

# Memorias Primera Bienal

Colombiana RAD de Investigación Creación  
en Diseño/Modo Académico

S I M P O S I O



### **Primera edición**

Octubre de 2024

### **Universidad El Bosque**

Facultad de Creación y Comunicación  
Programa de Diseño Industrial

### **Universidad de Nariño**

Facultad de Artes  
Programa de Diseño Industrial

### **Agradecimientos por la organización del evento**

Universidad Jorge Tadeo Lozano  
Universidad Santo Tomás  
Universidad Industrial de Santander

### **Edición y compilación**

Juan Sebastián Hernández Olave,  
Danilo Calvache Cabrera

### **Comité de evaluación y selección**

Banco de pares evaluadores ciegos adscritos  
a La RAD

### **Fotografías**

Comunicaciones FaCyC Universidad El Bosque y  
Comité Organizador Primera Bienal Colombiana  
RAD de Investigación Creación en Diseño.

### **Concepto, diseño, diagramación, portada**

Centro de Diseño y Comunicación  
Facultad de Creación y Comunicación

### **Gestión editorial**

Asociación Colombiana Red Académica  
de Diseño / RAD

### **© Asociación Colombiana Red**

Académica de Diseño / RAD  
Avenida carrera 3 # 59-21  
Bogotá - Colombia  
NIT 900.031.294

© Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida ni total ni parcialmente, ni entregada o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sin la autorización previa de los titulares del Copyright.

Memorias  
**Primera Bienal**

Colombiana RAD de Investigación Creación  
en Diseño/Modo Académico


**S I M P O S I O**





# INTRO DUCCIÓN





A continuación se presenta el conjunto de ponencias seleccionadas dentro de la 1ra Biental Colombiana RAD de Investigación Creación en Diseño correspondientes al Modo Académico (Simposio). Este modo se concibió como un espacio de reunión y construcción del conocimiento colectivo sobre la Investigación Creación desde el Diseño.

La convocatoria de participación en la Biental recibió un total de 193 que presentaron procesos de Investigación Creación inscritos en alguna de las tres categorías metodológicas y procesuales que se establecieron para construir las discusiones y debates relacionados, evidenciando claramente que el investigador creador es consciente de los procesos de creación que soportan la generación de los productos resultantes de su ejercicio investigativo a partir de alguna de estas tres categorías a saber: Construir desde el artefacto, Observar y transcurrir desde lo comunitario, y Transcender desde lo plástico.

De las propuestas recibidas, el equipo de pares ciegos del Banco de Evaluadores RAD seleccionó un total de 20 propuestas, 5 de ellas integran el grupo de ponencias principales de mesa y 15 el grupo de ponencias generales, inscritas en alguna de las 3 líneas temáticas definidas para esta versión de la Biental: Diseño, tecnología, creación; Diseño, medioambiente, economías limpias; y Diseño, co-creación, culturas.

Para cada caso, se presenta una ficha técnica de la ponencia acompañada de los aspectos más relevantes considerados a la hora de realizar la evaluación, haciendo especial énfasis en la pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible; la metodología propuesta; el registro del proceso de creación; y para los proyectos terminados los resultados correspondientes.



# MEMORIAS DE LAS PONENCIAS

# ÍNDICE DE POENCIAS



## Ponencia Magistral de mesa

'Nisi' - Islas Narrativas: visualidades desfragmentadas | **Pág. 10**

Andres Peñaranda, Anika Mora Coral

La página electrónica como estructura narrativa: conceptualización de una publicación digital a través de la expresión, extensión y comunicación del libro arte y el hiperdocumento | **Pág. 13**

Ronald Fernando Meléndez Cardona

Lo proyectual como eje de la Investigación-Creación en Diseño | **Pág. 15**

Roberto Cuervo, Joaquín Llorca, Juanita González, Jose Rafael Gonzalez

Tripulantes: herramientas mediadas por el diseño gráfico para promover el diálogo en torno a temas de género, autoestima y autonomía orientadas a niños y adolescentes | **Pág. 17**

Jennyfer Alejandra Castellanos, Juan Gabriel Lasso Guerrero, Jenny Narvaez

Hecho a mano: diseño binacional colombo - ecuatoriano desde los paisajes sonoros del tamo, la talla y el barniz de Pasto | **Pág. 19**

Fernando Coral Bustos - Paula Murillo Jaramillo

Materia/Asunto del Sur. Culturas biomateriales de Latinoamérica | **Pág. 21**

Heidi Jalkh



## Ponencia

Apps para la Tecnología del género, de la Teoría Queer a la práctica | **Pág. 24**

Ana María Sánchez

Diseño de ensamble musical tradicional para promover la identidad y la apropiación cultural de San Juan de Pasto | **Pág. 26**

María Paz Martínez Rosero

Narración transmedia como método de recuperación de la oralidad del mito de las brujas en la ciudad de Valledupar: Creación de una novela gráfica | **Pág. 26**

Mary Ángel Ortega González, Jafet David Cantillo Pertuz, Edinson David Quiroz Soracá

Tramas: hibridación cultural y rescate de la tejeduría en bejuco | **Pág. 30**

Ana María Campo De la Hoz, María Alejandra Fruto Polo, Anastasia Victoria Angulo Rodríguez

Del Concepto al Objeto: estrategias de co-creación para el mejoramiento de productos elaborados a partir de técnicas de tejeduría artesanal, caso Nobsa, Boyacá | **Pág. 32**

Gissell Natalia Gómez; Diana Carolina Tocarrunchu; María Fernanda Saavedra



**Taxonomía del boceto de diseño de producto | Pág. 34**

Nicolás Ramírez, Camilo Angulo

**LABCONSUMO, Aplicativo hipermedial para marketing y publicidad | Pág. 35**

Yesid Gonzalez Otálora

**MEILAD: Aplicación del Diseño Generativo en la Optimización de la Experiencia Médica | Pág. 37**

Juan Felipe Rodríguez Castiblanco

**Flujo de trabajo para la creación de modelos anatómicos tridimensionales | Pág. 39**

Daniel Felipe Gómez Velasco y Manuel Alejandro Daza

**D.B.A departamento de búsqueda de Andantes | Pág. 41**

Fonseca Mojica Valentina y Triana Suarez Valeria Alexandra

**Reconocer para Desnaturalizar | Pág. 43**

Jorge Federico Fernández Gärtner - Carlos Granobles Gómez

**Altas subjetivo: la juventud pinta a Maceo | Pág. 45**

Catalina Sierra Salazar, Oscar Julián Galeano Echeverri, Julián Alberto Patiño, Rosalba Ríos Galvis

**Cacaotiando: Laboratorio de co-diseño y gestión de proyectos comunitarios locales | Pág. 47**

Lisbeth Meneses, Ana María Segura, Joan Cortés

**Creación situada en co-labor. Centro Educativo Vueltas de Patico | Pág. 49**

Rafael Enrique Sarmiento López

**Jardín de Polígonos | Pág. 51**

Kevin Joel Escobar Reales



# PONEN- CIA MA- GISTRAL DE MESA





## ■ Especificaciones Memorias

<b>Autor</b>	Andrés Peñaranda, Anika Mora Coral
<b>Institución Universitaria</b>	Instituto Departamental de Bellas Artes
<b>Programa</b>	Diseño Gráfico
<b>Línea temática</b>	Diseño, tecnología, creación

## 'Nisi' - Islas Narrativas: visualidades desfragmentadas

### Modalidad

Ponencia Magistral de mesa



## Introducción

El proyecto de Investigación-Creación interdisciplinario consistió en la construcción de un entorno inmersivo sensorial-experimental mediante proyecciones digitales, con el objetivo de desfragmentar historias literarias utilizando herramientas expresivas y conceptuales propias del Diseño Gráfico y las Artes Plásticas. **Se llevaron a cabo talleres y laboratorios con los estudiantes del semillero Collatio de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Departamental de Bellas Artes y profesionales** del desarrollo tecnológico y científico, en un proceso de co-creación entre diversas disciplinas. Esto permitió establecer relaciones y puntos de encuentro, permitiendo a los estudiantes investigadores asumir su papel como creadores en el desarrollo de elementos y materiales visuales y narrativos que alimentarían la construcción del entorno inmersivo. Su desarrollo concep-

tual se basó en teorías cromáticas, compositivas y de percepción visual utilizadas en el Diseño Gráfico y las Artes Plásticas, así como en la exploración y construcción desde herramientas tecnológicas y científicas para la integración visual e interactiva de artefactos y agentes involucrados.

Se propuso una forma alternativa de experimentar narrativas a través de la emocionalidad, sensorialidad y herramientas expresivas, como canales comunicacionales experimentales y divergentes, fundamentadas en las Artes Plásticas y el Diseño Gráfico. Se buscó descomponer las narrativas para no solo percibir la narración por su forma figurativa, sino también para darle una segunda percepción, experimentando con las partes que la componen, desfragmentándola en color, formas, texturas, composiciones y percepciones visuales, con el fin de reconfigurarla e incorporar un carácter sensorial.

### **Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico**

¿Cómo desde los fundamentos y herramientas expresivas y conceptuales propias del Diseño Gráfico y las Artes Plásticas se generan formas alternativas de experimentar narrativas a partir de la emocionalidad, sensorialidad y la expresividad?

### **Metodología de la investigación**

#### **Primera Fase:**

Se realizaron reuniones de análisis y exploración conceptual donde se analizaban los detalles más relevantes de las obras literarias para su traducción y/o desfragmentación en el espacio inmersivo. Además,

se establecieron contactos con los autores de las obras literarias para conocer sus percepciones y puntos de vista narrativos y emocionales. En una etapa posterior de esta fase, se generaron propuestas de bocetos y diseños para el entorno inmersivo, así como pruebas de materiales y montaje.

#### **Segunda Fase:**

De acuerdo al cronograma establecido, se llevaron a cabo una serie de talleres de creación con el objetivo de integrar conceptos y parámetros visuales-funcionales entre lo verbal-visual y lo tecnológico. Los espacios de co-creación incluyeron talleres de creación de contenido (creación experimental de imágenes análogas), talleres de color luz (fotografía de composiciones análogas) y talleres de estructuración (ma-

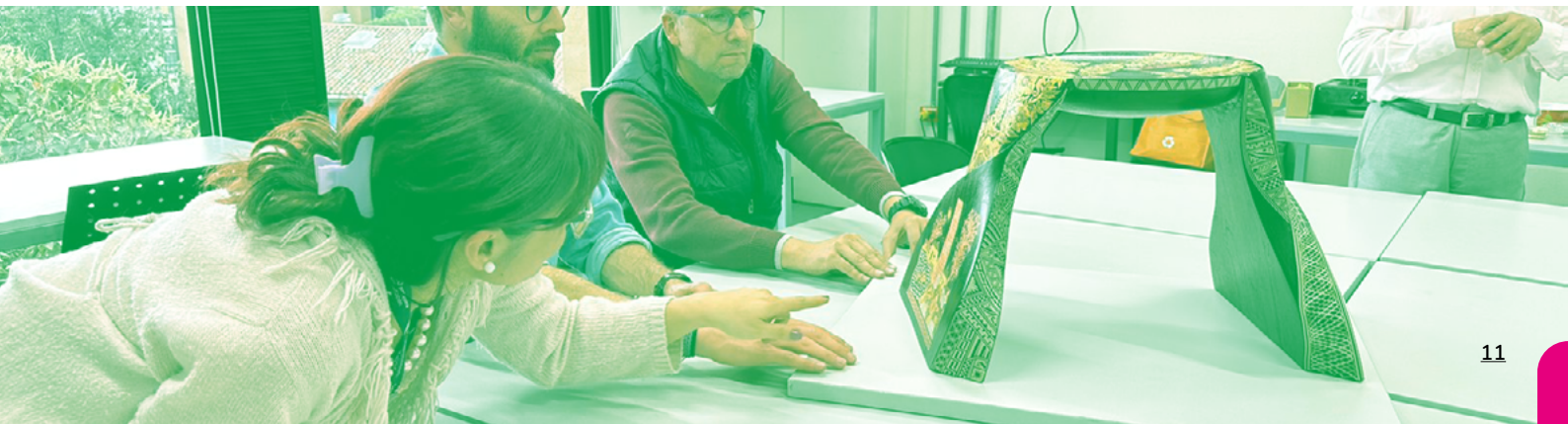
teriales y ensamblajes). De igual manera, se diseñaron las animaciones para las proyecciones en el espacio inmersivo.

#### **Tercera Fase:**

Después de la exploración y el análisis de la información recopilada, así como los resultados de los procesos creativos de las fases 1 y 2, se obtuvieron los insumos necesarios para esta etapa de pruebas. Se llevó a cabo el montaje, que incluyó pruebas de proyecciones, materiales y espacio.

#### **Cuarta Fase:**

Se realizó la socialización y divulgación a través de un evento de lanzamiento de 'Nisi' - Islas Narrativas: visualidades desfragmentadas, donde se mostró el entorno inmersivo sensorial-experimental."





## Registro del proceso de creación

El producto “Nisi - Islas Narrativas: Visualidades Desfragmentadas” emerge como una fusión innovadora entre la literatura, el diseño gráfico, las artes plásticas y la tecnología, ofreciendo una experiencia inmersiva única y multidimensional. En este entorno sensorial-experimental, los visitantes se sumergen en un universo donde las historias literarias cobran vida de una manera totalmente novedosa. Mediante proyecciones digitales, se desglosan las narrativas en sus elementos más básicos: colores, formas, texturas y composiciones, para luego reconstruirlas de manera sensorial y emocionalmente impactante. Cada detalle está cuidadosamente elaborado, desde la selección de las obras literarias hasta la integración de conceptos visuales y tecnológicos. Los participantes tienen la oportunidad de explorar estas “Islas Narrativas” a través de diferentes

espacios de interacción, donde pueden experimentar de primera mano la síntesis entre el arte, la literatura y la tecnología. Los talleres de creación previos al lanzamiento del producto permitieron la colaboración entre estudiantes, profesionales y autores, enriqueciendo así el proceso creativo y garantizando una experiencia inmersiva excepcional. **La socialización y divulgación de “Nisi” en el evento de lanzamiento representó el punto culminante de este proyecto interdisciplinario,** donde se celebra la convergencia de diferentes disciplinas en la creación de una experiencia única y transformadora. “Nisi - Islas Narrativas: Visualidades Desfragmentadas” no solo redefine la manera en que interactuamos con la literatura, sino que también abre nuevas fronteras en la exploración del arte y la tecnología, invitando a los espectadores a sumergirse en un mundo de emociones, sensaciones y descubrimientos.

## Resultados de investigación

El presente proyecto de investigación-creación interdisciplinar consistió en la construcción de un entorno inmersivo sensorial-experimental, que con proyecciones digitales tuvo el objetivo de desfragmentar historias literarias por intermedio de herramientas expresivas y conceptuales propias del diseño gráfico y de las artes plásticas.

Se desarrolló una forma alternativa de experimentar narrativas a partir de la emocionalidad, sensorialidad y las herramientas expresivas (fundamentaciones de las artes plásticas y el diseño gráfico) como canales comunicacionales experimentales y divergentes.

Se deconstruyeron las narrativas para no solo percibir la narración por lo que la conforma (forma figurativa) sino también para darle una segunda percepción, experimentándola por las partes que la componen, desfragmentarla en color, formas, texturas, composiciones y percepciones visuales para reconfigurarla e incorporar este carácter sensorial.

## ■ Especificaciones Memorias

<b>Autor</b>	Ronald Fernando Meléndez Cardona
<b>Institución Universitaria</b>	Pontificia Universidad Javeriana
<b>Programa</b>	Artes Visuales - énfasis expresión gráfica
<b>Línea temática</b>	Diseño, tecnología, creación

La página electrónica como estructura narrativa: conceptualización de una publicación digital a través de la expresión, extensión y comunicación del libro arte y el hiperdocumento

### Modalidad

Ponencia Magistral de mesa



## Introducción

La página electrónica como estructura narrativa: conceptualización de una publicación digital a través de la expresión, extensión y comunicación del libro arte, el hiperdocumento y la web participativa", es un proyecto de Investigación-Creación desarrollado en el énfasis en expresión gráfica del Departamento de Artes Visuales de la Pontificia Universidad Javeriana Bogotá, dentro de la línea de artes visuales, medios y tecnología. **Se plantea en este contexto una perspectiva teórica, conceptual y práctica que explora la tensión del lenguaje gráfico entre los métodos independientes de la creación artística** y la aplicación práctica en el diseño dentro de un ámbito creativo de la producción editorial.

## Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

El proyecto propuso la conceptualización de una publicación digital que permitiera cuestionar la noción de libro electrónico, entendiendo que gran parte de su comprensión se vincula a características de su antecesor material (el código) las cuales

dejan de ser coherentes con las propiedades sensoriales, espaciales y temporales que otorga ahora la pantalla digital como espacio narrativo.

## Metodología de la investigación

El proyecto se fundamentó en un modelo de investigación basada en la práctica. En esa medida, a partir de Carrillo (2015), se propuso una metodología donde simultáneamente se elaboró un análisis teórico y una experimentación mediante procesos de producción que incorporaron el libro y su conceptualización y exploración técnica en el espacio electro-digital. Se entiende por lo tanto un proceso donde la práctica artística fue tanto el resultado de la investigación como su vehículo metodológico (Borgdorff, 2011), dirigido aquí por la definición de un producto cuyas cualidades debaten su razón estético-funcional entre el arte y el diseño. **Con base en ello, la investigación fue guiada fundamentalmente por descubrimientos desde la indagación teórica y el hacer práctico**, validando durante el proceso la incorporación de una perspectiva postdigital que permitió una aproximación crítica a un uso de la tecnología que dialoga entre lo analógico y lo digital.



## Registro del proceso de creación

El proceso de creación partió de una base conceptual que se originó desde una primera indagación teórica en torno a la idea de libro electrónico, posterior a un análisis preliminar en torno al libro arte, el hiperdocumento y la web participativa. Tras la incorporación en el proceso investigativo de una perspectiva postdigital y la exclusión de la web, se proyecta la creación de una pieza híbrida que materializaría el concepto de publicación electrónica desde el objeto tangible (físico impreso) y el objeto virtual (inmaterial digital). La exploración práctica inicia mediante la experimentación técnica de InDesign en la construcción de archivos formato PDF interactivos. Se realiza una exploración directa sobre la aplicación en términos de la concepción gráfica del objeto, pretendiendo una búsqueda estética y funcional que se valiera de las condiciones propias que otorga la pantalla como superficie de expresión. Las pruebas son almacenadas como archivos

independientes. La construcción del objeto interactivo verifica los conceptos hallados teóricamente y produce otros que contribuyen a la conceptualización aquí pretendida en torno a la noción de libro. Con base en ello, se continua con la exploración práctica del artefacto físico en el que son reinterpretados, desde la creación material, los conceptos hallados en la investigación teórica y la primera aproximación práctica en la construcción digital. De este modo, se produce en la segunda etapa una experimentación material con el impreso y la construcción de los prototipos que darían forma a los objetos-libro físicos, los cuales buscaron formas de transmisión de conceptos a través de las relaciones interpretativas y sensoriales que pudieran desarrollarse desde su interacción física y su diálogo conceptual con la pieza interactiva digital. La pieza es concluida mediante un diseño objetual que propone construcciones de significado a través de las relaciones entre contenedor y contenido.



## Resultados de investigación

La investigación obtuvo como resultado la conceptualización de una publicación electro-digital materializada en una pieza híbrida que dialoga entre el soporte material (impreso) y el soporte virtual (pantalla). De esta manera, se logró, desde un ejercicio teórico-práctico en torno a la noción de libro, cuestionar su concepto mediante una obra gráfico-plástica que permite la interacción con objetos físicos y digitales (PDF interactivos), los cuales validan, desde una perspectiva postdigital, una posibilidad de integración de lo analógico y lo digital en una creación editorial que explora las tensiones del lenguaje gráfico entre arte y diseño.

## ■ Especificaciones Memorias

<b>Autor</b>	Roberto Cuervo, Joaquín Llorca, Juanita Gonzalez, Jose Rafael Gonzalez
<b>Institución Universitaria</b>	Pontificia Universidad Javeriana
<b>Programa</b>	Diseño Industrial, Diseño de Comunicación Visual
<b>Línea temática</b>	Diseño, tecnología, creación

## Lo proyectual como eje de la Investigación-Creación en Diseño

### Modalidad

Ponencia Magistral de mesa



## Introducción

La Investigación-Creación en Diseño es una metodología que integra teoría y práctica creativa, equilibrando exploración conceptual y estética con acciones diseñísticas intencionadas. Este enfoque se centra en lo proyectual, que incluye conceptualización, investigación, planificación, ideación, iteración, evaluación y desarrollo de proyectos. **Lo proyectual facilita la generación de conocimientos, fomenta la innovación y transforma prácticas de diseño.** En esta ponencia, se analiza cómo lo proyectual actúa como un puente entre investigación y creación, con ejemplos de estudios de caso como “CON-TRASTE-SONORO” e “ICLO-dBOG”. Además, se reflexiona sobre los desafíos y oportunidades de este enfoque transdisciplinar en diseño, arte, ciencia y tecnología.

## Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

¿Cómo el diseño de artefactos sonoros puede contribuir a comprender la identidad acústica de los espacios públicos y su

entorno arquitectónico y urbanístico, considerando tanto las características sonoras de los espacios estudiados para promover experiencias auditivas significativas y sensibilizar a la audiencia sobre la dimensión sonora del espacio urbano?

## Metodología de la investigación

“El diseño metodológico de esta Investigación-Creación adoptó un enfoque transdisciplinar y colaborativo, integrando aspectos teóricos, técnicos y creativos para explorar las intersecciones entre sonido, análisis espacial y representaciones culturales. Con un enfoque cualitativo e interpretativo, los compositores participaron en todas las fases del proceso, desde la conceptualización hasta la presentación final.

1. **Recopilación de datos acústicos:** Grabaciones de paisajes sonoros en alta calidad en diferentes momentos del día y semana.
2. **Almacenamiento y procesamiento de la información:** Archivos en formato digital almacenados en disco duro, análisis espectrográficos y clasificación de objetos sonoros.



3. **Diseño del artefacto sonoro:** Bocetos y desarrollo del diseño, planos y especificaciones técnicas.
4. **Pruebas y validación del artefacto:** Pruebas en espacio acústico controlado y ajustes.
5. **Instalación:** Obtención de permisos, instalación del artefacto en los espacios seleccionados, y registro del proceso.
6. **Evaluación:** Aplicación de pruebas de diferencial semántico, entrevistas semiestructuradas y encuestas.”

## Registro del proceso de creación

### CON-TRASTE-SONORO

Artefacto sonoro inmersivo instalado en el andén de la carrera 7 con calle 40 en

Bogotá. Se basa en el registro y mezcla de paisajes sonoros de los cerros orientales, permitiendo a los peatones interactuar y modificarlos con el movimiento corporal. **Esto promueve la escucha atenta de las montañas y reflexiones críticas sobre el contraste con la producción sonora de la ciudad.** El artefacto reproduce, por cuatro canales de audio independientes, los sonidos registrados y procesados, creando una espacialización sonora envolvente. Los peatones experimentan una inmersión dentro de los diversos objetos sonoros de los cerros. Estos paisajes sonoros son modificados en tiempo real por sensores infrarrojos que detectan el movimiento de peatones y vehículos, alterando los audios y produciendo un paisaje sonoro emergente.

### iCLO-dBOG

La composición del artefacto se centra en el diseño sonoro y visual basado en la experimentación y la iteración, utilizando una partitura expandida para producir un flujo sonoro y visual único en cada presentación. Se fundamentó en el análisis del material recogido, utilizando síntesis granular y reverberación por convolución para su transformación. Presenta tres movimientos, cada uno de 5 minutos, con una panoramización radical para crear un contrapunto espacial entre los sonidos de diferentes mercados.

Se complementa con elementos visuales proyectados en respuesta al sonido en tiempo real, **utilizando algoritmos específicos para cada movimiento**, creando una experiencia sensorial inmersiva que fusiona sonido y diseño visual.

La definición de visuales abstractas, en lugar de imágenes fotográficas referenciales, refuerza la intención de separar el paisaje visual y la escucha causal, promoviendo la escucha reducida y apreciando los atributos propios del sonido y del paisaje. Esta elección estética resalta la naturaleza intrínseca del sonido y su capacidad para evocar sensaciones y emociones, reforzando la experiencia inmersiva y la exploración del paisaje sonoro urbano en su forma más pura.

## Resultados de investigación

### CON-TRASTE-SONORO

El artefacto ofreció una experiencia sonora inmersiva que contrastaba los paisajes sonoros urbanos y rurales de Bogotá. Promovió la conciencia sobre la percepción del espacio urbano a través del sonido, fomentando una escucha atenta y el desarrollo de criterios de valoración del paisaje sonoro urbano.

### iCLO-dBOG

La composición iCLO-dBOG fusiona diseño, arte y arquitectura con la investigación de dos plazas de mercado colombianas. Los sonidos se transformaron mediante procesos digitales, resaltando características socio-acústicas. Combina grabación, procesamiento digital y diseño visual, promoviendo una escucha participativa e interactiva, explorando cómo la investigación-creación puede explorar y expresar la complejidad del mundo auditivo.



## ■ Especificaciones Memorias

<b>Autor</b>	Jennyfer Alejandra Castellanos, Juan Gabriel Lasso Guerrero, Jenny Narvaez
<b>Institución Universitaria</b>	Universidad de Nariño
<b>Programa</b>	Diseño Gráfico
<b>Línea temática</b>	Diseño, co-creación, culturas

**Tripulantes: herramientas mediadas por el diseño gráfico para promover el diálogo en torno a temas de género, autoestima y autonomía orientadas a niños y adolescentes**

### Modalidad

Ponencia Magistral de mesa



## Introducción

La equidad de género ha sido profundamente influenciada por diversos factores socioculturales a lo largo de la historia. Los roles de género impuestos a hombres y mujeres han creado brechas en el desarrollo tanto privado como público de las mujeres. Las pautas de crianza y las orientaciones en los escenarios educativos son fundamentales para generar nuevas dinámicas en torno a temas de género. **Esta ponencia presenta los resultados de una investigación que combina conocimientos de diseño con las experiencias de jóvenes y educadores** de un sector semirural de Pasto, desarrollando un recurso lúdico de aprendizaje sobre equidad de género, autoestima y autonomía.

## Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

El fenómeno de investigación se centra en identificar los medios y canales más efectivos para que la población adolescente aborde temas de equidad de género, empoderamiento y autonomía, utilizando herramientas y recursos desde el diseño gráfico.

## Metodología de la investigación

La investigación cualitativa de orden etnográfico se enmarca en la Investigación + Creación, configurando espacios de co-creación entre diseñadores investigadores y grupos sociales vinculados al proyecto. Esta metodología se despliega en tres momentos iterativos: reconocimiento, experimentación y concreción.

En la fase de reconocimiento, se realizó un cartografiado detallado para identificar las características de los grupos sociales y sus perspectivas sobre los temas de interés, detectando necesidades y enfoques diferenciales sobre la propuesta plástica.

Durante la experimentación, se generaron procesos de inspiración e ideación, concibiendo propuestas que se prototiparon y validaron paulatinamente. Este enfoque permitió identificar aciertos y oportunidades de mejora en cada iteración.

Finalmente, en la fase de concreción, se determinaron los aspectos funcionales de la propuesta a partir de las oportunidades identificadas. Desde la perspectiva del diseño y la apropiación comunitaria, se generaron alternativas que permitieran la replicabilidad



de los resultados obtenidos. Esta metodología permitió desarrollar la propuesta plástica-sensorial denominada Tripulantes, integrando conocimientos y experiencias de los grupos sociales involucrados.

### Registro del proceso de creación

Para el proceso de creación de la propuesta "Tripulantes" se integraron los resultados obtenidos durante los momentos metodológicos de reconocimiento y experimentación. En primera instancia, a través de encuestas, entrevistas y observación no participativa, se identificaron aspectos relacionados con el comportamiento, actitudes y gestos de adolescentes de una comunidad semirural de Pasto, especialmente en la percepción de roles de género, autoestima y autonomía.

Los grupos focales y actividades mediadas por el Diseño Gráfico, en colaboración con la institución educativa local, facilitaron el reconocimiento de aspectos clave que debían abordarse con este grupo social. Fruto

de los procesos de inspiración e ideación, se desarrollaron diversos prototipos, como juegos, guías y recursos didácticos, que se validaron con la comunidad. **El proyecto se centró en diseñar una experiencia sensorial que fomentara la empatía entre docentes, padres y estudiantes** para abordar temas de género, empoderamiento y autonomía a partir de la experimentación con formatos y materiales seleccionados de manera que el resultado pudiera ser apropiado por la comunidad.

Este proceso orientó la configuración de una experiencia lúdica, apoyada por tecnologías, para ofrecer una herramienta útil a las instituciones educativas y a todos los interesados en promover la equidad de género y el empoderamiento juvenil. "Tripulantes" es un proyecto que, mediado por el diseño, ofrece recursos para que niños y jóvenes puedan reflexionar y expresar sus opiniones sobre su relación con la sociedad actual reconociendo la importancia del enfoque de género.

### Resultados de investigación

Los resultados del proyecto destacan la apropiación y aplicación de la propuesta plástica-sensorial por estudiantes de noveno y décimo grado en una institución pública de un corregimiento de Pasto. Se revelaron hallazgos significativos sobre las relaciones entre hombres y mujeres, y la influencia de las pautas de crianza y estereotipos sociales en la autoestima y autonomía juvenil. Además, la investigación demuestra que el diseño gráfico y los recursos de comunicación visual facilitan la creación de medios empáticos, conectando con las emociones y experiencias de las comunidades para generar conocimiento y fomentar la equidad de género y el empoderamiento juvenil del mundo auditivo.

## ■ Especificaciones Memorias

<b>Autor</b>	Fernando Coral Bustos - Paula Murillo Jaramillo
<b>Institución Universitaria</b>	Universidad CESMAG
<b>Programa</b>	Diseño Gráfico
<b>Línea temática</b>	Diseño, co-creación, culturas

**Hecho a mano: diseño binacional colombo  
- ecuatoriano desde los paisajes sonoros  
del tamo, la talla y el barniz de Pasto**

### **Modalidad**

Ponencia Magistral de mesa



## **Introducción**

La tradición artesanal del departamento de Nariño y las provincias del Carchi e Imbabura Ecuador se constituyen en un foco de expresión creativa, dada su elevada capacidad de representatividad cultural y de sensibilización. Este entorno binacional se constituye en la primera iniciativa que exalta la riqueza artesanal, con características y valores culturales únicos, reconocidos gracias al alto potencial del talento humano del pueblo de los Pastos. De tal forma se busca exaltar las técnicas artesanales del Barniz de Pasto, la talla en madera y el enchapado en tamo. A través de paisajes sonoros y visuales inherentes en la artesanía tradicional.

## **Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico**

¿Cómo exaltar el conocimiento ancestral-artesanal y el manejo de las técnicas del Barniz de Pasto, la talla en madera y el enchapado en tamo desde el vínculo del diseño de paisajes sonoros y visuales en Pasto, Carchi e Imbabura del Ecuador?

## **Metodología de la investigación**

La investigación se inscribe desde el paradigma cualitativo, desde el enfoque interpretativo, que se apalanca desde la Investigación Creación. Por lo tanto, se hace necesario articular el proceso de inmersión en el contexto a través de la aplicación de diversas técnicas, que permiten recoger y documentar los procesos artesanales para tres artesanos del enchapado en tamo, tres del barniz de Pasto y siete artesanos de la talla en madera, de esta técnica se contempla cuatro artesanos de la talla en madera en San Antonio Ecuador y tres en la ciudad de Pasto en coordinación con la Universidad UPEC. Luego, su ejecución se lleva a cabo a través de la metodología 3i, que comprende tres etapas indagar, idear e implementar la primera da cuenta de la contextualización, la segunda hace referencia a la búsqueda de detonantes y la tercera a la confección plástica sensorial que permiten hacer visible los mundos posibles.

## **Registro del proceso de creación**

La ejecución del proyecto se inicia a través de la articulación la metodología 3i,



que contempla tres etapas: la primera indagar, en esta etapa se busca establecer los puntos más cercanos existente en la actividad artesanal de Nariño y el Carchi en Ecuador, luego se hace necesario establecer los compromisos existentes con la Universidad UPEC y el cantón de San Gabriel para establecer un acercamiento con los artesanos de la talla en Madera en Colombia y Ecuador.

Luego la etapa de Ideación hace referencia al proceso de planificación y de traslado a San Gabriel y a San Antonio, para realizar el trabajo de campo sobre la base de registros sonoros del tipo paisajístico en lo referido a la captura sonora en los talleres de los artesanos. Después se da paso a la ejecución y registro testimonial de cada artesano, a partir del conocimiento histórico de la técnica y tomando como referente el legado de la Escuela Quiteña, así como el indagar sobre el proceso de aprendizaje y

dominio de la técnica, así como indagar sobre la actividad en su núcleo familiar, para finalmente inquirir sobre los procesos de comercialización de los productos.

Después se da paso a la toma del registro audiovisual y fotográfico de cada taller y entorno artesanal que permite documentar el manejo de cada técnica artesanal.

Luego, se da paso a la generación del guion técnico y literario, tomando como punto de partida la producción sonora, a través de la articulación del lenguaje sonoro, en este punto es importante destacar la musicalización, así como el montaje de los paisajes sobre la base del lenguaje sonoro, para posteriormente establecer y seleccionar las fotografías más importantes, así como la selección audiovisual del material grabado. Finalmente, el proceso de implementación se constituirá en la entrega oficial de los artefactos realizados.”

### Resultados de investigación

La estrategia de difusión está enlazada a la socialización de los resultados de investigación en Colombia y Ecuador, donde va itinerar la exposición con sus paisajes sonoros, permitiendo generar una experiencia significativa. Otra de las particularidades del proceso de comunicación, se encuentra relacionado con las publicaciones y resultados parciales de la misma, enfocados a los procesos investigativos particulares de la investigación creación, las redes sociales y todos aquellos canales de comunicación en las que se utilicen para socializar potencializar el proceso creativo. La base de esta investigación la constituyen tres pasajes sonoros y una muestra expo gráfica.



## ■ Especificaciones Memorias

Autor	Heidi Jalkh
Institución Universitaria	Sistemas Materiales
Programa	--
Línea temática	Diseño, co-creación, culturas

Materia/Asunto del Sur. Culturas biomateriales de Latinoamérica

### Modalidad

Ponencia Magistral de mesa



## Introducción

La exhibición ""Materia del Sur (MoS) — Culturas Biomateriales de Latinoamérica"" explora cómo las distintas iniciativas biomateriales en la región integran la cultura y la biodiversidad para crear nuevas posibilidades de futuro a través de la investigación sobre materiales biobasados y biofabricados. Estas iniciativas conforman hoy una alternativa que cuestiona la forma en la que nos relacionamos el humano con su entorno al tiempo que cuestiona y ofrece alternativas al modelo extractivista establecido.

## Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

La plataforma "Materia del Sur" es un proyecto de tres dimensiones dirigido por el grupo independiente Sistemas Materiales, que consiste en una instalación de un Archivo de Biomateriales, una cartografía de iniciativas biomateriales y un espacio activo de discusión abierta para el desarrollo de un manifiesto de biomateriales de América Latina.

## Registro del proceso de creación

### Archivo Biomaterial

Al centro de esta exhibición está el Archivo Biomaterial, una instalación que presenta diversas iniciativas de Latinoamérica mediante muestras actuales y archivos documentales de diferentes tipos de procesos, contextos de producción y creación encontrados en la región. Todos estos elementos están conectados a través de un mapa dinámico que ilustra la diversidad de paisajes biomateriales en distintas localidades. [Esta red colaborativa e interdisciplinaria busca documentar, conectar y mostrar proyectos, grupos e individuos comprometidos](#) en la investigación material y biofabricación.

En esta sección de la exhibición, los visitantes tienen la oportunidad de explorar la diversidad y riqueza única del desarrollo de iniciativas biomateriales en diferentes partes de Latinoamérica, así como de experimentarlas sensorialmente.

### Mapa Biomaterial

El Mapa Biomaterial es el resultado de la recopilación de información y el análisis de datos de más de 250 iniciativas biomate-



riales en la región, que abarcan un amplio espectro de prácticas, desde productos y arte hasta investigación académica e iniciativas independientes para difundir estas prácticas entre diversas audiencias. Mientras se lleva a cabo la exhibición, el proceso de mapeo sigue abierto y en expansión para incluir nuevas iniciativas.

### Manifiesto Biomaterial

Como parte de la exhibición, se presenta un trabajo en desarrollo hacia la creación de un Manifiesto Biomaterial, que reúne una serie de discusiones y perspectivas de expertos de diferentes disciplinas sobre diversos temas relacionados con este paradigma emergente.

La elaboración del Manifiesto busca comprender, a partir de las distintas narrativas compartidas e integrando diferentes puntos de vista sobre el estado actual de las prácticas biomateriales, cuáles son los “asuntos o materias del sur” desde los

cuales reflexionamos estas prácticas, así como los principios orientadores de estas iniciativas en la región.

El objetivo en el desarrollo del Manifiesto no es establecer conclusiones definitivas que dictan una verdad absoluta o perdurable, sino ofrecer un registro de cómo se están llevando estas prácticas junto con las personas que componen el colectivo en este momento particular de nuestra historia.

### Plataforma Materia del Sur (MoS)

Matter of South ofrece una plataforma para el diálogo, la creatividad y la colaboración, invitando a los participantes a explorar el potencial transformador de las culturas biomateriales en Latinoamérica. Al destacar iniciativas locales y fomentar la participación comunitaria, la iniciativa busca catalizar un cambio positivo e inspirar prácticas más simbióticas entre entidades humanas y no humanas dentro de nuestros entornos.

### Resultados de investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1nsfb0aE8B2-9i-RBJXneusQHNAH1psn4>

# PO- NEN- CIA





## ■ Especificaciones Memorias

Autor	Ana María Sánchez
Institución Universitaria	Universidad del Rosario
Programa	Diseño
Línea temática	Diseño, co-creación, culturas

### Apps para la Tecnología del género, de la Teoría Queer a la práctica

Modalidad  
Ponencia



## Introducción

Las imágenes son fuentes primarias de diversos trabajos de investigación de carácter artístico, social, histórico. Sin embargo, el uso de metodologías de análisis visual sigue teniendo referentes estructuralistas de los estudios sociales de género colocando a las imágenes en un rango de artefactos culturales, con dimensión simbólica, categorizada por variables estéticas y arquetípicas que son hoy día incompatibles con la perspectiva decolonial, insuficientes para comprender cómo se ha estructurado la existencia de lo queer en la creación visual, y las maneras en las que estas narrativas, disruptivas y emergentes, dialogan con otros productos culturales y las complejidades del mundo de hoy.

## Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

¿Cómo analizar visualmente la imagen en investigaciones de carácter artístico, histórico y social descolonizando la mirada con perspectivas de género no binario?

## Metodología de la investigación

Se propone una herramienta objetiva para la tabulación del análisis de la imagen, realizando preguntas para cada uno de los momentos de la Teoría de la Acción (Pierce) en la cadena de observación: abstracción, precisión y distinción, que permita observar los tres estados del Ser como signo y aprehender las diferentes connotaciones y denotaciones de la representación semiótica del símbolo no binario. Esta matriz tabulable que permite de manera objetiva determinar componentes no binarios en el significado y resignificaciones de género e incluso observar nuevos conceptos, dando apertura a el análisis del símbolo no binario.

La matriz además permite ser programable e invitar a otros observadores a analizar la imagen sin ser expertos en las teorías semiológicas o las herramientas de percepción visual. Y de manera intuitiva responder a las preguntas para que luego la matriz automatice la tabulación y arroje el resultado.



## Registro del proceso de creación

La necesidad de construir una metodología para el análisis de la imagen de género a la luz de la evolución de los estudios de género, nace de la experiencia al participar en un trabajo de Investigación-Creación que tuvo la imagen como fuente principal de documentación. Las imágenes con las que el proyecto "Representaciones simbólicas en una ciudad diversa" desarrollado con la Escuela de Diseño LCI fueron grafitis recolectados en formato fotográfico de la ciudad de Bogotá entre los años 2016 al 2022. La metodología fue puesta en uso para un análisis objetivo y matricial de las imágenes de los grafitis. Para inferir las cadenas de significación, los códigos desplazados y variaciones de sentido, y así, deducir si existen o no metalenguajes para la articulación de símbolos de género no binario.

### Resultados de investigación

El proyecto "Representaciones simbólicas en una ciudad diversa" con la Escuela de Diseño LCI se encuentra en última etapa de conclusiones, y el proyecto metodológico que propongo exponer de manera individual en esta ponencia todavía está en proceso de desarrollo, mi intención es contar este proceso de construcción metodológica y poner al servicio de otros investigadores la matriz metodológica para seguir optimizando el instrumento.

En la Investigación-Creación cuyo segundo producto se desarrolló en un taller de cocreación de tres etapas con estudiantes de la Escuela de Diseño LCI para en el diseño y pintura de un mural, el cual se construyó bajo la teoría simbolismo, representación y espacio público, explorados desde el marco epistemológico de la investigación.

Adicionalmente, se realizó una exposición y una charla interdisciplinaria con los estudiantes donde se abordaron los conceptos de performance, la identidad y el simbolismo de género en el arte. La cocreación de este mural, permitió poner en práctica la creación de un propio simbolismo desde los significados del no binarismo en la comunidad LGTB+ de LCI y contrastar los resultados de la matriz metodológica en la práctica de nuevas creaciones.





## ■ Especificaciones Memorias

Autor	María Paz Martínez Rosero
Institución Universitaria	Universidad CESMAG
Programa	Diseño Gráfico
Línea temática	Diseño, co-creación, culturas

**Diseño de ensamble musical tradicional para promover la identidad y la apropiación cultural de San Juan de Pasto**

### Modalidad

Ponencia



## Introducción

La música, desempeña un papel crucial: transmitir los valores de una sociedad. Y al ser un medio de expresión cultural arraigado en la comunidad, se investiga desde ahí.

En Nariño, la riqueza musical refleja un legado generacional invaluable, no obstante, se identifica una creciente pérdida de identidad cultural por la carencia de apropiación musical tradicional.

Por consiguiente, resulta relevante investigar no solo las causas del problema, sino también, estrategias para fomentar la preservación y promoción de identidad musical.

Al ofrecer una alternativa de apropiación, se busca sensibilizar a la comunidad en el fortalecimiento de identidad y promoción de su legado.

## Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

En Nariño, la riqueza musical refleja un legado generacional invaluable, no obstante, se identifica una creciente pérdida de

identidad cultural por el desconocimiento y carencia de apropiación musical tradicional, igualmente, la ruptura de tradición oral, el proceso de aculturación y consumo de música extranjera impulsada por la creciente globalización musical.

## Metodología de la investigación

El proyecto adopta la metodología Interpretativa experiencial – experimental endógena, para comprender y analizar el entorno social, cultural, a partir de experiencias, percepciones, y significados.

**El método interpretativo se centra, en la comprensión de fenómenos sociales, culturales o individuales.**

Desde lo “experiencial”, se centra en las experiencias del espectador, vivencias y significados; que, desde lo “experimental”, se analizan en el contexto real del objeto de estudio, para evaluar impactos reales.

La metodología, se apalanca desde el método proyectual 3i (fusionado con las etapas de producción musical 3P), permeado por la IC. Se desarrolla una gestión proyectual para realizar un Ciclo Cultural, que promueve la transformación de ideas en bienes y servicios culturales.

La investigación, desarrolla principalmente un enfoque cualitativo, con actores principales del proyecto. Incorporando lo cuantitativo, para identificar porcentajes del objeto de estudio.

La metodología, para llevarse a cabo, se desarrolla como "RUTA METODOLÓGICA 6/8", diseñada por el presente proyecto."

### Registro del proceso de creación

En la primera fase, indagación - pre producción, desde la recolección de datos cualitativa, se realizaron las siguientes muestras:

- Primera muestra: Comunidad del parque la Aurora de San Juan de Pasto (50 personas). Entrevista para analizar el conocimiento de la comunidad con y sin opciones de respuesta.
- Segunda muestra: Músicos de san juan de pasto.

- » Carlos Enríquez (Tierra Mestiza), Carlos Roberto Muñoz (director de la facultad de música UDENAR), Lucio Feuillet, Adrián Tarapuez Hidalgo, Martín Guzmán, Mario Rodríguez, Vicente Arteaga (Asesor Red De Escuelas De Formación Musical), Leonardo Yépez (Docente, Investigador Red De Escuelas)

- Tercera muestra: Familia.

- » Entrevista con el fin de explorar y contrastar las percepciones de dos generaciones en relación con la música tradicional.

- Cuarta muestra: Estudiantes del Instituto San Francisco de Asís - ISFA Pasto.

- » Entrevista para analizar la percepción juvenil sobre la tradición musical.

- Quinta muestra: Comunidad del Parque Nariño y Parque Rumipamba de San

Juan de Pasto (12 personas). Entrevista para analizar el diseño de la estrategia de marketing cultural, desde una propuesta de mercadeo tradicional y con principios.

- » Siguiendo en la Primera Etapa, se realizó la respectiva caracterización musical, con los géneros musicales representativos de Nariño, y el análisis de lugares que, a lo largo del tiempo, han sido impregnados musicalmente. A partir de esto, se realizaron registros fotográficos y sonoros para el diseño de una cartografía con recorrido sonoro, junto al diseño de información visual señalética.

- » Para la Segunda Etapa de Ideación – producción, se inicia con la selección de 3 géneros musicales principales junto a sus artistas representativos.

### Resultados de investigación

Se diseñó un repertorio musical, y junto a este, se han seleccionado músicos de San Juan de Pasto, incluyendo invitados locales que han confirmado para los respectivos ensayos y acercamientos. Y en la etapa de diseño, se desarrolló en Branding de "SURENO, Identidad Musical Nariñense"



## ■ Especificaciones Memorias

<b>Autor</b>	Mary Ángel Ortega González, Jafet David Cantillo Pertuz, Edinson David Quiroz Soracá
<b>Institución Universitaria</b>	Universidad de Santander
<b>Programa</b>	Diseño Gráfico
<b>Línea temática</b>	Diseño, co-creación, culturas

**Narración transmedia como método de recuperación de la oralidad del mito de las brujas en la ciudad de Valledupar: Creación de una novela gráfica**

### Modalidad

Ponencia



## Introducción

La presente propuesta nace de la pérdida de la oralidad del mito de las brujas en Valledupar, que se ha visto afectada por la influencia de las religiones, el acceso al conocimiento científico y la facilidad de buscar información en la era digital. En la actualidad, la ciudad ha experimentado cambios demográficos y corrientes de pensamiento que pueden influir en la forma en que se percibe y transmite el mito de las brujas. La llegada de nuevas creencias y prácticas religiosas puede llevar a una disminución en la valor transmisión de las tradiciones locales, incluido el mito de las brujas.

## Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

¿A través de la información transmedia, cómo se puede recuperar la oralidad del mito de las brujas en la ciudad de Valledupar?

## Metodología de la investigación

En este apartado de la presente propuesta de investigación, la metodología usada para este proyecto es de carácter cualitativo, ya que proporciona una visión general de los enfoques y técnicas que se utilizarán para abordar la misma, teniendo la narración transmedia y su aplicación como herramienta principal para la recuperación de la oralidad del mito de las brujas en la ciudad de Valledupar.

Con base en los materiales y datos recopilados, se busca reflejar la disminución de la tradición oral y su decadencia. **Se diseñará y desarrollará una estrategia transmedia que permita la recuperación de la oralidad** del mito de las brujas en la ciudad de Valledupar, creando así una novela gráfica basada en este mito.

Las herramientas de recolección usadas son la encuesta, la entrevista y la bitácora.

## Registro del proceso de creación

El registro del proceso de creación de la experiencia transmedia basado en el mito de las brujas de la ciudad de Valledupar se lleva a cabo de manera detallada para documentar cada decisión tomada durante el proyecto, las principales herramientas son las entrevistas semiestructuradas a personas que se dediquen a difundir y preservar el patrimonio oral del Cesar, principalmente en la ciudad de Valledupar haciendo énfasis en el callejón de la purrututú, **también a personas de la tercera edad, entre ellos abuelos, vecinos y habitantes del callejón de la purrututú.** Ya que son estos quienes tienen estos conocimientos sobre los mitos y leyendas de la ciudad de Valledupar, se realizaron encuestas de carácter online a los habitantes de Valledupar, con una muestra de 45 personas, se desarrolló una bitácora para bocetar personajes para las distintas historias y tomar apuntes en las salidas de campo. Dichas herramientas pueden utilizarse de manera efectiva para recuperar y difundir mitos y tradiciones orales, preservando así la identidad de una comunidad y fortaleciendo los lazos entre generaciones.





## ■ Especificaciones Memorias

<b>Autor</b>	Ana María Campo De la Hoz, María Alejandra Fruto Polo, Anastasia Victoria Angulo Rodríguez
<b>Institución Universitaria</b>	Universidad Simón Bolívar
<b>Programa</b>	Diseño Industrial
<b>Línea temática</b>	Diseño, co-creación, culturas

**Tramas: hibridación cultural y rescate de la tejeduría en bejuco**

### Modalidad

Ponencia



## Introducción

La Constitución del 91 permitió el reconocimiento de las comunidades étnicas en Colombia y la reivindicación de los derechos que les permiten auto-reconocerse y construir su identidad propia. A partir del concepto de transformación de las artesanías, la metodología de Design Thinking y el Co-diseño, se analizan los modos en el hacer de los objetos artesanales en tejeduría en bejuco de la etnia Mokaná con el propósito de determinar los efectos de una propuesta de diseño de hibridación cultural de la técnica con la marroquinería como estrategia de conservación, revitalización y adaptación de estas artesanías en nuevos mercados contemporáneos.

## Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

¿De qué manera se puede fortalecer la técnica mokaná de tejeduría de objetos en bejuco mediante su hibridación cultural con la marroquinería como estrategia de conservación y revitalización?

## Metodología de la investigación

Co-diseño o diseño participativo donde el conocimiento y la destreza de las artesanas mokaná se integró con la creatividad y visión de diseñadoras industriales para desarrollar una nueva generación de productos artesanales en bejuco.

Este enfoque permite la creación de productos únicos que fortalecen los lazos entre la comunidad y la industria del diseño; genera oportunidades económicas que promueven la valoración de la herencia cultural mokaná. **Desarrollar una familia de objetos tejidos en bejuco -compuesta por cestas- representan un símbolo de la resistencia y la renovación de su identidad** étnica, demostrando que la tradición y la innovación pueden coexistir en armonía para impulsar el desarrollo sostenible de las comunidades indígenas locales.

## Registro del proceso de creación

El reconocimiento de las características morfológicas, estructurales y funcionales de los objetos elaborados en bejuco, así como su aplicabilidad en el diseño indus-

trial, permitió la experimentación con el material en un taller de tejeduría con la artesana. Se empleó la forma base de cestería (artesanía indígena) como fondo del bolso y su componente de innovación a través de la aplicación de patrones en cuero. Esto permitió estudiar las miradas otras de coexistencia de saberes artesanales en complemento para establecer nuevos modos de revitalización y pervivencia en el tiempo de la tejeduría en bejuco.

El abordaje teórico-práctico sobre el tratamiento de ambas materias primas permitió integrar el cuero y la fibra de bejuco en un ejercicio de hibridación cultural que inició con la elaboración de una propuesta de marca llamada Tramas. Esta nace a través de conceptos que honran el legado de la artesanía mokaná mediante el desarrollo de creaciones que fusionan la creatividad e innovación, exaltando el valor de un producto hecho a mano bajo la promesa de un pasado resignificado y adapta a nuevos mercados.

### Resultados de investigación

Resultados preliminares de esta investigación de cohorte exploratoria y proyectual estima el poder de conjugación del pasado ancestral de la tejeduría en bejuco en diálogo con otras técnicas artesanales, de manera que el ejercicio de co-diseño con el artesano y la hibridación cultural permite la transformación y adaptación de ambos universos epistemológicos en pro de la revitalización y pervivencia de una parte de la identidad cultural de la etnia mokaná.





## ■ Especificaciones Memorias

<b>Autor</b>	Gissell Natalia Gómez; Diana Carolina Tocarruncho; María Fernanda Saavedra
<b>Institución Universitaria</b>	Universidad de Boyacá
<b>Programa</b>	Diseño Gráfico
<b>Línea temática</b>	Diseño, co-creación, culturas

**Del Concepto al Objeto: estrategias de co-creación para el mejoramiento de productos elaborados a partir de técnicas de tejeduría artesanal, caso Nobsa, Boyacá**

### Modalidad

Ponencia



## Introducción

El objetivo principal de este proyecto es orientar estrategias productivas para mejorar los procesos creativos en productos artesanales de tejeduría, enfocándose en el contexto específico del municipio de Nobsa, Boyacá. La problemática identificada radica en la desvalorización y de los productos artesanales de tejeduría en Nobsa. **Esta situación se atribuye a la competencia generada por la importación de productos extranjeros y la falta de reconocimiento económico** de esta actividad como un negocio rentable para el territorio boyacense. Esto se traduce en costos de venta al consumidor que, en ocasiones, solo cubren los insumos y materiales. Al proyecto se vincula la fundación social HOLCIM, brindado espacios e insumos para el desarrollo de las fases planteadas.

## Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

¿Cómo se podrían mejorar los procesos de creación e innovación en los productos de tejeduría elaborados por artesanos de Nobsa (Boyacá) para apropiación y posicionamiento de los mismos en un mercado local?

## Metodología de la investigación

Esta Investigación-Creación se lleva a cabo bajo las metodologías de sistematización de experiencias y de Acción Participación, de categoría cualitativa-exploratoria, con el fin de lograr la integración de artesanos de forma dinámica para observar a detalle cada uno de sus procesos, de modo que se consiga abordar falencias existentes y realizar correcciones a tiempo de acuerdo al seguimiento. De igual forma este permite aplicar



una serie de herramientas y métodos como el Design Thinking y DCP (Diseño Centrado en Personas IDEO), siendo mecanismo creativo para el mejoramiento de procesos productivos de los artículos de tejeduría.

### Registro del proceso de creación

Se establecen cinco (5) fases de desarrollo de proyecto que responden objetivos específicos donde se busca en primera instancia el reconocimiento de saberes y la identificación de técnicas, análisis de los procesos productivos que tiene cada participante, seguido a la exploración de

materiales formas y colores para definir productos de co-creación. Se tiene presente la vinculación de la comunidad población joven en procesos de co-creación con artesanos para la transmisión de saberes con apoyo del Liceo HOLCIM, y finalmente realizar un seguimiento de resultados parcial y evaluación de logros finales.

### Resultados de investigación

Ejecución de 4 fases del proyecto a través de 15 talleres de creación donde se desarrollo proceso de teoría del color aplicada al tejido, diseño de producto y manufactura de accesorios y vestuario, y asesoramiento en marketing digital y visual merchandising.

Del proyecto surgen procesos de gestión para la continuidad de conocimiento relacionado a la innovación de producto y/mejora de producción con la fundación HOLCIM y entidades locales.

Donación de 12 marcas - branding a artesanas participantes para posible registro ante la Superintendencia de Industria y Comercio.





## ■ Especificaciones Memorias

<b>Autor</b>	Nicolás Ramírez, Camilo Angulo
<b>Institución Universitaria</b>	Universidad Jorge Tadeo Lozano
<b>Programa</b>	Diseño Industrial
<b>Línea temática</b>	Diseño, tecnología, creación

### Taxonomía del boceto de diseño de producto

#### Modalidad

Ponencia



## Introducción

Somos un Semillero del programa de Diseño Industrial que exploramos temas de representación y en esta oportunidad nos interesamos en construir una taxonomía propia de los bocetos implementados en los proyectos de diseño de producto.

## Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

¿Cuáles son los tipos de bocetos que se utilizan en las clases de taller de diseño y cómo se pueden caracterizar y clasificar?

## Metodología de la investigación

Nos aproximamos desde una interpretación cualitativa para obtener un mejor entendimiento del fenómeno de representación de bocetos. Posterior se realizó una revisión documental de referente sobre taxonomías del boceto en artículos científicos. Finalmente compusimos nuestra propia versión de taxonomía.

## Registro del proceso de creación

Se buscaron 50 referentes visuales de bocetos de diseño de producto de acceso publico en la web, se organizaron en un instrumento de análisis de información, se estudiaron sus características y se propuesto la estructura de taxonomía propia.

## Resultados de investigación

Hasta el momento hemos logrado construir una taxonomía del boceto de diseño estructurada con 5 categorías y 20 subcategorías.

## ■ Especificaciones Memorias

Autor	Yesid Gonzalez Otálora
Institución Universitaria	Fundación Universitaria Los Libertadores
Programa	Diseño Gráfico / Hipermedia
Línea temática	Diseño, tecnología, creación

**LABCONSUMO, Aplicativo hipermedial para marketing y publicidad**

### Modalidad

Ponencia



## Introducción

LAB CONSUMO- SOFTWARE HIPERMEDIA PARA MARKETING Y PUBLICIDAD es la aplicación experimental del laboratorio hipermedial de investigación en consumo, diseñado y programado como una aplicación hipermedia durante el año 2023 a través de un proceso de investigación creación donde además se produjo un Esquema de proceso de diseño e interacción que proyecta los pasos en la construcción de dicho entorno inmersivo desde una óptica técnica, consolidando así un set de herramientas que nos permitirán en este segundo estado en el que consolidaremos los niveles de ejecución del aplicativo y resolveremos el análisis de los insumos de investigación de marketing producidos por las interacciones de sujetos de prueba con el software.

## Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

¿Cómo el uso aplicado de LABCONSUMO, un software hipermedia en primera persona, podría contribuir a optimizar la calidad de la información que es insumo de las investigaciones de mercadeo?

## Metodología de la investigación

Esta información, suministrada por las interacciones con el software labconsumo, facilitará la dinamización de las investigaciones de mercado gracias a la versatilidad del componente hipermedial, el cual vuelve más cercana y entretenida la experimentación proponiendo un ambiente lúdico donde el usuario de la experiencia



en realidad virtual, o en juego de primera persona, va a proveer data relacionada con su percepción y preferencias en un entorno de compra simulado, y esta información, debidamente parametrizada y estructurada nos conducirá a una toma de decisiones de mercadeo más conscientes por parte de las marcas o proveedores de productos.

### **Registro del proceso de creación**

- Fase A: Registro de software

1. Depuración de software, LABCONSUMO
2. Creación de logs y Consolidación de código
3. Registro en derechos de autor

- Fase B: Integración de LABCONSUMO en una investigación de mercado

1. Con el software LABCONSUMO, debidamente registrado en derechos de autor se determina cliente o marca objeto del muestreo.
2. Se elabora el plan metodológico específico para la aplicación de la experiencia VR, y del FPS (First Person Shooter) o jugador de primera persona.
3. Se segmenta y caracteriza el tipo de mercado para el piloto y cuáles son sus formas de interacción reales existentes con los consumidores.
4. Se diseña el concept art, a modo de bosquejo y plano de interacciones para el entorno inmersivo, lo que implica un trabajo de exploración y de observación del objeto de la simulación a realizar.”

## ■ Especificaciones Memorias

Autor	Juan Felipe Rodríguez Castiblanco
Institución Universitaria	Universidad Antonio Nariño
Programa	Diseño Industrial
Línea temática	Diseño, tecnología, creación

### MEILAD: Aplicación del Diseño Generativo en la Optimización de la Experiencia Médica

#### Modalidad

Ponencia



## Introducción

El proyecto tiene como objetivo la investigación en el ámbito médico para el análisis de la experiencia en procesos de recuperación, utilizando como principal herramienta metodológica la experimentación e iteración de diferentes propuestas morfológicas gracias al diseño generativo (Grasshopper), para lograr una adaptabilidad eficiente a las lógicas del cuerpo humano.

Debido a esto, se toma como objeto de estudio principal la articulación del codo para iniciar el análisis de las variables ergonómicas necesarias que posteriormente permitirán la experimentación con materiales lo que encaja en las orientaciones de “Trascender desde lo plástico” y “Diseño, tecnología y creación”, propuestos por la RAD.

## Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

¿Cómo a partir del ejercicio proyectual de diseño se puede generar una reflexión del uso de los materiales y su relación

con la morfología para dar una respuesta formal-estética, comunicativa y funcional asertiva a la variabilidad ergonómica del miembro superior de pacientes en rehabilitación de fractura y luxación de codo?

## Metodología de la investigación

Para la ejecución de este proyecto se desarrolló una metodología basada en 4 autores que se acoplan a los objetivos de este proyecto, el primero es el profesor Ovidio Rincón para el análisis de sistemas y productos, y diseño ergonómico del dispositivo que junto con el enfoque de Eskild Tjalve para el diseño sistemático de productos industriales permitirá tener variables claras para la evaluación y desarrollo de productos industriales que permitan una experiencia médica positiva. Sin embargo además de este enfoque se incluyen las perspectivas metodológicas de Arturo Tedeschi y Neri Oxman para lograr la “Búsqueda de Forma” por medio del diseño asistido por algoritmos para lograr propuestas conscientes de su entorno y que encuentren la forma a partir de la variabilidad de este último.



## Registro del proceso de creación

### Análisis:

El análisis de la variabilidad de la extremidad superior fue indispensable para el desarrollo del proyecto, desde el análisis de los puntos críticos de la actividad de recuperación hasta el análisis de cada una de las variables tanto del entorno como de el individuo para lograr tener una base sobre la que se construye el proyecto.

Con esta variabilidad clara era necesario estudiar y entender el funcionamiento del codo desde lo más básico (Tipos de movimientos, tejidos involucrados en los movimientos, etc...) hasta lo más complejo (Biomecánica del movimiento, inserciones musculares y articulaciones afectadas, etc...) para lograr tener un mapeado completo de la articulación y poder iniciar la generación de propuestas del dispositivo.

### Experimentación:

Con el análisis de las variables claras y su relación la configuración morfológica del codo y el brazo, se tomó como punto de inicio la localización de los músculos in-

volucrados de manera directa con los movimientos asociados al codo, y a partir de estos se comenzó a construir la configuración del dispositivo, para lo que se realizó un algoritmo que permite modificar en el software una malla del brazo para poder generar el dispositivo acorde a las necesidades de cada usuario.

Debido a que las lógicas formales del dispositivo van en contra de los medios de producción tradicionales se realizaron varios prototipos en Impresión 3D (FDM) para realizar pruebas de grosores y deformaciones del material gracias a variaciones de temperatura y modificación de gcode para realizar impresiones con una funcionalidad que se asemeja a los tejidos tradicionales pero manteniendo las características del plástico, tanto rígido (PLA) como flexible (TPU).

### Pruebas:

Estos prototipos permitieron realizar pruebas que permitieron evaluar las variables de medidas de las piezas con diferentes percentiles antropométricos, el comportamiento mecánico de las mismas y la sensación de confort de los usuarios.



## ■ Especificaciones Memorias

Autor	Daniel Felipe Gómez Velasco y Manuel Alejandro Daza
Institución Universitaria	Universidad del Cauca
Programa	Diseño Gráfico
Línea temática	Diseño, tecnología, creación

### Flujo de trabajo para la creación de modelos anatómicos tridimensionales

#### Modalidad

Ponencia



## Introducción

Este trabajo se realizó en conjunto con un proceso de investigación que articula diseño y medicina, donde apoyamos la creación de contenidos 3D de vistas anatómicas, específicamente el cráneo y los tejidos faciales. Se presentará este desarrollo creativo mediante software como ZBrush, Substance Painter, Blender y Unreal Engine, usando atlas anatómicos y referencias reales para asegurar precisión y detalle. abordaremos el flujo de trabajo técnico-creativo que permitió la creación de modelos detallados y anatómicamente rigurosos, optimizados para su implementación en entornos que permiten una materialidad de los mismos, como la impresión 3d o el renderizado en aplicaciones digitales.

## Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

¿Qué flujo de trabajo se debe desarrollar para poder abordar la creación de contenidos anatómicos tridimensionales en un entorno digital, que puedan responder a las necesidades puntuales de la rigurosidad anatómica y la optimización para su aplicación en entornos digitales como

motores de renderización y aplicaciones interactivas?

## Metodología de la investigación

La metodología utilizada se estructura en varias etapas clave, combinando conocimientos creativos y técnicos basados en enfoques de Investigación-Creación. Primero, se realizó una búsqueda y comparación de referentes anatómicos, recopiladas de atlas y referencias reales para identificar detalles esenciales de la forma. Con base en esto, se procedió con el modelado inicial empleando software especializados de esculpido y modelado, adaptando y ajustando los modelos continuamente. Tras su validación con profesionales de morfología, se detallaron los modelos mediante escultura digital de alta frecuencia para obtener materialidad y precisión anatómica. Para usar estos modelos en diversos entornos, se emplean técnicas de optimización y texturización, utilizando fotografías y técnicas de pintura digital. Las piezas modeladas se revisan constantemente y se integran en motores de renderizado tridimensional, permitiendo su uso en entornos digitales bidimensionales y de realidad virtual, con la posibilidad de visualizarlos en diversas plataformas.



## Registro del proceso de creación

Partimos desde el planteamiento del proyecto, teniendo en cuenta que nos vinculamos a un proyecto de investigación más amplio que involucró el modelado de varias partes del sistema nasal, las cuales se desarrollaron dentro de la universidad del Cauca en el curso de Taller 2, usamos los modelados iniciales que hicieron los estudiantes como base de nuestros modelos, de igual forma usamos recursos como escaneos de tomografías para poder tener una base sobre la cual trabajar. Tras haber revisado los modelos con expertos en morfología, definimos una lista de cambios y adiciones necesarias a los modelos para poder mostrar todo como un sistema. Iniciamos con el modelado del cráneo, para el cual partimos de una tomografía a la que le realizamos una limpieza de malla, retopología, corrección de formas, texturización y optimización, a la misma le agregamos músculos faciales, estos se modelaron de cero a partir de referentes visuales encon-

trados en atlas de anatomía y fotografías, estos pasaron por el mismo proceso de textura y optimización que el cráneo, aprovechamos los modelos de nervios y músculos internos creados por los estudiantes, corrigiéndolos, validándose y acoplándose con los demás modelos, paralelamente utilizamos técnicas de modelado especializado para las estructuras nerviosas y vasculares. Para ello, realizamos una investigación continua utilizando diversas plataformas virtuales y atlas de anatomía con asesorías constantes, lo que facilitó la correcta integración de estos elementos en el cráneo ya modelado. La constante revisión e indagación fueron fundamentales para el éxito de este desarrollo.

Para poder mostrar todo el proceso, realizamos una serie de renders detallados en los que se visualizaron cada uno de los sistemas y piezas anatómicas interactuando de manera integrada, utilizamos un motor de renderizado avanzado para asegurar una representación precisa y realista de las estructuras anatómicas.

## Resultados de investigación

Como resultado de este proceso, se obtienen modelos tridimensionales optimizados para su implementación en motores como Unreal Engine y Blender o en procesos de producción material como la impresión 3d, siendo estos modelos 3d completos de estructuras óseas, específicamente las del cráneo (viscerocráneo y neurocráneo y dientes), los tejidos blandos de la cara (tejidos adiposos y cartilagosos) tejidos musculares faciales (epicraneanos, nasales, bucales y oculares), venas y arterias de la estructura facial, específicamente las del sistema nasal y nervios detallados del sistema nasal. Adicional a esto, se producen un sistema de renders que permiten la visualización detallada de estas estructuras.



## ■ Especificaciones Memorias

Autor	Fonseca Mojica Valentina y Triana Suarez Valeria Alexandra
Institución Universitaria	Universidad Antonio Nariño
Programa	Diseño Gráfico
Línea temática	Diseño, tecnología, creación

D.B.A departamento de búsqueda de Andantes

### Modalidad

Ponencia



## Introducción

En el marco del semillero de investigación D.A.F.T. (Diseño, Arte, Fundamentación y Tecnología) y los espacios académicos de 4to semestre de Diseño Gráfico, se desarrolló el proyecto "Departamento de Búsqueda de Andantes: UN A.R.G SOBRE EL BOGOTAZO". Este proyecto explora la configuración, morfología y experimentación con medios digitales y narrativas transmedia para generar reflexiones sobre la manipulación histórica. A través de la integración de diseño gráfico, experiencia de usuario y metodologías de investigación, se busca comprender la vulnerabilidad de los jóvenes a la desinformación en entornos interactivos que involucran tecnología avanzada en el diseño.

## Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

¿Cómo la creación de un juego de realidad aumentada o A.R.G, (Alternate Reality Game) que explora la transformación de materiales digitales y la experimentación con procesos interactivos basado en el evento histórico del Bogotazo, puede evi-

denciar la vulnerabilidad de los jóvenes de 15 a 23 años a la manipulación histórica aplicada en narrativas transmedia?

## Metodología de la investigación

La metodología se enmarca en la categoría ""Trascender desde lo plástico"", centrandó su atención en la exploración y experimentación como herramienta para generar nuevo conocimiento en Diseño. Se enfoca en la reflexión sobre la configuración, morfología y transformación de materiales digitales a través de la experimentación con procesos interactivos.

Paralelamente, se aplica el método Storyworld Participant Model (SPM) para diseñar una experiencia narrativa transmedia que involucra a los participantes en diferentes plataformas digitales. El diseño gráfico y la experiencia de usuario se integran para crear interfaces que simulan ser del gobierno colombiano, ocultando una conspiración que el jugador puede revelar o mantener oculta. Se realizan testeos y se analizan los resultados para evaluar la efectividad del A.R.G en la generación de reflexiones sobre la manipulación histórica mediada por interfaces digitales desde el diseño.



### Registro del proceso de creación

El proceso de creación del A.R.G. “Departamento de Búsqueda de Andantes” se centra en la exploración y experimentación con medios digitales interactivos. Se diseñó una experiencia narrativa transmedia que involucra diferentes plataformas tecnológicas, usando como eje central un escape room virtual donde los jugadores deben resolver acertijos para descubrir una conspiración.

Se experimentó con la configuración y morfología de interfaces digitales, creando una página web que simula ser del gobierno colombiano. Se integraron pistas y elementos narrativos en redes sociales como TikTok, expandiendo la historia a través de recursos tecnológicos que permiten mayor interacción con los participantes.

La transformación de materiales digitales fue clave en el proceso creativo. Se exploraron

técnicas de diseño gráfico, realidad aumentada y diseño de interacción para generar una estética visual coherente y una experiencia inmersiva en todas las plataformas.

Durante el desarrollo, se realizaron tests con usuarios para evaluar la jugabilidad, la efectividad de las interfaces y la claridad de las instrucciones. Se recopiló comentarios para realizar ajustes y mejoras en los componentes tecnológicos del A.R.G.

El proceso implicó una estrecha colaboración interdisciplinaria, combinando habilidades de diseño gráfico, narrativa interactiva, experiencia de usuario y tecnología. Se trabajó iterativamente, refinando cada elemento digital hasta lograr una experiencia envolvente que reflexiona sobre la manipulación histórica a través de medios tecnológicos avanzados aplicados al diseño.

### Resultados de investigación

Los resultados preliminares del A.R.G. “Departamento de Búsqueda de Andantes” sugieren que la experimentación con medios digitales y narrativas transmedia tiene un gran potencial para generar reflexiones sobre la manipulación histórica y la desinformación en entornos tecnológicos.

La exploración de la configuración, morfología y transformación de materiales interactivos permitió crear una experiencia inmersiva que difumina la línea entre ficción y realidad. Los participantes experimentaron cómo una narrativa digital convincente puede influir en la percepción, destacando la importancia de cuestionar críticamente la información recibida a través de medios tecnológicos.

El proyecto abre nuevas posibilidades para la investigación y creación de experiencias interactivas que aborden temas sociales e históricos, combinando diseño gráfico, narrativa transmedia y tecnología avanzada.

## ■ Especificaciones Memorias

Autor	Jorge Federico Fernández Gärtner - Carlos Granobles Gómez
Institución Universitaria	Colegiatura Colombiana de Diseño
Programa	Diseño Gráfico
Línea temática	Diseño, co-creación, culturas

### Reconocer para Desnaturalizar

#### Modalidad

Ponencia



## Introducción

La violencia contra las trabajadoras sexuales en el centro de Medellín impacta también su comunidad, maternidad, ciudadanía y participación política, generando una crisis de derechos humanos. El colectivo Putamente Poderosas ha trabajado para visibilizar y proteger sus derechos. "Reconocer para Desnaturalizar" busca a través del diseño de dispositivos crear conciencia, promover el diálogo y desnaturalizar la violencia de género. La resistencia es clave para desafiar el poder patriarcal, resignificando el cuerpo femenino y los territorios donde trabajan. Utilizando el concepto del cuerpo como territorio en disputa, se generan símbolos de resistencia y autodeterminación para estas mujeres y la comunidad.

## Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

¿Cómo desnaturalizar la violencia de género contra las mujeres trabajadoras sexuales en el centro de Medellín a través del diseño gráfico para promover la conciencia, el diálogo y la resistencia, fomentando la resignificación del cuerpo feme-

nino y el territorio en colaboración con la comunidad representada en la corporación Putamente Poderosas?

## Metodología de la investigación

La teoría del dispositivo como elemento metodológico, involucra activamente en este estudio a la comunidad representada por la organización Putamente Poderosas, así como a los investigadores y estudiantes de diseño gráfico. Se estructura en tres fases principales: exploración y diagnóstico, co-creación y producción, y difusión y sostenibilidad. Así, la investigación acción participación se materializa conceptualmente bajo el concepto del cuerpo de la mujer y la ciudad como territorio en disputa a través de un proceso colaborativo y continuo que busca generar cambios significativos en la vida de las mujeres trabajadoras sexuales y en su entorno.

## Registro del proceso de creación

"Reconocer para Desnaturalizar" es un proyecto orientado a comprender las maneras en que se ha generado y activado los relatos de identidad de las mujeres trabajadoras sexuales en la ciudad de Medellín que hacen parte del colectivo Putamente



Poderosas, encontrando microelementos y prácticas que permiten su apropiación/reapropiación, así como sus mecanismos de acción incluidas las estrategias que accionan los dispositivos de perpetuación de la opresión para generar en oposición, nuevos dispositivos gráficos que permitan la visualización y representación de las experiencias de las mujeres violentadas, así como la creación de símbolos de resistencia, autodeterminación y resignificación. De esta manera se han co-creado sistemas visuales, presentes en una amplia variedad de elementos potenciales como carteles, fanzines, stickers y otras formas de comunicación y participación en entornos urbanos, así como materiales de divulgación.

Con base en las narrativas de la comunidad, se han desarrollado a través del semillero objetos que “rumoran” historias: estos son dispositivos que se activan en el entorno sociocultural de las calles donde habitan

estas mujeres y su comunidad, contando literalmente historias a través de artefactos sonoros en las voces de sus protagonistas. Se incluyen también en este proceso la fabricación de stands móviles para el proyecto nativo “Tienda del Putas” para el cual se desarrollan productos relacionados con el proyecto, como apoyo al proyecto “Putas, cadeneta y chisme”; material educativo enfocado en talleres para la gestión del autorreconocimiento de la población y la generación de información para los procesos creativos y actividades con la corporación; sistemas e intervenciones gráficas para el dialogo con el contexto, entre otros.

Este es un estudio en desarrollo y actualmente se encuentra en la implementación de los dispositivos en la comunidad con miras a reactivar las narrativas del entorno que multipliquen el alcance y detonen cambios fundamentales para las mujeres y su entorno.



## ■ Especificaciones Memorias

<b>Autor</b>	Catalina Sierra Salazar, Oscar Julián Galeano Echeverri, Julián Alberto Patiño, Rosalba Ríos Galvis
<b>Institución Universitaria</b>	Institución Universitaria Pascual Bravo
<b>Programa</b>	Ingeniería y Diseño
<b>Línea temática</b>	Diseño, co-creación, culturas

**Altas subjetivo: la juventud  
pinta a Maceo**

### **Modalidad**

Ponencia



## Introducción

El proyecto desarrollado en Maceo, Magdalena Medio Antioqueño, aborda desafíos de migración, vulnerabilidad e incidencia de violencia que afectan la calidad de vida de los jóvenes rurales. Reconociendo su derecho a determinar prioridades e intereses, busca estructurar un modelo participativo que conecte la academia con la realidad de las comunidades. Se espera desarrollar un modelo colaborativo, sistema de gestión de información, obra expansible y eventos académicos, con el fin de mejorar la calidad de vida de los jóvenes, aumentar la visibilidad del municipio y promover su permanencia en el territorio. El proyecto tiene una duración de 1 año.

## Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

¿Cómo se pueden atender las problemáticas que enfrentan los jóvenes que habitan en la ruralidad en Colombia, puntualmente los que viven en el municipio de Maceo, Antioquia, reconociendo su derecho a determinar sus prioridades, intereses y forma

de comprender la realidad a través del Arte y la Ciencia?

## Metodología de la investigación

La metodología del proyecto ““Caracterización de necesidades del territorio de Maceo desde la perspectiva de la población juvenil para la intervención social, tecnológica y la innovación”” es interdisciplinaria y participativa. Comienza con la recopilación de datos a través de laboratorios de escucha y experimentación, involucrando directamente a la comunidad juvenil para identificar sus necesidades e intereses. Estos datos se complementan con un análisis profundo utilizando herramientas de analítica de datos.

De igual modo, se crea un atlas subjetivo, una obra colaborativa que integra datos cualitativos y cuantitativos, permitiendo a la comunidad participar en la construcción y expansión de la obra. Al mismo tiempo, se desarrolla un sistema de información ágil para gestionar los datos y apoyar la toma de decisiones, priorizando la participación activa de los jóvenes y la creación de herramientas que mejoren la calidad de vida en Maceo.



## Registro del proceso de creación

“El proyecto “Caracterización de necesidades del territorio de Maceo” crea un atlas subjetivo a través de la colaboración de jóvenes locales. Este atlas dinámico y expansible refleja la identidad y aspiraciones de la población juvenil, evolucionando con su participación activa. Lejos de ser un mapa tradicional, es una representación viva de las voces y realidades de los jóvenes. La metodología comienza con laboratorios de escucha y experimentación, donde los participantes comparten historias y exploran su conexión con

el territorio. Utilizando diseño participativo, crean representaciones simbólicas de sus experiencias. La información recopilada se analiza cualitativamente para identificar patrones y temas recurrentes, que luego forman el contenido del atlas, incluyendo espacios significativos y actividades culturales.

El equipo de Investigación+Creación estructura el atlas como un documento digital en constante actualización, decidiendo la inclusión de contenidos variados como mapas simbólicos, relatos y fotografías. La interfaz de usuario se diseña para ser in-

tuitiva y atractiva, mejorando la interacción con el atlas. Este proceso resulta en una herramienta que no solo documenta, sino que también celebra la cultura y el espíritu comunitario de Maceo. Es así como, el atlas subjetivo se convierte en un espacio de diálogo y empoderamiento para los jóvenes, quienes tienen la oportunidad de expresar sus perspectivas y aspiraciones. Al mismo tiempo, se convierte en un recurso valioso para la comunidad en general, fomentando la comprensión y el aprecio por la diversidad de experiencias y narrativas que conforman la identidad local.”



## ■ Especificaciones Memorias

Autor	Lisbeth Meneses, Ana María Segura, Joan Cortés
Institución Universitaria	Universidad Nacional de Colombia
Programa	Diseño Industrial
Línea temática	Diseño, co-creación, culturas

**Cacaotiando: Laboratorio de co-diseño y gestión de proyectos comunitarios locales**

### Modalidad

Ponencia



## Introducción

Proyecto de extensión solidaria: “Laboratorio de diseño y gestión de proyectos comunitarios locales” realizado en Espriella Tumaco - Nariño, donde el diálogo articulado desde egresados, estudiantes y profesores de la Universidad con la comunidad, donde participaron la IETA Nuestra Señora del Carmen de Espriella, estudiantes de 10° y 11°, la Fundación de Mujeres Emprendedoras del Pacífico, la Junta de Acción Comunal y personas de la comunidad cacaotera en general, permitió una co-investigación – creación, con una duración de un año (2021 - 2022) en torno a la cultura cacaotera de este lugar.

## Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

¿Cómo aportar al empoderamiento, transformación y mejoramiento sostenible (económico, social y ambiental) de condiciones de vida de estudiantes de grados 10° y 11°, de mujeres, sus familias y miembros de la comunidad agrícola (cacaotera) de la

vereda Espriella Tumaco, desde el escenario del diseño industrial abordado desde la academia?

## Metodología de la investigación

Se realizaron talleres que empoderaron a los participantes frente a sus propios saberes y los conectaron en tiempo real con la academia, quienes promovieron la generación de ideas para recuperar la presencia cotidiana del Cacao en sus vidas, siendo este un ejercicio de recuperación de memoria, apuntalado en el proceso creativo de diseño. En los diferentes encuentros presenciales y virtuales, se gestó cada uno de los tres nodos: Encuentro Intergeneracional de Saberes, Laboratorio de co-diseño, Divulgación y comunicación, llevados a cabo de forma cíclica, generando un círculo virtuoso de tres giros, donde se co-diseñaron las categorías epistémicas, los dispositivos de recolección de información, se conformó una red de aliados en el territorio, se experimentó con materiales derivados del cacao, en un ejercicio de diseño, creación morfológica y nuevos usos del cacao con las comunidades.



### Registro del proceso de creación

El registro del proceso de creación fue llevado a cabo por medio de registro fotográfico y audiovisual, siendo el medio usado para el resguardo de escritos y dibujos realizados por los participantes de la comunidad, materiales desarrollados durante los encuentros como pliegos de lluvias de ideas, las aproximaciones con

los materiales donde se experimento con el cacao, y las socializaciones, los cuales fueron empleados para la construcción de informes de tipo académico y una cartilla pedagógica que da cuenta de los ciclos desarrollados. El registro se llevó a cabo de manera constante durante los espacios virtuales y presenciales, brindando la posibilidad de captura de las diferentes voces.

### Resultados de investigación

Construcción de red de aliados en el territorio a nivel local, departamental y nacional.

Banco de ideas de diseño en etapa inicial de desarrollo a partir de las categorías epistémicas.

Modelo de intervención comunitaria con la participación intergeneracional.

Feria comunitaria "Cacaotiando por Espriella": Feria realizada en el Polideportivo de la Vereda de Espriella Tumaco, donde se dieron a conocer los resultados del proyecto, desde las voces de quienes se hicieron partícipes en el proceso.



## ■ Especificaciones Memorias

<b>Autor</b>	Rafael Enrique Sarmiento López
<b>Institución Universitaria</b>	Universidad del Cauca
<b>Programa</b>	Diseño gráfico
<b>Línea temática</b>	Diseño, co-creación, culturas

Creación situada en co-labor. Centro Educativo Vueltas de Patico

### Modalidad

Ponencia



## Introducción

"Creación situada en co-labor. Centro Educativo Vueltas de Patico, recoge acciones del proceso co-creativo de un mural en el marco del proyecto "Redes creativas y procesos de diseño en el Centro Educativo Vueltas de Patico -CEVP-, Resguardo Indígena de Puracé, Cauca". Una producción visual con la cual se busca no solo aportar a la narrativa de la comunidad del CEVP alrededor de la soberanía alimentaria y adaptación al cambio climático, ejes de su Proyecto Educativo Comunitario La Tulpa; sino también visitar las formas en que a partir del encuentro intercultural creamos imágenes para recordar, identificarnos y soñar. "

## Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

¿Cómo el proceso creativo en co-labor se redibuja de manera constante a partir del encuentro con el otro, sus miradas, lenguajes, y formas de habitar el territorio?¿Cómo la creación de imágenes puede

constituirse como herramienta para indagar y re-conocer los contextos y procesos que se adelantan en los territorios?

## Metodología de la investigación

Este proceso investigativo se mueve entre la Investigación + Creación (Ballesteros y Beltrán, 2018; Ministerio de Ciencia Tecnología e Innovación, 2020), y la Investigación Acción Participativa (Ibarra, 2020; Park,1990). Se estima que con el proceso de co-creación del mural, además de aportar en la narrativa e identidad del CEVP podemos rastrear y registrar los movimientos y mediaciones generadas en los procesos de co-labor generados en el PEC La Tulpa y tener un contexto más amplio de lo que allí acontece.

Lo anterior se despliega a través de tres fases: contextualización, ideación y concreción; comprendidas por diferentes encuentros colaborativos, en los cuales se busca seguir tejiendo redes en el territorio junto con la comunidad escolar, desde sus saberes, sus temporalidades, sus deseos y sus necesidades. Desde estas perspectivas de investigativas se busca promover



y concretar espacios de conversación y negociación, tratando de mantener un espacio investigativo que abierto y altamente participativo.

### Registro del proceso de creación

A continuación se describen actividades realizadas que responden a las fases de reconocimiento del contexto e ideación:

- Revisión de documentación sobre el Programa Educativo Intercultural Bilingüe -PEBI- y el Sistema Educativo Indígena Propio -SEIP- a nivel departamental y zonal, Consejo Regional Indígena del Cauca -CRIC-.
- Conversación con los maestros sobre la trayectoria de la escuela, su relación con la Ley general de educación (ley 115 de 1994) y las políticas de educación propia del CRIC.
- Actividad mediada a través de una línea

de tiempo elaborada a partir de las lecturas realizadas.

- Presentación sobre el mural y sus posibilidades narrativas y comunicativas.
- El mural que soñamos. Encuentro con niños y niñas del CEVP en el que se desarrolló una dinámica de dibujo sobre actividades, objetos y elementos territoriales significativos. Además se realizó un ejercicio de facilitación gráfica articulando los elementos destacados en la actividad.
- Ejercicio de Identificación de eventos, temáticas y elementos representativos del Proyecto Educativo Comunitario a partir del desarrollo de tarjetas y un formulario por parte de los profesores.
- Encuentro con los niños y las niñas del CEVP en el que se desarrolló un ejercicio de mezcla de colores primarios y secundarios, una actividad para acercarse

al pigmento y el manejo del pincel.

- Encuentro con padres de familia. Se realizó un ejercicio de dibujo en gran formato en el que se invitó a las familias a dibujar elementos significativos del territorio, esta jornada finalizó con una almuerzo comunitario.
- Juego y dibujo. Jornada de juego y dibujo sobre el jugar en la escuela con los niños y las niñas.
- Elaboración de un filtro conceptual, a partir del cruce e identificación de elementos comunes o singulares que se destacaron en los encuentros.
- Realización de un primer esquema narrativo del mural a partir de los ciclos de vida mencionados en el PEC. Identificación de posibles escenas que los representan y articulan.

Recorrido territorial, visita a lugares emblemáticos del territorio.

### Resultados de investigación

Si bien la elaboración del mural aún se encuentra en proceso. Fruto de las acciones realizadas se pueden considerar unos resultados parciales. entre ellos se destaca lo siguiente:

Línea de tiempo articulando políticas, normativas y acciones en el territorio vinculadas con la configuración del Proyecto Educativo Comunitario del CEVP.

Esquema narrativo del mural a partir de los ciclos de vida articulados en el PEC, los cuales hacen parte de la cosmovisión del pueblo Kokonuko.

Un primer boceto para socializar a la comunidad educativa.

## ■ Especificaciones Memorias

<b>Autor</b>	Kevin Joel Escobar Reales
<b>Institución Universitaria</b>	Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca
<b>Programa</b>	Diseño Digital y Multimedia
<b>Línea temática</b>	Diseño, medioambiente, economías limpias

### Jardín de Polígonos

#### Modalidad

Ponencia



### Introducción

La biodiversidad de Colombia enfrenta un grave deterioro, amenazando la flora endémica. El Jardín Botánico de Bogotá busca mitigar este problema mediante este proyecto innovador que utiliza realidad aumentada y modelado 3D. Este enfoque permitirá visibilizar y educar a los visitantes sobre las especies vegetales en peligro de extinción, promoviendo su conservación a través de experiencias interactivas y educativas.

### Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

¿Cómo puede la implementación de realidad aumentada y modelado 3D en el Jardín Botánico de Bogotá contribuir a la conservación de la flora endémica amenazada en Colombia?

### Metodología de la investigación

La metodología utilizada es la metodología “Waterfall”, que se estructura en fases

secuenciales: investigación, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. En la fase de investigación, se identificaron las especies de plantas endémicas en peligro y se recopilieron datos detallados sobre sus características morfológicas. La fase de diseño implicó la creación de modelos 3D precisos utilizando software como Blender y ZBrush. En el desarrollo, estos modelos fueron integrados en una aplicación de realidad aumentada accesible a través de smartphones. La implementación se llevó a cabo en el Jardín Botánico de Bogotá, permitiendo a los visitantes interactuar con los modelos virtuales de las plantas. La fase de evaluación involucró la recolección de feedback de los usuarios y la medición de su conocimiento y conciencia sobre la flora endémica antes y después de la experiencia.

### Registro del proceso de creación

El proyecto comenzó con una extensa fase de investigación, donde se identificaron las especies vegetales endémicas en peligro de extinción en Colombia. Se



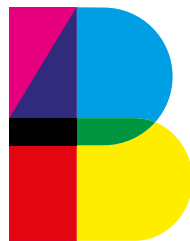
recopilaron datos detallados sobre sus características morfológicas, distribuciones geográficas y estado de conservación. Luego, se diseñaron modelos tridimensionales precisos de estas especies utilizando software especializado como Blender y ZBrush. Cada modelo se creó con un alto nivel de detalle

para asegurar su precisión y fidelidad a las plantas reales. Una vez finalizados los modelos 3D, se integraron en una aplicación de realidad aumentada (aun en fase de pruebas), permitiendo a los visitantes del Jardín Botánico de Bogotá escanear códigos QR ubicados cerca de las plantas reales. Al escanear estos

códigos, los usuarios pueden ver los modelos 3D superpuestos en el entorno real a través de sus dispositivos, obteniendo información interactiva sobre cada especie. La implementación en el Jardín Botánico aun está en desarrollo y fase de pruebas para si debida introducción para los usuarios.

### Resultados de investigación

Los resultados preliminares indican que el uso de realidad aumentada y modelado 3D mejora significativamente la comprensión y conciencia de los visitantes sobre la flora endémica en peligro. Los usuarios mostraron un mayor interés y aprecio por las especies vegetales, y muchos expresaron una mayor disposición a participar en esfuerzos de conservación. La integración de estas tecnologías pueden mejorar la experiencia educativa en el Jardín Botánico de Bogotá, posicionándolo como un referente en la conservación digital de la biodiversidad.



# Memorias Primera Bienal

Colombiana RAD de Investigación Creación  
en Diseño/Modo Académico

S I M P O S I O