

MEMORIAS

VIERNES
16 SEPT 2025

SÁBADO
20 SEPT 2025

Organiza:



11^o DE FOROS EN DISEÑO FADP 2025

Memorias del Undécimo Ciclo de Foros en Diseño FADP 2025

Fundación Academia de Dibujo Profesional

Calle 27 Norte # 6 BN-50

PBX 486 29 07 EXT. 117

Cali, Valle del Cauca

www.fadp.edu.co

Grupo de investigación EIDON

Carreras Técnicas Profesionales en Diseño Gráfico, Diseño de Modas, Dibujo Arquitectónico y Decoración, Producción en Diseño de Interiores, Producción de Diseño Industrial, Producción en Contenidos Interactivos, Producción de Audio y Video y Producción en Publicidad y Medios Digitales.

ISSN 2539-4525 (en línea)

Volumen No. 5

• Coordinación Editorial

Carlos Andrés Arana Castañeda

Líder de apropiación social del conocimiento

• Compilación

María Fernanda Ramírez

Jefe de la Unidad de Investigación

• Diagramación

Danna Sofía Ibarra Quirós

Secretaria de investigación

• Registro Fotográfico

Unidad de comunicaciones FADP

Unidad de Investigación

© Todos los derechos reservados. Bajo las sanciones establecidas en las leyes, queda rigurosamente prohibida, sin autorización escrita de los titulares del copyright, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático.

CONTENIDO

4 **Presentación**

Unidad de Investigación.

5 **Técnico Profesional en Diseño de Modas**

- Taller "Fusión Lab: Plástico + Calor + creatividad" / Semillero Stiletto - Diseño de Modas
- Debate y "Ring conceptual": Round 4.0 - Diseño en la era IA / John David Rojas

10 **Técnico Profesional en Producción de Audio y Video**

- Campamento Audiovisual "Atmósferas Simbólicas" en los 11° Foros en Diseño FADP 2025 / Sara H. y ToroCine

13 **Técnico Profesional en Dibujo Arquitectónico y Decoración**

- Aplicaciones de inteligencia artificial en Arquitectura y Diseño / Ferney Eduardo Gutiérrez .

16 **Técnico Profesional en Producción en Diseño Industrial**

- Taller de impresión 3D / Jhonatan Castaño Alvear.

Técnico Profesional en Producción de Medios Interactivos

- ## 18
- Creación de videojuegos 2D en Unity / Cristian David López
 - Desarrollo Web profesional y personalizado con Oxygen y Elementor / Mario Fernando Romero Viveros.
 - El Poder del Real-Time: Unreal & Unity en la Industria Cinematográfica y Videojuegos / Andrés López Torres.

26 **Técnico Profesional en Diseño Gráfico**

- El oficio de hacer cositas / Mateo Montoya (Clayman)
- Taller Historia e intervención de Art Toys / Juan Pablo Solarte
- Taller de cómic y entintado / Julio César Rodríguez
- Dirección de arte CGI y postproducción / Alejandro Herrada González

37 **Técnico Profesional en Producción en Diseño de interiores**

- Salida pedagógica a la Feria del diseño, Medellín.

PRESENTACIÓN

El Onceavo Ciclo de Foros en Diseño FADP evidenció la pluralidad de las tendencias emergentes en el campo del diseño y la comunicación. Los Foros Académicos en Diseño contaron con conferencias, como la charla de Mateo Montoya y de Alejandro Herrada; escenarios de debate como el Ring Conceptual sobre el diseño en la era IA; y talleres que abarcaron de manera práctica intereses disciplinares concretos como el entintado para cómic, el modelado 3D o el desarrollo web. Se realizaron también propuestas de salidas pedagógicas a otros espacios, como la asistencia a la Feria del Diseño en Medellín, en el caso de programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores y el campamento audiovisual realizado en Ginebra, Valle, por el programa Técnico Profesional en Producción de Audio y Video.

Los cambios en las dinámicas culturales que inciden en la práctica disciplinar se hicieron presentes a través de la preocupación por el medio ambiente, los cambios tecnológicos y el papel de la inteligencia artificial en los procesos creativos. El interés por la sostenibilidad, la circularidad de materiales y la intervención crítica de los ciclos de consumo se manifestó en el taller "Fusion Lab: Plástico + Calor + Sostenibilidad" dirigido por el semillero Stiletto, del programa Técnico Profesional en Diseño de Modas. Más allá de la exploración con los insumos, este taller práctico permitió a los participantes comprender el ciclo de vida del plástico para entender las posibilidades del material más allá de su condición de desecho industrial.

La inteligencia artificial es un tema de actualidad que emerge en la enseñanza práctica, como los talleres realizados por Ferney Eduardo Gutiérrez para el programa técnico Profesional de Diseño Arquitectónico y Decoración y en el debate académico, como es el caso del Round 4.0 - Diseño en la era IA, del programa Técnico Profesional en Diseño de Modas, en donde se abordó la IA no solo como una herramienta sino un agente que está transformando la producción de contenido y el rol mismo del profesional dentro de la industria.

Los cambios en la tecnología ocurren con más rapidez que las modificaciones del currículo en los programas académicos, de ahí la importancia que tienen estos espacios para traer experiencias que pongan en contacto a los estudiantes con tecnologías emergentes y los preparen para los cambios que están por venir. El taller de Impresión 3D, dictado por el egresado Jhonathan Castaño, es reflejo de la importancia de la actualización técnica. En el taller se impartieron los fundamentos de la impresión 3D y se realizó una introducción práctica al modelado en SolidWorks.

Paralelo a la actualización tecnológica, hubo espacio para la experimentación estética, como por ejemplo, el taller de intervención de Art Toys, dictado por Juan Pablo Solarte, o el taller de cómic y entintado impartido por Julio César Rodríguez, como parte de la programación organizada por el programa Técnico Profesional en Diseño Gráfico. La exploración estética tuvo también protagonismo en el campamento audiovisual, en donde la creación de atmósferas audiovisuales a partir de la construcción de conceptos visuales mediante el color y la composición, y el uso con intención de la iluminación, permite configurar una identidad estética y narrativa.

El onceavo ciclo de fotos FADP fue posible gracias a la participación de destacados profesionales del medio, que brindaron a los estudiantes el conocimiento que les ha traído la experiencia de su práctica disciplinar. Desde la Unidad de Investigación, agradecemos tanto a los profesionales que compartieron su experiencia con nosotros como a los asistentes y participantes de cada una de las actividades. Gracias a su apoyo fue posible el debate académico que permitió circular nuevas posturas sobre el diseño y la comunicación y la actualización de conocimientos.

María Fernanda Ramírez Escobar
Jefe de la Unidad de Investigación
Fundación Academia de Dibujo Profesional

**11VO
CICLO DE
FOROS
EN DISEÑO
FADP 2025**

— TÉCNICO —
PROFESIONAL EN



DISEÑO
DE **MODAS**

CÓD. SNIES: 52513.

Taller “Fusión Lab: Plástico + Calor + Creatividad”

Semillero Stiletto – Diseño de Modas



Taller “Fusión Lab: Plástico + Calor + Creatividad”

Semillero Stiletto – Diseño de Modas

>>> Reseña

Durante el 11° Ciclo de Foros en Diseño FADP 2025, el Programa Técnico Profesional en Diseño de Modas desarrolló dos actividades centrales que consolidaron la apuesta formativa del programa por el pensamiento experimental, el cruce disciplinar, la reflexión crítica y la construcción de comunidad académica: el taller “Fusión Lab: Plástico + Calor + Creatividad”, liderado por el Semillero Stiletto, y el debate performativo “Round 4.0: Diseño en la era IA”, un ring conceptual que reunió a estudiantes, egresados y al invitado John David Rojas. Estos dos espacios permitieron activar procesos de investigación-creación, pensamiento tecnológico y apropiación crítica del diseño contemporáneo en sus múltiples dimensiones.

>>> Resumen

El taller “Fusión Lab” se consolidó como uno de los espacios más significativos del ciclo, no solo por su carácter práctico sino por la profundidad conceptual que introdujo en torno al uso del plástico como materia prima para la experimentación textil. Bajo la dirección del Semillero Stiletto, el taller propuso comprender el plástico más allá de su condición industrial o de desecho, acercándolo



>>> Estudiantes del semillero Stiletto

al campo de la moda como un material vivo, modificable y susceptible de ser transformado mediante procesos térmicos controlados. A lo largo de las dos sesiones, las y los participantes trabajaron con diversos tipos de plásticos flexibles (bolsas, empaques y fragmentos recuperados) aplicando calor mediante planchas, pistolas térmicas y prensado manual. El uso del calor permitió observar fenómenos de contracción, expansión, texturización, cambios de color, uniones espontáneas y la emergencia de nuevas superficies híbridas que, en conjunto, cuestionaron la frontera entre textil sintético, residuo y material de diseño.

El taller promovió una metodología basada en la investigación por exploración, invitando al

Reseña por Raquel Moy Arcila
Líder Investigadora del programa.
Programa Técnico Profesional en Diseño de Modas

grupo a probar, fallar, documentar, conversar y reinterpretar hallazgos. Se realizaron ejercicios de:

- Reconocimiento material: clasificación de plásticos según comportamiento térmico.
- Termofusión controlada: pruebas de temperatura y presión.
- Construcción de láminas experimentales: creación de “textiles” a partir de capas fusionadas.
- Prototipado básico: pequeñas piezas aplicables a accesorios, parches, uniones o aplicaciones de moda.

Más allá de lo técnico, el taller abrió una discusión profunda sobre la sostenibilidad, la circularidad de materiales y la capacidad del diseño de modas de intervenir críticamente en los ciclos de consumo. La práctica permitió a los estudiantes comprender cómo procesos sencillos pueden generar superficies alternativas, reduciendo desechos y ampliando el repertorio material del diseñador. De esta manera, el taller fortaleció competencias esenciales del programa: sensibilidad material, ética ambiental, experimentación estética y pensamiento creativo aplicado a los nuevos lenguajes de la moda.

**11VO
CICLO DE
FOROS
EN DISEÑO
FADP 2025**

— TÉCNICO —
PROFESIONAL EN



DISEÑO
DE **MODAS**
CÓD. SNIES: 52513.

Debate y “Ring conceptual”: Round 4.0 – Diseño en la era IA

John David Rojas



Debate y “Ring conceptual”: Round 4.0 – Diseño en la era IA

John David Rojas



>>> John David Rojas / Conferencista Invitado.

El segundo gran evento del programa fue el debate “Round 4.0: Diseño en la era IA”, una actividad que combinó formato académico con puesta en escena performativa tipo ring. Esta propuesta, ya reconocida dentro del programa, busca tensionar ideas, promover el pensamiento crítico y fomentar el diálogo intergeneracional convocando egresados, estudiantes y profesionales del campo del diseño. En esta edición, el invitado principal fue John David Rojas, diseñador y emprendedor con experiencia en inteligencia artificial generativa, diseño multimedia, UX y desarrollo de ecosistemas digitales. Su presencia permitió abordar la IA no solo como herramienta tecnológica, sino como agente cultural capaz de transformar profundamente los procesos creativos, la producción de contenido, la noción de autoría y el rol mismo del diseñador en el futuro de la industria.

El debate se estructuró en tres momentos claves:

>>> Apertura conceptual

John David Rojas contextualizó la evolución de la inteligencia artificial generativa, sus posibilidades en diseño visual, moda, branding, fotografía y desarrollo de experiencias interactivas. Explicó, además, cómo estas tec-

Reseña por Raquel Moy Arcila
Líder Investigador del programa.
Programa Técnico Profesional en Diseño de Modas

nologías están reconfigurando los métodos creativos, automatizando tareas y abriendo nuevos horizontes expresivos que desafían la noción tradicional de creatividad humana.

>>> El ring de ideas: Modas vs Publicidad

El momento central del evento fue el “round”, un espacio donde egresados de Diseño de Modas y de Publicidad debatieron sobre temas como:

- Creatividad humana frente a creatividad asistida.
- Derechos de autor y ética en la generación de imágenes.
- La inestabilidad del oficio en contextos automatizados.
- El potencial de la IA para ampliar narrativas visuales en moda.
- Riesgos y oportunidades para jóvenes diseñadores.

El formato tipo ring (con el cuadrilátero como escenario) dio al debate un tono dinámico, energético y provocador, facilitando la confrontación de ideas desde la diferencia disciplinar y generando un diálogo crítico que resonó fuertemente entre los asistentes.

CONCLUSIONES

>>> Conversatorio final con la comunidad académica

Al cierre, se abrió un espacio de preguntas donde estudiantes y egresados profundizaron en preocupaciones reales: empleo, ética, formación profesional, impacto de la IA en los procesos manuales y la responsabilidad del diseñador en una era automatizada. Fue un espacio enriquecido por la pluralidad de perspectivas y la posibilidad de entender la tecnología no como amenaza, sino como territorio creativo y crítico para explorar.

Conclusiones generales

Ambos eventos jugaron un papel fundamental en la consolidación de una formación que combina técnica, pensamiento crítico, sensibilidad material y conciencia de los cambios tecnológicos que atraviesan al diseño contemporáneo.

El taller Fusión Lab fortaleció el vínculo del programa con la sostenibilidad, la experimentación material y la construcción de nuevos lenguajes textiles.

El Round 4.0 estimuló la alfabetización digital, el pensamiento crítico y el análisis ético de tecnologías emergentes como la IA.

En conjunto, estos espacios fortalecieron la identidad académica del programa, ampliaron el horizonte de creación de los estudiantes y reafirmaron la capacidad de la FADP de generar experiencias de aprendizaje significativas, pertinentes y profundamente conectadas con el futuro del diseño.



**11VO
CICLO DE
FOROS
EN DISEÑO
FADP 2025**

Campamento Audiovisual "Atmósferas Simbólicas" en los 11° Foros en Diseño FADP 2025

Sara H. y ToroCine

— TÉCNICO —
PROFESIONAL EN



PRODUCCIÓN
DE **AUDIO**
Y **VIDEO**

CÓD. SNIES: 104530.



Campamento Audiovisual “Atmósferas Simbólicas” en los 11° Foros en Diseño FADP 2025

Sara H. y ToroCine

Reseña por **Laura Potes Martínez**
Líder Investigadora del programa.
Programa Técnico Profesional en Audio y Video

En el marco de los 11° Foros en Diseño FADP 2025, el programa Técnico Profesional en Producción de Audio y Video realizó el Campamento Audiovisual “Atmósferas Simbólicas”, una experiencia académica y creativa desarrollada los días 19 y 20 de septiembre en Ginebra, Valle del Cauca, en el Hotel Pie de Monte (Santa Elena).

El campamento fue concebido como un espacio de exploración estética y conceptual alrededor de la creación de atmósferas audiovisuales aplicadas a formatos contemporáneos como videoclips, comerciales y contenidos visuales experimentales. A través de ejercicios prácticos, montajes escenográficos y exploraciones visuales, los participantes fortalecieron sus habilidades en dirección de arte, fotografía y construcción narrativa desde lo simbólico.

La programación contó con dos talleres especializados. El primero, Dirección de Arte Simbólico, orientado por SaraH, abordó la construcción de conceptos visuales mediante elementos como color, composición, objetos y escenografía, entendidos como recursos narrativos dentro de la imagen audiovisual.

El segundo taller, Dirección de Fotografía Simbólica, dirigido por ToroCine, exploró el uso de la iluminación, el encuadre y la composición visual para la creación de atmósferas audiovisuales con identidad estética y narrativa.



»»» Sara H. /
Tallerista Invitado.

Directora de arte y creativa audiovisual enfocada en la conceptualización estética y simbólica para proyectos visuales contemporáneos. Su trabajo integra elementos de composición, color y escenografía aplicados a videoclips, fotografía conceptual y contenidos audiovisuales de carácter experimental y comercial.



»»» ToroCine /
Tallerista Invitado.

Director de fotografía y creador audiovisual especializado en la construcción de atmósferas visuales para proyectos audiovisuales contemporáneos. Su trabajo se enfoca en la iluminación, la composición y la narrativa visual aplicadas a videoclips, comerciales y piezas audiovisuales experimentales.



**11VO
CICLO DE
FOROS
EN DISEÑO
FADP 2025**

Aplicaciones de inteligencia artificial en Arquitectura y Diseño

Ferney Eduardo Gutiérrez

— TÉCNICO —
PROFESIONAL EN



DIBUJO
**ARQUITECTÓNICO
Y DECORACIÓN**
CÓD. SNIES: 52093.



Aplicaciones de inteligencia artificial en Arquitectura y Diseño

Ferney Eduardo Gutiérrez

>>> Presentación

Los talleres organizados por el Programa Técnico profesional en Dibujo Arquitectónico y Decoración tuvieron como propósito fortalecer las competencias de los estudiantes en el uso de herramientas de inteligencia artificial aplicadas al diseño arquitectónico, integrando metodologías contemporáneas de automatización, estandarización, visualización y diseño digital.

Se desarrollaron dos Bootcamps complementarios: uno dirigido a estudiantes de primeros semestres enfocado en optimización con AutoCAD, y otro dirigido a estudiantes avanzados centrado en ambientación, renderizado y diseño generativo con herramientas IA como PromelA y Architectures.

Estas experiencias aportaron significativamente al fortalecimiento de las competencias tecnológicas del programa y a la integración del enfoque de innovación, automatización digital y neuroarquitectura dentro del currículo.



>>> Reseña

Los talleres "Aplicaciones de inteligencia artificial en Arquitectura y Diseño con Autolisp" y "Aplicaciones de inteligencia artificial en Arquitectura y Diseño con PromeAI" se desarrollaron en dos sesiones de tres horas cada una, con un enfoque teórico-práctico y metodologías activas basadas en el aprendizaje por proyectos y el ciclo Deming (PHVA). Su objetivo principal fue introducir a los estudiantes del Programa de Dibujo Arquitectónico y Decoración en el uso aplicado de herramientas de Inteligencia Artificial para la optimización de procesos de diseño arquitectónico.

Reseña por Zandra Benavides

Líder Investigadora del programa.
Programa Técnico Profesional en Dibujo Arquitectónico y Decoración

El primer Bootcamp estuvo orientado a estudiantes de primer a tercer semestre y se centró en la integración de IA con AutoCAD, permitiendo automatizar tareas repetitivas, corregir errores comunes y estandarizar planos conforme a normativas CAD. Los participantes identificaron problemas frecuentes en la práctica académica, como la inconsistencia de capas, textos sin estandarización, escalas incorrectas o la ausencia de bibliotecas gráficas. La IA se utilizó para generar prompts que crearan soluciones automatizadas, organizaran capas y produjeran bloques de figuras humanas y vegetación con estilo arquitectónico.

Durante la fase práctica, los estudiantes aplicaron herramientas de IA para corregir textos justificados incorrectamente, generar áreas de vivienda de manera automática y crear bibliotecas gráficas compatibles con AutoCAD. La verificación de resultados se realizó mediante revisión de indicadores de logro y retroalimentación directa. La evidencia final mostró un avance significativo en la capacidad de los estudiantes para integrar flujos de trabajo híbridos (IA-CAD) y aplicar normativas CAD de manera precisa.

BOOTCAMP

El segundo Bootcamp estuvo dirigido a estudiantes a partir del cuarto semestre e incorporó herramientas como Promela, Architectures y Veras (Revit). Su enfoque principal fue la visualización arquitectónica avanzada, permitiendo ambientar planos, mejorar renders y generar propuestas de interiores y edificios mediante IA generativa. Los participantes aprendieron a convertir planos PDF o DWG en visualizaciones realistas, mejorar imágenes exportadas de Revit y desarrollar prompts orientados a la producción de propuestas arquitectónicas verosímiles.

La metodología PHVA permitió que los estudiantes experimentaran un proceso continuo de planeación, prueba, validación y ajuste de sus prompts y resultados visuales. La fase final incluyó la presentación de productos generados, entre ellos ambientaciones digitales, renders mejorados y propuestas de diseño interior o volumetrías arquitectónicas. Los resultados evidenciaron un dominio emergente de herramientas IA aplicadas al diseño, así como una evolución hacia procesos más eficientes y profesionalizados en la presentación de proyectos.

En conjunto, el Foro FADP 2025 consolidó el uso de tecnologías AI-driven dentro del Programa, fortaleciendo competencias en automatización, estandarización, diseño generativo y visualización avanzada, posicionando a los estudiantes frente a las nuevas demandas tecnológicas del campo del diseño arquitectónico.



»» Ferney Eduardo
Gutiérrez/
Tallerista Invitado.

Ingeniero de sistemas con especialización en Educación Superior, una maestría en E-learning, un máster en infraestructuras y sistemas de información geográfica, un doctorado en curso sobre gerencia de proyectos y otro en Neuropedagogía. Experiencia de 31 años en el campo de la educación presencial a nivel universitario (Univalle, Autónoma, UFPSO, Santo Tomas), técnico profesional (Fundación Academia de Dibujo Profesional) y secundaria (Colegio Lacordaire). Autor de libros para enseñar el manejo de aplicativos como AutoCAD, sistemas operativos y ofimática con editoriales como McGraw Hill y Alfaomega. Creador del canal educativo FG learning.

**11VO
CICLO DE
FOROS
EN DISEÑO
FADP 2025**

Taller de impresión 3D

Jhonatan Castaño Alvear

— TÉCNICO —
PROFESIONAL EN



PRODUCCIÓN
EN **DISEÑO
INDUSTRIAL**
CÓD. SNIES: 103674.

Taller de impresión 3D

Jhonatan Castaño Alvear

>>> Reseña

En el taller, los estudiantes comprendieron los fundamentos básicos del modelado tridimensional y la impresión 3D, desde la creación de formas simples en SolidWorks hasta la preparación de archivos para procesos de fabricación digital. Se les enseñó a utilizar herramientas esenciales de diseño paramétrico, así como conceptos relacionados con escalas, ensamblajes básicos y configuración de modelos para impresión.

El taller se dividió en diferentes etapas, comenzando con una introducción teórica al modelado 3D y al funcionamiento de las tecnologías de impresión aditiva. Posteriormente, los participantes observaron una demostración práctica sobre el uso de SolidWorks y el flujo de trabajo necesario para transformar un modelo digital en una pieza física impresa en 3D.

Después de la demostración, los estudiantes desarrollaron ejercicios prácticos guiados donde modelaron objetos básicos y aprendieron a exportar archivos para impresión. Durante esta etapa, experimentaron con parámetros de diseño, reconocimiento de materiales y recomendaciones técnicas para optimizar la calidad de las piezas fabricadas. Las actividades de los foros organizadas por el programa han sido una experiencia en-

riquecedora y significativa. Durante estos espacios, se exploraron diferentes perspectivas del diseño industrial y la producción, integrando experiencias académicas, talleres prácticos y herramientas tecnológicas que acercan a los participantes a las dinámicas contemporáneas de la fabricación digital y la innovación. En resumen, estos foros permiten fortalecer la comprensión y apreciación del diseño industrial como una disciplina capaz de integrar creatividad, tecnología y producción. Se evidencia cómo herramientas como el modelado e impresión 3D amplían las posibilidades de creación y prototipado, fomentando nuevas oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo profesional. Se agradece a todos los talleristas, participantes y organizadores por hacer de estos foros una experiencia educativa invaluable.

Reseña por Juan Fernando Cerón del Río

Líder Investigador del programa.
Programa Técnico Profesional en Producción en
Diseño Industrial



>>> Jhonatan Castaño Alvear /
Tallerista Invitado.

11VO
CICLO DE
FOROS
EN DISEÑO
FADP 2025

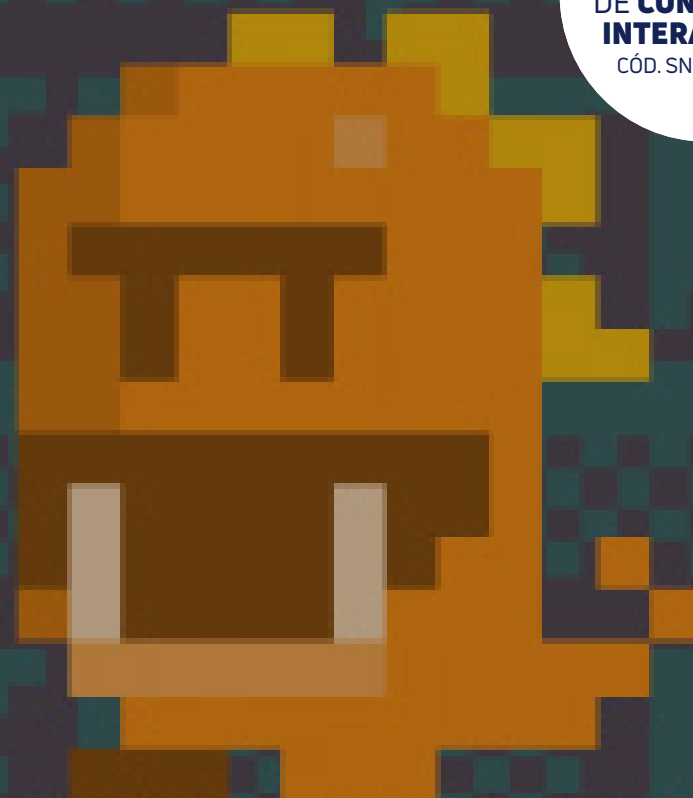
— TÉCNICO —
PROFESIONAL EN



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

Creación de videojuegos 2D en Unity

Cristian David López



Creación de videojuegos 2D en Unity

Cristian David López

Reseña por Jorge Mario Rincón Gutiérrez

Líder Investigador del programa.
Programa Técnico Profesional en Producción de
Medios Interactivos



>>> Cristian David López /
Tallerista Invitado.

Técnico profesional en Multimedia de la Fundación Academia de Dibujo Profesional. Ilustrador y animador en 2D y 3D, creador de Question, compañía de videojuegos y aplicaciones móviles. Ha sido docente de cursos virtuales en Blender, Maya, Photoshop, Illustrator y otros programas de diseño.

>>> Reseña

El taller “Creación de Videojuegos 2D en Unity” ofrece una formación integral en el diseño y desarrollo de videojuegos en entornos bidimensionales mediante el motor Unity, una herramienta reconocida por su flexibilidad y capacidad para crear experiencias interactivas de alto impacto. Con un enfoque práctico y estructurado, el taller busca dotar a los participantes de los conocimientos teóricos y técnicos necesarios para conceptualizar, implementar y optimizar un videojuego 2D, abordando desde la planificación inicial hasta la ejecución de mecánicas de jugabilidad, animación y sistemas interactivos.

El desarrollo del taller inicia con la planificación conceptual del videojuego, donde se definen los elementos esenciales que compondrán el proyecto, incluyendo personajes, enemigos, poderes, puntajes y escenarios. Esta etapa contempla la elaboración de bocetos y prototipos gráficos en 2D, permitiendo a los participantes visualizar la interacción de los elementos y establecer un flujo de juego coherente. Posteriormente, se procede a la construcción del escenario, integrando box colliders que determinan las áreas de colisión y proporcionan soporte físico a los personajes y objetos dentro del entorno de juego.

La creación del personaje principal se realiza considerando movimientos horizontales y verticales, con implementación de físicas básicas que permiten saltos, caídas y colisiones realistas. El uso de scripts en Visual Studio, enlazados con Unity, permite controlar estas funcionalidades, otorgando vida al personaje mediante programación de desplazamiento, saltos y respuesta a interacciones con el entorno. De manera paralela, se incorporan enemigos con comportamientos predefinidos mediante scripts, que pueden seguir al jugador, ejecutar acciones frente a la proximidad o responder a eventos específicos, incrementando la complejidad y dinamismo del juego.

Una vez definidos los elementos principales, el taller aborda la animación de personajes y enemigos, agregando movimiento fluido y visualmente atractivo para mejorar la experiencia de juego. Posteriormente, se implementan sistemas de poderes y puntajes, donde los scripts permiten asignar daño a los enemigos, contabilizar puntos y establecer mecánicas de interacción entre el jugador y el entorno. La integración de un HUD (Head-Up Display) o canvas facilita la visualización de información relevante, como la vida del personaje, la vida de los enemigos, el puntaje acumulado y otros indicadores interactivos.

El taller también contempla la creación de un menú interactivo, con botones funcionales y opciones de pausa, que permite la navegación entre escenas y contribuye a una experiencia de juego más estructurada y atractiva. Asimismo, se exploran variantes de juego en 2.5D, que combinan la perspectiva 2D con elementos tridimensionales, ofreciendo mayor profundidad visual sin comprometer la esencia del diseño bidimensional.

Finalmente, se enfatiza la importancia de un enfoque claro en el desarrollo de proyectos, considerando el tipo de videojuego a desarrollar y los objetivos de entretenimiento o educativos que se persigan. El taller proporciona herramientas técnicas, metodológicas y estratégicas que permiten a los participantes no solo desarrollar un videojuego funcional, sino también aplicar su creatividad y capacidad de planificación en proyectos propios o contextos profesionales, fortaleciendo así competencias en programación, diseño interactivo y producción de contenido digital.

11VO
CICLO DE
FOROS
EN DISEÑO
FADP 2025

Desarrollo Web profesional y personalizado con Oxygen y Elementor

Mario Fernando Romero Viveros

— TÉCNICO —
PROFESIONAL EN



PRODUCCIÓN
DE **CONTENIDOS**
INTERACTIVOS

CÓD. SNIES: 117730.



Desarrollo Web profesional y personalizado con Oxygen y Elementor

Mario Fernando Romero Viveros



>>> **Mario Fernando Romero Viveros /**
Tallerista Invitado.

Técnico Profesional en Diseño Multimedial de la Fundación Academia de Dibujo Profesional. Tiene experiencia en producción digital, conocimiento en UI/UX, diseño web y edición de video tanto en empresas de diseño como trabajo freelance.

>>> Reseña

El taller “Desarrollo Web profesional y personalizado con Oxygen y Elementor” constituye una propuesta formativa orientada a profesionales y estudiantes interesados en la creación y optimización de sitios web mediante WordPress. Con una duración de dos horas, este espacio de aprendizaje se centra en la exploración comparativa de dos de los constructores visuales más influyentes en la actualidad: Elementor y Oxygen Builder. Ambos constituyen herramientas de referencia en el ecosistema del diseño y desarrollo web, si bien presentan diferencias sustantivas en cuanto a filosofía de uso, grado de personalización y demanda de conocimientos técnicos. El propósito fundamental del taller es ofrecer una comprensión crítica y práctica de dichas plataformas, de manera que los participantes puedan identificar cuál se adecúa mejor a sus necesidades profesionales y a los requerimientos de sus proyectos.

La metodología propuesta integra demostraciones en vivo y ejercicios guiados, lo cual permite a los asistentes interactuar directamente con las interfaces, experimentar con las funcionalidades principales y evaluar, en tiempo real, las posibilidades de diseño,

Reseña por **Jorge Mario Rincón Gutiérrez**

Líder Investigador del programa.
Programa Técnico Profesional en Producción de
Medios Interactivos

control y escalabilidad que cada herramienta ofrece. Este enfoque práctico contribuye a reducir la brecha entre el aprendizaje teórico y la aplicación profesional, facilitando un proceso de apropiación tecnológica inmediato y significativo.

El contenido del taller se estructura en tres ejes principales. En primer lugar, se presenta una visión panorámica de los constructores visuales en WordPress, abordando su impacto en la democratización del desarrollo web, su papel en la reducción de barreras técnicas y sus implicaciones en la profesionalización del diseño digital. En segundo lugar, se realiza una comparación detallada entre Elementor y Oxygen Builder, analizando aspectos como la usabilidad de la interfaz, el nivel de dependencia del código, la flexibilidad en personalización, el rendimiento en la carga de sitios, así como la curva de aprendizaje que cada uno exige. En tercer lugar, se guía a los participantes en la ejecución de proyectos demostrativos, donde se evidencian tanto las ventajas como las limitaciones de cada plataforma frente a diferentes escenarios prácticos.

La pertinencia de este taller se fundamenta en la creciente necesidad de contar con habilidades digitales aplicadas al desarrollo web profesional. En un entorno donde la presencia digital resulta estratégica para organizaciones, emprendedores y creadores de contenido, la selección adecuada de herramientas de construcción visual constituye una decisión crítica que impacta en la calidad, eficiencia y sostenibilidad de los proyectos digitales. Mientras Elementor se distingue por su enfoque intuitivo, extensibilidad mediante widgets y ecosistema de complementos, Oxygen Builder resalta por su capacidad de control avanzado sobre el código y el diseño, orientado a desarrolladores con mayor interés en la optimización y personalización profunda.

En conclusión, este taller proporciona a los participantes una formación comparativa y aplicada que no solo fortalece sus competencias técnicas en el manejo de WordPress, sino que también promueve una visión estratégica sobre el uso de constructores visuales en contextos profesionales. La experiencia de aprendizaje busca, en última instancia, empoderar a los asistentes en la toma de decisiones fundamentadas respecto a la elección de la herramienta más pertinente para sus proyectos, fomentando así un desarrollo web más eficiente, personalizado y sostenible en el tiempo.

**11VO
CICLO DE
FOROS
EN DISEÑO
FADP 2025**

El Poder del Real-Time: Unreal & Unity en la Industria Cinematográfica y Videojuegos

Andrés López Torres

— TÉCNICO —
PROFESIONAL EN



PRODUCCIÓN
DE **CONTENIDOS
INTERACTIVOS**

CÓD. SNIES: 117730.



El Poder del Real-Time: Unreal & Unity en la Industria Cinematográfica y Videojuegos

Andrés Lopez Torres

>>> Perfil del tallerista

Diseñador y desarrollador de videojuegos, Magister en Diseño y Programación de Videojuegos por la Universitat Oberta de Catalunya. Diseñador Multimedia e Ingeniero de Sistemas, con una Especialización en Diseño de Videojuegos del Rochester Institute of Technology (RIT). Con certificaciones en línea en Desarrollo y Diseño de Videojuegos por el Massachusetts Institute of Technology (MIT), la Universidad de los Andes y la Universidad de Barcelona. Más de 16 años de experiencia como Instructor y Profesor Asociado universitario en las áreas de Desarrollo y Diseño Multimedia, Tecnología, y Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Amplia trayectoria de más de 15 años como freelance en diseño y desarrollo web, con clientes como Aldor, Yupi, Caracol Radio, Cartonera Nacional, entre otros.

>>> Reseña:

Este taller te introduce al apasionante mundo de los gráficos en tiempo real (realtime), la tecnología detrás de la industria de los videojuegos. Descubrirás motores como Unity y Unreal que han revolucionado la creación de efectos visuales y producciones virtuales, con ejemplos prácticos de su uso en la industria cinema-

tográfica. También exploraremos brevemente otras herramientas y motores emergentes.

Crearás tu propio recorrido virtual interactivo. En el que aprenderás a:

- Configurar un proyecto y navegar en Unity.
- Exportar y configurar texturas para importarlas en Unity
- Construir un escenario 3D y aplicar texturas.
- Implementar un controlador de jugador en primera persona (FPS) para recorrer el escenario.
- Programar interacciones básicas: recolectar objetos al pasar sobre ellos.
- Añadir una interfaz de usuario básica para dar información al usuario
- Activar una animación simple al llegar a la meta.

>>> Resultado:

Al finalizar, habrás creado un prototipo jugable que demuestra los principios esenciales del realtime. No se requiere experiencia previa. ¡Da el primer paso para crear experiencias en tiempo real!

Reseña por Jorge Mario Rincón Gutiérrez

Líder Investigador del programa.
Programa Técnico Profesional en Producción de
Medios Interactivos



>>> Andrés López Torres /
Tallerista Invitado.

**11VO
CICLO DE
FOROS
EN DISEÑO
FADP 2025**

El oficio de hacer cositas

Mateo Montoya (Clayman)

— TÉCNICO —
PROFESIONAL EN



DISEÑO
GRÁFICO

CÓD. SNIES: 52511.



El oficio de hacer cositas

Mateo Montoya / Clayman.

Reseña por María Fernanda Ramírez Escobar

Líder Investigadora del programa.
Programa Técnico Profesional en Diseño Gráfico

>>> Reseña:

Mateo Montoya, más conocido como Clayman, es un ilustrador y diseñador gráfico colombiano.

Desde muy pequeño, Mateo disfrutaba realizar manualidades y experimentar con diferentes materiales. Esa pasión se sigue reflejando en sus ilustraciones, donde integra materiales como el porcelanocrón, alambre, telas, cartón o lana, construyendo personajes que habitan pequeños mundos tridimensionales. Su estilo evoca la nostalgia y la infancia, transmitiendo siempre una sensación de juego y experimentación constante. Clayman ha participado en diferentes eventos de diseño e ilustración, donde ha recibido reconocimiento por su propuesta creativa y actualmente comparte gran parte de sus proyectos y procesos en redes sociales, especialmente en Instagram, donde se ha convertido en una referencia para muchos jóvenes diseñadores e ilustradores.

En la conferencia realizada en la FADP, Mateo destacó la importancia de empezar desde lo básico, con lo que se tiene a la mano y crecer poco a poco con constancia, creatividad y compromiso. Hizo énfasis en que los proyectos personales son clave: aunque al inicio no generen un beneficio económico, sí construyen identidad, portafolio y visibilidad, y

en muchos casos terminan abriendo puertas profesionales. También resaltó la necesidad de experimentar con materiales, técnicas y formas de presentación, porque esa búsqueda constante permite desarrollar un estilo auténtico que puede diferenciar a un diseñador de los demás. Su charla mostró que impactar no significa únicamente “vender” o “tener seguidores”, sino también crecer como profesional, aprender, disfrutar lo que se hace y transmitir esa pasión a los demás.

Durante la charla, compartió algunos de sus trabajos más significativos. Uno de ellos es la ilustración para la película “The Science of Sleep” La ciencia del sueño (en es una película surrealista de ciencia ficción escrita y dirigida por Michel Gondry. En su proyecto, Mateo representó a la perfección el universo onírico presente en el filme.

Otro de sus proyectos estuvo basado en la música de Julio Jaramillo. En esta ocasión, tuvo la oportunidad de trabajar con la disquera Discos Fuentes, desarrollando una propuesta que fue publicada en sus plataformas oficiales.

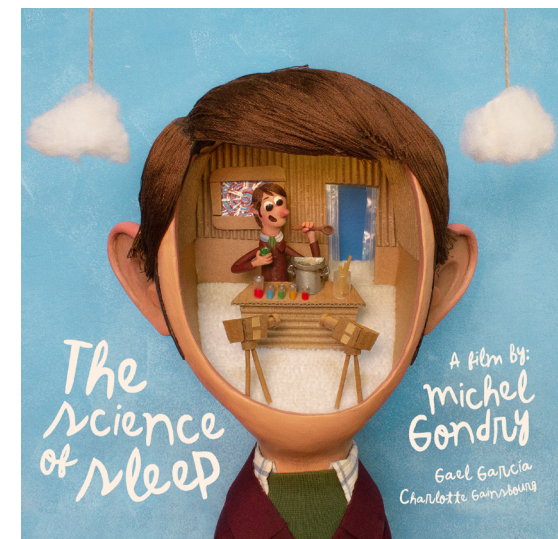
También mostró una obra en la que dos personajes bailan mientras, poco a poco, se elevan hacia el cielo, haciendo referencia al apodo “La Sucursal del Cielo”, con el que se conoce a la ciudad de Cali. Mateo nos explicó el proceso creativo detrás de este proyecto, desde el diseño de los personajes y la construcción de la escenografía, hasta la elaboración manual de la vestimenta utilizando telas reales.

Clayman, como lo conocen sus seguidores, logró transmitir a los asistentes el entusiasmo que permea sus creaciones y su amor por el oficio de la ilustración, motivándonos a buscar en nuestros proyectos personales ese valor agregado que nos permite crecer como artistas. Dejó varias enseñanzas y reflexiones a quienes apenas están comenzando su carrera en el mundo del diseño, y al terminar su intervención respondió varias dudas e inquietudes de los estudiantes, quienes salieron muy motivados a encontrar su propio camino.



>>> **Mateo Montoya /**
Conferencista Invitado.

Diseñador gráfico e ilustrador colombiano, egresado de la Universidad del Valle. Actualmente se encuentra dedicado a la creación de universos ilustrados a través de objetos hechos a mano en su taller. Ha trabajado con clientes nacionales e internacionales como Editorial Orsaí, Instagram, Umbrella Entertainment, Gef y Wiz Studios. Combina su labor creativa con la docencia en el Instituto Departamental de Bellas Artes, además de participar como conferencista en eventos como Ilustropía, el Festival de Diseño del Pacífico y el Latin American Design Festival (Young Talent).



11VO
CICLO DE
FOROS
EN DISEÑO
FADP 2025

Taller Historia e intervención de Art Toys

Juan Pablo Solarte



— TÉCNICO —
PROFESIONAL EN



DISEÑO
GRÁFICO

CÓD. SNIES: 52511.

Taller Historia e intervención de Art Toys

Juan Pablo Solarte

Reseña por Juan Pablo Solarte

Tallerista invitado

>>> Reseña

El diseño de Art Toys (también llamados designer toys o juguetes de autor) se caracteriza por la creación de figuras de edición limitada que trascienden la función lúdica del juguete tradicional para convertirse en piezas de expresión artística y objetos de colección. Este movimiento, surgido durante las décadas de 1990 y 2000, ha sido impulsado por diseñadores, ilustradores y artistas urbanos interesados en materializar personajes originales mediante técnicas de modelado, impresión 3D, resina, vinilo o fabricación industrial. El taller teórico práctico dictado por Juan Pablo Solarte comenzó con una presentación visual sobre el desarrollo de Art Toys o juguetes de autor. Aunque cada figura constituye un proyecto independiente con retos particulares, existe un proceso de creación común que estructura el desarrollo de cada Art Toy. El proceso inicia con el diseño conceptual de la figura, generalmente mediante bocetos realizados a lápiz y papel, donde se plasman las primeras ideas visuales y características formales del personaje.

Una vez consolidado el diseño preliminar, este es digitalizado con el fin de otorgarle color, definición y mayor precisión gráfica. La digitalización facilita, además, la

adaptación del diseño a diferentes programas especializados y permite avanzar hacia etapas más complejas de producción.

Posteriormente, el diseño digital es enviado al estudio de modelado tridimensional, donde se desarrolla la versión 3D de la pieza. Esta fase implica trasladar un concepto bidimensional a un objeto volumétrico, por lo que el tiempo de realización depende de la complejidad formal del personaje y de los detalles requeridos para su producción.

Tras la aprobación del modelado, se inicia el proceso de impresión tridimensional, a partir del cual se obtiene un prototipo físico. Este modelo sirve como base para la elaboración de moldes al vacío, necesarios para producir réplicas de la figura en materiales resistentes y livianos, como la resina de rotomoldeo.

Una vez obtenidas las piezas, estas son intervenidas manualmente mediante procesos de pintura personalizada, otorgando a cada figura características cromáticas únicas. Finalmente, los Art Toys son empacados junto con elementos complementarios de colección, tales como stickers, mini afiches, mini cómics y otros accesorios que amplían la narrativa del personaje.

Cada Art Toy es concebido no solo como un objeto de colección, sino como una pieza artística con identidad propia, historia y justificación conceptual. En este sentido, el costo de cada figura responde al trabajo creativo, técnico y artesanal involucrado en todas las etapas de producción, así como al valor de apoyar el talento local y las iniciativas de diseño independiente.

Una vez concluida la etapa de introducción, el tallerista distribuyó al azar algunas miniaturas que trajo consigo y con la ayuda de marcadores, pinturas y pinceles los participantes decidieron como intervenir las figuras, dando vuelo a su creatividad en creación de personajes. Al final, como resultado del taller, además del conocimiento, los participantes pudieron llevarse su propio Art Toy personalizado.



>>> **Juan Pablo Solarte /**
Tallerista Invitado.

Maestro en Artes Plásticas del Instituto Departamental de Bellas Artes. Es artista visual, ilustrador, muralista, creador de personajes y Art Toys. Ha dirigido talleres y cursos de diseño e ilustración digital y participado en varias exposiciones individuales y colectivas con sus creaciones. Fue expositor en la feria internacional de juguetes de autor realizada en Bogotá en el 2024 y es co-creador del festival Toy Melo en Cali.



**11VO
CICLO DE
FOROS
EN DISEÑO
FADP 2025**

EL CERRA'O PRESENTA:

EL MUERTO FULGURANTE

Taller de cómic y entintado

Julio César Rodríguez

— TÉCNICO —
PROFESIONAL EN



DISEÑO
GRÁFICO

CÓD. SNIES: 52511.



Taller de cómic y entintado

Julio César Rodríguez

Reseña por Julio César Rodríguez

Tallerista invitado

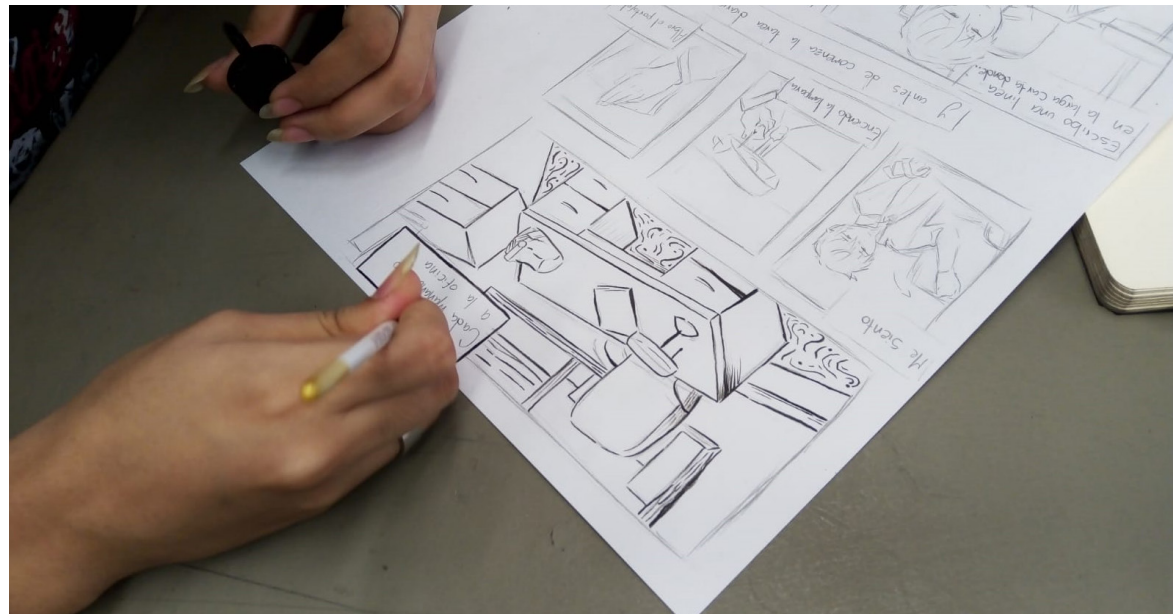
>>> Reseña

El taller de cómic y entintado, a cargo del autor y docente Julio César Rodríguez, se estructuró en dos grandes segmentos:

El primero estuvo orientado a comprender la narrativa secuencial, abordando que es una viñeta y los elementos que se suscriben dentro de ella (imagen y texto), para luego dar lugar a la composición de la página y al ritmo de lectura.

El segundo segmento se centró en la exploración práctica de la técnica de entintado con pincel, permitiendo a los participantes familiarizarse con las posibilidades expresivas de una técnica que está muy presente en el cómic estadounidense y japonés.

En el apartado de narrativa de cómic se abordaron temas relacionados con la jerarquía visual y la forma de la viñeta, entendiendo cómo esta comunica no sólo a partir del contenido icónico de la imagen, sino también desde su construcción compositiva. Se exploró cómo las decisiones formales —como el tamaño, la proporción, la ubicación y la relación entre viñetas— inciden directamente en la lectura y el ritmo de la página. Para comprender de mejor manera las posibilidades narrativas,



se explicó brevemente en qué consisten los planos, las angulaciones y las inclinaciones. A partir de estos elementos, los asistentes pudieron reconocer que la ubicación donde se sitúa al espectador en relación con los personajes u objetos dentro de la viñeta, afectan directamente la experiencia lectora. Por otra parte, en el apartado técnico se explicaron nociones básicas sobre el manejo de la tinta, se mostraron las referencias disponibles en el mercado y las diferencias entre ellas.

Para este taller se optó por trabajar con pincel redondo de punta fina, lo que permitió a los asistentes poner en práctica habilidades de pulso para modular la línea, logrando con un mismo instrumento trazos de calibre delgado, grueso y el relleno de fondos negros. Durante el taller, se brindaron indicaciones sobre el uso adecuado del pincel, así como recomendaciones para prevenir accidentes que afectaran el dibujo. En algunos casos específicos, se introdujo la técnica de pincel seco



»»» Julio César Rodríguez /
Tallerista Invitado.

Diseñador gráfico, historietista y docente universitario. Ganador en el año 2019 de la Beca para publicación de Cómic o Novela Gráfica de la secretaría de Cultura de Cali. Participante con su obra "El Cerra'ó" en la Feria del Libro de Cali, Feria del libro de Manizales, la Fiesta del libro y la Cultura de la alcaldía de Medellín, en el Laboratorio de Cine Transmedia de Género Fantástico organizado por Oveja Eléctrica en asocio con Idartes y la Cinemateca de Bogotá.

con el fin de generar texturas en personajes y fondos; mientras, en otros casos, se explicó el uso de tinta diluida para la creación de grises y efectos de aguada. Los asistentes al taller realizaron un cómic de una sola página con relatos inspirados en microcuentos de autores latinoamericanos como Jorge Luis Borges, Alejandro Jodorowsky, Augusto Monterroso, entre otros. A partir de estos textos, cada participante realizó un guion para cómic, organizando su relato en inicio, nudo y desenlace. Con base en esta estructura, dividieron la narración en viñetas y desarrollaron un primer borrador o

storyboard de página, traduciendo el cuento al lenguaje del cómic, para luego proceder al dibujo final de su cómic. Si bien los cómics no quedaron terminados, todos los asistentes completaron sus bocetos y al menos lograron el entintado de una de sus viñetas. Esta experiencia resultó altamente gratificante, dado que los asistentes se notaron muy interesados por el tema y pusieron todo su esmero en la realización de la actividad propuesta, además de demostrar una gran sorpresa y satisfacción cuando lograban dominar el delineado con pincel.



11VO
CICLO DE
FOROS
EN DISEÑO
FADP 2025

Dirección de arte CGI y postproducción

Alejandro Herrada González

— TÉCNICO —
PROFESIONAL EN



DISEÑO
GRÁFICO

CÓD. SNIES: 52511.



Dirección de arte CGI y postproducción

Alejandro Herrada González

Reseña por María Fernanda Ramírez Escobar

Líder Investigadora del programa.
Programa Técnico Profesional en Diseño Gráfico

>>> Reseña

Alejandro Herrada es técnico profesional en Diseño Gráfico de la FADP. En septiembre, en el marco de los foros académicos, dictó una charla muy emotiva sobre su trabajo en post producción de arte, a estudiantes de varias carreras, entre ellas estudiantes del programa en donde se formó años atrás. Alejandro, lejos de centrarse solo en asuntos técnicos, nos habló sobre sus inicios en el mundo del modelado 3D, haciendo hincapié de la importancia de no olvidarnos de nosotros mismos en el afán por destacarnos en un mundo competitivo. Mostró varios proyectos clave en su carrera, como por ejemplo la campaña que realizó a los 22 años para Hatsu Veggie Milk, en donde desarrolló una campaña visualmente impactante para celebrar la frescura y naturalidad del producto. Diseñó patrones únicos para cuatro sabores distintos, creando una campaña juvenil repleta de color. Los protagonistas flotan en una supuesta zona de gravedad cero, rodeados de elementos kitsch en colores pastel, con puntos y rayas que evocan el estilo del Grupo Memphis de los años 80. Este trabajo le permitió obtener dos reconocimientos destacados en Behance, la plataforma líder de Adobe Creative Cloud, en las categorías de Arte Digital y Uso de la Herramienta Illustrator.

Para Nivea, en colaboración con la agencia FCB SHANGHAI, Alejandro realizó la imagen para Extra-White Serum, trabajo que fue reconocido con el premio Plata en los CTYPE Awards, un galardón que destaca lo mejor del diseño en toda Asia. En un trabajo realizado para Lacoste, buscó capturar la esencia de Eau Fraiche, un perfume que refleja elegancia y frescura en cada gota. Inspirándose en la autenticidad del estilo deportivo y sofisticado de Lacoste, creó una serie de conceptos visuales 3D inmersivos que combinan la naturaleza y los árboles, resaltando la armonía entre la fragancia y su entorno. A través de una animación 3D dinámica, un diseño de audio cuidadosamente elaborado y una detallada postproducción, se logró solo destacar la belleza del perfume, sino también conectar emocionalmente con su espíritu atemporal y elegante.

Alejandro recordó algunos momentos difíciles, en donde por perseguir el éxito profesional, descuidó su salud. En medio del afán del perfeccionismo, nos recalcó que es clave para mantener el centro, conservar el polo a tierra, conectando con aquellas cosas que nos motivan. Junto a los trabajos

corporativos, nos mostró algunas propuestas personales donde explora su conexión con la naturaleza y el crecimiento orgánico de hongos y plantas. La charla, en medio de imágenes impactantes y resultados técnicamente exquisitos, fue una conversación muy humana con un diseñador muy talentoso y profundamente conectado con su entorno.



»» Alejandro Herrada González /
Conferencista Invitado.

Diseñador gráfico, director de arte y fundador de ah.studio, un estudio de diseño multidisciplinario. Se especializa en la comunicación para productos, identidad visual, packaging y diseño de set integrando el 3D como herramienta fundamental. Ha tenido experiencia de trabajar con diversas industrias alrededor del mundo, entre ellos, agencias de publicidad, estudios de diseño, marcas como Hatsuo, Nivea, Neon Glasses, entre otros.

**11VO
CICLO DE
FOROS
EN DISEÑO
FADP 2025**

**Salida pedagógica a la Feria del
diseño, Medellín.**

— TÉCNICO —
PROFESIONAL EN



PRODUCCIÓN
EN **DISEÑO DE
INTERIORES**

CÓD. SNIES: 103500.



Salida pedagógica a la Feria del diseño, Medellín.

Reseña por Jorge Barney

Líder Investigador del programa.
Programa Técnico Profesional en Producción en
Diseño de Interiores.

>>> Reseña

El Programa Técnico Profesional en Diseño de Interiores realizó, como actividad relacionada con los Foros FADP en Diseño, una salida pedagógica a la Feria del Diseño en Medellín. La Feria del Diseño se realizó del 18 al 20 de septiembre en el recinto de Plaza Mayor Medellín. El evento reunió marcas, diseñadores, arquitectos, creativos y empresas alrededor del diseño, el interiorismo, mobiliario, arquitectura, producto, materiales y negocios creativos.

La participación del programa en la feria tuvo como objetivo dar a conocer a los estudiantes las últimas tendencias en diseño de interiores, accesorios de decoración, mobiliario y diseño universal, así como fomentar el intercambio de conocimientos y experiencias entre los estudiantes y expertos del sector productivo.





Vigilada Mineducación

