estética, la psicología inversa y el contenido digital logran captar la atención juvenil con mayor efectividad que los métodos tradicionales. Como conclusión, ECO/PLAN demuestra que las acciones cotidianas de los jóvenes pueden generar impactos reales en la reducción de residuos, la valoración del reciclaje y la transformación cultural, consolidándose como una propuesta innovadora que busca convertir a Cali en un referente ecológico nacional mediante la unión entre arte, diseño, educación ambiental y participación ciudadana.



Palabras clave: ECO/PLAN, contaminación ambiental, reciclaje juvenil, educación creativa, conciencia ecológica.



DG NL.

**Fundación Academia
de Dibujo Profesional.**

Calle 25N # 6BN - 50
PBX: 468 2907 Ext:117
Email: investigacion@fadp.edu.co

www.fadp.edu.co

Síguenos en:



[/FadpCali1](#) [@FadpCali](#) [@FadpCali](#) [@FadpCali](#) [@FadpCali](#)

 **FUNDACIÓN
ACADEMIA
DE DIBUJO
PROFESIONAL**
Vigilada Mineducación.