



Institución  
**Universitaria**  
Reacreditada en Alta Calidad

**80**  
Años

# OTRAS EXPERI— ENCIAS EXPAN— DIDAS

Catálogo 2024



SCUELA INTERNACIONAL

**DISEÑO Y  
CREACIÓN**

PENSAMIENTO  
PARA LA VIDA

# OTRAS EXPERI ENCIAS EXPAN DIDAS

Catálogo 2024



## Exposición virtual

1 de noviembre de 2024 a 1 de julio de 2025

## Exposición presencial

27, 28 y 29 de noviembre de 2024

Organiza:



Aliados:



Alcaldía de Medellín  
Distrito de  
Ciencia, Tecnología e Innovación

# COMITÉ ORGANIZADOR

ESCUELA INTERNACIONAL DISEÑO Y CREACIÓN

## COORDINADOR

Ever Patiño Mazo

## EQUIPO

Ruby Andrea Múnera Peña

Juan Pablo Parra Arcila

Alejandro Villa Ortega

Alejandra María Pérez Montoya

Leidy Johana Castrillón Sánchez

Erika Solange Imbett Vargas

## COMITÉ ACADÉMICO INTERNACIONAL

Phd. Juan Diego Sanín. RMIT University, Australia

Phd. Melisa Duque. University of Auckland, Nueva Zelanda

Phd. Cristina Voto, Università di Torino, Italia

Phd. Rodrigo Scheeren. UFBA, Brasil

Sandra Ruiz Díaz Román. UNA, Paraguay

Jonathan Torres. Universidad de Costa Rica, Costa Rica

Paulina Becerra. UBA-UNQ, Argentina

José Manuel Allard. UC, Chile.

Phd. Alejandro Alberto Zuleta Gil. UPB, Colombia

Mg. Sandra Marcela Vélez Granda. UPB, Colombia

Phd. Erika Solange Imbett Vargas. ITM, Colombia

MBA. Juan Pablo Parra Arcila. ITM, Colombia

Mg. Alejandro Villa Ortega. ITM, Colombia

Mg. Ever Patiño Mazo. ITM, Colombia

Mg. Diana Alejandra Urdinola Serna. ITM, Colombia

## DIRECTOR CREATIVO DE LA EXPOSICIÓN

Ever Patiño Mazo

## DISEÑO GRÁFICO

Ever Patiño Mazo y Camila Muñoz Zuluaga

## DISEÑO EXPOSICIÓN VIRTUAL

Alejandro Villa Ortega y Juan Pablo Parra Arcila

## DISEÑO DE EXPOSICIÓN EFÍMERA

Ever Patiño Mazo y Camila Muñoz Zuluaga

## CORRECCIÓN DE ESTILO DE LOS TEXTOS

Alejandra María Pérez Montoya

# CONTENIDO

## PRESENTACIÓN

Ever Patiño y Camila Muñoz

## PERCEPCIONES AMPLIADAS

### **GEOGRAFÍA POÉTICA: REFLEXIONES DEL PAISAJE A TRAVÉS DEL DIBUJO.**

Ana Sofía Henao Tamayo; Susana Uribe Madrid.

### **BIOTEXTILES.**

Diana Alejandra Urdinola Serna; Andrés Felipe Ramírez Arango.

### **BIOMATERIALES Y FILAMENTOS.**

Diana Alejandra Urdinola Serna; Carlos Ignacio Castaño Sepúlveda; Andrés Felipe Ramírez Arango.

### **PRIMAVERA INSOSTENIBLE.**

Alejandro Mesa Moreno; Elizabeth Betancur Ríos; Edwin Alberto Marín Cantillo; Andrés Felipe Silva Bolívar; Diana María Agudelo Rivera.

### **CIUDADES EMPÍRICAS, CIUDADES FACHADA.**

Alejandro Villa Ortega; Rodrigo Orozco Papamija; Juan Pablo Parra Arcila; Daniela Parra Foronda; Marisabel Sosa Álvarez; Sergio Eduardo Quintero Navia; Paula Alejandra Torrijos Remicio; Isabel Silva Ocampo; Estefani Escobar; Liz Yamile Zapata Pino.

### **DISEÑO DE PRODUCTOS Y EXPERIENCIAS A TRAVÉS DE LA BIOFILIA COMO RECURSO PARA EL BIENESTAR HUMANO / EXPERIENCIAS DEL SEMILLERO MORFOLAB 2022-2023, FACULTAD DE DISEÑO INDUSTRIAL DE UPB.**

David Andrés Torreblanca Díaz; Rubén Jacob-Dazarola; Semillero Morfolab: Gisell Peñuela Castellanos, Nicolás Mejía Acevedo, Susana Mira Álvarez, Isabela Cavadia Camacho, Natalia Muñoz Sierra, Carolina García Díez.

### **BIOCROMA. PHILODENDRON CONGO.**

Santiago Franco Lopera; Manuel Alejandro Correa.

### **ECOS DE BRUJAS.**

Camilo Rivera Vásquez.

## REALIDADES REINTERPRETADAS

### **BIOTEXTURAS PARA EL DISEÑO: UNA PROPUESTA DE DISEÑO BIOINTEGRADO.**

David Andrés Torreblanca; Diana Alejandra Urdinola Serna; Ever Patiño Mazo.

### **ARCILLAS DIGITALES: MOLDEANDO EL FUTURO DE LA CERÁMICA.**

Juan Alejandro García Flórez; Andrés Felipe Montoya Tobón.

### **TRÍPTICO: CREATIVIDAD EMERGENTE EN LA INTERSECCIÓN DE MATEMÁTICA, DISEÑO Y TECNOLOGÍA.**

Andrés Felipe Montoya Tobón; Jairo Madrigal Argáez.

### **INFLUUNT.**

Jairo Madrigal Argáez; David Bermúdez Taborda; Milton César Rodríguez García.

### **ENTRAMADOS INTERACTIVOS DEL PAISAJE.**

Esteban Gutiérrez-Jiménez; José Julián Cadavid Sierra; Juan David Manco.

### **DISEÑO Y FABRICACIÓN DE IMPLANTES PERSONALIZADOS DE ARTROPLASTIA DE CADERA EN ALEACIÓN TI6AL4V MEDIANTE MANUFACTURA ADITIVA DE FUSIÓN DE LECHO DE POLVO POR HAZ DE ELECTRONES (EB-PBF): INNOVACIÓN Y OPTIMIZACIÓN.**

José A. Tamayo; Enrique Quiceno Rúa, Alejandro A. Zuleta.

### **LA FUNCIÓN DEL DISEÑO EN LA ARTROPLASTIA PERSONALIZADA DE CADERA: INTEGRANDO AL SER MÁS ALLÁ DE SU MATERIALIDAD.**

José A. Tamayo; Enrique Quiceno Rúa, Alejandro A. Zuleta.

### **MUVA: MUSEOGRAFÍA Y MUSEOLOGÍA VIRTUAL PARA ARQUITECTURA COMO ALTERIDAD DE LA PRÁCTICA DOCENTE USANDO MEDIOS DIGITALES**

Luis Frey Zapata Henao; David Volkmar Vélez; Sandra Margarita Vélez Murcia.

### **VOCES ENCARNADAS: DIÁLOGOS DEL SILENCIO.**

Milton Rodríguez García, Erika Solange Imbett Vargas

**RESONANCIAS HUMANAS.** Milton Rodríguez García, Erika Solange Imbett Vargas

## APRENDIZAJES REIMAGINADOS

### **ZEUS: UNIDAD DE MEDIACIÓN TECNOLÓGICA.**

Andrés Felipe Montoya Tobón; Erika Solange Imbett Vargas.

### **OPTIMIZACIÓN DE PROCESOS DE DISCAPACIDAD AUDITIVA, CASO UNIVERSIDAD DE NARIÑO, PASTO, COLOMBIA.**

Javier Antonio Benavides Jurado; Cristian Felipe Diaz Botina.

### **PROYECTO GAMMA: UNA EXPERIENCIA DE OTRO PLANETA.**

Valentina Restrepo Serna; Danny Zurc.

### **FORMALIZACIÓN DEL DATO. EXPLORACIONES Y EXPRESIONES FORMALES DE LA INFORMACIÓN.**

Homero Pellicer; Laura Reynés.

### **PROTOTIPO DE UNIÓN MULTIFUNCIONAL AREANDINALAB – UTEM.**

María Verónica Machado Penso; Rubby Stephanny Gnecco Niño; Iván David Herrera Palacio.

### **ESPACIOS DE RESILIENCIA: MÁS ALLÁ DE LAS HERIDAS.**

Ana Sofía Vacca Torres; Jorge Arturo González Castro; Julio Enrique Suárez.

### **DONATÓN, CAMBIATÓN.**

Diana Claudia Muñoz.

### **CONEXIÓN NARRATIVA: HERRAMIENTA PARA EL DISEÑO DE INTERACCIONES.**

Fredy Alexander Niño Morales; Rodrigo Lombana Riaño, Juan Pablo González Morales, Carlos Alfonso Vargas Cuesta, Daniel Martínez Molkes, Jorge Arturo González Castro.

## DISEÑO DE LAS EXPOSICIONES

### **DISEÑO EXPOSICIÓN VIRTUAL 2024**

Alejandro Villa Ortega y Juan Pablo Parra Arcila

### **DISEÑO DE EXPOSICIÓN EFÍMERA 2024**

Ever Patiño Mazo y Camila Muñoz Zuluaga

# PRESENTACIÓN

Ever Patiño Mazo y Camila Muñoz

La exposición “Otras Experiencias Expandidas 2024” hace parte de la 4° Escuela Internacional de Diseño y Creación. En su modalidad virtual y presencial, tiene la visión a mediano plazo de convertirse en un escenario que retrate el pensamiento contemporáneo en torno al diseño y la creación en Colombia y en Latinoamérica.

La exposición es un recorrido por las distintas formas del proceso de creación, nos referimos a la idea de que existen formas de percibir, crear y aprender que van más allá de lo convencional o lo cotidiano. Exploramos y presentamos experiencias que amplían los límites tradicionales de lo sensorial, lo digital, lo material, lo natural y lo educativo. Estas implican:

## **Percepciones ampliadas:**

Experiencias que ubican la percepción como parte integral del proceso creativo, expandiendo la relación entre la naturaleza, la sociedad y la artificialidad.

## **Realidades reinterpretadas:**

Experiencias en las que lo computacional, digital y audiovisual desafían los límites de la creación, y permiten la construcción de escenarios interactivos y participativos.

## **Aprendizajes reimaginados:**

Experiencias de enseñanza, aprendizaje y apropiación de la ciencia que invitan a descubrir de manera colaborativa y vivencial otras formas de acercarse al conocimiento.

**PERCEP  
CIONES  
AMPLI—  
—ADAS**

# GEOGRAFÍA POÉTICA: **REFLEXIONES DEL PAISAJE**

A TRAVÉS DEL DIBUJO

Ana Sofía Henao Tamayo

Susana Uribe Madrid

**Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia**

[ana.tamayo@colmayor.edu.co](mailto:ana.tamayo@colmayor.edu.co)

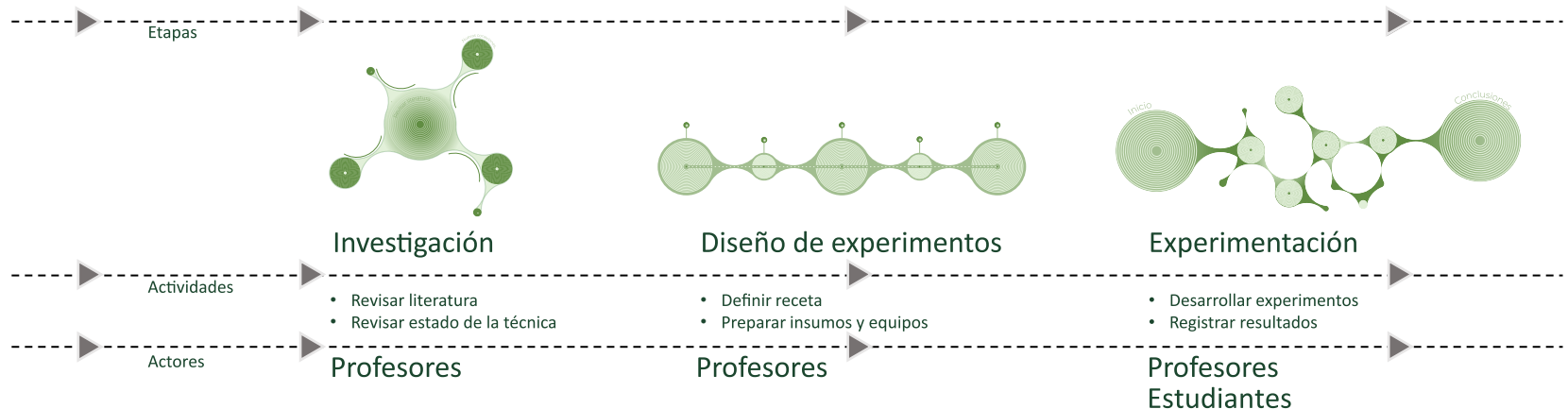
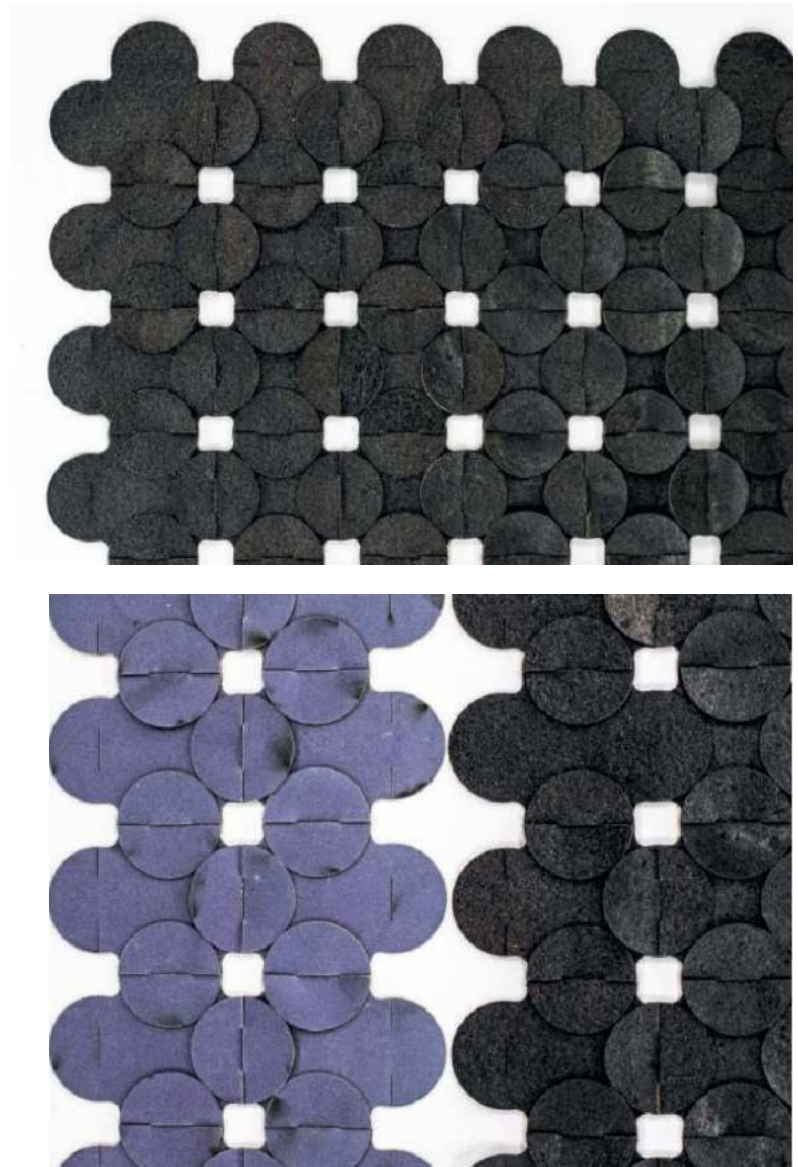
Este proyecto de investigación-creación explora la experiencia subjetiva del paisaje utilizando diversos lenguajes, como la narración literaria, la ilustración, el dibujo y la cartografía poética. Se enfoca en la relación íntima del individuo con su entorno, transformando el concepto tradicional de paisaje en un Sistema Paisajístico más holístico. La obra se fundamenta en el trabajo colectivo y la convergencia de dos visiones de vida, creando una visión común de los procesos de transformación. La reflexión se divide en cuatro partes: Visiones Convergentes, que presenta los valores artísticos; Paisaje Interior, que aborda la intimidad del hogar; Paisaje de Vereda, que trata sobre el entorno suburbano; y Recorrer el Paisaje, que explora el viaje como una experiencia multidimensional. El proyecto busca transmitir la condición humana mediante una metáfora espacial de la casa, conectando lo íntimo y lo público, lo cercano y lo lejano, lo subjetivo y lo objetivo.



# BIOTEXTILES

Diana Alejandra Urdinola Serna  
Andrés Felipe Ramírez Arango  
**Instituto Tecnológico Metropolitano**  
*dianaurdinola@itm.edu.co*

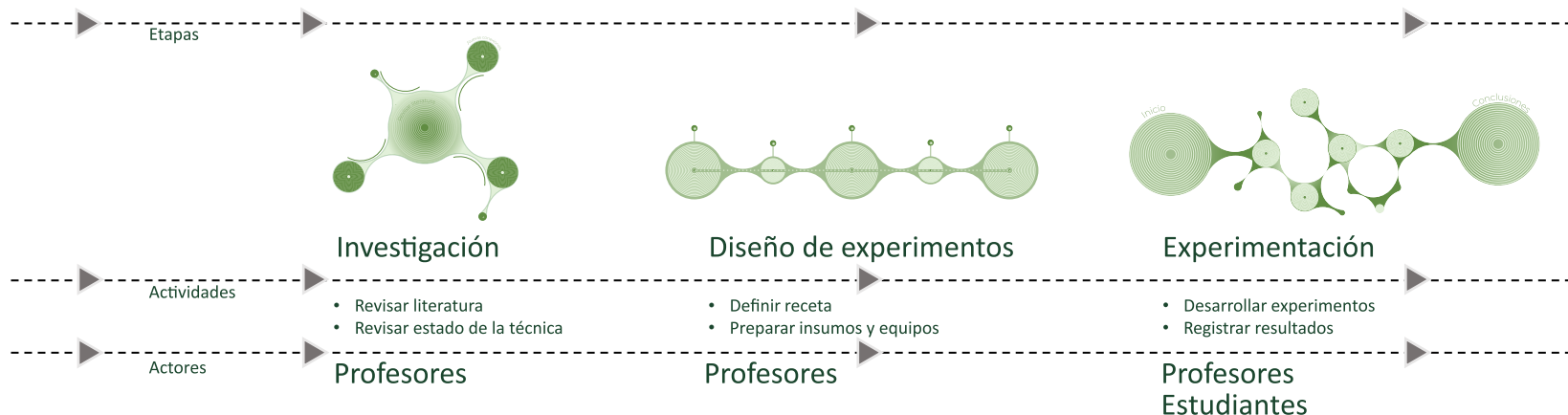
A partir del enfoque de autoproducción “hágalo usted mismo” se desarrollan experimentaciones morfológicas para obtener biocueros en gran formato y explorar técnicas para su transformación morfológica. Se utiliza una metodología experimental tomando como punto de partida insumos comestibles como borra de café, carbonato de calcio y colágeno, para transformarlos a partir de equipos y procesos utilizados en la preparación de alimentos en la cocina doméstica, con el propósito de obtener láminas de biocueros en gran formato. Luego se diseñan exploraciones morfológicas a partir de dobleces, pliegues, cortes e incisiones para transformar las láminas en tejidos o texturas que permiten el reconocimiento de los límites y potenciales de los materiales. Los experimentos son diseñados por docentes investigadores y desarrollados bajo su tutoría en la asignatura denominada “biomateriales” del plan de estudios de la Ingeniería en Diseño Industrial del ITM.



# BIOMATERIALES Y FILAMENTOS

Diana Alejandra Urdinola Serna  
 Carlos Ignacio Castaño Sepúlveda  
 Andrés Felipe Ramírez Arango  
**Instituto Tecnológico Metropolitano**  
*dianaurdinola@itm.edu.co*

Recientemente se reconocen iniciativas para desarrollar materiales biodegradables a partir de procesos de auto-producción denominados “hágalo usted mismo” estableciendo otras relaciones entre los materiales, los procesos y las tecnologías. Se utiliza una metodología experimental tomando como punto de partida insumos comestibles, como alginato de sodio, glicerina y agua para transformarlos a partir de tecnologías utilizadas en la preparación de alimentos en la cocina doméstica. A partir de este enfoque de autoproducción se desarrollan experimentaciones morfológicas para obtener filamentos biodegradables que permitan explorar otras alternativas técnicas para la obtención de objetos. En paralelo se desarrollan los biomateriales y los procesos de autoproducción, cada resultado permite la generación de un nuevo experimento para perfeccionar los materiales, los procesos o aumentar su grado de complejidad morfológico. Los resultados son parciales y hacen referencia a la obtención de filamentos a partir de encapsulación de diferentes biomateriales líquidos en una membrana o matriz sólida.



# PRIMAVERA INSOSTENIBLE

Alejandro Mesa Moreno  
 Elizabeth Betancur Ríos  
 Diana María Agudelo Rivera  
 Edwin Alberto Marín Cantillo  
 Andrés Felipe Silva Bolívar  
**Corporación Universitaria Remington**  
 edwin.mesa@uniremington.edu.co

Primavera insostenible es una co-creación, resultado de un ejercicio de Investigación + Creación llevado a cabo al interior del Observatorio de Cultura Visual y el Consultorio de Diseño Integral de la Facultad de Diseño de la Corporación Universitaria Remington. A partir de los fundamentos teóricos de los estudios visuales y de las metodologías de trabajo del Observatorio y del Consultorio, se asume a Medellín y al Valle de Aburrá como objeto visual, estableciendo relaciones entre las dinámicas, los valores y los imaginarios compartidos por la sociedad. Primavera insostenible está conformada por tres microrrelatos, tres fotografías, dos ilustraciones y un modelo 3D. Cada pieza tiene un valor individual, pero todas están conectadas y se enmarcan dentro del propósito general. Los disparadores creativos han sido, temáticamente, “los obstáculos estructurales para la sostenibilidad social”, y conceptualmente, la premisa “no somos socialmente sostenibles”.



# CIUDADES EMPÍRICAS, **CIUDADES FACHADA**



Alejandro Villa Ortega\*  
Rodrigo Orozco Papamija\*\*  
Juan Pablo Parra Arcila\*  
Daniela Parra Foronda\*  
Marisabel Sosa Álvarez\*  
Sergio Eduardo Quintero Navia\*\*  
Paula Alejandra Torrijos Remicio\*  
Isabel Silva Ocampo\*  
Estefani Escobar\*\*  
Liz Yamile Zapata Pino\*  
**\*Instituto Tecnológico Metropolitano**  
**\*\*Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca**  
*alejandrovillao@itm.edu.co*

Medellín y Popayán, ciudades que coinciden y se alejan en su construcción como territorios. En la experiencia de habitarlas, se constituye el testimonio empírico, de una vivencia cruzada por la contradicción a través de sus fachadas. La propuesta pretende documentar la convergencia de dos realidades: la permanencia del pasado y la llegada de lo nuevo. El recorrido de sus calles, desde la perspectiva del flaneur, se consolida como estrategia que permite identificar los diferentes modos en que los habitantes de las ciudades experimentan las fachadas urbanas. A partir de una creación audiovisual colectiva, se integran técnicas como el collage, la ilustración, la fotografía y la escritura, que permiten agregar a la descripción de la realidad encontrada, la perspectiva de los creadores de la obra acerca de los centros poblados que habitan.



# DISEÑO DE PRODUCTOS Y EXPERIENCIAS A TRAVÉS DE

LA BIOFILIA COMO RECURSO PARA EL BIENESTAR HUMANO / EXPERIENCIAS DEL SEMILLERO MORFOLAB 2022-2023, FACULTAD DE DISEÑO INDUSTRIAL DE UPB

David Andrés Torreblanca Díaz\*

Rubén Jacob-Dazarola\*\*

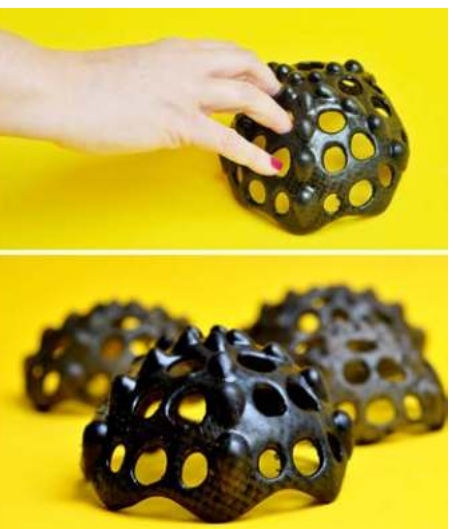
Semillero Morfolab\*: Gisell Peñuela Castellanos, Nicolás Mejía Acevedo, Susana Mira Álvarez, Isabela Cavada Camacho, Natalia Muñoz Sierra, Carolina García Díez

\***Universidad Pontificia Bolivariana**

\*\***Universidad Técnica Federico Santa María**

*david.torreblanca@upb.edu.co*

Se desarrolló una investigación orientada a mejorar la calidad de vida de las personas a través de estrategias de diseño biofílico y para el bienestar. Se abordaron temáticas complejas, con un enfoque multidisciplinario (apoyo de psicólogos, terapeutas), se usaron diferentes métodos como Premo, el diferencial semántico, entrevistas semiestructuradas, análisis de información predominantemente cualitativa, técnicas de diseño paramétrico y fabricación digital. El primer equipo propuso una experiencia lúdica para disminuir los síntomas de la ansiedad por fobia específica en niños, el segundo grupo proyectó una experiencia de calma como resultado de interacciones sensoriales y elementos simbólicos que transportan al niño a un entorno marino tranquilo, para reducir los efectos de trastorno de ansiedad por separación en niños. El tercer equipo propuso un producto para la recuperación y prevención de lesiones por sobreesfuerzo de las manos, para terapias en el hogar, con una estética que lo destaca y motiva a ser usado.



# BIOCROMA PHILODENDRON CONGO

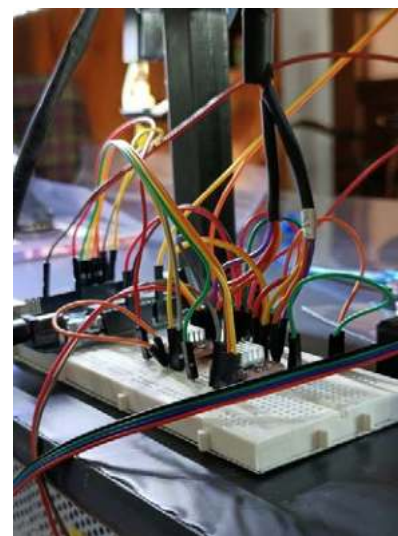
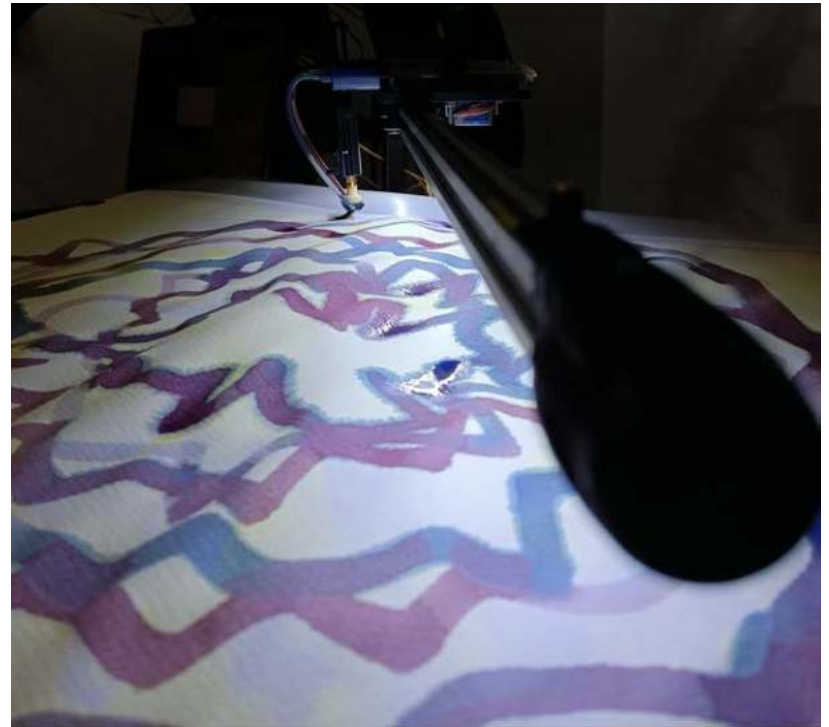
Santiago Franco Lopera\*  
Manuel Alejandro Correa\*\*

\***Instituto Tecnológico Metropolitano**

\*\***Universidad San Buenaventura**

*santiagofranco4068@correo.itm.edu.co*

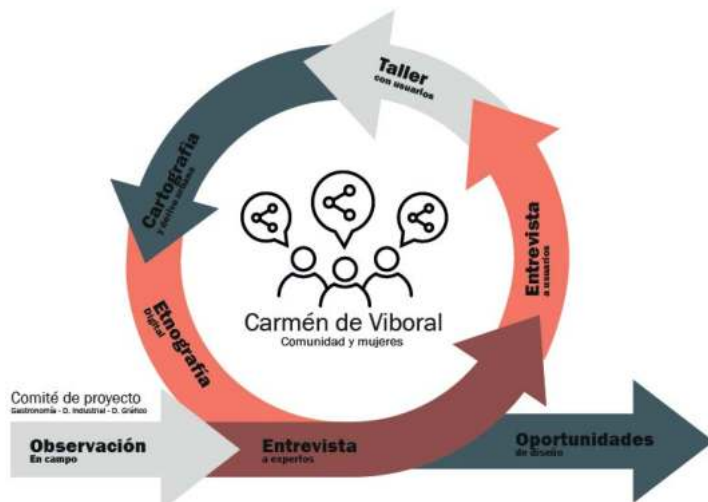
Biocroma aborda la creación interespecie materializando a través de la interpretación de las variaciones galvánicas de una planta, un diálogo sensorial entre humanos y vegetales. Siguiendo la teoría de la individuación de Gilbert Simondon, donde cada ser se constituye en un proceso continuo de interacción con su entorno, este proyecto explora cómo las plantas, como entidades perceptivas, participan en su propia individuación. Simondon argumenta en "La individuación a la luz de las nociones de forma e información" que la percepción no es exclusiva de los seres humanos, sino que es una dinámica relacional presente en todas las formas de vida. Al traducir estas interacciones en arte generativo, se desafían las fronteras de la conciencia y se invita a reconsiderar las plantas como sujetos sensibles en constante devenir.



# ECOS DE BRUJAS

Camilo Rivera Vásquez  
**Instituto Tecnológico Metropolitano**  
**Institución Universitaria Pascual Bravo**  
camilorivera@itm.edu.co

El proyecto surge de la pregunta: ¿Cómo puede la figura de la bruja, un mito profundamente arraigado en la cultura del Carmen de Viboral, ser resignificada en la contemporaneidad para fortalecer la identidad cultural y empoderar a la comunidad local? Esta interrogante llevó a explorar las dimensiones históricas, sociales y culturales del mito, así como su influencia en la vida cotidiana y en las prácticas artesanales. En el Carmen de Viboral, la bruja no es solo un personaje de leyendas, sino un símbolo cargado de significados diversos que reflejan aspectos profundos de la identidad y las tradiciones locales. La figura de la bruja está entrelazada con la historia de la cerámica, siendo un elemento central en las narrativas transmitidas entre generaciones. El problema consistió en entender cómo estos relatos tradicionales podían ser reinterpretados reflejando tanto la riqueza cultural de la comunidad como las realidades contemporáneas, fomentando un diálogo entre el pasado y el presente.



**REALI  
DADES\_—  
REINTER  
— PRE  
TADAS**

# BIOTEXTURAS PARA EL DISEÑO: **UNA PROPUESTA**

DE DISEÑO BIOINTEGRADO

David Andrés Torreblanca\*

Diana Alejandra Urdinola Serna\*\*

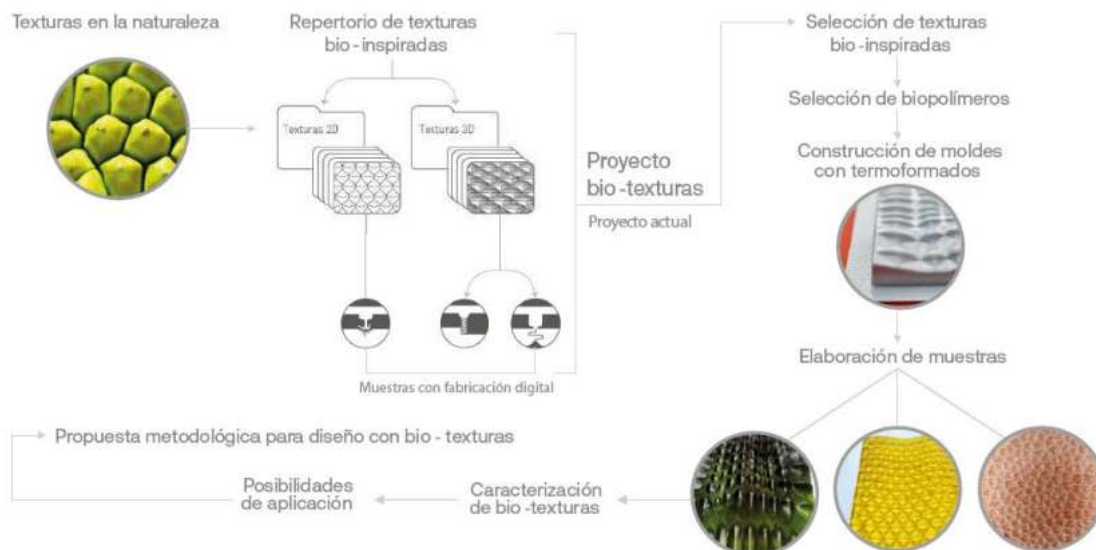
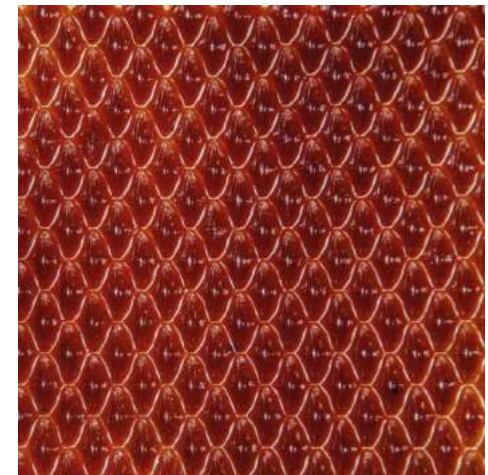
Ever Patiño Mazo\*\*

\***Universidad Pontificia Bolivariana**

\*\***Instituto Tecnológico Metropolitano**

*david.torreblanca@upb.edu.co*

Se presentan los resultados de texturas bioinspiradas materializadas con biopolímeros como parte de la segunda etapa de una investigación sobre texturas basadas en la naturaleza para ser aplicadas en el desarrollo de objetos a través de la integración de diseño computacional y fabricación digital. Se seleccionaron texturas, usándolas como modelos (máster), se hicieron moldes de Poliestireno de Alto Impacto (PAI) fabricados con termoformado. Se seleccionaron dos biopolímeros por su fácil acceso y bajo costo: mezclas con base en gelatinas (colágeno), carbonato de calcio, pigmentos naturales como remolacha, cúrcuma y mora. Los resultados hacen referencia a muestras de biotexturas obtenidas a través de técnicas analógicas de vaciado de coladas de biomateriales. . La investigación ha llegado hasta la etapa de muestras que sirven como referentes para la aplicación en el diseño productos de uso efímero. Esta investigación abre un nuevo campo en el diseño, que integra morfologías basadas en la naturaleza con bio-polímeros situados en el ecosistema local.



# ARCILLAS DIGITALES: MOLDEANDO EL FUTURO DE LA CERÁMICA

Juan Alejandro García Flórez\*  
Andrés Felipe Montoya Tobón\*\*

\*Universidad EAFIT

\*\*Instituto Tecnológico Metropolitano

[jgarcia8@eafit.edu.co](mailto:jgarcia8@eafit.edu.co)

La presente obra se enfoca en el desarrollo de un conjunto de artefactos de origen computacional hacia el uso de la cerámica, mediante el manejo de yeso como materia prima principal, y la implementación de herramientas tecnológicas sostenibles en el proceso de elaboración de moldes por medio de la transformación digital. Esta propuesta surge de la necesidad de explorar nuevas alternativas de creación en el área de la cerámica, que integren la innovación tecnológica con prácticas sostenibles, buscando optimizar recursos en el alistamiento y la puesta en marcha inmediata, reducir desperdicios y generar productos de alto valor estético y funcional.

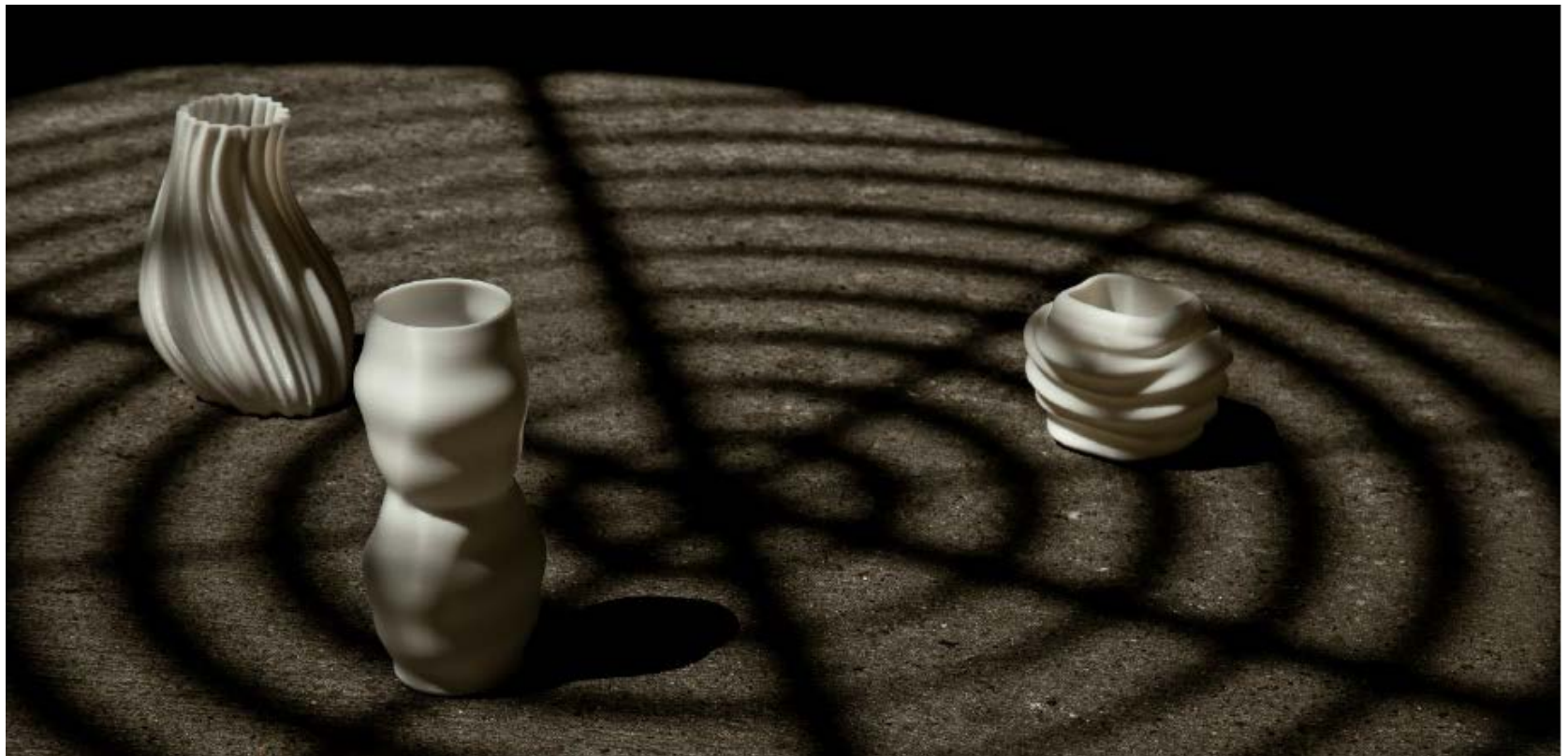


# TRÍPTICO: **CREATIVIDAD EMERGENTE**

EN LA INTERSECCIÓN DE MATEMÁTICA, DISEÑO Y TECNOLOGÍA

Andrés Felipe Montoya Tobón  
Jairo Madrigal Argáez  
**Instituto Tecnológico Metropolitano**  
[andresmontoya@itm.edu.co](mailto:andresmontoya@itm.edu.co)

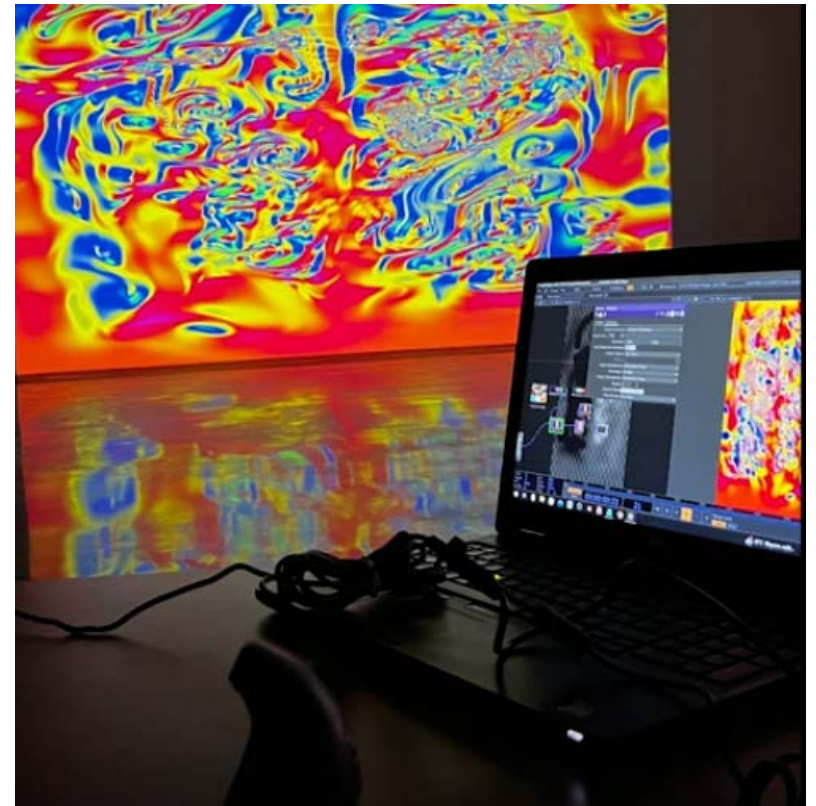
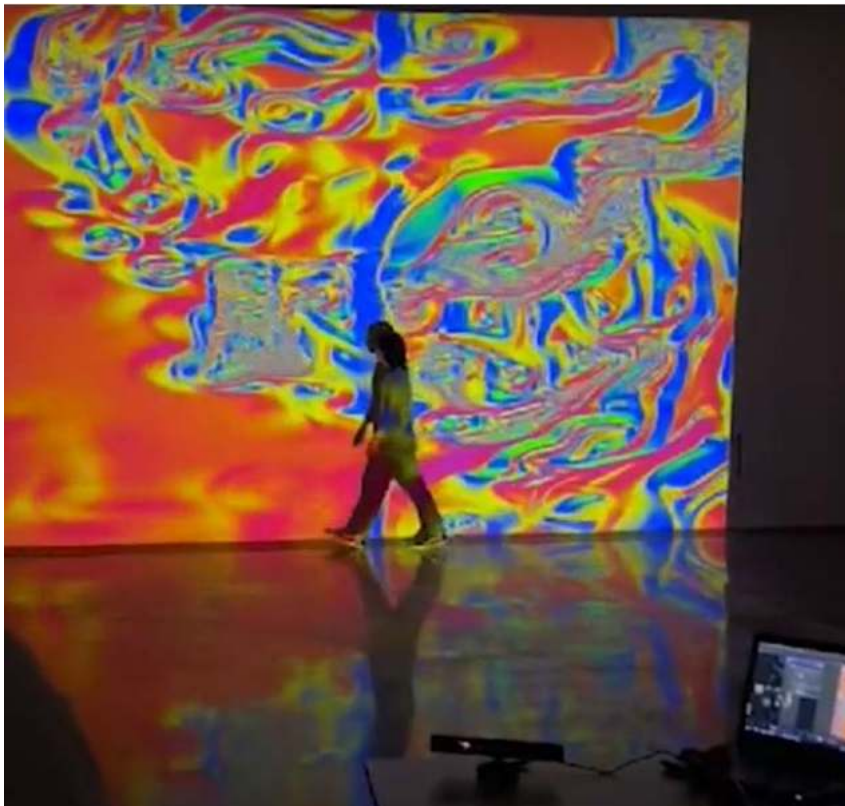
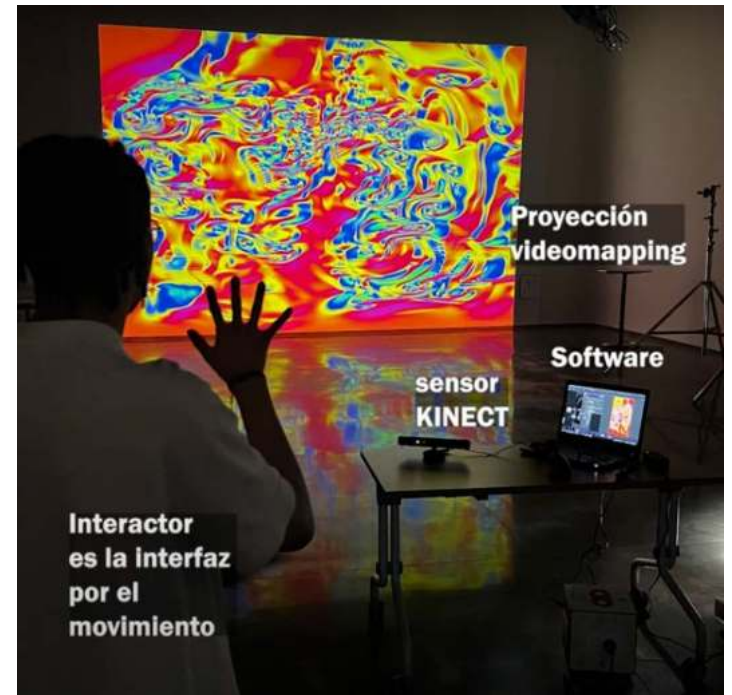
Tríptico: Creatividad Emergente en la Intersección de Matemática, Diseño y Tecnología es una obra que explora la convergencia entre la matemática, la fluidez del diseño y la materialidad tangible de la manufactura aditiva. A través de la fusión de funciones matemáticas, diseño paramétrico y manufactura aditiva, emerge una serie de tres jarrones que desafían los paradigmas convencionales de enseñanza de matemáticas en las escuelas de diseño.



# INFLUUNT

Jairo Madrigal Argáez  
David Bermúdez Taborda  
Milton César Rodríguez García  
**Instituto Tecnológico Metropolitano**  
*jairomadrigal@itm.edu.co*

Influunt es una obra de arte digital que fusiona cuerpos en movimiento y el flujo de fluidos con una vibrante manipulación de colores. Esta creación representa una intervención digital que transforma el espacio físico, desencadenando una realidad extendida inmersiva. Utilizando el espacio digital, Influunt construye una experiencia inmersiva donde los objetos y las creaciones interactúan con la memoria, los espacios de expresividad y el encuentro de estímulos sensoriales.



# ENTRAMADOS INTERACTIVOS DEL PAISAJE

Esteban Gutiérrez-Jiménez  
José Julián Cadavid Sierra  
Juan David Manco

**Instituto Tecnológico Metropolitano**  
*estebangutierrez@itm.edu.co*

Entramados Interactivos del Paisaje es una propuesta desarrollada en un entorno de realidad virtual que explora el paisaje como una entidad cultural surgida del entramado entre la naturaleza y la humanidad. A través de diversos medios de expresión, como la imagen algorítmica, la animación, la fotografía, el sonido y la interacción, la propuesta examina las múltiples formas en las que los seres humanos se relacionan con su entorno natural. En este entorno virtual, las obras ofrecen un caleidoscopio de paisajes cambiantes y vibrantes que reflejan distintas perspectivas sobre la relación entre el hombre y la naturaleza. Abordan temas como el aislamiento social, la resiliencia de la naturaleza frente a la actividad humana y el impacto del desarrollo urbano en los ecosistemas. En resumen, el proyecto invita a repensar nuestras relaciones con la naturaleza y a considerar cómo nuestras acciones moldean o recrean los paisajes que habitamos.



# DISEÑO Y FABRICACIÓN DE IMPLANTES PERSONALIZADOS

DE ARTROPLASTIA DE CADERA EN ALEACIÓN Ti6Al4V MEDIANTE MANUFACTURA ADITIVA DE FUSIÓN DE LECHO DE POLVO POR HAZ DE ELECTRONES (EB-PBF): INNOVACIÓN Y OPTIMIZACIÓN

José A. Tamayo\*

Enrique Quiceno Rua\*

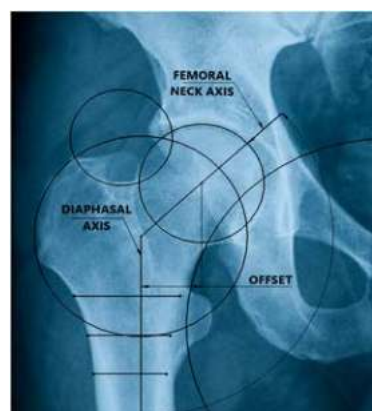
Alejandro A. Zuleta\*\*

\***Instituto Tecnológico Metropolitano**

\*\***Universidad Pontificia Bolivariana**

*josetamayo@itm.edu.co*

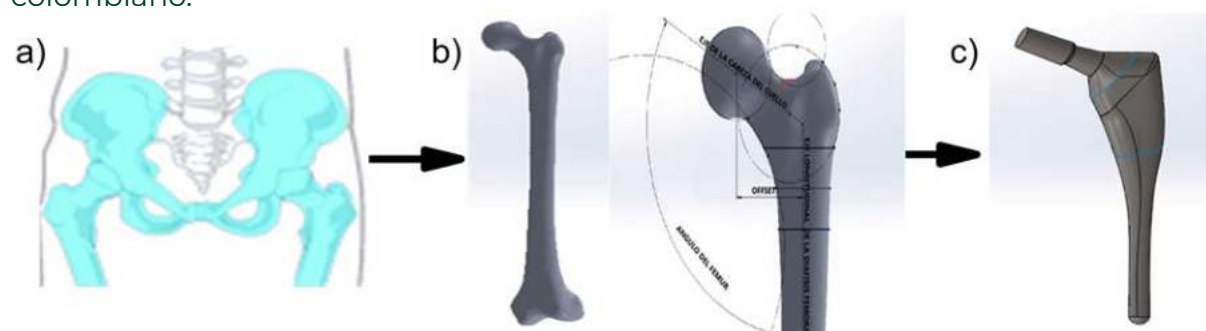
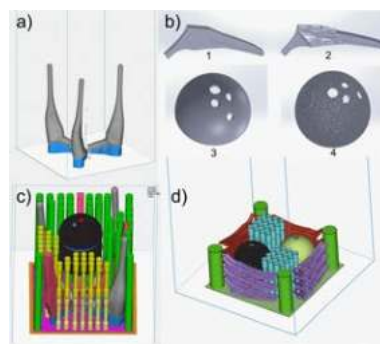
Este trabajo presenta un enfoque innovador para el diseño y la fabricación de implantes personalizados de artroplastia de cadera en aleación Ti6Al4V por manufactura aditiva de fusión de lecho de polvo por haz de electrones (EB-PBF). Los métodos convencionales de manufactura sustractiva, como el mecanizado, se han utilizado tradicionalmente para producir implantes metálicos estándar. Sin embargo, la EB-PBF permite crear implantes con geometrías complejas adaptadas a las necesidades anatómicas específicas de los pacientes a partir de información de tomografías, optimizando el uso de material y reduciendo los residuos. Además, EB-PBF ofrece una producción más limpia con menor consumo de energía. Se abordan la microestructura y las propiedades mecánicas del material para asegurar la fiabilidad de los implantes. Este estudio subraya el papel crucial de la manufactura aditiva en el diseño, innovación y optimización de implantes para el sector biomédico colombiano.



Tomografía - RX



Diseño de prótesis





# MUVA: MUSEOGRAFÍA Y MUSEOLOGÍA VIRTUAL PARA ARQUITECTURA COMO ALTERIDAD DE LA PRÁCTICA DOCENTE USANDO MEDIOS DIGITALES

Luis Frey Zapata Henao  
 David Volkmar Vélez  
 Sandra Margarita Vélez Murcia  
**Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia**  
 luis.henao@colmayor.edu.co

El MUVA ha demostrado su capacidad para enriquecer la experiencia educativa, permitiendo a los estudiantes interactuar de manera inmersiva con sus proyectos, eliminando las limitaciones de las exhibiciones físicas tradicionales. Este enfoque ha permitido la apertura a temas de curaduría y la validación de obras en un entorno virtual, promoviendo un aprendizaje lúdico y dinámico. Para ello se desarrolló una metodología que indagó por la comprensión histórica de las exposiciones de arquitectura, el estudio de procesos museológicos y museográficos, y la implementación de tecnologías avanzadas como la realidad virtual y la gamificación. Como resultado se diseñaron y probaron múltiples tipos de espacios, como recorridos 360, salones virtuales, y museos completos, cada uno adaptado para diferentes necesidades expositivas. Este enfoque ofrece una solución sostenible y flexible frente a los desafíos que enfrentan las exposiciones físicas, y abre nuevas posibilidades para la curaduría y la presentación de obras arquitectónicas.

Clasificación Museografía							
Tipo	Subt	Descripción	Foto	Tipo	Código	Descripción	Foto
MUSEOS SPECIALIZADOS	01	Escenario museográfico compuesto por una línea que fluye a lo largo de un espacio		MUSEOS COMPLETOS	01	Escenario museográfico de planta y recorridos circulares que parten de un hall central y se distribuyen desde un espacio a través de un espacio	
	02	Escenario museográfico compuesto por un espacio en forma de U con un espacio en el centro			02	Escenario museográfico de planta y recorridos que parten de un hall central y se distribuyen desde un espacio a través de un espacio	
	03	Escenario museográfico compuesto por una línea que fluye a lo largo de un espacio			03	Escenario museográfico de planta y recorridos que parten de un hall central y se distribuyen desde un espacio a través de un espacio	
	04	Escenario museográfico que tiene un hall central y una sala de exposición		MUSEOS CON CONTEXTO	01	Escenario museográfico de planta circular y recorridos que parten de un hall central y se distribuyen desde un espacio a través de un espacio	
	05	Escenario museográfico que tiene un hall central y una sala de exposición			02	Escenario museográfico de planta circular y recorridos que parten de un hall central y se distribuyen desde un espacio a través de un espacio	
	06	Escenario museográfico que tiene un hall central y una sala de exposición			03	Escenario museográfico de planta circular y recorridos que parten de un hall central y se distribuyen desde un espacio a través de un espacio	
07	Combinación general de salas que fluyen a lo largo de un espacio					Muestra y espacio museográfico diseñados en el MUVA en un periodo de tiempo aproximado entre el año 2012 y 2021	



### PLANEACION DEL PROYECTO MUSEOGRAFICO IN

Investigar, analizar...

Decisiones operativas de producción

Decisiones operativas de montaje

Instalar la exposición

Exhibir y proteger los objetos expuestos

Ministerio de Cultura. Curso Programa de Fortalecimiento de museos. Planeación estratégica básica para museos. Pág. 3, 70, 12, 18.

---

### PLANEACION DEL PROYECTO MUSEOGRAFICO VIRTUAL

1. **Catálogo** las obras, multimedia, formato imagen y modelos 2D-3D

Investigar obra.

2. **Diseño** arquitectónico museológico del espacio 3D.

Decisiones de Producción 3D.

Montaje Arquitectónico de Plataforma.

3. **Gamificación**, montaje en escenario 3D abierto y virtual.

SALÓN

4. **Mantenimiento**: Ajustamiento web, compatible de archivo de exposición y actualización de plataforma para la accesibilidad.

Descargar, Instalar o visualizar la exposición 3D.

Metodología planeación de Museografía Virtual. Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia.

# VOCES ENCARNADAS: DIÁLOGOS DEL SILENCIO

Milton Rodríguez García  
Erika Solange Imbett Vargas  
**Instituto Tecnológico Metropolitano**  
*m701rodriguez@gmail.com*

La obra "Voces Encarnadas" representa una respuesta artística y social crucial frente al persistente problema de la violencia de género y la discriminación basada en la diversidad sexual. En nuestra sociedad, las palabras cargadas de prejuicios y los estereotipos contribuyen a perpetuar un ambiente hostil para muchas personas.

Esta obra integra tecnología digital con la expresión humana para generar conciencia y transformación. A través del video mapping y el sonido interactivo, "Voces Encarnadas" invita a los espectadores a participar activamente. Los visitantes son desafiados a proyectar insultos hacia las representaciones visuales de personas reales en la obra. Lo que no saben es que sus palabras tienen un efecto inmediato: transforman la imagen proyectada, mostrando visualmente cómo la violencia verbal afecta profundamente a individuos vulnerables. Al final de la obra, se busca inspirar reflexión y empatía, fomentando un compromiso personal hacia el respeto y la inclusión.

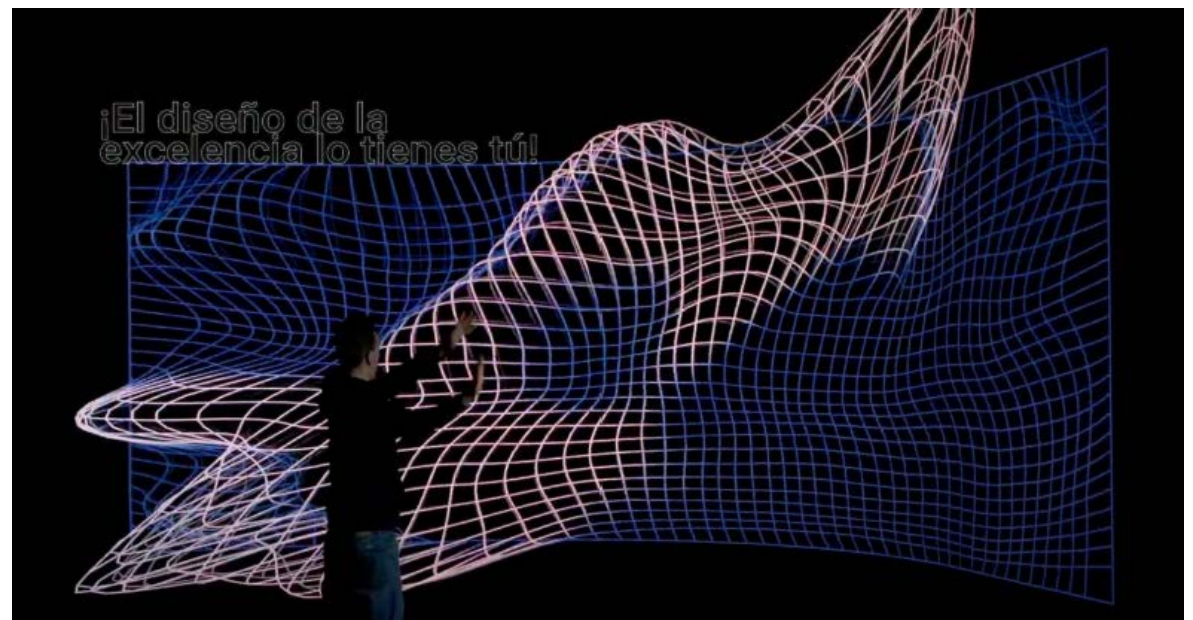
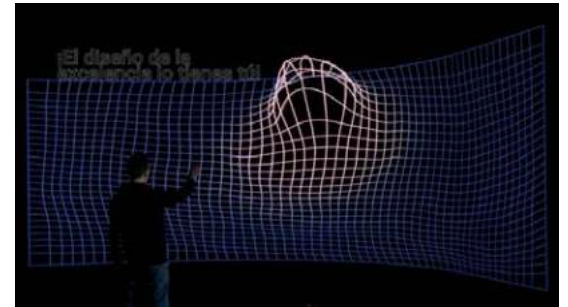


# RESONANCIAS HUMANAS

Milton Rodríguez García  
Erika Solange Imbett Vargas  
**Instituto Tecnológico Metropolitano**  
*m701rodriguez@gmail.com*

"Resonancias humanas" es una instalación de video mapping interactiva, que explora la relación entre la rigidez de las estructuras del conocimiento y la libertad del movimiento humano como dinamizador de la ciencia. La obra presenta proyecciones dinámicas sobre una malla holográfica, revelando formas geométricas aparentemente estáticas. Sin embargo, la interacción humana desencadena una transformación sorprendente: al tocar la malla, las formas se despliegan y se deforman, respondiendo al contacto humano con un nuevo dinamismo. Este proceso simboliza la idea de que solo a través de la acción humana se puede manifestar el verdadero potencial y la vitalidad de la creación artística, mostrando cómo nuestra intervención configura y da vida a las estructuras aparentemente estáticas.

En esta oportunidad la estructura de conocimiento será la Maestría en Diseño ITM.



**APREN  
DIZAJES  
REIMA  
GINA\_\_\_\_\_**  
**\_\_\_\_\_DOS**

# ZEUS: UNIDAD DE MEDIACIÓN TECNOLÓGICA

Andrés Felipe Montoya Tobón  
Erika Solange Imbett Vargas  
**Instituto Tecnológico Metropolitano**  
*andresmontoya@itm.edu.co*

En un mundo en constante evolución, donde la educación busca adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje de las nuevas generaciones, surge Zeus, una herramienta tecnológica revolucionaria que redefine los límites del aula tradicional. Zeus no es solo un dispositivo, sino un portal que abre las puertas a un universo de posibilidades educativas, permitiendo a docentes y estudiantes trascender las fronteras físicas del aula y explorar nuevos entornos de aprendizaje dinámicos y enriquecedores.





# PROYECTO GAMMA: UNA EXPERIENCIA

DE OTRO PLANETA

Valentina Restrepo Serna  
Danny Zurc  
**Instituto Tecnológico Metropolitano**  
valenrpos@hotmail.com

Proyecto GAMMA, desarrollado por el Museo de Ciencias Naturales de La Salle en trabajo conjunto con Joven Investigador, es una iniciativa que busca democratizar el conocimiento científico, llevándolo directamente a comunidades específicas. A través de esta estrategia se crean espacios de participación donde se fomenta el intercambio de saberes y se enriquece el aprendizaje colectivo. Esta propuesta no solo amplía el alcance de las exposiciones, talleres y cursos del Museo, sino que también impulsa un escenario virtual creativo, diseñado para explorar, experimentar y resolver problemas reales de manera lúdica. Al integrar ciencia y tecnología en la vida diaria de las comunidades, GAMMA contribuye al mejoramiento de su calidad de vida, alimentando la imaginación y la creatividad como herramientas clave para enfrentar desafíos contemporáneos; es más que una propuesta educativa; es un motor de cambio social que empodera a las comunidades a través del conocimiento.

**ITM** Institución Universitaria  
Reconocida en Alta Calidad

BIENVENIDOS  
**PROYECTO GAMMA**  
UNA EXPERIENCIA DE OTRO PLANETA

**ATENCIÓN:** La sexta extinción masiva de la Tierra ha comenzado y ustedes han sido estratégicamente seleccionados para emprender la prioritaria misión de escoger el nuevo hogar de la humanidad, antes de que este sea destruido.

Traemos desde el Museo de Ciencias Naturales de La Salle y su Joven Investigador un proyecto renovador que propone generar procesos de intercambio, donde de manera reflexiva, actores diversos se articulen para interactuar, jugar, co-crear y poner en diálogo conocimientos acerca de la biodiversidad y la astronomía.

Sean invitados a participar de una experiencia de aprendizaje activo

Museo de Ciencias Naturales de La Salle  
Alcaldía de Medellín  
Ciencia, Tecnología e Innovación

## PROPUESTA

Comenzar a estudiantes de secundaria de los niveles 9°, 10° y 11° que han visitado el Museo de Ciencias Naturales de La Salle para la creación de una comunidad virtual local, fomenta la divulgación de sus experiencias a través de plataformas digitales.

### ¿QUE ES APROPIACIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO?

Definición: "Se entiende como el encuentro, interacción, intercambio entre un grupo de investigadores y la ciudadanía, para construir propuestas creativas mediante la ciencia, tecnología e innovación que atiendan asuntos de interés y situaciones presentes en sus contextos. El resultado de esta gestión puede ser el fortalecimiento de una actividad, la creación de una "comunidad" o el conocimiento, las "redes", "redes", "redes"."

### ¿COMO SE CONSTRUYE COMUNIDAD VIRTUAL LOCAL?

Las comunidades virtuales existen gracias a las grandes posibilidades de socialización y de intercambio personal que proporcionan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y la existencia de internet. El ciberespacio se ha convertido en el territorio de las comunidades virtuales, un territorio que no es geográfico, sino electrónico.

La construcción de una Comunidad Virtual implica:

- Definir un objetivo explícito.
- Contar con un grupo de personas que compartan el propósito de desarrollar ese objetivo mediante intercambios.
- Metodología de trabajo que incluya la posibilidad de la mediación.
- Espacio virtual organizado y archivos transparentes que estén al alcance de todos.

### OBJETIVO GENERAL

Crear una comunidad virtual local enfocada en estudiantes de los últimos años de la secundaria de instituciones educativas que han visitado el Museo de Ciencias Naturales de La Salle a partir de procesos de apropiación social del conocimiento para que de manera colaborativa se contengan espacios de encuentro y divulgación acerca de la biodiversidad y la astronomía.

## Metodología

Proyecto GAMMA toma elementos de aprendizaje basados en la implementación de la metodología participativa que se fundamenta en la generación de actividades dirigidas a la involucración de la comunidad y a la co-creación de cada uno de los insumos y productos del proceso cooperativo, así como a la generación de roles o asientos entre el Museo y los estudiantes participantes. El diseño está conformado por cuatro fases, cada una equivalente a una semana de duración, es decir, que el proyecto culmina un mes después de su inicio. Cada una de las fases o territorios llamados "territorios" se enfocan en generar todo un circuito de experiencias para el encuentro de saberes, mediante una estrategia lúdica concebida como juego de rol, que se permitirá a los alumnos participantes y educadores, construir conocimientos a través de la experimentación, la socialización, las relaciones que fomenta con el otro, y la exploración a través de los roles aportados desde los encuentros.

### Una experiencia de aprendizaje activo

Porque creemos que el conocimiento proviene de la pluralidad y que todos tenemos la oportunidad de aprender del otro, se creó un proyecto renovador que propone generar procesos de intercambio, donde de manera reflexiva, actores diversos se articulen para interactuar, jugar, co-crear y poner en diálogo conocimientos, motivado por sus intereses de aplicar y enriquecer dichos saberes en sus contextos específicos.

### DISEÑO DE METODOLOGÍAS PARTICIPATIVAS

En una actividad se involucran:

- 1. Intelectuales
- 2. Actores
- 3. Espacios
- 4. Experiencias
- 5. Roles

Se busca potenciar: Análisis de la Tierra, la comunidad y contextos; roles; metodologías participativas para desarrollar el proyecto; Fases de la metodología; roles de los actores; roles de los actores.

Dirigidas a la:

- Involucración de la comunidad
- Generación e interacción de roles
- Alineación
- Construcción de roles de los actores
- Experimentación de actividades interactivas

Medellín, 2021

## Fases de desarrollo

1. Fase de diagnóstico y diagnóstico de la comunidad. Se realiza un diagnóstico de la comunidad para identificar los intereses, necesidades y recursos de los actores involucrados.

2. Fase de diseño y construcción de la comunidad virtual local. Se define el objetivo, se selecciona el espacio virtual y se crean los roles y actividades.

3. Fase de implementación y ejecución del proyecto. Se ejecuta el proyecto y se generan los productos y procesos de intercambio.

4. Fase de evaluación y reflexión. Se evalúa el proceso y se reflexiona sobre los aprendizajes y experiencias.

## Inmersión en el juego

Descripción de los roles:

- Actores:** Estudiantes de secundaria y educadores.
- Roles:** Roles de los actores que se asignan para desarrollar el proyecto.
- Actividades:** Actividades que se realizan durante el proyecto.
- Productos:** Productos que se generan durante el proyecto.
- Procesos:** Procesos que se generan durante el proyecto.

# FORMALIZACIÓN DEL DEL DATO

EXPLORACIONES Y EXPRESIONES FORMALES  
DE LA INFORMACIÓN

Homero Pellicer

Laura Reynés

**Universidad de Buenos Aires**

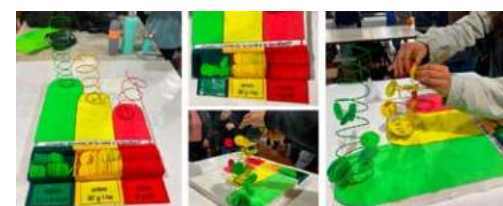
*homero.pellicer@fadu.uba.ar*

La propuesta didáctica pertenece a una actividad del programa del TALLER DE DIBUJO del Ciclo Básico Común de la Universidad de Buenos Aires. Convoa a estudiantes del primer año de las siete carreras proyectuales que se dictan en la institución.

Data-Información-Enfoque-Forma.

La digitalización atraviesa hoy nuestras vidas en múltiples formatos que están casi naturalizados. Desde la academia, ámbito de indagación y generación de conocimiento, entendemos que es importante demandar nuevas formas de obtención de la información y, por lo tanto, proponemos la problematización de los mecanismos para su obtención e interpretación, activando modelos de interface no convencionales que confronten a la objetividad naturalizada.

Producir sentido, conceptualizaciones y su inteligibilidad en una puesta material formal, colaborativa y colectiva que permita recolectar datos a partir de sujetos intervinientes en la carga de datos y obteniendo como resultado una conformación que se completa a partir de dicha interacción.



Formalización del DATO. Exploraciones y expresiones formales de la información.

Modalidad: Obra Procesual.

ANEXO / Ruta metodológica.

CAMPO  
AMBIENTE



Estudiantes  
ingresantes a  
la universidad.

Estudiantes  
ingresantes  
del área  
proyectual.

Estudiantes  
ingresantes  
del Taller de  
Dibujo.

TEMA  
PROBLEMA



Conjeturas.  
Preguntas.  
Hipótesis.



Trabajo en  
grupos (8-8).

IDEACIÓN  
PREFIGURACIÓN / DISEÑO



Conjeturas.  
Preguntas.  
Hipótesis.



Trabajo en  
grupos (8-8).

CONFORMACIÓN DE  
LA INFORMACIÓN



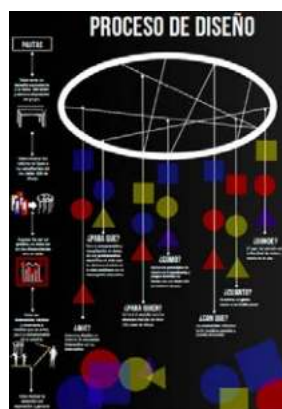
Captura de  
datos.  
Corrección de  
la forma.



Trabajo  
interactivo  
taller.

Pellicer, Homero / Reynés, Laura (2024).

Formalización del DATO. Exploraciones y expresiones formales de la información.  
Taller de Dibujo, Ciclo Básico Común, Universidad de Buenos Aires.



# PROTOTIPO DE UNIÓN MULTIFUNCIONAL

ÁREANDINALAB - UTEM

María Verónica Machado Penso\*

Rubby Stephanny Gnecco Niño\*\*

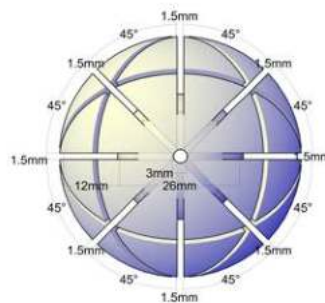
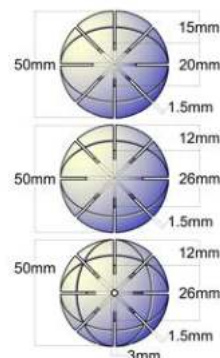
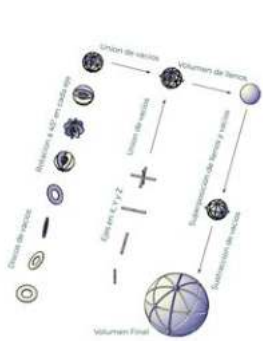
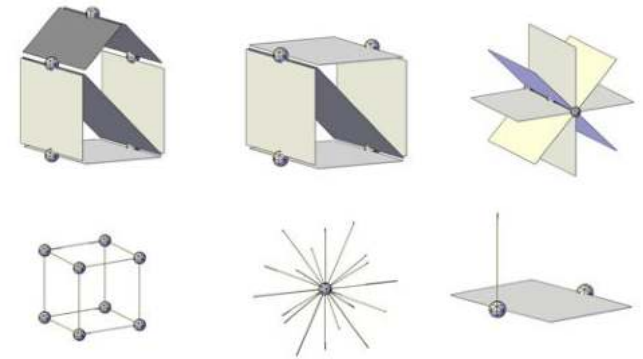
Iván David Herrera Palacio\*\*

\***Universidad Tecnológica Metropolitana (UTEM)**

\*\***Fundación Universitaria del Área Andina (Areandina)**

*mmachado@utem.cl; rgnecco2@areandina.edu.co*

En el ejercicio del diseño de un proyecto o actividad, se necesita prototipar de forma ágil y sencilla para materializar ideas, verificarlas y luego proponer nuevas iteraciones que permitan desarrollar modelos que atiendan los objetivos del proyecto. Por lo anterior, en el marco del proyecto de investigación FABLAB Areandina se diseñó un nodo de unión multifuncional para elementos planos y lineales que facilite generación de configuraciones espaciales de forma flexible. El nodo es una esfera de 2.5 cm de radio con extrusiones circulares y en forma de disco de 2 milímetros que permiten la entrada de elementos como cartones y palos, que facilitan la conformación de espacios o modelos autoportantes. La unión diseñada incentiva en los estudiantes el desarrollo de habilidades espaciales, comprensión de principios geométricos, estructurales, de modularidad, y flexibilidad, fomentando además el aprendizaje colaborativo, pensamiento crítico y la creatividad.

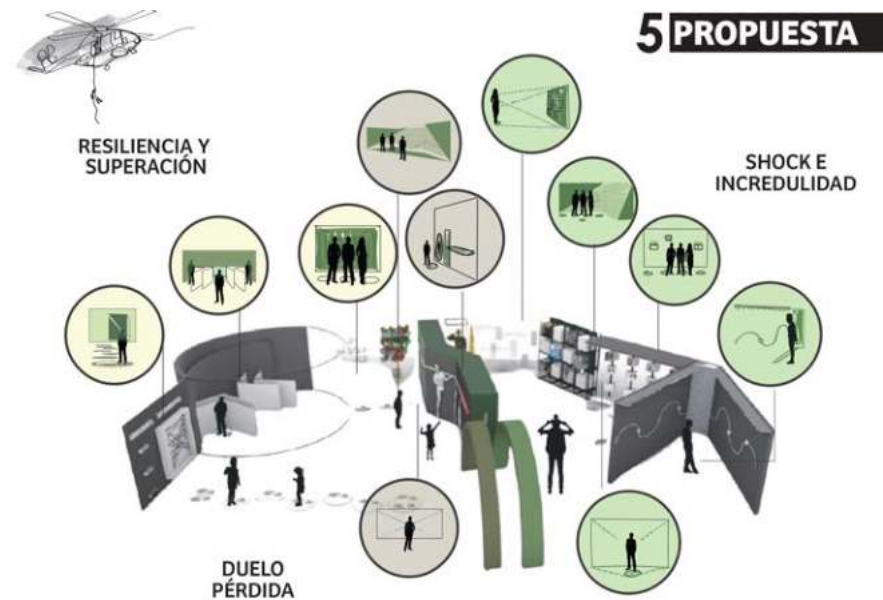


# ESPACIOS DE RESILIENCIA

MÁS ALLÁ DE LAS HERIDAS

Ana Sofía Vacca Torres  
 Jorge Arturo González Castro  
 Julio Enrique Suárez  
**Universidad Piloto de Colombia**  
 ana-vacca@upc.edu.co

El diseño de "Espacios de Resiliencia: Más allá de las heridas" busca sensibilizar sobre los efectos de las minas antipersonales a través de experiencias inmersivas que reflejan el proceso emocional de las víctimas, estructurado en dos ejes, uno aborda los mecanismos de respuesta emocional Negación, Afrontamiento, Aceptación, y el otro explora las etapas del proceso emocional Shock, Duelo, Resiliencia. Cada área temática guía a los visitantes en una narrativa coherente, permitiéndoles experimentar y entender las fases emocionales vividas por las víctimas. Este enfoque no solo informa, sino que conecta emocionalmente con el público, fomentando la empatía y una comprensión profunda del impacto devastador. El diseño combina técnicas inmersivas, instalaciones interactivas y testimonios reales para ofrecer una experiencia significativa. La interactividad y los efectos visuales y sensoriales refuerzan la empatía y sensibilización, estableciendo una conexión emocional duradera con los visitantes.



## 6 METODOLOGÍA



A lo largo del desarrollo del proyecto, emergieron múltiples cuestionamientos que fueron fundamentales para la materialización de la propuesta final. Estos cuestionamientos no solo reflejaron un proceso iterativo de reflexión crítica, sino que también sirvieron como catalizadores para ampliar y profundizar en los conceptos disciplinares e investigativos involucrados. Este enfoque permitió una interacción dinámica entre la teoría y la práctica, donde la reflexión constante se convirtió en una herramienta clave para redefinir y enriquecer el marco conceptual. Como resultado, la propuesta se configuró no solo como un producto final, sino como una manifestación tangible de un ejercicio de producción conceptual cuidadosamente elaborado.

### 1 CONTEXTO

**RENACER DE UN HÉROE: DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE INTERACCIÓN SENSIBLE**

Este trabajo busca un espacio de interacción que sensibilice y genere empatía, entendiendo que experimentar es entender. Una guía de diseño para el diseñador. **PMVA** arquitectura.

¿Qué es una experiencia de interacción sensible, según el concepto de PMVA? Una experiencia que permite al usuario sentirse parte de un mundo que se está creando.

La relación con el mundo genera un conocimiento, donde el usuario se convierte en un actor que interactúa con el mundo.

Resonar, pensar, sentir, experimentar.

La interacción humana es una experiencia que se vive en el momento, donde el usuario se convierte en un actor que interactúa con el mundo.

### 2 REFERENCIA

**COHECIÓN**

Sujeto Sensorial

Objeto Confrontar

Medios

Espejo Afrontar

Emoción

DIGNIDAD

HCMIL

### 3 PLANTEAMIENTO CONCEPTUAL

**ETAPAS ESTIMULOS**

Negación

Afrontación

Aceptación

Sensorial

Perceptual

Emocional

El medio es que el usuario se relacione con el mundo a través de un estímulo que genera una experiencia que se vive en el momento, donde el usuario se convierte en un actor que interactúa con el mundo.

Representación de un estímulo que sea capaz de generar una experiencia.

### 4 MATRIZ

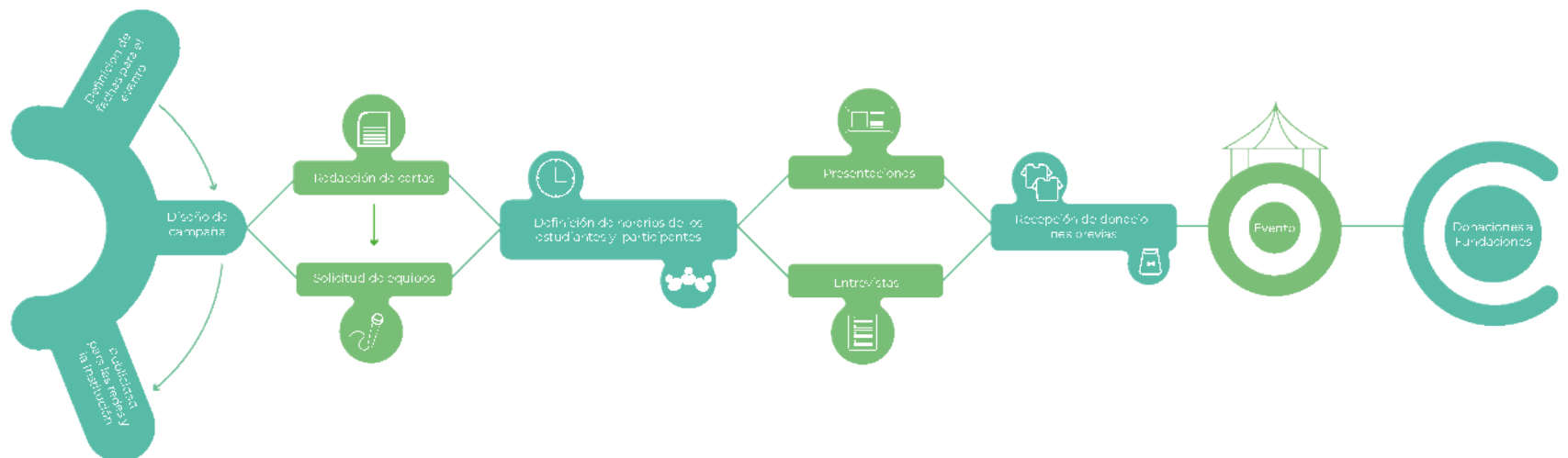
**MATRIZ DE EMPATÍA**

	NEGACIÓN	AFRONTACIÓN	ACEPTACIÓN
SHOCK	Exposición al usuario de la realidad de la mina antipersonal.	Exposición al usuario de la realidad de la mina antipersonal.	Exposición al usuario de la realidad de la mina antipersonal.
DUELO	Exposición al usuario de la realidad de la mina antipersonal.	Exposición al usuario de la realidad de la mina antipersonal.	Exposición al usuario de la realidad de la mina antipersonal.
RESILIENCIA	Exposición al usuario de la realidad de la mina antipersonal.	Exposición al usuario de la realidad de la mina antipersonal.	Exposición al usuario de la realidad de la mina antipersonal.

# DONATÓN CAMBIATÓN

Diana Claudia Muñoz  
**Instituto Tecnológico Metropolitano**  
dianamunoz@itm.edu.co

“Donatón – Cambiatón” es un evento que se realiza anualmente en el ITM, en el mes de noviembre. Con él se aborda la problemática de los desechos textiles posconsumo, proponiendo a la comunidad universitaria, administrativos, docentes y estudiantes, la renovación o donación de la ropa que ya no esté en uso, permitiendo también realizar intercambio en sitio de esta. En este evento también se reciben libros, cuadernos, juguetes, tapas plásticas y donaciones de cuidado, lo que permite además ayudar a diferentes comunidades del Área Metropolitana como hogares de niños, adolescentes, adultos y fundaciones de animales desamparados, a los cuales se llevan las donaciones recibidas. Adicionalmente, se busca una reducción de impactos, al darle una segunda vida a estos artículos, a la vez que se concientiza a la comunidad para que sea más sostenible social, económica y ambientalmente, implementando en su vida la economía circular.



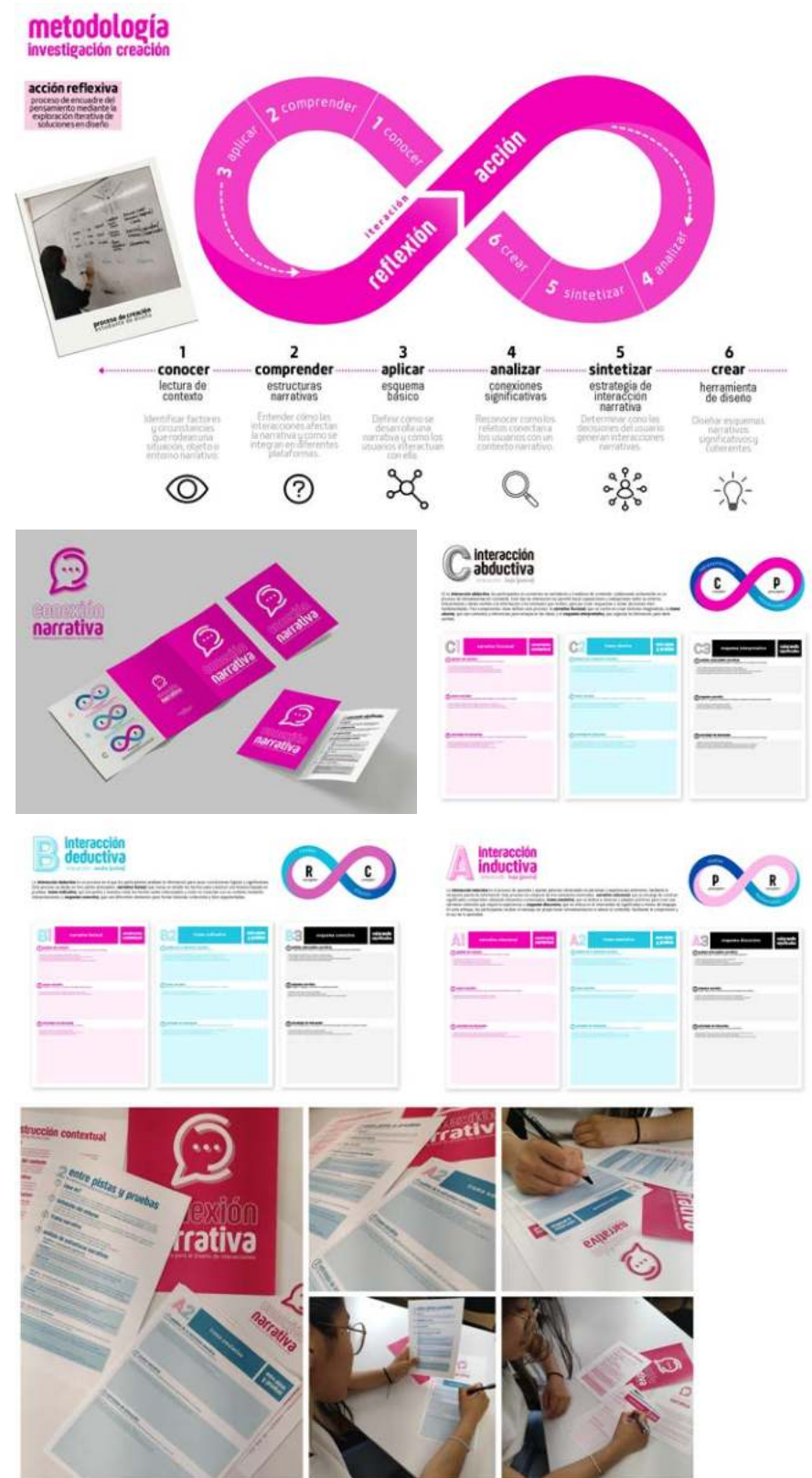
# CONEXIÓN NARRATIVA

HERRAMIENTA PARA EL DISEÑO DE INTERACCIONES

Fredy Alexander Niño Morales  
Rodrigo Lombana Riaño  
Juan Pablo González Morales  
Carlos Alfonso Vargas Cuesta  
Daniel Martínez Molkes  
Jorge Arturo González Castro  
**Universidad Piloto de Colombia**  
*fredy-nino@upc.edu.co*

Conexión Narrativa es una obra procesual enfocada en facilitar la creación y evaluación de narrativas en contextos específicos, relacionando etapas narrativas con niveles de interacción. La herramienta incluye un kit metodológico para analizar y valorar la apropiación de mensajes en situaciones comunicativas, generando insumos narrativos e interactivos que permiten conectar profundamente con las personas, organizando eventos, personajes y tramas que otorgan sentido y significado a la experiencia.

El enfoque se estructura en tres etapas narrativas: construcción contextual, que define el marco de la historia y guía al usuario; organización de la trama, donde se estructuran los elementos narrativos para fomentar la participación activa; y valoración de significados, que conecta la historia con las experiencias del usuario, reforzando la conexión emocional. Estas etapas se complementan con tres niveles de interacción: recepción (baja), donde el usuario es un receptor pasivo; percepción (media), donde interactúa y toma decisiones; y creación (alta), donde co-crea la historia.



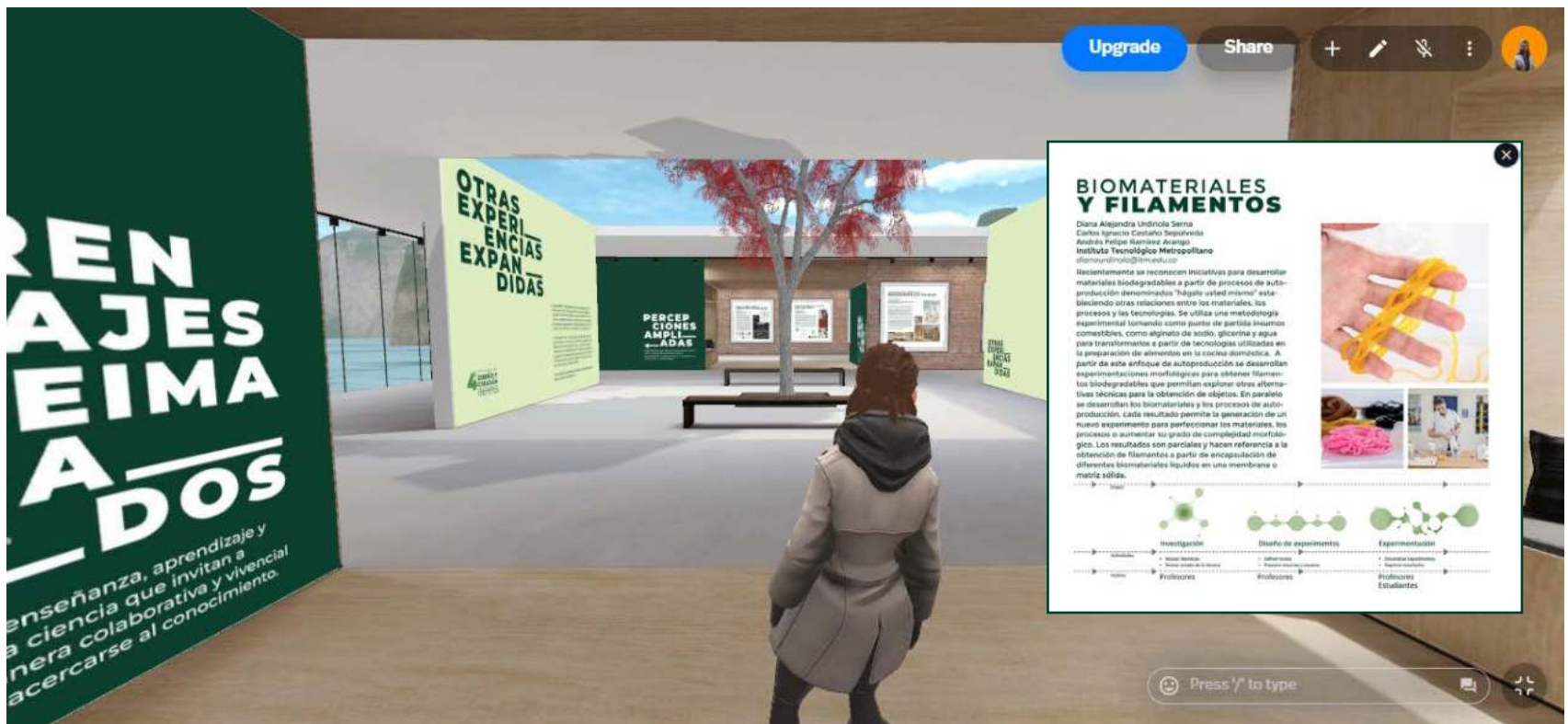
**DISEÑO  
\_DE LAS  
EXPOSI  
\_CIONES**

# DISEÑO EXPOSICIÓN VIRTUAL 2024

OTRAS EXPERIENCIAS EXPANDIDAS

Alejandro Villa Ortega  
Juan Pablo Parra Arcila  
**Instituto Tecnológico Metropolitano**  
alejandrovillao@itm.edu.co

Haciendo uso de la plataforma Spatial.io se desarrolló un recorrido expositivo que permitiera navegar por los ejes temáticos propuestos: percepciones ampliadas, realidades reinterpretadas y aprendizajes reimaginados. La exposición está alojada en línea y permanecerá visible un año.

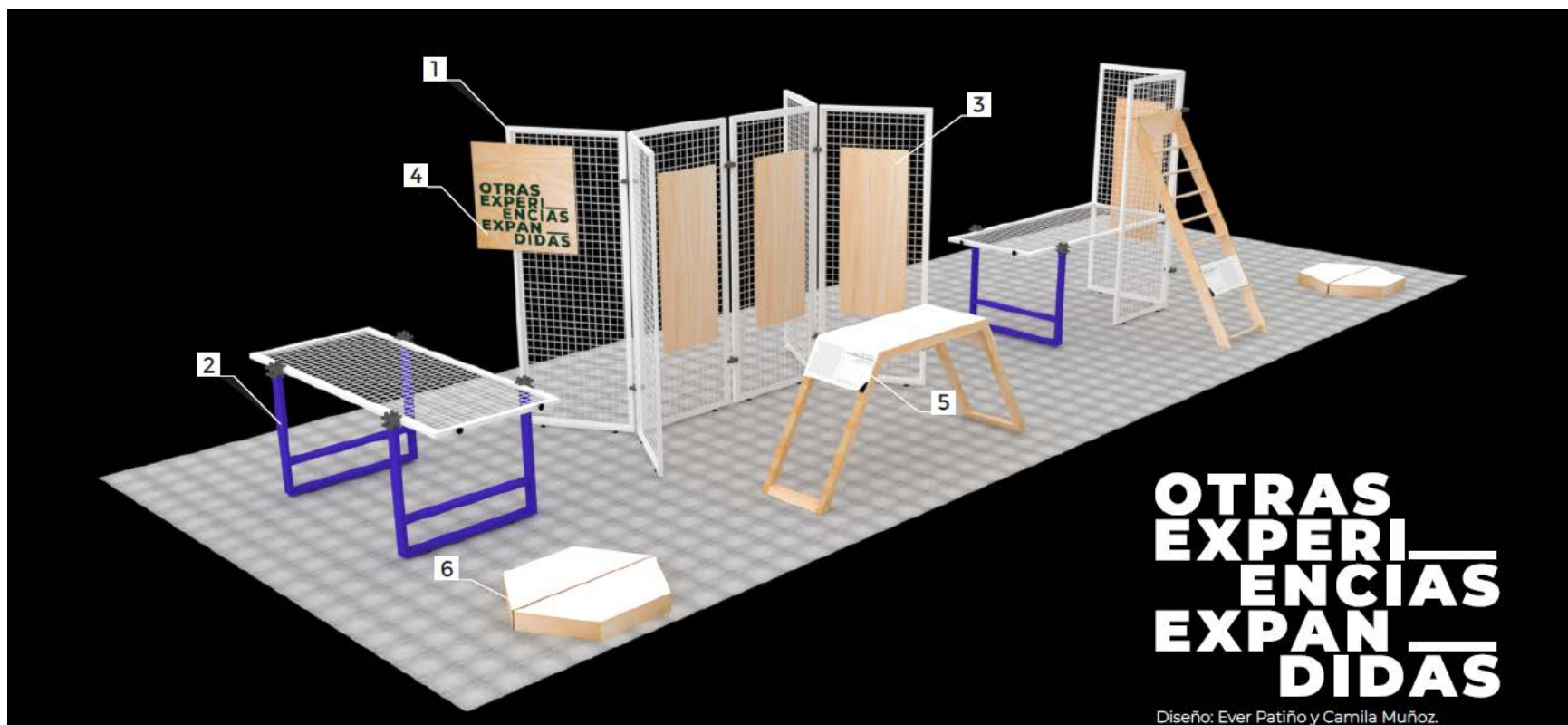
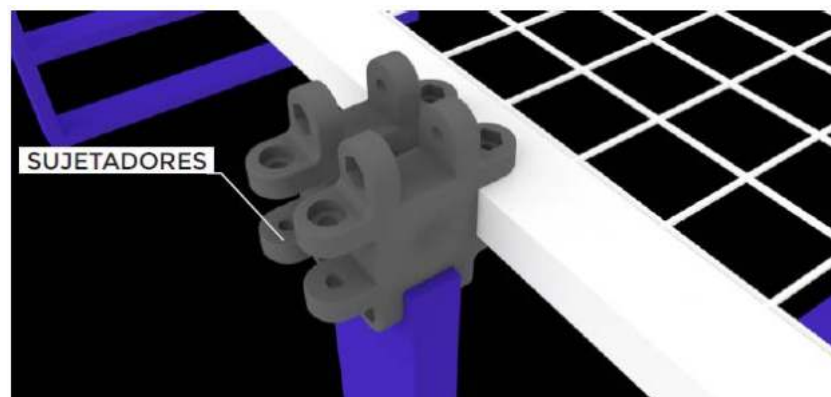


# DISEÑO EXPOSICIÓN EFÍMERA 2024

OTRAS EXPERIENCIAS EXPANDIDAS (PRESENCIAL)

Ever Patiño Mazo  
Camila Muñoz Zuluaga  
**Instituto Tecnológico Metropolitano**  
everpatino@itm.edu.co

Se desarrolló un sistema flexible de exhibición que permitiera generar espacios con ángulos de 90 y 120 grados. El sistema se basa en un marco metálico con una malla ondulada que hace las veces de panel divisor o de soporte tipo mesa. La malla posibilita que el usuario cuelgue afiches, productos y señalización. Completa el sistema un sujetador de ABS impreso con manufactura aditiva.



# OTRAS EXPERI— ENCIAS EXPAN— DIDAS

Catálogo 2024

## **NOTA.**

Las opiniones expresadas en este catálogo son exclusivamente de los autores y no representan necesariamente las opiniones, creencias o políticas del comité organizador y del Instituto Tecnológico Metropolitano - ITM.

ESCUELA INTERNACIONAL

**4** **DISEÑO Y  
CREACIÓN**

---

**PENSAMIENTO  
PARA LA VIDA**