

Pablo Oliveros Marmolejo †
Gustavo Eastman Vélez
Miembros Fundadores

Diego Molano Vega
Presidente del Consejo Superior y Asamblea General

José Leonardo Valencia Molano
Rector Nacional Representante Legal

Martha Patricia Castellanos Saavedra
Vicerrectora Nacional Académica

Erika Milena Ramírez Sánchez
Vicerrectora Nacional Administrativa y Financiera

María Angélica Pacheco Chica
Secretaria General

Omar Eduardo Peña Reina
Director Nacional de Investigaciones

Camilo Andrés Cuéllar Mejía
Director Nacional de Publicaciones

Eduardo Sánchez Navarro
Decano Facultad de Diseño, Comunicación y
Bellas Artes - Sede Bogotá

Juan David Peña López
Secretario Académico Facultad de Diseño, Comunicación y
Bellas Artes - Sede Bogotá

Ana Ligia Galindo Panqueva
Directora Programa Profesional de Diseño Gráfico Sede Bogotá

Clara Ivonne Riachi Vega
Directora Programa Profesional de Diseño de Modas Sede Bogotá

Flor Viviana Nariño Bernal
Directora Programa Profesional por Ciclos Propedéuticos de
Gastronomía y Culinaria Sede Bogotá

José Luis León Rodríguez
Director Programa de Tecnología en Animación y Posproducción
Audiovisual Sede Bogotá

CONTACTA CON VMIDEA

VMIDEA Juan David Peña Lopez
jpena@areandina.edu.co

BIENVENIDOS



JOSÉ LUIS LEÓN RODRÍGUEZ

Director Programa de Animación y

Posproducción Audiovisual

Estimados lectores. Ya hemos llegado a ese número mágico, el 10. Un número que acostumbra a celebrarse y que rememora hitos en diferentes ámbitos. En esta décima edición, la revista VMIDEA viene cargada de una gran noticia de celebración, un cúmulo de sorpresas y artículos muy interesantes desde nuestra Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes.

La primera de ellas es la noticia de la obtención de la Acreditación de Alta Calidad por 4 años, del programa de Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual otorgada el pasado 27 de diciembre de 2019 por el Consejo Nacional de Acreditación (CNA). Felicitamos por este gran logro a toda la comunidad educativa del programa y de nuestra facultad, este hito nos posiciona como el primer programa universitario en animación en nuestro país en recibir este máximo reconocimiento.

En esta edición número 10, encontrarán interesantes artículos desde los aspectos interdisciplinarios del diseño, la comunicación, la memoria cultural y el desarrollo de las industrias creativas.

En los proyectos de generación de nuevo conocimiento, encontrarán dos artículos muy interesantes desde el programa de Animación y Posproducción Audiovisual: el primero de ellos sobre la implementación de la realidad aumentada en un libro interactivo animado en 3D sobre la fábula de Rafael Pombo "Cutufato y su gato". Y el segundo artículo, sobre COHOPA, juego experiencial en Realidad Virtual mediante interacciones sociales para personas con ansiedad social.

Desde el programa de Diseño de Modas conocerán de una manera cercana la maravillosa experiencia de los estudiantes de Areandina en la realización del traje de la Reina del Carnaval de Barranquilla 2020 y el alto reconocimiento que recibieron por parte de la misma institución, de los medios y del público. Adicionalmente dos artículos relacionados con las experiencias de aprendizaje en esta época de pandemia y los productos finales de tocados, bolsos y diseños para sastrería y alta gama, realizados como proyecto de aula PPA de manera conjunta por los estudiantes y docentes del programa.

En el ámbito del Diseño Gráfico los deleitaremos con dos interesantes artículos: el primero, una revisión simbólica y compilación histórica de la transformación del logo de las Papas Margarita, marca ampliamente reconocida por las diferentes generaciones en nuestro país, y su alteración a través del tiempo. El segundo, un hermoso proyecto fotográfico llamado Ábreme, enfocado desde el erotismo y la expresión del cuerpo como manifestación artística.

Finalmente, desde el programa de Gastronomía y Culinaria, les ofrece tres importantes artículos sobre identidad local gastronómica, la implementación de los Podcasts como recursos de aprendizaje en la educación gastronómica y una breve reseña sobre el Granizo, planta endémica altoandina utilizada como aromatizante en la tradicional aguapanela de carácter regional.

Los invitamos nuevamente a navegar en las páginas de esta décima edición, que esperamos genere un nuevo espacio de reflexión desde la tecnología, la innovación, la memoria histórica y la identidad local con el fin de contribuir en el desarrollo del conocimiento en las áreas del Diseño, la Comunicación y las Bellas Artes.

Volumen 06 | Edición 01 | Número 10

Enero- Junio 2020

Publicación Semestral

ISSN: 2463-1302

Fundación Universitaria del Área Andina

Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes

VMidea | Bogotá | Colombia

www.areandina.edu.co

Director

Eduardo Sánchez Navarro

Coordinación Editorial

Juan David Peña López

Editor

Comité de Publicaciones, Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, Sede Bogotá.

Carlos Mauricio Palacios Soto

Editor Investigación

William Bernardo Ruiz Joya

Editor Diseño Gráfico

Jorge Eliecer Camargo Lamo

Editor Diseño de Modas

Clara Ivonne Riachi Vega

Editor Gastronomía

Luis Antonio Marín Moncada

Editor Animación y Posproducción Audiovisual

José Luis León Rodríguez

Diseño

Wilson David Forero Rojas

Natalia Andrea Rodríguez Chaparro

Diseño de portada

Natalia Andrea Rodríguez Chaparro

Ilustración de portada

Carolina León Ortiz

Ilustraciones interiores

Carolina León Ortiz

Diseño de interacción y navegación

Wilson David Forero Rojas

Las obras e imágenes que aparecen en esta edición de la revista son propiedad enteramente de los respectivos diseñadores y/o creativos, y ninguna de estas pueden ser reproducidas en su totalidad o parcialmente sin su permiso.

**Todo el diseño editorial realizado por la Facultad de
Diseño Comunicación y Bellas Artes, sede Bogotá.**

VMIDEA

> + Innovación

> + Talento

> + Idea



ÍNDICE

Identidad con origen gastronómico	1	<i>Por: Laura Camila Cervera Iriarte</i>
Con-textos Gastronómicos	3	<i>Por: Viviana Nariño Bernal</i>
Infografía del granizo	6	<i>Por: Maria Gabriela González</i>
Cambios simbólicos de los elementos a través de la transformación histórica del logo de papas Margarita	9	<i>Por: Esteban Roncancio Carlos</i>
¡ÁBREME! (Desnudo erótico)	13	<i>Por: Diana Fernanda Sanabria Montero</i>
Diseño y elaboración del traje de la reina del carnaval de Barranquilla 2020	19	<i>Por: Julieth Borda Julio César Martínez Imbachí</i>
Tocados y bolsos - Ideas y diseños para sastrería y alta gala	23	<i>Por: Swen Ramírez Rasmussen</i>
Transformación educativa en la docencia universitaria: antes y durante la cuarentena	27	<i>Por: Yanira Alejandra Alfonso Fandiño Por: Willam Bernardo Ruiz Joya Juan Sebastian Wilches Juan Felipe Ruiz</i>
COHOBAs: juego experiencial sobre interacciones sociales para personas con ansiedad social	35	
Libro interactivo Pop Up con apoyo de la animación 3D, como medio para narrar la fábula "Cutufato y su gato" de Rafael Pombo, orientado a niños de básica primaria	45	<i>Por: Jairo Enrique Rodriguez Espinell Junior Enrique Parra Ortiz</i>
Obtención de la acreditación de alta calidad del programa de Animación y Posproducción Audiovisual	49	<i>Por: Jose Luis León Rodríguez</i>

INSTRUCCIONES

Al oprimir el texto o el número en el índice, direcciona automáticamente a la página correspondiente.

2	5	INSTRUCCIONES
INDICE		
Identidad con logotipo gastronómico	10	Por: Laura Camila Cervera Iriarte
Con-textos Gastronómicos	12	Por: Viviana Nariño Bernal
Infografía del granito	15	Por:
Cambios simbólicos de los elementos a través de la transformación histórica del logo de papas Margarita	18	Por: Roncancio Carlos Esteban
¡ABREME! (Desmudo erótico)	24	Por: Diana Fernanda Sanabria M.
Diseño y elaboración del traje de la reina del carnaval de Barranquilla 2020	30	Por: Julieth Borda, Julio César Martínez Imbachí
Tocados y Bolsos - Ideas y Diseños para sostenido y alta gala	34	Por: Swen Ramírez Rasmussen
Transformación educativa en la docencia universitaria, antes y durante la cuarentena	38	Por: Yanira Alejandra Alfonso F.
Juego experiencial sobre interacciones sociales para personas con ansiedad social	46	Por: William Bernardo Ruiz Joya, Juan Sebastian Wilches, Juan Felipe Ruiz
Libro interactivo Pop Up con apoyo de la animación 3D, como medio para narrar la fábula Colodino y el Gato de Rafael Pombo orientado a niños de básica primaria.	55	Por: Jairo Enrique Rodríguez Espinel, Junior Enrique Parra Ortiz
Línea de tiempo programa de animación	58	Por: José Luis León

Iluminación por proximidad de puntero e indicador de click o presionado.

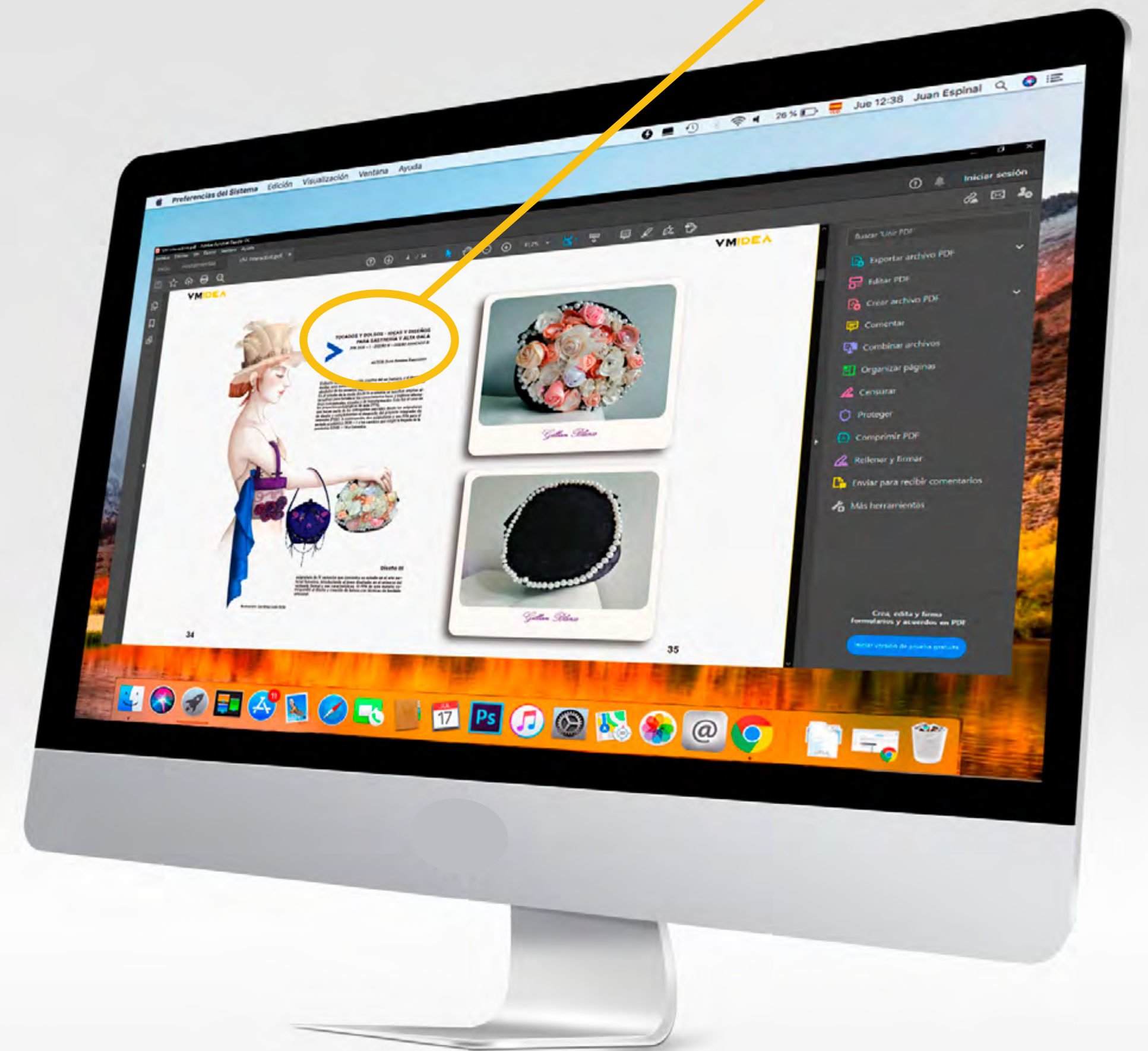
Con este símbolo se podrá regresar al índice, solo si este es oprimido.

Iluminación por proximidad de puntero e indicador de click o presionado

TOCADOS Y BOLSOS - IDEAS Y DISEÑOS PARA SASTRERÍA Y ALTA GALA

PPA 2020 - 1 - DISEÑO III - DISEÑO AVANZADO III

AUTOR: Swen Ramírez Rasmussen





Gastronomía 🍏



IDENTIDAD CON ORIGEN GASTRONÓMICO

Laura Camila Cervera Iriarte

Desde que la humanidad pasó de ser nómada a sedentaria, el modelo de vida cambió, así como sus pensamientos y el sentido de la sociedad. Desde el descubrimiento del fuego como protector y fuente de calor, no solo para el cuerpo, sino también para la cocción de las carnes de caza, los grupos de humanos empezaron a reunirse alrededor del crepitar de las llamas y en las cercanías de fuentes hídricas para formar lo que serían las primeras civilizaciones.

De allí en adelante, la sociedad se fue alimentando de saberes, experiencias, tradiciones y hábitos que también generaron cambios en la forma del consumo de los alimentos. Crearon herramientas y elementos de cocina a partir de lo que la tierra les ofrecía, inicialmente madera, luego piedras de distintas formas y tamaños, el barro con el que diseñaron platería y recipientes; posteriormente, habiendo domado el fuego y la minería, los metales pasaron a ser parte del quehacer.

Es entonces cuando, a partir de la fabricación de elementos y alrededor del momento de la cocción, surgen actos de socialización en los que poco a poco se fueron determinando reglas, preceptos e incluso se fue seccionando la estructura de la comunidad. Se creó todo un universo cultural entorno a la alimentación y sus actividades complementarias. La cocina, al ser de carácter práctico, pero también dotado de una amplia narrativa, crea memorias y con ellas el legado y herencia de los ancestros que sentaron las bases de lo que hoy son las cocinas tradicionales.

Según la Política de salvaguardia de las cocinas tradicionales, estas tienen una característica particular, que realmente es de las que más peso tiene al hablar de identidad, ya que forja un sentimiento de arraigo a una tierra, a un ambiente en específico donde se dan alimentos con significancia para las familias, ya sea porque son fuente de ingresos o símbolo de tradiciones ancestrales que se comparten con todos los integrantes. Por este motivo, le confiere a las cocinas tradicionales la característica de ser cohesionadora, que mejor recuerdo que una finca o una casa, en donde todos cumplían una función para llegar a un mismo punto, sentarse todos en una misma mesa a compartir los alimentos, los relatos e historias de lo que algún día fue y ya no es más.

Incluso esa conexión puede ser tan fuerte y memorable que se evoca a ese lugar, estando en uno muy lejano. Ese recuerdo es producto de los aromas y sensaciones que emanaron las comidas desde el primer bocado, transporta automáticamente a una época, una edad (muchas veces la infancia), ese recuerdo sensitivo produce que uno quiera decir: "Eso es de mi tierra". Lo anterior genera la seguridad de pertenecer a un grupo, por pequeño o grande que sea, siendo naturalmente humanos y seres sociales, el objetivo es ser parte de un algo que se comparta con un alguien, es "echar raíces", es sentirse identificado cuando mencionan un plato típico y asociarlo directamente con el lugar, con la cultura, con la historia.

"Uno no es de donde es, sino de donde quiere ser"

Benito Taibo, 2011



Ilustración: Carolina León Ortiz

**CON-TEXTOS GASTRONÓMICOS,
diálogos con propósito: un recurso de
aprendizaje en formato pódcast que
apoya la educación gastronómica**

Viviana Nariño Bernal



Ilustración: Carolina León Ortíz

Con- textos Gastronómicos en un recurso de aprendizaje en formato pódcast, que busca generar un vínculo entre sus invitados, todos ellos expertos en diferentes disciplinas, y sus radioescuchas, inicialmente estudiantes del programa profesional en Gastronomía y Culinaria de Areandina y estudiantes de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, matriculados en las electivas de Food desing; Comer bien, vivir mejor; Introducción al barismo, Etiqueta y protocolo, entre otras.

Son conversaciones que buscan generar interés y despertar curiosidad por las técnicas y practicas culinarias, los productos alimentarios, los territorios y su bioculturalidad, los cocineros tradicionales y trabajadores de la industria gastronómica en todas las áreas; así como los diversos temas académicos abordados en los más de 56 cursos que se articulan entre si, dentro del plan de estudios del programa profesional en Gastronomía y Culinaria. Con-textos Gastronómicos reúne charlas con propósito, el principal, fomentar la cultura gastronómica.

Estos contenidos educativos, en formato sonoro, son atemporales lo que permite al estudiante o radioescucha elegir en mejor momento para disfrutarlo, fáciles de entender por su lenguaje sucinto, musicalizados con el ánimo de hacerlo más amigable y entretenido. Cada episodio tiene un invitado diferente quien durante 25 minutos (en promedio) da respuesta a una serie preguntas claramente seleccionadas que apuntan a un tema específico, documenta un proceso, promueve un destino gastronómico o invita a los oyentes a la reflexión en temáticas sensibles y pertinentes a nivel local y global.

Con-textos Gastronómicos nace como una oportunidad en medio de la pandemia para ofrecer a nuestros estudiantes una manera diferente de construir conocimiento, colocándolos de alguna manera en dialogo con expertos multidisciplinares, con alta vocación pedagógica, que han que querido sumarse a este proyecto fonográfico y a través del uso de la palabra y de las TIC permiten a los consumidores de estos contenidos digitales eliminar barreras horarias y geográficas, para conocer diversas temáticas, eventos y acciones de gran valor en el entorno gastronómico.

Ha sido una manera de acercar los territorios a las aulas a través de testimonios de habitantes que, desde diferentes regiones, especialmente las más apartadas del país, han logrado amplificar su voz para que conozcamos sus dinámicas sociales y económicas en torno al alimento.

Por otro lado, recibir información clasificada y cuidadosamente seleccionada de aliados del programa en diferentes áreas de conocimiento coadyuda a fomentar el pensamiento critico de los estudiantes, ya que le permite cotejar, correlacionar y contrastar diferentes posturas científicas ante un mismo tema de estudio. Es un recurso de aprendizaje para el docente titular de la asignatura, que ayuda a dinamizar sus encuentros y es útil en el modelo de aprendizaje invertido. El capítulo de pódcast para los estudiantes va siempre acompañado de una actividad de aprendizaje a desarrollar, con un objetivo claro.

Confeccionar un pódcast académico, como Con-textos Gastronómicos ha requerido el trabajo colaborativo de todo el equipo académico-administrativo del programa y la decidida colaboración del Centro de Recursos Educativos (CRE) de Areandina quienes gracias a los retos de educación expuestos por el modelo de aprendizaje aumentado, propuesto por la institución, nos dimos a la tarea de idear y diseñar recursos heterogéneos para dinamizar la labor formativa.

El equipo docente plantea los temas a desarrollar en cada asignatura y la pertinencia del pódcast para lograr el objetivo de aprendizaje, igualmente, sugiere los subtemas a tratar en cada uno de los capítulos y construye la actividad de aprendizaje a desarrollar por los estudiosos.

Se eligen los expertos, generalmente externos, que como se indicó anteriormente, además de ser especialistas en determinados temas, gozan de gran vocación por la pedagogía y promueven la transferencia del conocimiento como una instrumento importante para democratizar la educación gastronómica. En los ya, 13 capítulos publicados hemos tenido la fortuna de conversar con María Verónica Sánchez de Ospina, Antonela Ruggiero, David Arzayus, Camilo Nariño, Leonel Jaramillo, José Luis Rivera, Karla Reséndiz, Ruth Nibeth Martínez (Chachita), Laura Hernández Espinosa, Gilberto Sanabria Guillot, Adrián López, Amparo Lega Posse, Freddy León Wagner y Fausto Moreno Bonilla; quienes además de aportar sus reflexiones y conocimientos, en varios capítulos nos han permitido conocer también su trayectoria y sensibilidad frente a temas sensibles de la realidad gastronómica.

Realizar el proceso de edición y musicalización ha sido un gran reto gracias a la coyuntura que vivimos, para los días en que se escribió este artículo. Luego de definir el tema central y seleccionar el experto, la autora y directora de Con-textos Gastronómicos entrar en diálogo constante para dar vida al capítulo y encontrar los subtemas a desarrollar; después de varias conversaciones, lluvia de ideas y desafíos tecnológicos, logramos tener los audios de base con los que iniciamos el proceso de edición que conlleva varias horas de trabajo, tanto para el CRE como para la dirección de programa, que busca siempre un episodio que, además de apropiado a los requerimientos del cuerpo docente, sea de fácil consumo.

El último eslabón del proceso son los oyentes, quienes pueden disfrutar del contenido en cualquier lugar, momento y a través de diferentes plataformas. Inicialmente alojamos el programa en la plataforma OJS de la Subdirección de Publicaciones de Areandina. <https://revia.areandina.edu.co/index.php/DT/issue/view/176> donde son vinculados a las diferentes asignaturas.

Con-textos Gastronómicos usa un lenguaje sencillo a pesar de su naturaleza académica y esto ha llevado a que el área de comunicaciones de Areandina encuentre en este proyecto una oportunidad para

visibilizar el programa profesional en Gastronomía, sus acciones de formación y el amplio, interdisciplinar e importante grupo de aliados estratégicos con el que cuenta el programa académico. Por ello el los capítulos están siendo publicados paralelamente en plataformas como Spotify y Soundcloud.

Contar con la posibilidad de descarga de estos recursos de aprendizaje a través de estas plataformas es de gran valor para la comunidad académica que puede guardar los capítulos de su preferencia, acceder a ellos sin necesidad de conectividad a internet y consultarlos en cualquier momento, accediendo a la información de manera inmediata.

El uso de pódcast para el proceso enseñanza-aprendizaje no es nuevo, la tecnología existe desde el 2001 es definida por Copley, J. (2007) como un archivo distribuido por internet para ser escuchado en computadoras personales o dispositivos móviles. Según Grau K. (2019), diversos centros de enseñanza a lo largo del mundo usan los podcasts para apoyar su proceso formativo en diversas materias y en cualquier nivel educativo, sea secundaria o educación superior, por ejemplo, para enseñar idiomas, medicina, turismo y más.

Luego de recurrir al programa Con-textos Gastronómicos, diálogos con propósito; como un recurso de aprendizaje para la educación y promoción de la cultura gastronómica puedo señalar que este pódcast, que nació en la época del COVID-19 gracias a los desafíos de la educación en esta coyuntura, llego, y lo hizo, para quedarse. Como un recurso útil, innovador, incluyente y dinamizador en la educación gastronómica.

REFERENCIAS

- Copley, J. (2007). Audio and video podcasts of lectures for campus based students: production and evaluation of student use. *Innovations in Education and Teaching International*, 44(4), 387-399. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14703290701602805?scroll=top&needAccess=true>
- Grau, K. (2019). SoundCloud: sus posibilidades y limitaciones como plataforma de distribución de pódcast educativos. *Revista de Educación a Distancia* 19 (60), 1-16. <https://revistas.um.es/red/article/view/378031>

¿QUE ES EL GRANIZO?

El Granizo (*Hedyosmum Bonplandianum Kunth*) es una planta altoandina endémica de Colombia, usada por los habitantes rurales para medicina y como aromatizante para la Aguapanela.



Desde aquí surge la iniciativa de realizar procesos gastronómicos en aras de encontrar nuevos usos a la planta y explorar potenciales desconocidos.

Nuestro proyecto hace parte de una serie de esfuerzos del programa profesional de Culinaria y Gastronomía, para re-encontrarse con los patrimonios etnobotánicos de las montañas Colombianas



CONOCER NUESTRO PATRIMONIO ES EL PRIMER PASO PARA PROTEGERLO



OBSERVATORIO DE INNOVACIÓN Y DESARROLLO GASTRONÓMICO

AREANDINA
Fundación Universitaria del Área Andina





Diseño Gráfico



Cambios simbólicos de los elementos a través de la transformación histórica del logo de Papas Margarita

Carlos Esteban Roncancio



Justificación

Desde su creación en la década de 1950 el logo de Papas Margarita ha estado acompañando al pueblo colombiano a lo largo de su historia, a su vez, ajustándose a las nuevas tendencias sigue siendo una marca reconocida en el país por su larga trayectoria en el mercado alimenticio, generando empatía y confianza en la población en general. Por lo dicho anteriormente, este artículo tiene como objetivo analizar y establecer cuáles son los elementos gráficos que han compuesto a este logo e identificar su posicionamiento en la sociedad (Diago Díaz, Losada Losada y Botero, 2015).

Definición de un logo desde la semiótica

María del Carmen Llorente en su texto "Análisis semiótico del logo de Mozilla" refiriéndose a los logotipos establece que "constituyen un código visual autónomo de marcado simbolismo" (Llorente, 2008). Ese código cargado de sentido y significado está basado en otros códigos primarios establecidos culturalmente de manera previa y puede denominarse como una "Semiótica Visual Corporativa", desarrollada en el tiempo y sustentada en los lenguajes propios de cada región que, a su vez se fundamentan en y están relacionados con códigos universales que hacen que un logo sea identificado como tal y no se confunda con imágenes que tengan otra funcionalidad.

Definición de un logo desde el marketing

Utilizando la descripción que nos da Virginia Borges en la página Método marketing:

"Un logo es un elemento gráfico que identifica a una empresa, un proyecto, una institución, un producto [...]. Si nos ponemos puristas, habría que distinguir tres tipos diferentes de "logos":

En el presente artículo hablaremos acerca de la alteración simbólica de los signos que han conformado el logo de papas Margarita a través del tiempo. Mediante un análisis se identificarán aquellos elementos que han sido sujetos a alguna alteración, mientras que otros a pesar de estar sometidos a este, se han mantenido fijos.

- *Logotipo: la palabra de la marca funciona como imagen. Es bueno cuando la palabra es muy potente*
- *Isotipo: diseño donde la imagen funciona sin texto.*
- *Isologo (tipo): interacción del logotipo y del isotipo" (Borges,2017).*

Tomando lo anteriormente expuesto, en el logo de Papas Margarita las tres versiones presentadas al público colombiano en los años 1950, 1994 y 2000 pueden funcionar adecuadamente presentando solo el texto como un logotipo que brinda una identidad corporativa. Sin embargo, gracias a las formas orgánicas que acompañan al texto se genera un movimiento visual y en el último logo se genera una textura visual utilizando la degradación del color amarillo y el color rojo que dan una idea de volumen; esto ayuda a diferenciar y a desarrollar una mejor pregnancia y diferenciación hacia la marca.

Que es la semiótica

En la historia que ha tenido este término desde su creación, varios autores han descrito distintas definiciones que enmarcan a la semiótica como la ciencia que se encarga del estudio y análisis de los signos en el lenguaje, imágenes y textos. Es importante resaltar las perspectivas, a partir del texto de María del Carmen Llorente, las que han girado en torno a tres autores:

- Desde la perspectiva de la tradición europea, en esta se resalta la figura de Ferdinand de Saussure, se considera a la semiología como una ciencia social y humana, cuya unidad sistémica está constituida por el signo. Saussure define a la lengua y otros sistemas de comunicación humana como "un sistema de signos que expresan ideas" (Saussure, Ferdinand, 1945, p. 60), y a su estudio de su uso en la sociedad, que también abarca otras dis-

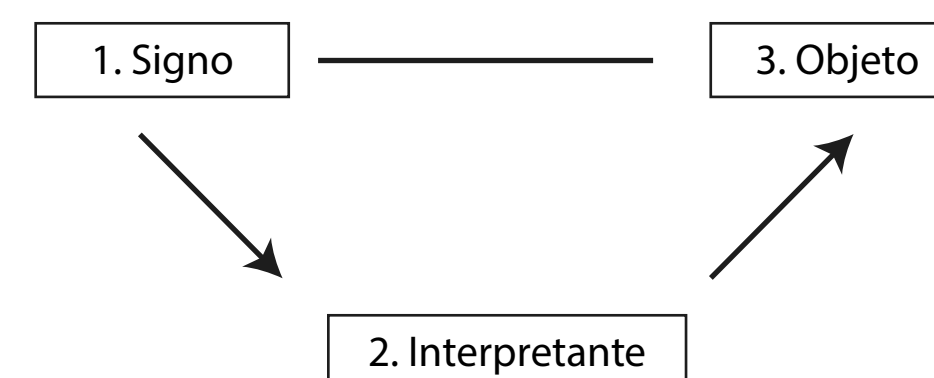
ciplinas, se le llamó Semiología.

- La tradición anglosajona representada por Charles Sanders Peirce: en esta se destaca a la semiótica desde sus aspectos lógicos y formales, considerando al signo como una "entidad triádica y pragmática" (Llorente, 2008), donde se relaciona a la lógica al mismo nivel de la semiótica como doctrina de los signos.
 - Umberto Eco llega incluso a considerar que el signo puede llegar a representar algo inexistente: "La Semiótica se ocupa de cualquier cosa que pueda considerarse como signo. Signo es cualquier cosa que pueda considerarse como sustituto signifiante de cualquier otra cosa. Esa cualquier otra cosa no debe necesariamente existir ni debe subsistir de hecho, en el momento en que el signo la representa. En ese sentido, la Semiótica es, en principio, la disciplina que estudia todo lo que puede usarse para mentir" (Eco, 2000).
- El modelo utilizado en el siguiente análisis está basado en las tricotomías de Charles Sanders Pierce; el cual nos servirá para analizar el logo, los elementos que lo componen, su forma, su color y cuáles son sus intenciones mostrando los elementos simbólicos que han cambiado y cuales se han mantenido al paso de sus diferentes transformaciones (Guillén, 2010).
- Las tricotomías de Pierce se conocen por dividir en tres partes el signo: la primera parte es aquella que solo es una palabra (sig-



Ilustración: Carolina León Ortíz

no) que por sí sola no significa nada; la segunda parte la describe como semiosis el cual es el proceso en que el signo deja de existir y se transforma en una imagen mental no tangible dependiendo de la subjetividad cultural de la persona; y la tercera parte es cuando está el signo después del proceso de semiosis se genera una reacción la cual crea un retorno a la primera parte de la tricotomía. (Restrepo,1990).



Historia de Papas Margarita

Don Félix Asencio y su familia crearon una marca llamada Margarita al inicio de la década de 1950 con la intención de comenzar una com-



imagen 1

petencia con el multinacional Frito Lay. Cuando Margarita comenzó sus empaques eran completamente hechos en celofán y estaban impresos con el primer isotipo (imagen 1) que estreno la marca, ellos vendían 20 empaques al día cada uno a \$10 pesos, fue considerado como uno de los mejores ejemplos de emprendimiento empresarial. Este éxito fue creciendo tanto que se tuvieron que mudar de una pequeña cigarrería ubicada en el centro de Bogotá y se fueron hacia su propia casa.

En 1994, luego de la muerte de Don Félix, la familia manejaba la empresa sin que estuvieran claros los cargos que tenía cada familiar y ellos estilizaron el logo para que se viera mejor, hasta que en 1995 decidieron contratar a Luis Ernesto Romero quien los aconsejó y guió para que la empresa se volviera internacional y que certificaran los procesos de producción del producto, lo que conllevó a que la empresaria a crear sus propios cultivos, sus propios sistemas de refrigeración, automatizara el procesos de elaboración y generó un cambio en el que se comenzó a dar la contratación de personal o relacionado con la familia.

En el año 2000 Frito Lay al ver que no podía ganarle a Margarita en el mercado colombiano decidió comprarla y así hacerla parte de la gran cantidad de productos que conforma la marca Frito Lay. Esto conllevó a que el logo cambiara para adaptarse a la nueva familia de productos frito lay que hasta el día de hoy se mantiene sin cambios.

Análisis semiótico



Ilustración: Carolina León Ortíz

Dimensión Sintáctica

Descripción del logo

Los dos primeros logos de Margarita comparten una tipografía muy sencilla de color rojo que dice el nombre de la marca. Este también está acompañado por un isotipo de color azul en el cual se sintetiza la forma de un panda.



Ilustración: Carolina León Ortíz

Ya en el tercer logo se conserva la tipografía de fácil lectura de color blanco que contrasta con la cinta roja, este pierde la síntesis del panda para ser intercambiado por un simbolismo de un sol.

¿Cómo es su composición?

Los tres logos comparten un diseño horizontal. Los dos primeros lo-



Ilustraciones: Carolina León Ortíz

gos comparten un equilibrio asimétrico, ya que su composición no se sitúa en el eje central, pero estos poseen un equilibrio de proporciones en todos sus elementos, estos crean jerarquías de lectura entre el nombre de la marca y la síntesis del panda.

En el tercer logo existe un equilibrio simétrico en el cual su tipografía se sitúa en su eje central, desapareciendo las jerarquías de textos y solo dejando el nombre de la marca en una tipografía

¿Cómo se valora su tipografía?

En los dos primeros logos se mantiene un color tipográfico rojo lo que hace que estos se diferencien de los colores fríos que se encuentran en el fondo del logo. En el primer logo esta se encuentra escrito en cursiva donde su posible objetivo era resaltar la letra M de Margarita. (Aula Formativa, 2016).

Ya en la segunda versión de la tipografía, esta cambia a Sans serif, aunque mantiene la jerarquización de las palabras para darle importancia a la "M". En la última versión que se presentó, la tipografía recupera su estilo manuscrito presentado en la primera versión del logotipo,

pero presenta cambio en el color volviéndose blanco.

¿Cómo se integra el degradado de sus elementos?

El degradado solo lo posee la tercera versión del logo y esta brinda profundidad al círculo amarillo que simboliza a un sol y también brinda movimiento visual a la cinta roja. Sin embargo, no es relevante para la lectura del logo, pero se integra de manera agradable y suave al resto del isotipo.

¿Es dinámico o estático?

El primer logo es estático y muy básico compuesto por un óvalo horizontal que no genera la idea de movimiento o forma orgánica. Gracias a las curvas que poseen los dos últimos logos y a las tipografías usadas en el isotipo dan la forma de movimiento. En el último logo gracias a la esfera amarilla nos da a entender que el producto generará felicidad a las personas que lo consuman



Ilustración: Carolina León Ortíz

Dimensión semántica

Que valores representa para la marca cada color

1. Según el color

El color azul tiene un efecto tranquilizador en la mente de las personas y este representa que la empresa posee madurez y sabiduría, se le considera un color benéfico tanto para la mente como para el cuerpo y también está fuertemente ligado a la frescura y calidad del producto.

El color amarillo simboliza alegría, felicidad, inteligencia y energía, estando fuertemente vinculado con la simbología del sol. Este color ayuda a estimular la actividad mental y frecuentemente está asociado a la alimentación, a la comida. Por su efectividad para atraer la atención, resalta fácilmente del resto de productos en un estante.

El verde representa lo natural por excelencia. simboliza armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura. Genera una sensación de seguridad. Su relación con lo natural es ideal para productos que vienen del campo, y en tonalidades oscuras este puede asociarse con el dinero y es perfecto para promocionar productos.



Ilustración: Carolina León Ortíz

El color rojo es intenso desde lo emocional y representa el querer y el amor. Tiene una altísima visibilidad por lo que se utiliza para resaltar textos o imágenes y contrasta frente a otros colores.

Al color blanco se le asocia frecuentemente con la frescura y la limpieza. Se suele emplear para generar en las personas una impresión de sobriedad y luminosidad. Se relaciona con la perfección. Se utiliza en la promoción de productos con el fin de comunicar simplicidad.

¿Qué valores representa para el usuario?

La presencia de estos colores en el logo y empaques nos da a entender que nos están ofreciendo calidad en un producto bastante simple, hecho con materiales totalmente naturales que son buenos para el cuerpo y la mente, produciéndonos alegría con cada mordida.

Dimensión pragmática

¿Son perceptibles todos los elementos visuales?

Los elementos que componen al primer y segundo logo de Margarita son perceptibles, ya que poseen una forma simple, una tipografía de fácil legibilidad y un animal con características de fácil comprensión e asimilación, debido que este logo se transformó y comenzó a utilizar elementos más simples, conservando una tipografía de fácil legibilidad, pero aun así se conserva la esencia de la marca y producto.

¿Posee valores de contraste, proporción y peso que permitan su percepción en condiciones diversas de angulosidad?

Los tres tipos de logos tienen una composición visualmente liviana y unos colores cálidos y fríos que son bastante llamativos, por lo cual su aplicación en empaques hace que se puedan diferenciar de los demás productos, pues posee la cualidad de no pasar desapercibido en cualquier medio que se encuentre.

¿Puede existir fragmentado sin disminuir su valor de simbólico?

Por la pregnancia generada en el público colombiano, en muchos casos solo la palabra Margarita es necesaria para identificar el producto.

Conclusión

A lo largo de la presente investigación y el análisis semiótico realizado se pudo identificar los siguientes factores importantes:

1. La semiología se maneja en el ámbito de la expresión visual, el cual se conforma por estímulos visuales que construyen imágenes codificadas que tienen un significado para el receptor.

2. La semiología corporativa gira en torno a la investigación exhaustiva de figuras y estrategias que se basan en conceptos locales que como sabemos son fluctuantes, y construyen logo símbolos que son popularmente reconocibles y generan una mayor pregnancia en la población escogida.

3. Gracias al análisis propuesto por Pierce se puede diferenciar las tres partes triádicas:

- Referente: la empresa de papas a la que representa el logo.
- Significante: conjuntos de elementos que construyen la parte simbólica del logo.

- Tipo: la imagen como representación de la empresa.

4. El cambio de las transformaciones simbólicas que sucedió a través de los diferentes logos presentados en 1950, 1994 y 2000 constituyeron factores que facilitaron una mayor pregnancia por parte de la marca.

5. Los elementos dentro del primer logo marcaron una base simbólica y tuvieron gran influencia en la composición del logo de 1994; aunque por la compra de Margarita por parte de LAY'S en el año 2000 se evidencia la influencia de los dos anteriores logos.z

Referencias

Anónimo. *Productos Margarita*. (2001). *Productos Margarita*. Recuperado de 15 November 2017, from <http://www.dinero.com/caratula/edicion-impresa/articulo/productos-margarita/7772>

Llorente, M. (2008). *Análisis semiótico del logo de Mozilla*. *Revista de Comunicación de la SEECI*, núm. 17, Sociedad Española de Estudios de la Comunicación Iberoamericana. Madrid, España.

Borges, V. (2017). *¿Qué es un logo? - método marketing*. [online] método marketing. Available at: <https://metodomarketing.com/que-es-un-logo/> [Accessed 17 Nov. 2017].

Colección Filosofía y Teoría del Lenguaje. Ed. Losada. Buenos Aires.

Diago Díaz, A. C., Losada Losada, J. S. y Botero, A. (2015). *Estudio de mercado papas Margarita (FritoLay)* [ejercicio de clase Administración de Negocios, Universidad San Buenaventura]. <https://www.slideshare.net/gustavoagudelo/papas-margarita-48840964>

Eco, U. (2000, (1976)). *Tratado de Semiótica General*, Colección Biblioteca Umberto Eco. Palabra en el tiempo. Número 122. Ed. Lumen. Barcelona.

Formación, C. (2015). *Equilibrio visual en el diseño | CEOE CEPYME Formación*. [online] Ceoeformacion. Available at: [http://www.ceoeformacion.es/equilibrio-visual-en-el-dise-no/Godefroy, A., Cabrejos, M., loveday, H., & nava, c. \(2012\). Papas Lays. Plan de marketing. Academia.edu. Recuperado de 17 November 2017, http://www.academia.edu/14419289/](http://www.ceoeformacion.es/equilibrio-visual-en-el-dise-no/Godefroy, A., Cabrejos, M., loveday, H., & nava, c. (2012). Papas Lays. Plan de marketing. Academia.edu. Recuperado de 17 November 2017, http://www.academia.edu/14419289/)

Gómez Ramírez, B. D., Martínez Galán, J. P. y Cardona Zuleta, L. M. (2014). *Composición de ácidos grasos en algunos alimentos fritos y aceites de fritura y factores relacionados, en un sector universitario de Medellín-Colombia*. *Perspectivas en Nutrición Humana*, 16(2), 159-174. <https://dx.doi.org/10.17533/udea.penh.v16n2a04>

Guillén, S. (2010). *¿Cómo se realiza un análisis semiológico sde un logotipo? Elsemainomenon*. blogspot.com.co. Retrieved 18 November 2017, from <http://elsemainomenon.blogspot.com.co/2010/02/como-se-realiza-un-analisis-semiologico.html>

Tho-ne JP. (2014, 21 de noviembre). *Análisis semiótico del logo de dove*. Recuperado de: https://issuu.com/tho-nejp/docs/analisis_semi_tico_de_logo_de_dov

Aula Formativa. (2016). *Consejos para un uso efectivo de fuentes manuscritas*. *Blog Aula Formativa*. Recuperado de 18 November 2017, from <http://blog.aulaformativa.com/consejos-para-un-uso-efectivo-de-fuentes-manuscritas/>

Restrepo, M. (1990). *La semiótica de Charles S. Peirce*. *Signo Y Pensamiento*, 9(16), 28 - 46. Recuperado de <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/3487>

Saussure, F. (1945 (1916)). *Curso de Lingüística General*.

Sierra, A. (2013, 27 de octubre). *Historia de papas Margarita*. *Prezi*. Recuperado de https://prezi.com/cnfthcr0L_/historia-de-papas-margarita/

Subirats, F. (2008). *Colores fríos*. *Sobrecolores.blogspot.com.co*. Retrieved 18 November 2017, from <https://sobrecolores.blogspot.com.co/2008/01/colores-fros.html>

Villafañe, J. (1999). *La gestión profesional de la imagen corporativa*. Madrid: Editorial Pirámide.



¡ÁBREMÉ!

(Desnudo erótico)

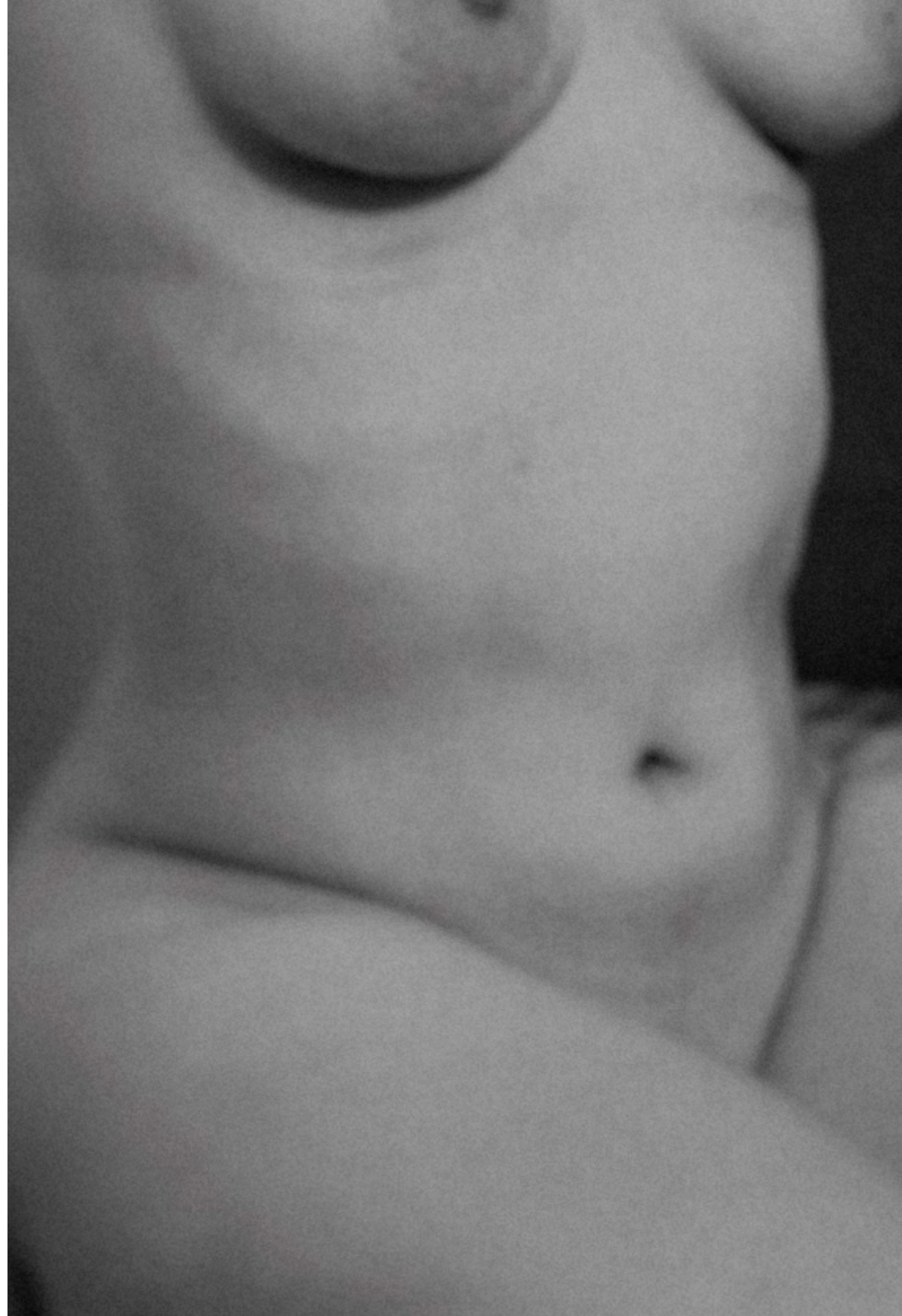
Fotógrafa: Diana Fernanda Sanabria Montero



Proyecto fotográfico enfocado en el erotismo identificando el deseo sexual y sensual, en el cual se puede sentir el deseo del amor en lo más profundo del alma, expresándolo en el aspecto físico.

Es un trabajo gráfico donde las palabras sobran y se plasma el erotismo sin tabúes, con el simple escenario de lo cotidiano y la esencia que cada una de las personas encierra, de por sí muy personal. Se realizó una breve selección de fotografías en primer plano, plano americano y plano general, las cuales buscan sugerir picardía, lo cual era exactamente lo que quería plasmar en ellas, la delicadeza y la pasión de las

parejas con la libertad y amor propio que tienen siendo individuales. Este proyecto nació a partir de la reflexión de que cada cuerpo tiene un mensaje para contar y es capaz de reflejar variedad de acontecimientos y sentimientos. Se parte del punto de que la mayoría de las personas al ver un cuerpo desnudo se impresionan, lo pueden llegar a juzgar negativamente y hasta generar morbo, pero lo que se quiere reflejar en ellas es que no hay cuerpo imperfecto y que un cuerpo no es solo para ver sino para admirar lo que puede llegar a causar en cada persona y la cantidad de mensajes que puede llegar a transmitir, por eso me fijé en el cuerpo y las capacidades tan impactantes que tienen pero que no todos saben de ellas.





Diseño de Modas



Diseño y elaboración del traje de la Reina del Carnaval de Barranquilla 2020

Mónica Julieth Borda y Julio César Martínez Imbachí

Resumen

El presente artículo narra la maravillosa experiencia de unos estudiantes de Diseño de Modas Areandina en la realización del traje de la Reina del Carnaval de Barranquilla 2020, Isabella Chams Vega, y el alto reconocimiento que recibieron por parte de la misma institución, de los medios y el público.

Palabras clave:

Barranquilla, traje, carnaval, reconocimiento, reina e institución universitaria.

Introducción

Todos los años en Barranquilla, la capital del departamento del Atlántico, se pueden observar un sinnúmero de encuentros y expresiones folclóricas, musicales y dancísticas, que permiten dar rienda suelta a propios y a turistas. (Alcaldía de Barranquilla, 2019).

El carnaval de Barranquilla es uno de los eventos más importantes que tiene Colombia a nivel cultural, donde no pueden faltar sus trajes, sus máscaras y sus reinas populares; pero la reina más importante es la Reina del Carnaval, quien es elegida anualmente, y tiene como una de sus tareas representar la belleza y alegría de la mujer del Atlántico (Hablemos de cultura., 2017).

Las máscaras del carnaval son piezas que se utilizan para adornar, cumplen la función de ocultar; Estas máscaras se utilizaban desde la antigüedad para realizar prácticas y ceremonias. En la actualidad se sabe que el carnaval de Barranquilla es una fiesta llena de color y vida, celebrada cada año durante aproximadamente un mes. Las personas en esta festividad se disfrazan, tocan música, bailan; y nunca pueden faltar sus máscaras y sus trajes llenos de brillo, representadas en comparsas y danzas (Hablemos de cultura., 2017).

Las comparsas del carnaval son unas exposiciones de tradición, donde cada una de ellas tiene una temática libre y definida, que se presentan en manifestaciones de baile y coreografía, música y diversas expresiones artísticas. En este carnaval existen dos tipos de comparsas: las primeras se inspiran en las tradiciones populares, música y disfraces, las cuales tienen el nombre de comparsas de tradición. Las segundas comparsas se llaman de Fantasía, las cuales son un producto de la imaginación, creatividad y sueños de los artistas o autores (Alcaldía de Barranquilla, 2020).



Ilustración: Carolina León Ortíz

¿Cómo se realizó este proyecto?

Este proyecto de realizar el traje de la reina del carnaval de Barranquilla 2020, Isabella Chams Vega, empieza con una convocatoria que realizó la Fundación Universitaria del Área Andina a los estudiantes de últimos semestres del programa de Diseño de Modas, mediante un concurso en el que, donde los participantes debían presentar 12 propuestas ilustradas de manera análoga, digital o mixta. Esta convocatoria empezó en el 1 de noviembre de 2019, con un plazo de 4 días para su entrega, donde los temas de inspiración fueron el Torito y el Gorila del carnaval de Barranquilla.

Diseño y elaboración del traje de la Reina del Carnaval de Barranquilla 2020 para la Gran Parada de Tradición, por estudiantes de Diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina.

El 5 de noviembre de 2019, se citó a los estudiantes ya con las ilustraciones de los trajes de su inspiración terminadas. El jurado calificador fue la comitiva del gran diseñador colombiano Alfredo Barraza y él mismo. Se escogieron dos ilustraciones, las cuales serían las finalistas, diseñadas por Mónica Yulieth Borda y Julio César Martínez Imbachí. En ese mismo momento, Alfredo Barraza pidió realizar un diseño inspirado en el gorila, puesto que las demás ilustraciones eran inspiradas en el torito del carnaval, dando un día de plazo para su entrega. Finalmente, el 18 de noviembre nos dan respuesta que la ilustración ganadora era la del Gorila. Esto se nos notificó vía correo electrónico (El Herald, 2020).



Figura 1. Isabella Chams Vega traje de gorila carnaval de Barranquilla 2020 (IsabellaChams, 2020).

Pasados ocho días de esto, ingresamos por primera vez a la casa y taller de Alfredo Barraza, para concretar los detalles del atuendo. Este mismo día nos acompañó la comitiva de la institución, para realizar desde ese instante las grabaciones del proyecto.

Al día siguiente, iniciamos la realización del traje en el taller, trabajando diariamente 5 horas por mes, durante dos meses. Todo esto supervisado por el mismo Alfredo Barraza. En total se colocaron a mano 5.830 piedras de Swarovski boreales negras, sobre una malla, y plumas en la máscara original del gorila. Este traje se realizó para hacerle un homenaje al tío de la reina; Kiko Chams, quien fue el creador de la comparsa de los gorilas. “Desfilando como gorila tiene un significado muy especial para mí porque mi tío Kiko Chams fue cofundador de Los Gorilas y por eso quise hacerles este homenaje a él y a ellos”, expresó la reina en medio del evento (El Heraldo, 2020).

La máscara se elaboró en Galapa, por el director de “Selva Africana”, el señor Luis Demetrio, a la cual se le adicionaron piedras de Swarovski boreales negras, para dar el brillo y con 500 plumas de gallo negras (De cara con el Atlántico, 2020). Como lo afirma Arrieta (2020), en su publicación, el corsé de talle alto que lució Isabella Chams Vega el domingo en la Gran Parada de Tradición, estiliza la figura de la reina, resaltando de una manera sensual y muy lujosa su sensualidad y belleza. Este corpiño, se acompañó de piedras en Swarovski, como se mencionó anteriormente, con diversas formas y colores, para mostrar



Figura 2. Traje de gorila vía 40. Barranquilla. (Canal Capital, 2020).

de esta manera la alegría que representa esta festividad. La cola del vestido fue elaborada con la misma técnica del corpiño, adicionándole plumas en sus lados. Se contó con el apoyo de la universidad, la cual nos brindó ayudas audiovisuales, económicas y una gran colaboración con los medios de comunicación y periódicos locales y nacionales. Esta noticia apareció en más de 5 periódicos y en todos los medios de televisión del país. Como también en varios sitios web y redes sociales, donde posicionaron el nombre de la Fundación Universitaria del Área Andina, como la mejor en Diseño de Modas que tiene Colombia en estos momentos en el país; y de paso el nombre de sus estudiantes, los cuales mostraron ante un país el talento Areandino y el sentido de pertenencia hacia su alma mater. Esto ayuda a la Institución a posicionarse en la región del Atlántico, apoyando las actividades culturales de las regiones (Fundación Universitaria del Areandina, 2020).

Como lo afirmó Alfredo Barraza, el día de la entrega del traje en la casa de la reina en Barranquilla, “las puertas de mi taller quedan abiertas de par en par para el Areandina, gracias a estos excelentes estudiantes que realizaron una gran labor”.



Figura 3. Entrevista Canal 1. (Imbachi, 2020).

Referencias

Alcaldía de Barranquilla. (30 de Septiembre de 2019). Historia del Carnaval. Obtenido de Alcaldía de Barranquilla: <https://www.barranquilla.gov.co/dicubre/carnaval-de-barranquilla/historia>

Alcaldía de Barranquilla. (2020, febrero). Carnavales de Barranquilla. Recuperado de carnavales de barranquilla: <http://www.carnavaldebarranquilla.org/comparas/>

Fundación Universitaria del Área Andina (s.f.). Casa de Alfredo Barraza con la reina. Casa de Alfredo Barraza con la reina, Bogotá.

Arrieta, J. M. (2020, 23 de febrero). Reina del Carnaval de Barranquilla rindió tributo a disfraz de Gorila. Recuperado de Reina del Carnaval de Barranquilla rindió tributo a disfraz de Gorila: <https://www.eluniversal.com.co/regional/atlantico/reina-del-carnaval-de-barranquilla-rindio-trib-to-a-disfraz-de-gorila-JH2449748>

Canal Capital. (2020, 23 de febrero). En gran parada de tradición, Reina del Carnaval rinde tributo a disfraz de Gorila. Recuperado de En gran parada de tradición, Reina del Carnaval rinde tributo a disfraz de Gorila: <https://canaltropical.co/?p=36967>

De cara con el Atlántico. (2020, 23 de febrero). En gran parada de tradición, Reina del Carnaval rinde tributo a disfraz de Gorila. Recuperado de En gran parada de tradición, Reina del Carnaval rinde tributo a disfraz de Gorila: <http://decaraconelatlantico.blogspot.com/2020/02/en-gran-parada-de-tradicion-reina-del.html>

El Herardo. (2020, 24 de febrero). ¡Viva la tradición del Carnaval! Recuperado de ¡Viva la tradición del Carnaval!: <https://www.elheraldo.co/carnaval-de-barranquilla/viva-la-tradicion-del-carnaval-703937>

Fundación Universitaria del Área Andina. (16 de Febrero de 2020). Areandina presente en el carnaval de barranquilla. Recuperado de Areandina presente en el carnaval de barranquilla: <https://www.areandina.edu.co/es/content/areandina-presente-en-el-carnaval-de-barranquilla>

Hablemos de cultura. (2017, 8 de diciembre). Mascaras del carnaval de Barranquilla: todo lo que desconoces sobre ellas. Recuperado de Mascaras del carnaval de Barranquilla: todo lo que desconoces sobre ellas: <https://hablemosdeculturas.com/mascaras-del-carnaval-de-barranquilla/>

IsabellaChams. (2020, 24 de febrero). Isabella Chams Vega traje de gorila del carnaval de Barranquilla 2020. Recuperado de: <https://imgund.com/IsabellaChams>

Imbachi, J. C. (2020, 12 de febrero). Entrevista Canal 1. Bogotá.

Bocetos



Ilustraciones:
Mónica Julieth Borda y
Julio César Martínez Imbachi





Ilustración: Carolina León Ortiz

TOCADOS Y BOLSOS - IDEAS Y DISEÑOS PARA SASTRERÍA Y ALTA GALA

PPA 2020 - 1 - DISEÑO III - DISEÑO AVANZADO III



Swen Ramírez Rasmussen

El diseño abarca cada acción creativa del ser humano, y el diseño de modas está inmerso en un amplio abanico de productos que giran alrededor de los usuarios objetivo.

En el estudio de la moda desde la academia se suscitan amplias alternativas para fortalecer los conocimientos base, y explorar alternativas conceptuales, visuales y de transformación. Este fue el caso de los proyectos pedagógicos de aula (PPA), que hacen parte de los entregables parciales desde las asignaturas de diseño y complementan el desarrollo del proyecto integrador de semestre (PISE). A continuación, dos asignaturas y sus PPA para el periodo académico 2020-1 y los cambios que exigió la llegada de la pandemia COVID-19 a Colombia.

Diseño III

Asignatura de IV semestre que concentra su estudio en el arte sartorial femenino, introduciendo al joven diseñador en el universo del vestuario formal y sus características. El PPA de esta materia correspondió al diseño y creación de bolsos con técnicas de bordado artesanal.



Gillian Blanco



Gillian Blanco



Diseño avanzado III

Asignatura de VII semestre que cierra la formación integral de los estudiantes. En este periodo académico se investiga el mercado del lujo; vestidos de gala y novia y la identidad del diseño de autor. El PPA de esta materia fue al diseño y manufactura de tocados o sombreros artesanales.

La primera directriz para la creación de los PPA, fue el tema central de investigación con el fin de trascender a universos paralelos entre las bellas artes y, a su vez, subtemas de investigación según el semestre:



- Diseño III – Inspiración; DANZA
Trascender; Estructurado vs desnudez.
- Diseño avanzado III – Inspiración; MÚSICA
Trascender; Clásico vs majestuoso.

Los PPA estaban programados para ser entregados y expuestos en la semana 7, época del semestre que ya ha tenido varias semanas de investigación y permite realizar un seguimiento paralelo para el diseño y manufactura de los proyectos.



Bolso bordado



Compra de los materiales



Se elaboró todas las flores a mano



Empezó a bordar el bolso con las perlas, flores y joyas

Resultado



Desde la semana 4 ya había bocetación por parte de los grupos, cada estudiante estaba en sintonía con el calendario de clase y las técnicas a utilizar en sus entregables; bolsos bordados y tocados. Ya tenían un acompañamiento desde la asignatura y previas exposiciones sobre cómo construir estos accesorios, porque uno de los parámetros es el desarrollo individual paralelo a los temas centrales de clase y el producto del PISE.

Llegó la segunda semana de marzo, revisión individual, aprobación de prototipos con estudio de color y materiales y la indicación de llevar adelantos de la manufactura de los accesorios en la siguiente clase, pero todo cambió: llegó el COVID-19.

El Gobierno Nacional ya había informado del primer caso de la enfermedad desde el 6 de marzo, y para la siguiente semana ya había la directriz rectoral de continuar las clases desde casa y en formato virtual. El 16 de marzo ya estábamos virtualmente, afrontando el reto de la conectividad y enfrentado igualmente un formato de enseñanza completamente atípico al desarrollado, que exigió replantear las metodologías, contenidos y material de evaluación.

Pero los PPA continuaron su desarrollo, el apoyo desde la dirección del programa fue constante, también el buen ánimo y compromiso de los estudiantes, que en muchos casos tuvieron que viajar a sus lugares de origen enfrentando nuevas dificultades de todo aspecto. Pero una de las más complejas fue la compra o adquisición de los materiales para elaborar los accesorios, pero de las grandes dificultades surgen nuevas alternativas creativas.

Para la semana 9 ya estaban los productos, se había continuado la revisión en las clases sincrónicas, adelantos individuales por WhatsApp y correos electrónicos y todo este esfuerzo era recompensado por la directora. Una exposición de bolsos y tocados por el perfil de Facebook del programa de Diseño de Modas, idea que fortaleció la autoestima de los estudiantes, dando visibilidad a sus trabajos y el compromiso del programa de continuar con una formación de calidad en medio de una crisis de esta magnitud.



Ilustración: Carolina León Ortíz



Transformación educativa en la docencia universitaria: antes y durante cuarentena

Yanira Alejandra Alfonso Fandiño

Resumen

Las metodologías de enseñanza en la educación superior presencial, se han utilizado por muchos años de forma magistral o experiencial en entornos educativos, varios modelos actuales involucran el aprendizaje por proyectos, con los cuales el estudiante investiga, confronta y aplica los conocimientos del aula en entornos reales o simulados para convertir los conceptos en herramientas con las cuales se solucionan problemas. Este podría ser un panorama en circunstancias cotidianas del aprendizaje teórico o en taller, pero al interior de aprendizajes digitales en temas como, software de diseño el uso de las TIC ha generado nuevos caminos para fortalecer las metodologías dentro del aula de clase, que se refuerzan o se hacen necesarias en cambios culturales o sociales, como los que trae consigo la llegada de virus pandémicos como el que se vive en este 2020.



Abstract

The teaching methodologies in face-to-face higher education have been used for many years in a masterful or experiential way in educational settings, several current models involve project-based learning, with which the student investigates, compares and applies classroom knowledge in settings real or simulated to convert concepts into tools with which to solve problems. This could be a panorama in daily circumstances of theoretical learning or in a workshop, but within digital learning on topics such as design software, the use of ICT has generated new ways to strengthen methodologies within the classroom, which are reinforced or they become necessary in cultural or social changes, such as those brought by the arrival of pandemic viruses such as the one experienced in this 2020.

Transformación paulatina

Las prácticas docentes se han visto obligadas a cambiar debido a las nuevas conductas de aprendizaje de los estudiantes al interior de las aulas de sistemas informáticos. En procesos anteriores el docente suministraba o anotaba en una pizarra los pasos a desarrollar y el estudiante tomaba apuntes y luego desarrollaba los procesos, por último, se realizaba un ejercicio de práctica que elaboraba de forma autónoma como complemento a la formación en el aula. Pero esta dinámica cambió en el momento que llegaron el internet y los teléfonos inteligentes, ocasionando que algunos procesos dejaran de registrarse o anotarse de forma convencional, lo cual llevó al primer cambio en el proceso de metodologías de aprendizaje, el uso de guías gráficas y posteriormente videos o material de apoyo que le diera al estudiante más autonomía y a los docentes la capacidad de entregar material previo y utilizar las clases como escenarios de solución de dudas o problemas a los cuales el estudiante se enfrentó al consultar el material previamente suministrado.



Es entonces que observamos como “las TIC abren una nueva forma de acceder a la información y un gran puente de comunicación para el contacto y el aprendizaje” (Tello Díaz-Maroto y Cascales Martínez, 2015, p. 355), fortaleciendo los procesos al interior del aula para el caso específico que se menciona en el párrafo anterior de asignaturas de sistemas, además de aplicación en cualquier componente de las mallas curriculares profesionales, ya que el mismo desarrollo de los contenidos se ha estructurado teniendo en cuenta las pautas o procesos que el mismo estudiante necesita reforzar.



Ilustración: Carolina León Ortiz



Posteriormente, las aulas virtuales o aplicaciones para fomentar procesos de b-learning toman fuerza para darle al docente herramientas de orden y generar un repositorio virtual para las clases, en las que además se parametrizan calificaciones, temas, material de apoyo, convirtiéndose en un canal de comunicación entre docentes y estudiantes que fomenta el aprendizaje colaborativo, resolviendo dudas o aportando a los conceptos tratados en las clases presenciales. Esto es evidencia de cómo “el conocimiento mediado con ayuda de herramientas tecnológicas, puede darse en escenarios e-learning o b-learning, teniendo presente que el uso de instrumentos informáticos y tecnológicos, es sólo una herramienta al servicio del sujeto que piensa e interactúa en sociedad” (Gutiérrez Giraldo, Agudelo Cely y Caro,, 2016, p. 57). Este nuevo modelo de estudiante como sujeto dentro de una sociedad ha implicado un desarrollo curricular teniendo como premisa los conceptos del humanismo digital, en donde la interacción humana por naturaleza se conserva, pero mediada por el nuevo instinto digital en el que están creciendo las nuevas generaciones. El humanismo digital no puede solo definirse como un proceso de “hacer” involucrando las tecnologías, requiere pensar el mundo desde un ángulo diferente en donde todo se observe a través del medio digital y el pensamiento computacional (Rodríguez, 2014).

“las Humanidades Digitales apuestan decididamente por la hibridación, los saberes múltiples, el conocimiento abierto y compartido, la convergencia de los entornos formales e informales, el pensamiento transdisciplinar, la transmedialidad, la cros-culturalidad, la colaboración en los márgenes disciplinares, la experimentación creativa [...]” (Rodríguez, 2014, p. 15).

“Si las TIC pueden ayudarnos a conseguir un proceso de enseñanza y aprendizaje de mayor calidad y fomentar la Justicia Social, deberemos apostar por una mayor y mejor formación del profesorado de las distintas etapas educativas, en la utilización adecuada de las TIC” (Tello Díaz-Maroto y Cascales Martínez, 2015, p. 380).

Dentro de estos nuevos lenguajes están la creación de memes, constituidos como una práctica cultural que se imita y despliega de forma viral, vistos como esquemas socioculturales de creación e intercambio (Vickery, 2015). Siendo los memes a su vez muy controvertidos por los factores negativos; como la falta de ética y la rápida propagación que se puede dar de la información sin una revisión previa. Pero al interior de la academia, estos factores usados de forma responsable para viralizar conocimiento a través de dichos lenguajes, pueden ser herramientas de gran aporte al constructo conceptual de las asignaturas.

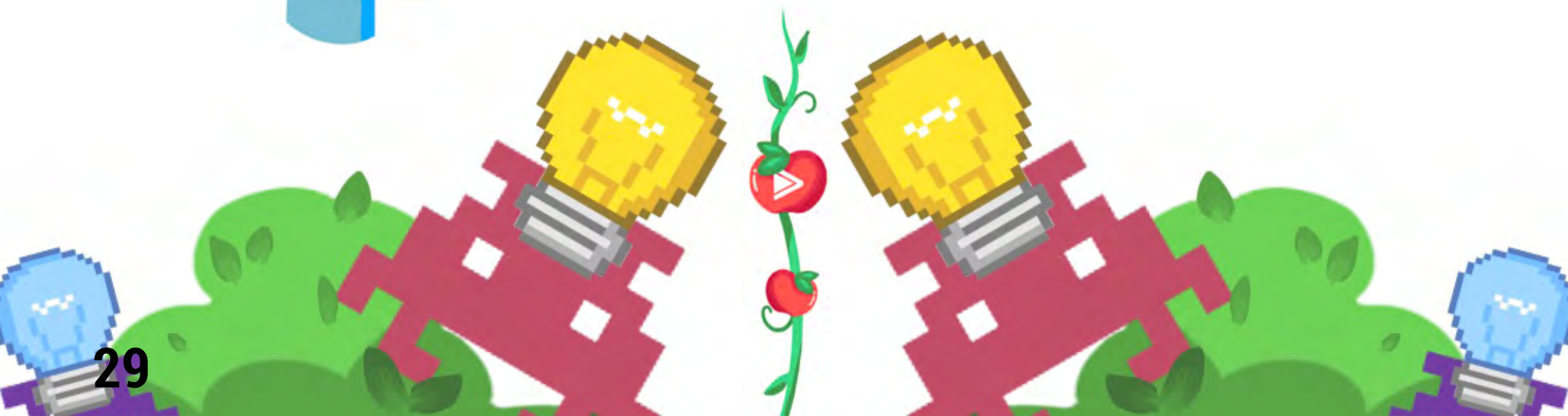
Entonces, en este orden de ideas, las metodologías docentes, esquemas de aprendizaje, comportamientos humanos y sociales emergentes y las herramientas digitales son un componente complejo que requieren un uso responsable desde el docente de forma que sea una semilla en el constructo del estudiante para que se involucre al conocimiento abierto o compartido de forma ética, y aporte desde su experiencia creativa. Este ha sido un proceso de aprendizaje bidireccional, el estudiante recibe conceptos y experiencias que el docente ha tenido que preparar y adaptar para hablar en los mismos lenguajes del estudiante contemporáneo. En este proceso entran en escena

no solo las herramientas académicas convencionales como: Moodle, Blackboard, Classroom, entre otras; sino que aparecen aplicaciones o páginas que facilitan convertir contenidos planos o textuales en animaciones o presentaciones dinámicas que son entendidas mas intuitivamente, así como juegos mentales que utilizan la didáctica como una herramienta más atrayente para captar la atención y optimizar la asimilación de conceptos o conocimiento nuevo.



Cabe aclarar que son varias las responsabilidades de uso de estos lenguajes, pero garantizan un mayor impacto en varios niveles, al estar enmarcados dentro de varios procesos de lenguaje o procesos mentales que perduran en la mente del estudiante. El nivel de responsabilidad en el uso de las TIC o las prácticas culturales emergentes dentro de este medio requiere un llamado importante a la capacitación docente desde este ámbito. Otra de las herramientas que se han mencionado son las plataformas gratuitas que existen en la red, relacionadas con el campo del diseño, en donde se ofrece la posibilidad de desarrollar, compartir y reutilizar materiales con características interactivas, con las cuales el conocimiento se mezcla con matices didácticos al utilizar en algunos de ellos procesos entretenidos y creativos que atraen fácilmente a la atención de los estudiantes, ya que el ámbito académico contemporáneo requiere de un desarrollo nuevo de competencias cognitivas, procedimentales y actitudinales para la nueva generación de estudiantes que se encuentran en formación. (Regueral y Vilotta, 2015). Dicho material didáctico son imágenes interactivas o hotspots, presentaciones animadas, líneas de tiempo, crucigramas online, entre otros

Estas plataformas online ofrecen la posibilidad de eliminar las barreras de acceso a recursos que anteriormente requerían capacidad económica o inclusión a grupos o entidades específicas. Además de la posibilidad de seguir narrando el conocimiento en lenguajes adaptados a las nuevas especificidades de los receptores, se propicia un conocimiento libre y abierto, con el cual estudiantes como docentes tiene la posibilidad de contar con las mismas herramientas para experimentar y compartir procesos académicos que complementen o profundicen sus intereses profesionales o personales. Es entonces que se debe pensar en estos modelos o lenguajes nuevos de la cultura



transmedia o las TIC no solo como un medio de actualización inherente a la profesión, sino como un proceso de cohesión para interpretar y comprender los cambios culturales y sociales del estudiante fuera y dentro del ámbito académico. Con lo cual la capacitación en las TIC se ha de convertir en una necesidad académica para enriquecer el trabajo autónomo, colaborativo, aprendizaje en red, la creatividad y la comunicación (Regueral y Valotta, 2015, p. 11). Aunque es importante aclarar que, “la mera incorporación de tecnología a los procesos educativos no garantiza la innovación ni el cambio de las formas de enseñar, aprender y vincularse entre los diferentes actores del hecho educativo, transformación que sí está vinculada a la metodología de enseñanza y de aprendizaje que se proponga” (Rodés y Peré, 2005, p. 61, citado por Peré, 2017, p. 28). Es decir que la verdadera innovación se daría en el momento que el uso de dichas herramientas tecnológicas se vincula de forma directa a las metodologías que se usan al interior del aula y que son evidencia de asimilación y comunicación bidireccional del estudiante con los conceptos o procesos investigativos.

Transformación inmediata: Llegada de la cuarentena



Este proceso de transformación llevado a cabo desde hace varias décadas en el ámbito académico, se veía como un progreso paulatino o activo en varias instituciones educativas, pero los contextos sociales, culturales, políticos, etc., ocasionaron cambios acelerados en las estructuras ya conocidas. La llegada de virus pandémicos genera transformaciones desde lo social y cultural que impactan en la educación, ya que se tomaron medidas como cuarentenas obligatorias que exigen un distanciamiento social, cierre temporal de instituciones, comercios, entre otras medidas. Adicional a las implicaciones negativas en la población que conlleva el contagio de un virus de tipo pandémico, existen consecuencias derivadas como la inmediata necesidad de la inclusión de las TIC en varios aspectos de la cotidianidad de la población. Dicho de otro modo, la virtualidad por la necesidad de aislamiento aceleró el proceso de comunicación a través de interfaces que mantuvieran abiertos los canales de contacto para procurar mantener una normalidad educativa o comercial si hablamos de los sectores empresariales. Es en este punto que se vuelve imperante el cambio y el uso de tecnologías para poder mantener a flote el sistema educativo.



La experiencia previa con las TIC y todas las herramientas que dentro de la red de internet se pueden apreciar y la implementación anterior a los procesos de cuarentena mundial que actualmente se vive, facilitó el paso y la transformación de la educación presencial en modelos e-learning o b-learning. El proceso fue más extenuante y exigente para quienes no habían contemplado dentro de sus metodologías de enseñanza las TIC. No se puede hablar de casos de fracaso, por el contrario, el ser humano evoluciona y crece en acuerdo a las necesidades que se presenta en su entorno y el resultado puede haber culminado satisfactoriamente, pero sí se puede concluir como las nuevas generaciones de docentes, ya están en un nivel de perspectiva, en donde comprenden la necesidad y los beneficios de implementar estrategias tecnológicas y digitales para sus procesos de enseñanza y aprendizaje al interior de las aulas.

Los retos son grandes porque aun existen barreras económicas, sociales y culturales, que impiden el acceso de los estudiantes a las tecnologías o los recursos, pero mientras desde ámbitos políticos se crean escenarios para fomentar la equidad social, les queda a las instituciones aprovechar sus propios recursos para poder superar dichas barreras sociales y que la educación virtual sea una realidad sin

trabas para el 100% de los estudiantes a través de una capacitación docente que propicie la innovación, adaptación curricular y conceptual de las metodologías digitales. Por último, se busca que se fomente una cultura en los estudiantes que tienen reservas respecto a este modelo virtual o que rechazan del todo los resultados dentro de algunas líneas de los esquemas curriculares de los programas de formación, para evidenciar los beneficios de la educación online.



Referencias

Tello Díaz-Maroto, I. y Cascales Martínez, A. (2015). Las TIC y las necesidades específicas de apoyo educativo: análisis de las competencias TIC en los docentes. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 18(2), 355-383. Recuperado de: <https://doi.org/10.5944/ried.18.2.13536>

Gutiérrez Giraldo, M. C., Agudelo Cely, N. y Caro, E. O. (2016). La etnografía educativa virtual y la formación de docentes. *Praxis & Saber*, 7(15), 41-62. Recuperado de: <https://doi.org/10.19053/22160159.v7.n15.2016.5722>

Peré, N. (2017). Apuntes para analizar la relación entre innovación, TIC y formación pedagógico-didáctica. *Praxis & Saber*, 8(16), 15-33

Regueral, F. y Valotta, M. E. (2015). Las TIC en la Universidad: repensando nuestras prácticas docentes. *Puertas Abiertas*, (11), 1-12. Recuperado de: https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.6956/pr.6956.pdf

Rodríguez, N. (2014). Prólogo: Humanidades Digitales y pensamiento. Tenerife: Cuadernos Artesanos de Comunicación, pp. 13-17.

Vickery, J. (2015). Memes in digital culture. *Information, Communication & Society*, 18(12), 1450-1451. Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/1369118X.2014.979217>



Animación



COHOBA

JUEGO EXPERIENCIAL SOBRE INTERACCIONES
SOCIALES PARA PERSONAS CON ANSIEDAD SOCIAL

William Bernardo Ruiz Joya

Juan Sebastian Wilches

Juan Felipe Ruiz

Resumen

En el marco de proyectos de Investigación creación de la Fundación Universitaria del Área Andina, dentro de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, se presenta el proyecto “Diseño de contenidos de realidad virtual y aumentada con tecnología emergente, para un juego experiencial sobre interacciones sociales dirigido a personas con ansiedad Social”. Este proyecto es desarrollado por docentes y estudiantes del programa de Animación y Posproducción Audiovisual y el apoyo del programa de Diseño Gráfico, se aplica una metodología mixta entre investigación creación con corte cualitativo, con énfasis en experimentación de uso de realidad Virtual y Aumentada, con el propósito de ser aplicado en espacios de tratamiento psicológico que ayude a pacientes con problemas de ansiedad. Este proyecto se centra en la creación de contenidos audiovisuales en ambientes virtuales con el uso de dispositivos que generan inmersión y experiencias a los usuarios en situaciones reales, sociales y problemáticas, como los Oculus Vr, se presenta una proceso de creación con herramientas tecnológicas, planeación de guiones, storyboards y programación, implementación de realidades virtuales y aumentadas y logrando como resultado final del proyecto un prototipo Beta del Juego tanto análogo como digital y totalmente funcional para ser testeado en un futura fase en pacientes y con el acompañamientos de expertos.

Palabras claves

Ansiedad social, realidad virtual, realidad aumentada, juegos de mesa.

Introducción

El proyecto se enmarca en la línea de investigación “Comunicación interactiva”, línea que tiene como objeto de investigación en la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes de la Fundación Universitaria del Área Andina, al plantear las prácticas culturales centradas en la producción de conocimiento desde la estética, la creatividad y la innovación. En este aspecto la línea de investigación “Comunicación interactiva” se orienta por la relación de sus componentes: desde la comunicación, considerando la lingüística, la semiótica, la información y la interactividad dada por los actores, a través de los medios y las nuevas estrategias de las tecnologías de la información y la comunicación, sin dejar de lado la acción comunicativa individual, la cual genera la comunicación colectiva y social...” (Camargo et al., 2016). En este contexto se realiza el proyecto titulado “diseño de contenidos de realidad virtual y aumentada con tecnología emergente, para un juego experiencial sobre Interacciones sociales dirigido a personas con ansiedad social”, proyecto adscrito a la Dirección Nacional de Investigación de la Fundación Universitaria del Área Andina, liderada por docentes del programa de Animación y Posproducción Audiovisual y de Diseño Gráfico, con colaboración de jóvenes investigadores del mismo programa.

El proyecto tuvo en fases anteriores la experimentación de realidad aumentada, el diseño de contenidos análogos, como el tablero, fichas, tarjetas, entre otros; y el desarrollo del narrativas y sistemas visuales, como personajes, acciones, identidad, y demás elementos gráficos. En esta etapa final, el juego experiencial desea que cumpla con la función de contenidos significativos y reales con base terapéutica, para coadyuvar al desarrollo de tratamientos de diferentes problemas de interacción social.

El desarrollo de micromundos, entendiéndolo como lo precisa Seymour Papert, la representación de mundos reales que puedan ser manipulados, explorados y percibidos con propias experiencias, por parte de estudiantes, en nuestro caso usuarios (EduTEKA, 2009). Lo que conlleva a altos niveles de realidad, interacción e inmersión que podrían ayudar a los usuarios a mejorar sus capacidades sociales, ya sea en un ambiente controlado por especialistas o en ambientes propios del usuario; esta es la hipótesis que se espera probar en fases futuras de pretest. Es así que determinas un problema en el contexto de ¿Cómo integrar la realidad virtual y aumentada a contenidos terapéuticos en un juego experiencial sobre interacciones sociales para personas con ansiedad social?

Esta propuesta asume el reto del uso de tecnologías emergentes como posible “herramienta terapéutica” y de apoyo a los problemas de interacción social, además del desarrollo de aplicaciones didácticas, multimediales, y virtuales, con conceptos de inmersión en el sector de la salud, específicamente la Psicología.

Se debe revisar los antecedentes en diferentes contextos tecnológicos y científicos; así como la Realidad Virtual (RV) y la Realidad Aumentada (RA), aplicada en la salud, específicamente en la salud mental; y este es el otro contexto desde la Psicología. Partamos del término de Realidad Virtual, como una convergencia de tecnologías, en donde confluye, *software*, *hardware*, sistemas de comunicación, accesorios, procesos de visualización y dispositivos de adquisición de información. En el año 2012, Brudniy y Demilhanova define la RA como “[...]la forma más avanzada de relación entre una persona y un sistema informático, dicha relación permite una interacción directa entre el usuario y el ambiente generado artificialmente, ambiente que está destinado a estimular alguno o todos los sentidos humanos, caracterizándose principalmente por crear una ilusión a nivel cerebral de participación directa en dicho ambiente” (Flores Cruz, Camarena Gallardo y Avalos Villareal, 2014). Ahora bien la RV, tiene aplicaciones en el diseño de espacios y productos, en la modelación de ambientes físicos, en la representación de la realidad como personajes y situaciones y en la simulación médica, industrial, etc. Estas dos últimas aplicaciones son determinantes para el proyecto, y solo cito algunos casos y literatura científica en el campo de la psicología, al ser usada la RV como una transferencia de ambientes en donde la mente y cuerpo se comporta y reacciona como si fuera una situación real. En este aspecto la RV permite a través de la observación desde la parte clínica, en tiempo real la conducta de pacientes en diferentes escenarios. La aplicación de RV se evidencia como lo referencia Héctor Brito y Benjamín Vicente en su artículo “Realidad virtual y sus aplicaciones en trastornos mentales: una revisión”, donde efectúan un estudio en 29 casos seleccionados donde se usa la RV en trastornos mentales como la ansiedad, la depresión la esquizofrenia, la psicosis, los trastornos mentales, el trastorno obsesivo-compulsivo, concluyendo que

la RV que la simulación permite el tratamiento de trastornos mentales y permite un tratamiento más personalizado (Brito y Vicente, 2018). Para citar un caso específico en España, el Colegio oficial de Psicólogos de Madrid, realizó un Tratamiento mediante realidad virtual para la fobia a volar, con conclusiones muy específicas, ya que es el único estudio de comparativo la eficacia de la exposición virtual con la exposición en vivo (Baños et al., 2001).

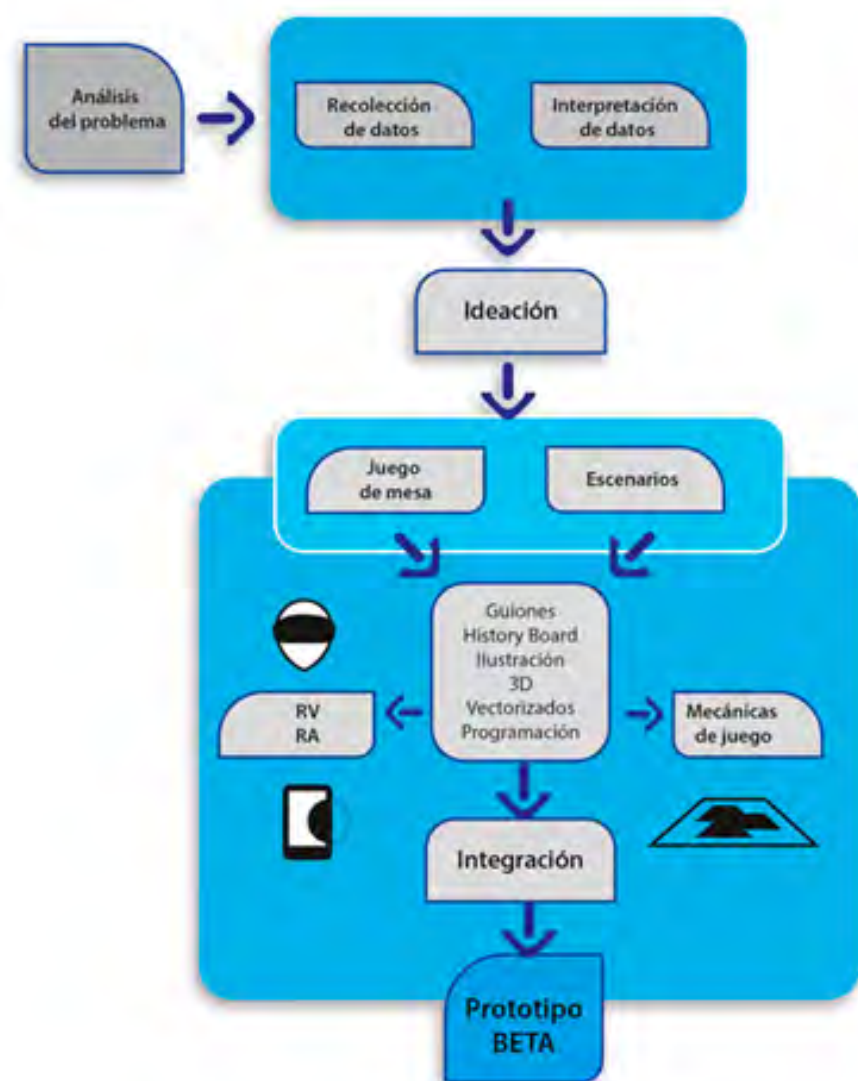
Usamos una simbiosis de conceptos para definir la Realidad Aumentada (RA), desde una diversificación de entornos virtuales, Azuma, 1997, pasando por un intervalo entre entorno virtual y telepresencia, Milgram y Kishino, 1994 hasta la “el enriquecimiento de la realidad a través de la superposición de metadatos en formatos tales como texto, imagen, video y otros como coordenadas geográficas, que pueden ser visualizados a través de dispositivos de uso generalizado como celulares, tabletas y computadores” Johnson, 2016, (Gutiérrez, et al., 2018). En este contexto, la RA, así como la RV ha tenido influencia en la psicología como se evidencia en aplicaciones realizadas para en el tratamiento de las enfermedades mentales y las adicciones, realizada en Facultad de Ingenierías. Fundación Universitaria Luis Amigó de Colombia y ratifica el uso de esta herramienta en los procesos terapéuticos (Gaviria Hincapie et al., 2013).

Entorno al juego, es importante precisar que el proyecto se centra en juegos de mesa, sin entrar en referentes históricos de los juegos de mesa. Se puede describir que desde hace varios siglos hay evidencias de los juegos de mesa, especialmente en Europa, pero comercialmente se divulga en la década de 1990, pero su constructo y soporte se basa en la teoría de juegos, desarrollada por Von Neumann y Morgenstern, y que se divulga en su libro “teoría de juegos” de 1944. Y esta basado en razonamientos circulares, y que no son evitados por consideraciones estratégicas por parte de los jugadores, en la actualidad tiene muchas aplicaciones, en la economía, en el divertimento, y en las últimas épocas en la educación, se definen tres tipos de juegos. Los colaborativos, los de competencia y los cooperativos (Victoria-Urbe, 2013), es así que el proyecto se realiza en una etapa final de producción, en donde se diseña un juego experiencial didáctico con realidad aumentada y virtual sobre interacciones sociales para la ejercitación por parte de personas con ansiedad social, en esta etapa definitiva, se centra el desarrollo de los contenidos multimedia, con narrativas visuales, optimizando los ambientes virtuales y las mecánicas de juego, así mismo se genera interacciones virtuales, como experiencias reales del usuario con diferentes dispositivos, y se evidencia en un desarrollo beta a través de un prototipo de un juego de mesa experiencial análogo con RV y RA.

Materiales y métodos

Metodología

Se implementa la investigación creación con corte cualitativo, donde se realiza una mixtura de procesos investigativos interpretativos, en el que se observan los fenómenos alrededor de las interacciones sociales, permitiendo la exploración de interpretaciones que generan procesos creativos en donde se implica la construcción de conocimiento a través de creaciones, con la experimentación de tecnologías de RV y RA en la práctica del diseño, la narrativa, la animación y la multimedia. Se usa un método deductivo, en el que los investigadores parten de principios generales de tecnologías convergentes y suscitando el proceso investigativo al proceso de creación y así llegando aun constructo particular que es la creación de un juego experiencial. Este proceso de creación está situado dentro del trabajo investigativo realizado por los autores donde se identifica un problema, se comprende recolectando datos, realizando procesos de observación y por consiguiente se interpreta para extraer la esencia e iniciar proceso de experimentación en la aplicación de uso tecnologías de RV y RA, teorías de juegos y los principios de las interacciones sociales para el desarrollo de un prototipo. Para el caso del proyecto en mención, no se realiza testeo, en esta fase de producción, a ser planeada para una futura fase de proyecto con las unidades de psicología de la Universidad, expertos en el campo.



Cohoba

La temática del juego se centra en descubrir el misterio de la planta sagrada llamada "Cohoba". Cohoba es una planta llamada técnicamente *Anadenanthera peregrina*, usada para ceremonias llamadas el ritual Cohoba, realizada por la cultura tainos, procedentes de lo que hoy es Venezuela y ubicados en las Bahamas y Antillas. Los Tainos ofrendaba COHIBA a los colonizadores, en signos de amistad, además era una fortuna de vida y comunicación con dioses (Pueblos originarios, 2019).

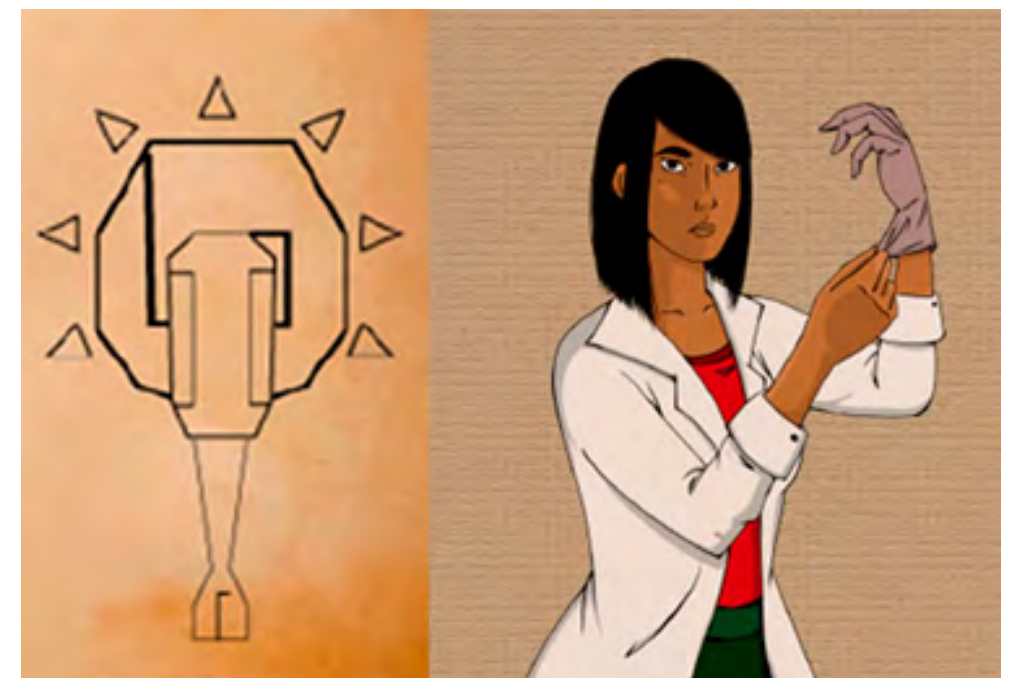


Se diseñó una identidad gráfica al juego inspirado en el Cohoba, realizando ilustraciones, ambientes, simbología, caracterización de personajes, diseño de tablero, fichas, tarjetas, empaque y embalaje del juego.



Guionización

Se caracterizan cuatro personajes en torno a profesiones; un bioquímico, una botánica, una ingeniera y un médico, para la creación de avatares que asumirán el rol los usuarios. Los personajes se caracterizan de la siguiente manera: Ingeniera: Mujer que se acaba de graduar y lleva una buena vida, pero por un evento en su vida se vuelve drogodependiente y por esta razón busca la cohoba para poder curar su enfermedad. Bioquímico: un hombre que lleva una carrera muy exitosa, pero su hijo tiene una enfermedad incurable, en medio de su desesperación descubre que la cohoba puede ser la única manera de salvar a su hijo. Médico: un hombre que ayuda a personas drogodependientes, mientras realiza una investigación descubre que con la cohoba puede ayudar a todos sus pacientes. Botánica: miembro de la tribu que custodia la cohoba esta mujer es una famosa botánica que descubre que algo le sucede a su tribu y por esta razón debe volver a buscar la cohoba. Cada personaje está caracterizado por un símbolo que es utilizado en el juego.



Se crean 4 guiones, correspondientes a cada personaje bajo la premisa "Bienvenido a la experiencia Cohoba, desempeñará el rol de un/una (Rol del personaje) con quien harás parte de esta historia en la que el principal objetivo será conocer y descubrir el misterio de la planta sagrada llamada Cohoba". Definiendo la estructura narrativa, donde se describe los sucesos y las implicaciones, que propician los cuatro personajes, la consecución de cada guion construye el argumento y las preguntas guía que generan el desenlace o cierres del juego (EcuRed, 2019).



Existen preguntas guías realizadas por los personajes como:

Botánica -Me gustaría conocerte, ¿podrías contarme algún suceso de tu vida que haya sido traumático?

Médico -No encontrar la Cohoba también está dentro de nuestras posibilidades, sabiendo que es tu única posibilidad, si esto llegara a suceder ¿cómo reaccionarías?

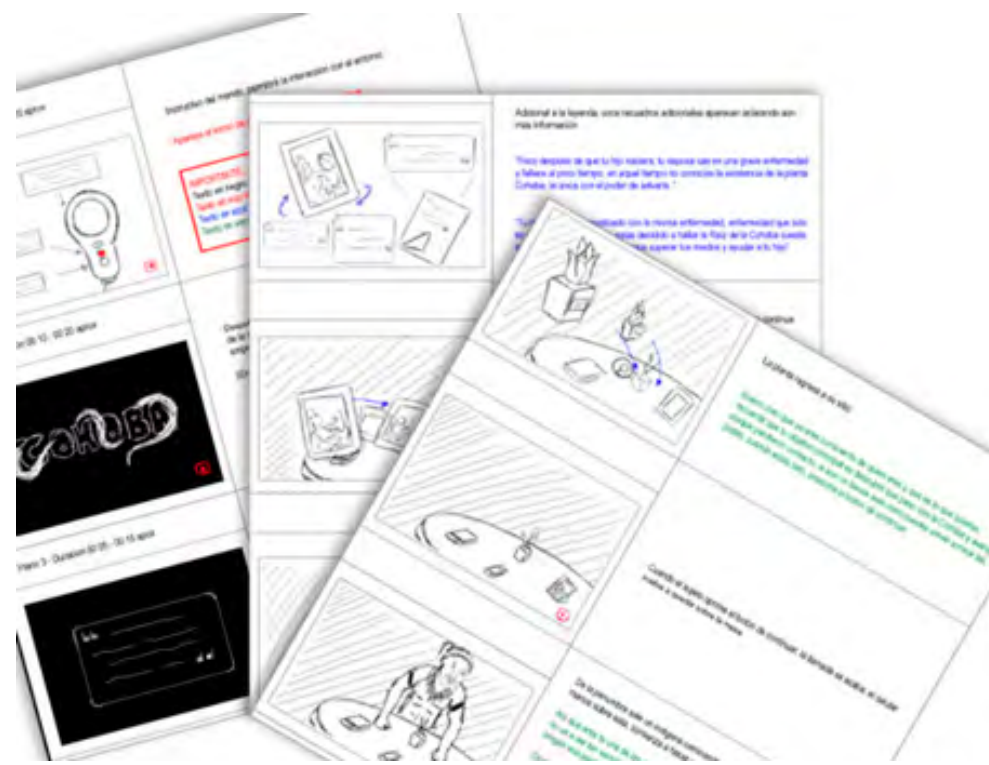
Bioquímico -Puede que tu decisión te ayude a salir de la drogodependencia, pero a costa de eso mi hijo perderá la vida, ¿por qué estás dispuesta a esto? ó ¿cómo cargaría con esa decisión en su vida?

Para nombrar algunas de estas preguntas que aparecen durante el juego, según las interacciones de los usuarios.



Storyboard

Para planear las acciones, las tareas de diseño de secuencias y planos en los medios audiovisuales, es necesario, formar la visión de un guion técnico, y generar un orden narrativo, con base al guion literario, es la estructura de la historia planteada en los guiones, en este aspecto se integra diálogos, planos de cámara, acciones e interacciones (Mollá Furió, 2013).



La tridimensionalidad en Cohoba

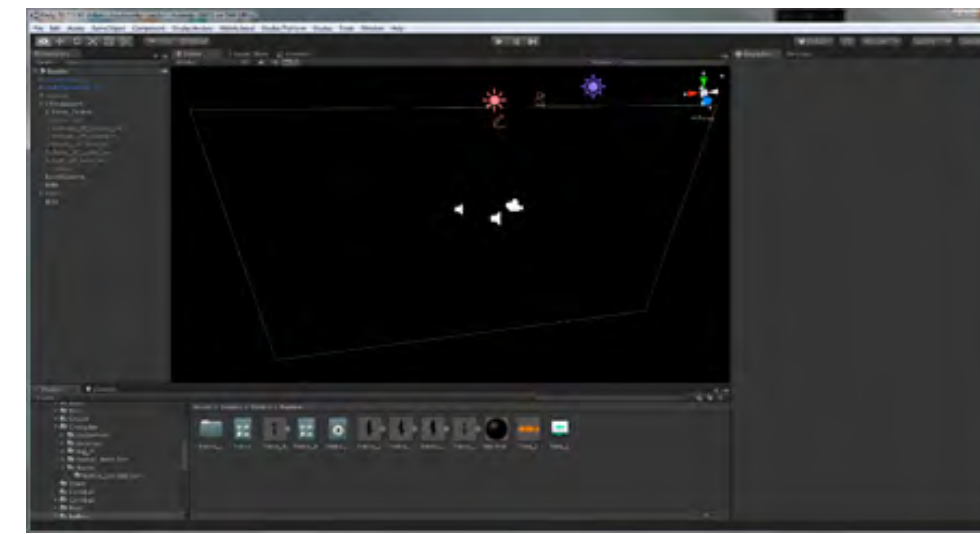
El desarrollo de modelos 3D, que permite realizar objetos, personajes, ambientes y que permite acercarse a acabados y refinamientos muy cercanos con las cualidades de la tridimensionalidad, combinando con la interacción, y llevando al usuario en un acercamiento a la realidad. Es importante resaltar las cualidades del 3D, en la visión estereoscópica, la acomodación de objetos en enfoque, la paralaje, relación movimiento usuario objetos, la proporcionalidad de tamaños y la perspectiva de área que permite diseñar escenarios, personajes tan reales que el usuario se inmersa en las acciones planeadas en el juego (Forero Palma, 2017).

Para el juego experiencial, se combina varios softwares para modelar animar como Autodesk Maya, que permite crear los gráficos 3D, combinado con Blender también un programa multi plataforma, también para el modelado, iluminación, y animación, es importante aclarar que es un software Open Source (Acceso libre), de igual manera Mudbox software de modelado 3D, texturizado y pintura digital, otro programa Open Source es Sculpttris, software de esculpir, objetos, usado para objetos en el juego, en el campo de texturas e iluminación se usó Xnormals, software para "hornear mapas de textura", como lo califican los expertos, entro toros software esta Adobe Fuse y substance painter. Finalmente, Photoshop como herramienta de tratamiento de imagen digital.



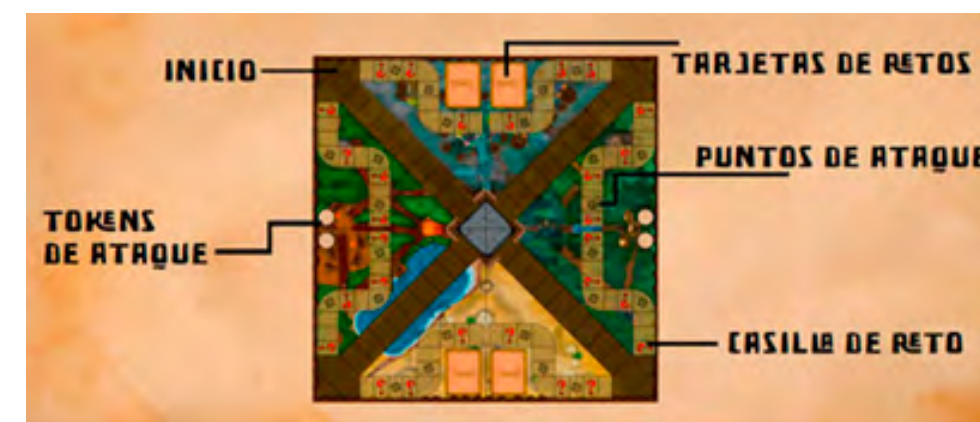
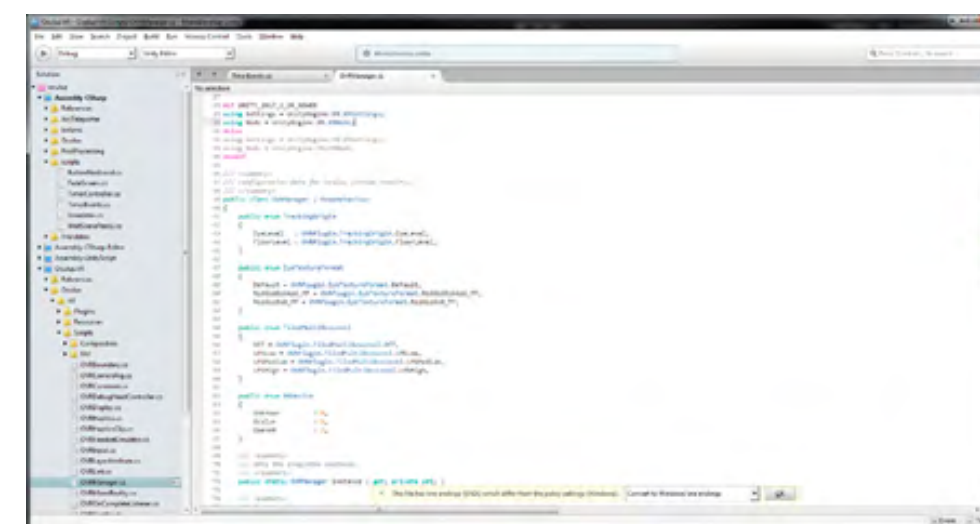
RV y RA en Cohoba

En esta fase se reforzó más la RV, con inclusión de animación con los softwares 3D y la inclusión de animación y programación en Unity, calificado como un motor de videojuegos de nivel profesional, para desarrollar juegos 2D y 3D, que además es compatible con los softwares antes mencionados, especialmente si se usa Unity 3D.



La RA, se involucro el software artoolkit, compuesta por librerías en lenguaje C/C++ (Orientado a objetos), con este software, permite crear aplicaciones de realidad aumentada, que permite incluir vistas de comparar y búsqueda de ciertos patrones, para mostrar objetos virtuales. Ya para el desarrollo de APP en los dispositivos móviles bajo sistemas operativos Android, se trabajó, Android Estudio y para el caso macOS se usó xcode, permitiendo trabajar multiplataforma.

Uno de los valores agregados del juego experiencial Cohoba, es la implementación de un sistema de realidad virtual totalmente envolvente con complementos de controladores Touch y sensores para una experiencia de realidad virtual, este sistema se le conoce como Oculus VR, compuesto por un visor, identificado como gafas o caso, controladores Touch, dos controladores de manos de seguimiento y brinda la sensación de manso y control y los sensores llamados Rift monitorizan constelaciones de LED infrarrojos para realiza la lectura de los movimientos reales en virtuales (Oculus, 2019).



Otro elemento de alto valor agregado es la exteriorización de la realidad aumentada con el usuario a través de realidad aumentada aplicada en indumentos, (camisetas) como elemento funcional en el contacto entre usuarios. Todo el desarrollo se realiza con la plataforma naddie Ar, perteneciente a la empresa líder en usos de RA, en Colombia, quien apoyo tecnológicamente el proyecto

Prototipado

El resultado del proyecto se evidencia en un juego de mesa con Realidad Virtual compuesto por:

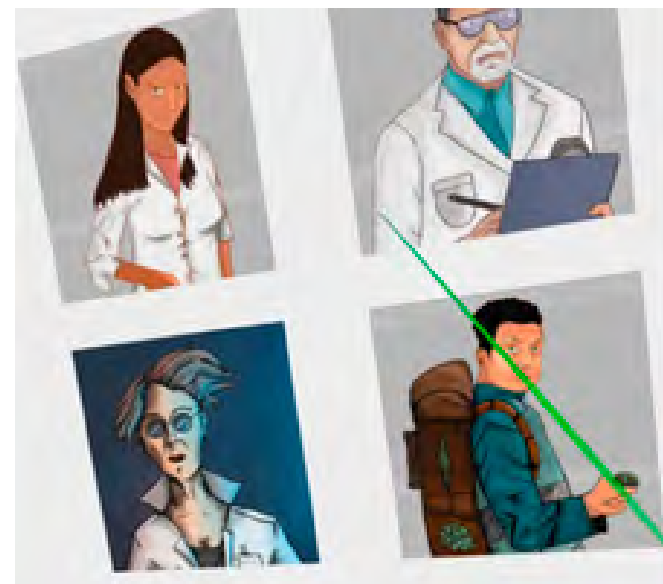
Mecánica de juego

El juego experiencial Cohoba usa mecánicas de juego, entendemos este concepto dentro de la teoría de juegos y específicamente la gamificación, en donde se determinan reglas y acciones, que retan a los usuarios, para generar empatía y compromiso. Existen mecánicas de juego ya conocidas, como el lanzamiento de dados, la recolección de objetos, la acumulación de puntos, el comparativo y las calificaciones, el avance de niveles, entre muchas más. y algunas nuevas mecánicas ya desarrolladas por los autores de juegos (Cortizo Pérez, 2020).

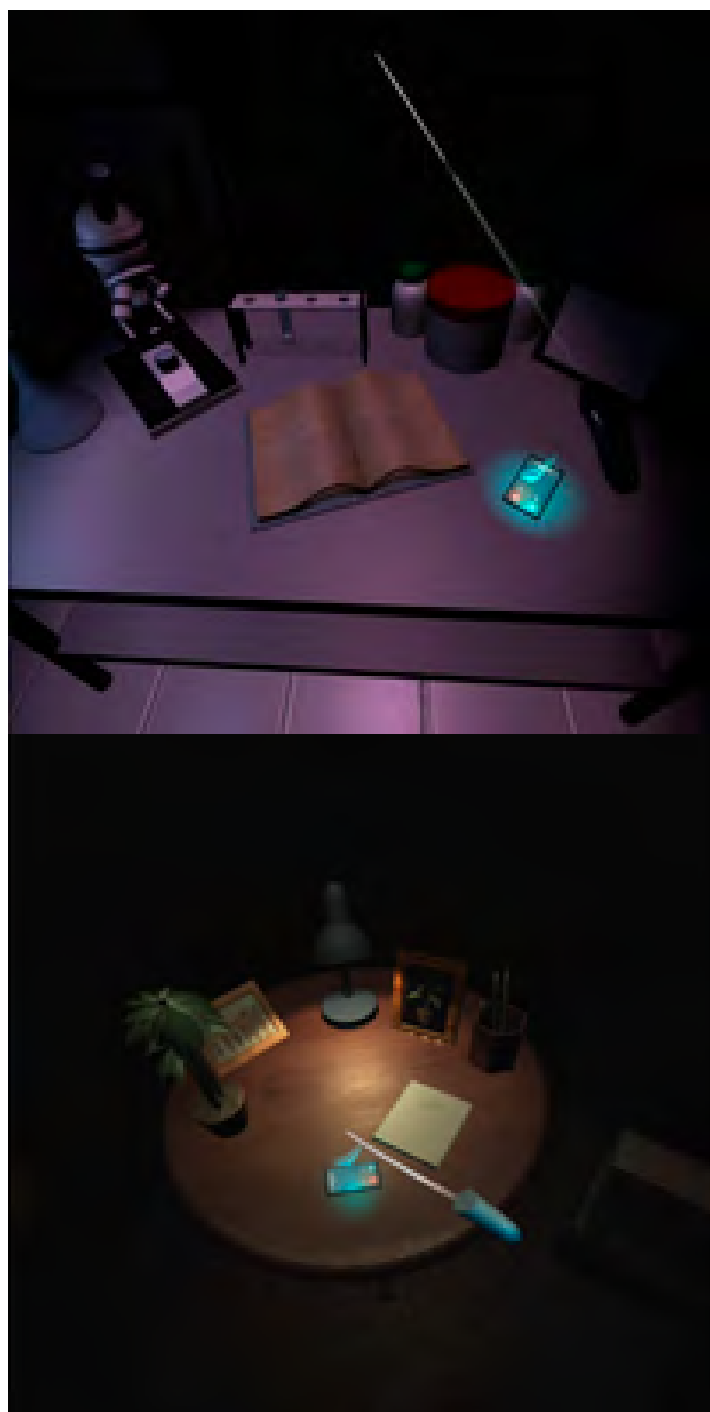
Cohoba es un juego diseñado para tratar la fobia social en personas el juego consta de tres fases, la primera es una confrontación en la cual los jugadores van a enfrentar ciertos miedos comunes en personas con fobia. La segunda fase es una reunión en la cual se conocen a todos los personajes. La tercera fase consta de un recorrido por un tablero el cual empieza siendo competitivo y termina siendo cooperativo:

Fase 1

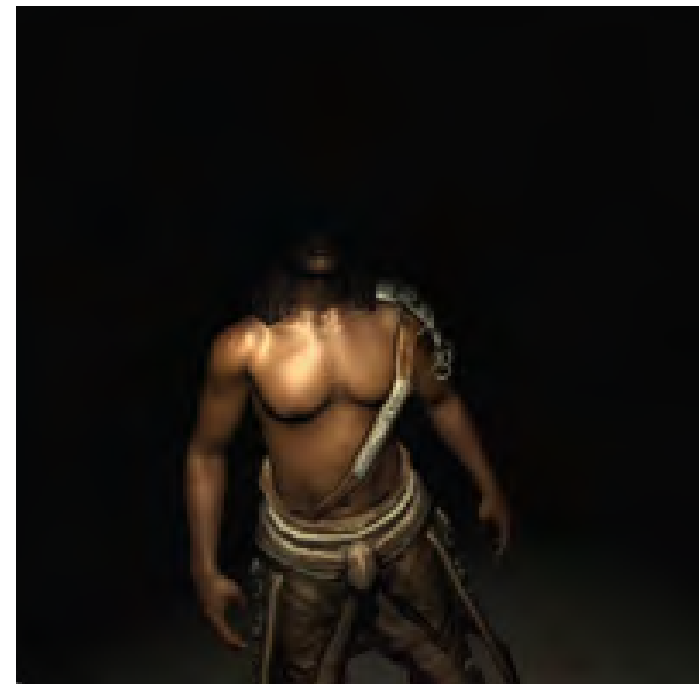
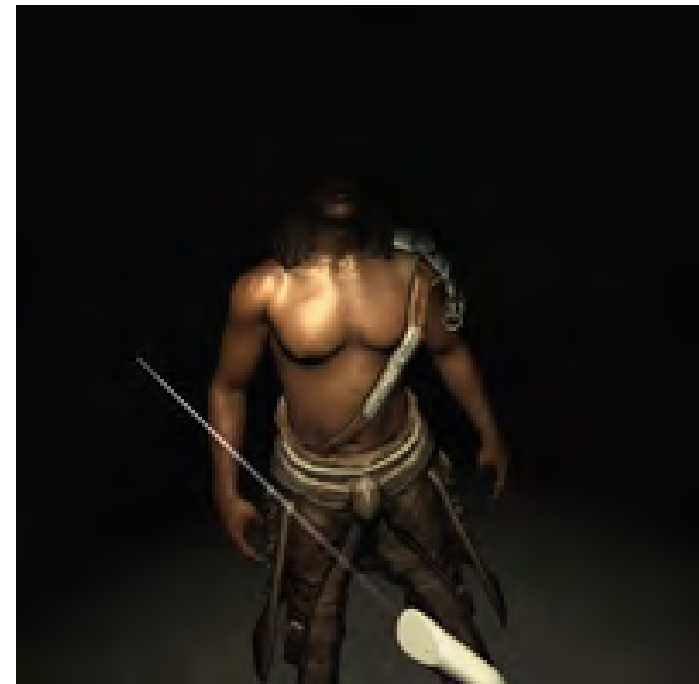
1. El usuario usará visores de realidad virtual donde se le asignará un personaje.



2. Sobre una mesa encontrará diversos objetos que irán describiendo poco a poco el personaje y la razón de por qué se encuentra allí, incluyendo un teléfono celular en donde tendrá una primera interacción con la llamada.



3. Al finalizar deberá responder una pregunta realizada por un taita de una tribu, generando una interacción uno a uno.



4. Posteriormente se encontrará en un auditorio en donde tendrá un espacio para hablar de alguna temática frente a un público virtual.



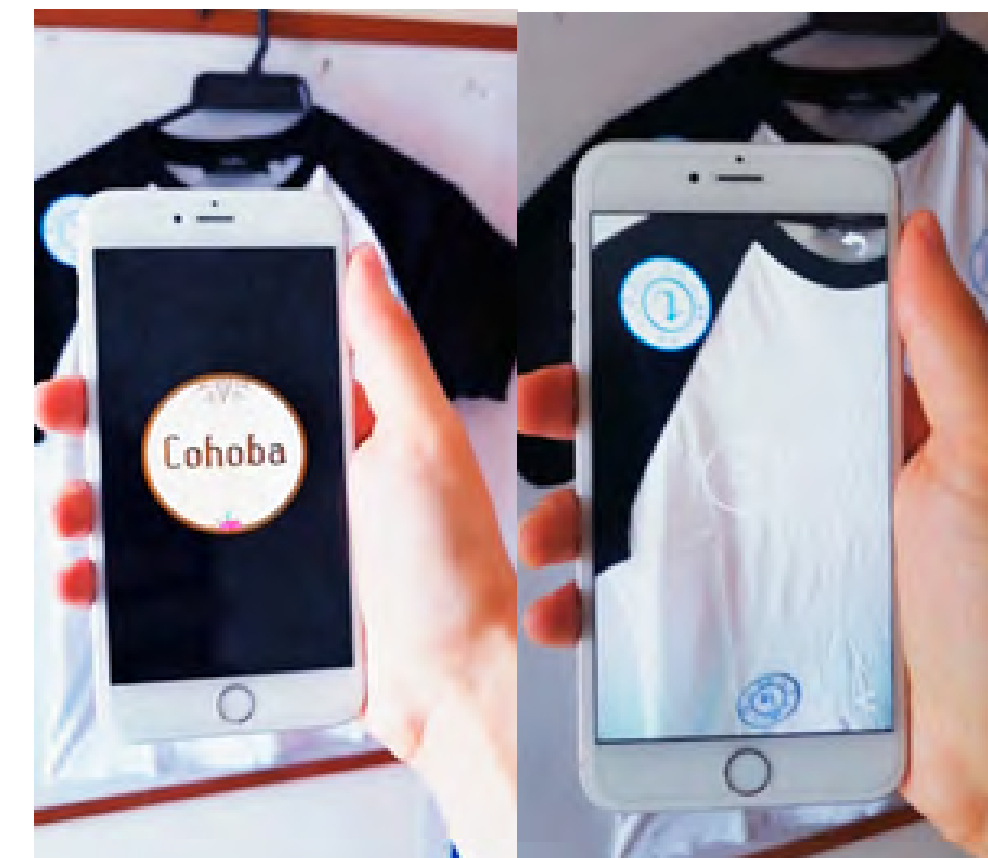
5. Un letrero aparece especificando al usuario retirarse los visores



2. El juego está diseñado para ser cooperativo sin el uso de tecnología, con la finalidad de generar interacciones reales humanas.

Fase 2

1. Al retirarse el visor, dos usuarios reales se verán frente a frente y deberán interactuar con una dinámica de preguntas de realidad aumentada.



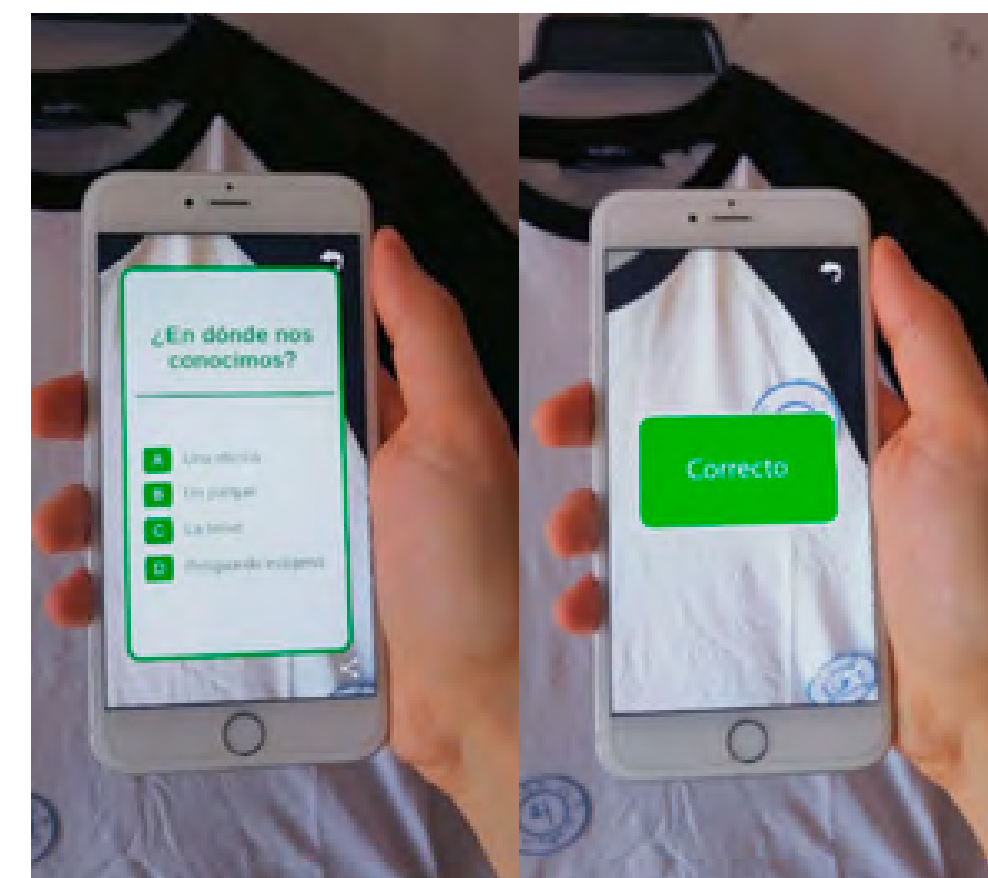
La fase 1 del proyecto, se puede visualizar en video en el siguiente enlace: <https://vimeo.com/413802253>

2. Al usar los dispositivos móviles escanearán diferentes códigos que tienen estampados sobre sus camisetas así irán conociendo el personaje de cada uno.

La fase 2 del proyecto, se puede visualizar en video en el siguiente enlace: <https://vimeo.com/413803031>

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los objetivos presentados en el proyectos de desarrollar e implementar las mecánicas de juegos con la realidad virtual y aumentada, fue cumplido con el uso de Oculus para mayor experiencia del usuario. De igual manera se crearon los contenidos virtuales de las experiencias para el Juego en las dos fases del juego, creando narrativas significativas apoyados por los personajes, escenarios e historias y se prototipa tanto análogamente como digitalmente el juego experiencial, creando una prueba Beta para ser probada en usuarios en una fase 3, con el apoyo de expertos en psicología, este aspecto es muy importante, aunque se tuvo acompañamiento en gran parte de la fase 2 del proyecto, es necesario realizar pretest y test como evaluación del juego en "pacientes" con la visión de expertos. Es determinante visualizar espacios y recursos para implementar este juego experiencial en consultorios psicológicos, bajo los resultados de las pruebas del juego en pacientes, así como en laboratorios en universidades que tiene programas académicos en psicología.



1. Cuatro usuarios se reúnen a jugar un juego de mesa.

Referencias

- Flores Cruz, J. A., Camarena Gallardo, P. y Avalos Villareal, E. (2014).. *La realidad virtual, una tecnología innovadora aplicable al proceso de enseñanza de los estudiantes de ingeniería*. *Apertura*, 6(2), 1-10. Recuperado de: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/547>
- Baños, R. M., Botella, C., Perpiña, C. y Quero, S. (2001). *Tratamiento mediante realidad virtual para la fobia a volar: un estudio de caso*. *Clínica y Salud*, 12(3), 391-404. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/236899629_Tratamiento_mediante_realidad_virtual_para_la_fobia_a_vol_ar_un_estudio_de_caso
- Brito, H. y Vicente, B. (2018). *Realidad virtual y sus aplicaciones en trastornos mentales: una revisión*. *Revista Chilena de Neuro-psiquiatría*, 56(2), 127-135. Recuperado de: <https://www.scielo.cl/pdf/rchnp/v56n2/0717-9227-rchnp-56-02-0127.pdf>
- Molla Furió, D. (2013). *La producción cinematográfica: las fases de creación de un largometraje*. Barcelona: Universitat oberta de Catalunya..
- Forero Palma, J. E. (2017, 23 de septiembre). *¿Qué es 3D? Dweb3d*. Recuperado de: <https://www.dweb3d.com/blog/que-es-3d/>
- EcuRed. (2019). *Guión de videojuegos - EcuRed*. Recuperado de https://www.ecured.cu/Guión_de_videojuegos#Primer_paso
- EduTEKA. (2009). *Micromundos en la Educación Escolar*. Retrieved April 29, 2020, from <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/Micromundos>
- Camargo, J. E., Córdoba, H. E., Quilaguy, D M. y Ruiz, W. B. (2016). *Documentos de líneas de investigación Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes. Grupo de Investigación Proyecta*. Recuperado de: <https://digitk.areandina.edu.co/handle/areandina/588>
- Gutiérrez, R. S., Duque, E. T., Chaparro, R. L. y Rojas, N. R. (2018). *AAprendizaje de los conceptos básicos de realidad aumentada por medio del juego Pokemon Go y sus posibilidades como herramienta de mediación educativa en Latinoamérica*. *Información Tecnológica*, 29(1), 49-58. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000100049>
- Cortizo Pérez, J. C. (2020). *Gamificación: mecánicas de juego - BrainSINS*. Recuperado de: <https://www.brainsins.com/es/blog/gamificacion-mecanicas-de-juego/3131>
- Victoria-Urbe, R., Utrilla-Cobos, S. A. y Santamaría-Ortega, A. (2017). *Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales*. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, (21). Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477948279062>
- Gaviria Hincapié, J. M., Castaño Pérez, G. A., Portilla-Rosero, B. y Sierra Ospina, J. L. (2013). *SLD203 Realidad aumentada en el tratamiento de las enfermedades mentales y las adicciones. Ponencia presentada en el IX Congreso Internacional de Informática en Salud*. Recuperado de: <http://www.informatica2013.sld.cu/index.php/informaticasalud/2013/paper/viewFile/428/252>
- Oculus. (2019). *Oculus | Equipos y visores de realidad virtual*. Recuperado de https://www.oculus.com/?locale=es_ES
- Pueblos originarios (2019). *Ritual taíno de la Cohoba*. Recuperado de <https://pueblosoriginarios.com/centro/antillas/taino/cohoba.html>

Implementación de la Realidad Aumentada

libro interactivo Pop Up con apoyo de la animación 3D, como medio para narrar la fábula Cutufato y su Gato de Rafael Pombo orientado a niños de básica primaria.

Jairo Enrique Rodriguez Espinel
Junior Enrique Parra Ortiz



Ilustración: Carolina León Ortiz

Resumen

El proyecto nace como una forma de rescatar y fomentar el interés de los niños de básica primaria en la literatura infantil con ayuda de la realidad aumentada en un libro pop up apoyado con la animación 3D para adaptar la fábula "Cutufato y su gato" de Rafael Pombo, en base a esto surgen preguntas como ¿qué es la realidad aumentada? ¿Qué son los libros interactivos y los libros pop up? ¿Qué es la animación 3D?, también se investiga sobre los códigos QR, softwares para el desarrollo de la realidad aumentada los pliegues de los libros pop up y sus mecanismos y el pipeline de una animación en 3D entre otros.

Introducción:

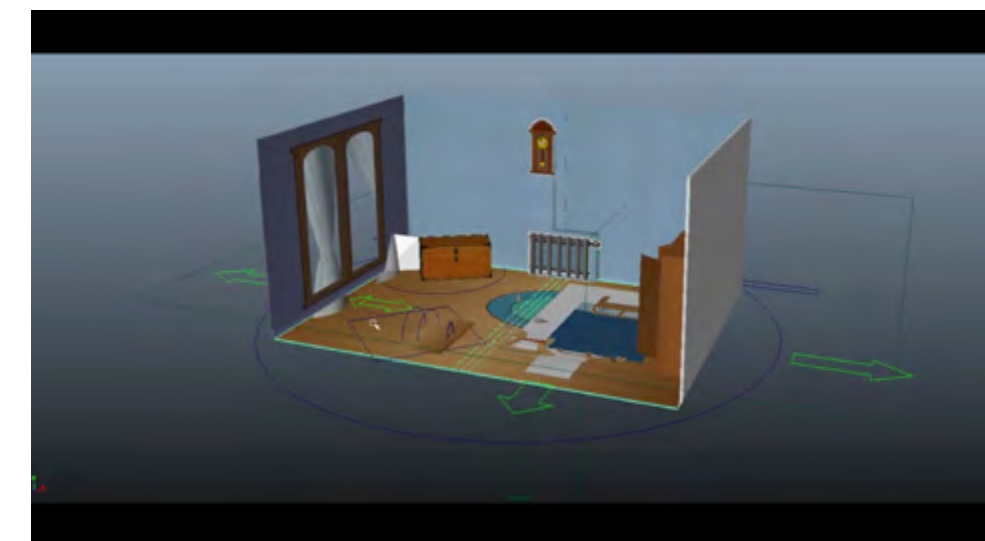
La Realidad Aumentada permite combinar dos mundos, el mundo real y el mundo virtual y crear una experiencia sorprendente en el espectador. En el campo de la publicidad se explota esta tecnología con muy buenos resultados, la medicina y la educación también empiezan a explotarla debido a sus características interactivas, por estas y más razones que veremos más adelante, es una gran opción para ser utilizada junto a en un libro interactivo pop up con apoyo de la animación 3D. De esta manera aplicando la realidad aumentada, los principios de un libro pop up y la animación 3D narraremos de forma novedosa e interactiva la fábula "Cutufato y su gato" de Rafael Pombo publicada en 1916, una obra poco conocida de este gran escritor, icono de la literatura infantil en Colombia. Este proyecto tendrá 2 partes: la primera, la parte física o real un libro con ilustraciones propias de la fábula y la segunda parte virtual en la que encontraremos mecanismos pop up y personajes en 3D. Estas 2 partes serán mezcladas a través de la realidad aumentada para crear una pieza audiovisual orientada a niños de básica primaria, con el objetivo de llevar dicha fabula a un entorno más moderno y de esta forma darla a conocer y rescatar el legado de Rafael Pombo.

Método:

Esta es una investigación descriptiva, ya que tiene como objetivo identificar y afianzar información sobre los libros pop up y adaptar las mecánicas del desde lo análogo para llevarlo al 3D para el correcto desarrollo del mismo.

El método de investigación por naturaleza es cualitativo, ya que las fuentes de información que se utilizan en su mayoría son secundarias, como lo son textos de sitios web en los cuales se indaga información acerca de que es la realidad aumentada para obtener un conocimiento concreto del concepto, sus técnicas para el desarrollo y su historia. Esto, junto con los datos obtenidos por medio de las fuentes técnicas de recolección de información, se utilizó para el desarrollo del libro interactivo apoyado con la animación 3D implementando la realidad aumentada. Se realizan laboratorios para definir los siguientes aspectos a tener en cuenta como lo son:

La selección del código QR que más convenga y que de soporte para la lectura de la Realidad Aumentada; reconocer y establecer cuanto tiempo de animación puede soportar los códigos QR; pruebas de texturizado para los modelos 3D y Rigg; Identificar el software que más se acomode al buen funcionamiento y desarrollo de Realidad Aumentada. También se utiliza el método de observación, con el fin de identificar en base a documentos técnicos donde se indaga información acerca de los pluggins para trabajar con Realidad Aumentada, los troqueles de los libros Pop Up y así mismo recopilar información acerca de los códigos QR. También se realizara una entrevista para recopilar y afianzar aún más la información en base a la realidad aumentada para lograr cumplir



a cabalidad con las expectativas del proyecto en cuestión.

Resultados:

Los resultados se ven reflejados en un libro impreso basado en la fábula de “Cutufato y su gato” de Rafael Pombo en el cual las paginas son los códigos QR sobre los cuales se ve la realidad aumentada y archivo tipo apk para dispositivos Android el cual complementa al libro para obtener la visualización de la fábula.

Discusión final:

Observamos que muchas de las personas al momento de trabajar con realidad aumentada, pasan archivos en formato fbx para que el software Unity pudiera reconocerlos y no generar conflictos. Con la nueva actualización de Unity, pudimos comprobar que recibe el archivo matriz de maya el cual es el .ma, con esto es más simple modificar información sobre los archivos en tiempo real.

Gracias a los laboratorios pudimos comprobar que si se realizan animaciones, se deben realizar en un solo proyecto para que al momento de unificar la misma no entre en conflicto.

No es recomendable importar archivos en formato alembic (abc), ya que estos aumentan significativamente el peso del archivo pasando de 600 mb de peso aun formato de .ma de 30 mb de peso.



Referencias:

Amago, Á. C. (2014). Libros pop-ups: vista histórica desde la ilustración infantil en4 Colombia. Arte & Diseño. Retrieved from <http://ojs.uac.edu.co/index.php/arte-diseño/article/view/387>

Anne, B. (2011). 3d-educativo. Recuperado de: <http://www.3d-educativo.com/>

Anne, B. (28 de mayo de 2013). eonreality. Recuperado el 3 de mayo de 2016, de eonreality: <http://www.eonreality.com/>

Dinero, R. (2004). Revista Dinero. Recuperado de: <https://www.dinero.com>

López García, J. C. (2013, 28 de mayo). Eonreality Libros interactivos, otro avance de los libros digitales. Recuperado de http://www.eduteka.org/articulos/LibrosInteractivos_lenguajedeprogramacion21.blogspot.com.co/. (2013).

Multimedia. (2013, 26 de marzo). Lenguaje de programación C++ [blog]. Recuperado de: <http://lenguajedeprogramacion21.blogspot.com/>

Mann (2000, 27 de diciembre). El mundo. Recuperado de: <https://www.elmundo.es/>

Merixell Estebanell Minguell Josefina Ferrés Font Pere Cornellà Canals David Codina Regàs. (octubre, de 2012). http://ciberespiral.org/tendencias/Tendencias_emergentes_en_educacin_con_TIC.pdf. Obtenido de http://ciberespiral.org/tendencias/Tendencias_emergentes_en_educacin_con_TIC.pdf.

Mkt&Com, B. (Oct de 2014 de Campaña Fallen Angels de Lynx Axe victoria Station). Campaña Fallen Angels de Lynx Axe victoria Station. Video Campaña Fallen Angels de Lynx Axe victoria Station.

Orjuela, H. H. (1965). Biografía y bibliografía de Rafael Pombo. Recuperado de: http://cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/20/TH_20_002_222_0.pdf

Padilla, D. (2014, 27 de octubre). 20 Minutos. Recuperado de: <http://www.20minutos.es/>

Perezbolde. (2013, 9 de julio). Marca 2.0. Recuperado de <http://www.merca20.com/quieres-hacer-realidad-aumentada-aqui-esta-todo-lo-que-necesitas/>.

Uazuay.edu.ec. (2016). Concepto Básico de Java Script. Recuperado de http://www.uazuay.edu.ec/estudios/sistemas/lenguaje_iii/MANualJavaScript/introduccion.htugalde

Violeta_1879354. (2008, 20 de octubre). Características de C#. Scribd. Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/7411856/Caracteristicas-de-C>

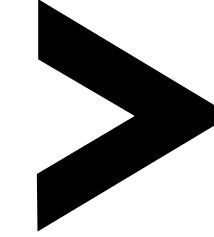
Códigos QR. (2016). Generados de códigos QR. Recuperado de: <https://www.codigos-qr.com/>

QR Code.com. (2016). Denso Wave, the inventor of QR Code. Recuperado de: <https://www.qrcode.com/en/>



Ilustración: Carolina León Ortiz

Obtención de la acreditación de alta calidad del programa de Animación y Posproducción Audiovisual



Jose Luis León Rodríguez

Director programa de Animación y Posproducción Audiovisual

Bogotá, Colombia



El 27 de diciembre de 2019 el programa académico de Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual, sede Bogotá, obtiene la Acreditación de Alta Calidad, principal reconocimiento a nivel nacional para los programas universitarios de pregrado en Colombia, otorgado mediante resolución 17368 por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) y el Consejo Nacional de Acreditación (CNA).

Con este reconocimiento, el programa de Animación y Posproducción Audiovisual de la Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá se consolida como un referente para los programas universitarios de Animación en Colombia en sus procesos académicos, gestión y currículo, pertinencia del programa en el crecimiento de las producciones de animación y la industria audiovisual e interactiva de nuestro país e incentivando la creación de programas similares por parte de diferentes instituciones universitarias. Para obtener este importante logro se realizó un proceso constante desde 2016 que permitieron el resurgimiento del programa el cual se encontraba en una etapa crítica para ese momento.

Inicialmente el programa de Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual obtiene su primer Registro Calificado en el 2011, mediante la Resolución No. 4291 del Ministerio de Educación Nacional del 27 de mayo/2011 por un período de 7 años, en el cual desde 2012 hasta el 2015 dio sus primeros pasos en materia de investigación, extensión e internacionalización y en el año 2014 surge el semillero de investigación Keyframe del programa.

En 2015 y 2016 paralelamente a los avances del programa en aspectos como investigación y extensión, se da inicio a un periodo de declive crítico del programa que conlleva a la reducción gradual de estudiantes, por lo cual se cierra la oferta de grupos de la jornada nocturna del



programa y posteriormente no se logra la apertura del grupo de estudiantes para primer semestre en la jornada diurna. Para ese momento el Plan de estudios exigía una urgente actualización, al igual que la estructura curricular que se encontraba desactualizada.

Con la llegada en 2016 del nuevo director de programa Jose Luis León Rodríguez se dan inicio a estrategias de mejoramiento y rediseño curricular, con el fin de fortalecer las cuatro funciones sustantivas del programa: currículo, internacionalización, investigación y proyección social. Dando como primeros resultados la participación del Semillero Keyframe en Encuentros Regionales y nacionales de Semilleros Redcolsi, generándose el proceso de fortalecimiento de la Investigación en el programa, la renovación Curricular en los Proyectos PISE y PPA de las asignaturas, cambios en la Planta docente, se generan estrategias de Internacionalización y difusión de los Productos de Aula en Festivales Internacionales de Cine de Animación y se da inicio a la Primera Edición del Festival Universitario de Animación Andimotion.

Para el Congreso DINOVA se invita como Conferencista Internacional

del programa a Daniel Callaby: Animador 3D de Dinamarca de Universal Pictures Europa - illumination Entertainment, y diseñador de personajes en la aclamada película animada Mi Villano favorito. En marco del Congreso Dinova 2016, Daniel Callaby aporta las bases fundamentales de la propuesta del Nuevo Plan de Estudios del programa de Animación y sugiere nuevas asignaturas para el programa. Posteriormente se da inicio al Proceso de Autoevaluación del Programa en el que se implementan las estrategias iniciales de mejoramiento en las cuatro funciones sustantivas del programa: docencia y currículo, investigación, internacionalización y proyección social.

Este primer proceso de mejoramiento desde el ámbito de Docencia y Currículo comienza formalmente en septiembre de 2016 con el inicio del proceso de renovación y actualización curricular en el programa y la creación del primer borrador de plan de estudios del programa alineado con la facultad.

Desde Investigación, se realizó la primera participación del Semillero Keyframe del programa en el XIX Encuentro Nacional y XIII Encuentro Internacional de Semilleros REDCOLSI con el proyecto: Implementación de la pirámide holográfica para proyectar la animación 3D de los personajes de los cuentos de Rafael Pombo, obteniéndose una alta puntuación de 96 sobre 100, iniciando de manera destacada esta nueva etapa para el semillero y para el programa.



En el ámbito de Internacionalización en ese año se realiza la primera postulación en festivales internacionales de cine de animación, con dos cortometrajes productos de investigación de aula PPA y PISE: Cortometraje Animado 2D: FLASHBACK y Cortometraje Animado 3D: JINK: postulados en ANIMA MUNDI International Animation Festival of Brazil - 2016 Río de Janeiro – (Brasil). En proyección social y extensión se generan nuevos convenios de prácticas para el programa y nuevas alianzas estratégicas que serían fundamentales para el crecimiento y consolidación del programa.

En diciembre de 2016 se realizó la primera edición del Festival Universitario de Cine de Animación ANDIMOTION en la que se muestra al público una selección de los mejores productos audiovisuales realizados por los estudiantes en el año, acompañados de invitados especializados y conferencias que aportan de manera significativa en el fortalecimiento del perfil profesional del Tecnólogo en Animación y Posproducción Audiovisual de Areandina.

Para 2017 el programa incrementa sus diferentes Alianzas y Convenios de prácticas con Productoras Audiovisuales y Empresas de Animación en Colombia. Desde investigación en 2017 se gestaron nuevos proyectos de investigación docente desde el ámbito interactivo: Creación de Ambientes de exposición en Realidad Virtual y Realidad Aumentada como contribución al tratamiento de la ansiedad social por parte de nuestro docente investigador Juan Sebastián Wilches. En el ámbito de Internacionalización se da un incremento de movilizaciones internacionales salientes y entrantes Cristian Andrés Yara Castillo. (México), David Alejandro Villalobos Giraldo. Asunción (Paraguay) y se recibe al primer estudiante internacional proveniente de México de la Universidad Madero de Puebla: Daniel Martínez Álvarez.

En materia de Convenios Internacionales en 2017 se dan los primeros contactos y conversaciones con Mario Pochat, Director de VANCOUVER ANIMATION SCHOOL, importante escuela de animación canadiense, con el fin de construir una Alianza de Convenio Marco de Certificaciones Internacionales para nuestros estudiantes del programa, que posteriormente llevaría a la firma del convenio marco en 2018 y en 2019 a la primera promoción de estudiantes con certificaciones internacionales en nuestro programa.

El primer proceso de autoevaluación en 2017 es realizado con la reflexión integral de la comunidad educativa del programa sobre el mejo-



ramiento realizado en las cuatro funciones sustantivas y los diferentes aspectos generales y curriculares en el proceso de Alineación Curricular, el cual dio como resultado final un nuevo plan de mejoramiento y el Nuevo plan de estudios 2017, construido por la participación conjunta de toda la comunidad educativa del programa

El nuevo plan de estudios fue finalmente aprobado por el Consejo Superior mediante Acuerdo No. 013 del 31 de Enero de 2017 y entró en vigencia en el segundo periodo académico del 2017 con una visión internacional e interdisciplinar desde la animación, el cual sería la piedra angular del crecimiento y consolidación del programa en los años posteriores.

Como resultado de estas estrategias implementadas, a mediados de 2017 se evidencia un crecimiento progresivo del programa, impactando en el incremento de grupos de estudiantes nuevos, planta docente, e inversión en nuevos equipos y software. Comienza el desarrollo de un trabajo curricular notable semestre a semestre (actualización de microcurrículos, proyectos PPA y PISE) de manera conjunta en el equipo docente del programa.

A partir de estos importantes logros de mejoramiento y avances del programa se logra así la Renovación del Registro Calificado del programa, por siete años el 29 de diciembre de 2017, a través de la Resolución 29532, del mismo ente gubernamental. En el informe final de la par dentro de la visita de registro calificado establece que por las fortalezas del programa y su proceso de mejoramiento continuo se debería contemplar la posibilidad de dar inicio al proceso para acreditación del programa, enunciando así recomendaciones puntuales de mejoramiento que fueron tomadas en cuenta en los procesos posteriores de autoevaluación 2018 y 2019.



El 2018 inicia con nuevos retos como la creación del Proyecto Educativo del Programa PEP que definirían la senda a seguir para la consolidación del programa y el siguiente objetivo propuesto: la acreditación nacional. El año inició con un incremento progresivo en los nuevos grupos de estudiantes de primer y segundo semestre y en el aspecto curricular el programa realizó un incremento de los Proyectos Integradores de Semestre PISE de segundo a sexto semestre y la integración en el Proyecto Pise de primer semestre de Facultad. Se inicia también el apoyo a nuevos Proyectos Institucionales de Responsabilidad Social a través de la Fundación Color y Esperanza.

En el ámbito de investigación se incrementó la participación de los proyectos del Semillero Keyframe en el XVI Encuentro Regional de Semilleros de Investigación REDCOLSI con dos proyectos: Aplicación de la Realidad Aumentada (RA) en un juego de mesa para personas con trastorno de Ansiedad Social (TAS), por los estudiantes Julián Alexander Robledo y Daniel Avendaño y Superación Social a través de un Juego de Mesa con Realidad Virtual, por los estudiantes: Johana Andrea Martínez Ramírez y Jorge Andrés Ordoñez Llanos. A su vez se da continuidad al proyecto de investigación docente: Diseño de un juego de mesa didáctico con Realidad Virtual y Aumentada sobre interacciones sociales para la ejercitación por parte de personas con ansiedad social, por parte de nuestro docente Investigador: Juan Sebastián Wilches.

En julio de 2018 el programa firmó el convenio marco de cooperación con VANCOUVER ANIMATION SCHOOL (Canadá) considerada una de las principales escuelas de animación digital en el mundo, consistiendo en la adquisición anual de 100 Certificaciones Internacionales en VFX – Efectos Visuales avaladas por el Ministerio de Educación de Canadá, que serían otorgadas sin costo a nuestros estudiantes del



programa dentro de las asignaturas: VFX Efectos Especiales, Taller de Concept Art, como complemento de su formación académica y proyección de su carrera a nivel internacional.

Son postulados al PIAFF Festival Internacional du Film d'Animation de París, dos cortometrajes de estudiantes: BONDED BY BLOOD y MOCHI y se incrementa la movilidad internacional saliente a México y Brasil, a su vez recibiendo a dos estudiantes de movilidad internacional entrante, provenientes de Argentina.

A mediados de 2018 finalizó el Segundo Proceso de Autoevaluación del Programa, en el que se realizó con la comunidad educativa una reflexión integral sobre las cuatro funciones sustantivas del programa, evidenciándose que el programa cumplía con las condiciones esenciales para ser acreditable exigidas por el Consejo Nacional de Acreditación CNA. Se realiza así con el aval institucional el proceso de postulación del programa el cual da como respuesta la aceptación a la postulación y programación de visita de pares académicos de acreditación para finales de 2018.

La visita de los Pares de Acreditación finalmente para verificar las condiciones de calidad del programa se desarrolló el 14, 15 y 16 de noviembre de 2018 en el que se realizaron reuniones conjuntas con estudiantes, egresados y docentes del programa, al igual que la visita a las salas, equipos tecnológicos e instalaciones del programa.

El 15 de noviembre se realizó la reunión de los Pares de Acreditación con las empresas e instituciones aliadas al programa destacando la presencia masiva de las 13 empresas de práctica y la conexión remota de Mario Pochat (CEO Vancouver Animation School – Canadá) y Leandro Visconti - Agustín Álvarez (Animación y Efectos Visuales de la Universidad Nal de San Martín de Argentina) como aliados internacionales de nuestro programa, siendo esta reunión uno de los momentos más importantes de la visita de acreditación.

El viernes 16 de noviembre se da el cierre a la visita de pares de acreditación del programa, emitiéndose un primer concepto favorable y apre-

ciaciones generales por parte de los pares visitantes del CNA.

En la primera semana de diciembre de 2018 se celebró la Primera Edición Internacional del Festival Andimotion del programa, evento ahora llamado ANDIMOTION – BIAFF: Bogotá International Animation Film Festival en el que se realizaron conferencias académicas, exhibición y premiación de los cortometrajes realizados por los estudiantes del programa e instituciones invitadas y categorías internacionales con postulaciones previas a través de la plataforma Festhome.

Para 2019 a partir del plan de mejora establecido en su proceso de acreditación, desde investigación se incrementaron en 2019 en el programa sus proyectos de investigación y docentes investigadores con tres (3) proyectos de investigación docente: Diseño de contenidos de realidad virtual y aumentada con tecnología emergente para un juego experiencial sobre interacciones sociales dirigido a personas con ansiedad social: docente investigador Juan Sebastián Wilches. Procesos de creación documental con material de archivo fílmico, nuevas tecnologías y técnicas de animación experimental docente investigador: Alan Santamaría. Libro Digital Animado como herramienta para prevención del bullying en los colegios públicos de Bogotá: Docente Investigador: Ángela Camargo Amado.

A su vez el programa potencia la participación en eventos científicos de investigación nacionales e internacionales destacándose una Ponencia Internacional aceptada en el FAIA, Foro Académico Internacional de Animación en la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina: “Procesos de creación documental con material de archivo fílmico, nuevas tecnologías y técnicas de animación experimental, Docente Investigador Alan Santamaría. Póster - Ponencia: “Diseño de contenidos de realidad virtual y aumentada con tecnología emergente, para un juego experiencial sobre interacciones sociales dirigido a personas con ansiedad social” Evento de Investigación Ando Investigando 2019 - DINOVA 2019, Docente Investigador Juan Sebastián Wilches.

Desde el Semillero de Investigación Keyframe del programa se incrementó en 2019 a 5 proyectos de investigación y a 8 estudiantes semilleros de investigación con los proyectos: Procesos y técnicas de animación experimental para la intervención de material audiovisual mediante el uso de dispositivos tecnológicos y software de posproducción. Creación de Ficción con material de archivo fílmico. Aplicación de la realidad aumentada (RA) y realidad virtual (RV) en un juego de mesa para personas con trastornos de ansiedad social (TAS). Diseño de entornos virtuales para juego de rol con realidad aumentada, dedicado a personas con trastorno de ansiedad (TAS). Estudiante: Jorge Andrés Cruz Infante. Producción audiovisual como apoyo en el desarrollo de una herramienta basada en ludificación para potenciar el aprendizaje en niños con discapacidad auditiva.

Como resultado del incremento de los proyectos de investigación del Semillero Keyframe, el programa potencia la participación en eventos científicos de semilleros de investigación destacándose en 2019 en 5 espacios a nivel nacional:



•Ponencia en el II Encuentro Nacional de Semilleros de Investigación, del Politécnico Granacolombiano. (Estudiantes: Kevin Mclean López y Daniel Guzmán Ochoa). Ponencia – Poster en la Feria de Investigación Creación Ando Investigando DINOVA 2019 y Artículo de Investigación. (Estudiantes Juan Daniel Acosta Guerrero, Johan Steven Herreño y Camila Andrea Tobón Bernal).

•Ponencia y Poster XVII Encuentro Regional de semilleros de investigación Redcolsi-Nodo Bogotá (Proyecto: Aplicación de la realidad aumentada (RA) y realidad virtual (RV) en un juego de mesa para personas con trastornos de ansiedad social (TAS). Estudiante: Daniel Felipe Camacho).

•Ponencia y Poster XVII Encuentro Regional de semilleros de investigación Redcolsi-Nodo Bogotá (Proyecto: Diseño de entornos virtuales para juego de rol con realidad aumentada, dedicado a personas con trastorno de ansiedad (TAS). Estudiante: Jorge Andrés Cruz Infante).

•Primer Lugar a Mejor Ponencia en II Encuentro de Semilleros de Investigación, de la Fundación Universitaria San José. (Proyecto: Producción audiovisual como apoyo en el desarrollo de una herramienta basada en ludificación para potenciar el aprendizaje en niños con discapacidad auditiva. Estudiante: Luz Stella González Santafé).

Desde Internacionalización el programa incrementa en 2019 a 5 de sus estudiantes en movilidad internacional saliente de alto impacto a México (Daniel Arturo Machado y Juan Felipe Ruíz Moreno) y a Argentina (Sol Angie Avendaño Aguilar, Jordan Mateo Herrera y Daniel Fernando Avendaño). Son postulados al Festival Internacional de Cine de Animación de Valencia PRIME THE ANIMATION dos cortometrajes de nuestros estudiantes: LA JOYA DEL PODER (estudiantes: Kevin McLean López, Leidy Rivera, Camilo Sánchez) y EL GIRASOL ROJO (estudiante Liz Carol Rodríguez Herrera).

Desde el ámbito curricular y docencia se realiza un incremento gradual de la Planta Docente del programa a 3 Docentes a Tiempo Comple-

to, 5 Docentes de Medio Tiempo y 1 Docente Cátedra. De esta planta docente, todos tienen nivel postgradual de formación en Maestría o Especialización. A su vez el equipo docente construye los Proyectos PPA y PISES del programa en 2019 ligados a potenciar los talentos de nuestros estudiantes de manera conjunta entre las asignaturas a través de proyectos ligados a la ciencia ficción tomando como principal referente conceptual y de investigación a Isaac Asimov para los proyectos finales de semestre.

A su vez el programa se nutre en 2019 de importantes aportes curriculares por parte de Mimia Arbeláez, Directora de Iluminación en PIXAR ANIMATION STUDIOS e invitada internacional por parte de nuestro programa para el Evento DINOVA 2019. En reunión con nuestros docentes Mimia aporta nuevas ideas para las asignaturas desde su visión internacional sobre la animación y destaca la importancia de implementar el Demo Reel en nuestros estudiantes como carta de presentación de nuestros talentos ante la industria, requisito que posteriormente se implementará en 2020.

En inversión de infraestructura y equipos, el programa adquiere en 2019 nuevos equipos: Cámara de Cine Blackmagic Ursa 4K, Consola de Edición Davinci, Claquetas de Video, Tripodes para Video, micrófonos de solapa y de condensación Rode al igual que maletas pelikan para transporte de equipos para las jornadas de rodaje e inversión en nuevos softwares como complemento a las líneas de énfasis de Desarrollo de Videojuegos y Efectos Especiales.

A raíz de esta inversión realizada, desde el programa se contempla la creación del proyecto de Incubadora de Animación ANDIMAX, con el fin de potenciar los proyectos de animación e interactivos del programa potenciando así la investigación y la participación en eventos internacionales, propuesta que será posteriormente socializada en 2020.

En octubre de 2019 el programa otorga sus primeras 100 certificaciones internacionales canadienses en VFX y Concept Art de VANCOUVER ANIMATION SCHOOL a nuestros estudiantes de los grupos de segundo y sexto semestre, convirtiendo a Areandina en la única institución en Colombia en emitir Certificaciones Internacionales a sus estudiantes en el campo de la Animación Digital y los Efectos Visuales.

Para finales de noviembre de 2019, desde nuestro programa con el aval de decanatura nacional y de la oficina de gestión de la calidad se da inicio el proceso de construcción del documento maestro para la creación del programa de Animación y Posproducción Audiovisual para la seccional Pereira, el cual operaría como extensión de nuestro programa de la sede Bogotá con el ánimo de potenciar la oferta de programas de nuestra facultad en la seccional Pereira.

Finalmente en diciembre de 2019, el programa de Animación y Posproducción Audiovisual finalmente obtiene la Acreditación de Alta Calidad, expedida por el Consejo Nacional de Acreditación (CNA) y el Ministerio de Educación Nacional mediante Resolución 17368 del 27 de diciembre de 2019 con vigencia por 4 años.



VMIDEA

TU PUEDES SER EL PRÓXIMO CREATIVO
Participa en nuestras próxima edición.

!Atento a nuestra convocatoria
¡EN EXPONER TU TRABAJO!

VMIDEA es una gran oportunidad en la cual se expone todo el talento Areandino con artículos muy interesantes que muestran todo lo que se desarrolla entorno a la facultad y lo que nos apasiona en nuestras carreras, los invito a que sean participes de este gran proyecto acercándose a los editores con sus artículos y propuestas para que VMIDEA siga siendo el referente de todo el talento de la familia Areandina.