



EXPIN
MEDIA LAB



Universidad
AUTÓNOMA
de Occidente

Informe Anual Expin Media Lab

Enero - Diciembre 2012



Es tiempo
de **CREAR**

www.expinmedialab.co

Contenido

1. Presentación Expin Media Lab	4
2. Miembros de Expin Media Lab.....	6
3. Proyectos desarrollados durante el primer semestre de 2012.....	8
3.1 Ejecución de actividades Agenda 2012	8
Gráfico 1. Participantes por programa académico lanzamiento de agenda Expin Media Lab (fuente: elaboración propia).	9
Gráfico 2. Participantes por programa académico en foro sobre conceptualización de media labs (fuente: elaboración propia).	10
Gráfico 3. Participantes por programa en foro de realidad aumentada (fuente: elaboración propia).	11
3.2 Gestión de proyectos externos	12
Gráfico 4. Participantes en Expedición PEI por unidad académica (fuente: elaboración propia).....	14
4. Proyectos desarrollados durante el segundo semestre de 2012.....	16
4.1 Ejecución de actividades agenda 2012.....	16
Gráfico 5. Participantes por programa académico en foro de computación física (fuente: elaboración propia).	17
Gráfico 6. Participantes por programa académico en conferencia sobre interfaces naturales de usuario (fuente: elaboración propia).	18
Gráfico 7. Participantes por programa académico en conferencia aspectos fundamentales en dibujo en vivo (fuente: elaboración propia).....	21
Gráfico 8. Participantes por programa académico en conferencia de Roberto Fazio (fuente: elaboración propia).	22
Gráfico 9. Participantes por programa académico en conferencia de Alejandro Tamayo (fuente: elaboración propia).	22
Gráfico 10. Participantes por programa académico en conferencia de Luis Astorquiza (fuente: elaboración propia).	23
4.2 Proyectos colaborativos con artistas.....	25

4.3 Participación en eventos académicos	26
4.4. Otras actividades desarrolladas por el Media Lab	27
5. Presupuesto ejecutado.....	29
6. Proyecciones.....	31
6.1 Agenda 2013.....	31
6.2 Proyectos colaborativos con invitados al Expin Media Lab Workshop 2012.	31
7. Comentarios finales.....	33

1. Presentación Expin Media Lab

Expin Media Lab es una iniciativa que nace del trabajo colaborativo entre la Facultad de Ingeniería y Comunicación Social para el desarrollo de un espacio de experimentación alrededor de la relación tecnología, ciencia y arte. Es uno de los proyectos aprobados por el Plan Estratégico Autónoma 2015 de acuerdo con la resolución 6632 del 03 de julio de 2012 y se encuentra alineado con cuatro de sus pilares: sistema universitario, pertinencia social, internacionalización y pertinencia académica.

El modelo de trabajo de Expin tiene como filosofía mantener una comunicación abierta y directa con la comunidad, intercambiar conocimiento con pares nacionales e internacionales, gestionar un programa de movilización y socializar una agenda anual en la que se programan diferentes temáticas de interés que incluyen la oferta de actividades gratuitas y abiertas a la comunidad como foros, talleres y exhibiciones. La población favorecida incluye estudiantes y docentes de todos los programas académicos de la Universidad, estudiantes de colegios de la región y todos aquellos actores (empresas, centros de investigación, universidades, gobierno) interesados en conectarse con la filosofía de explorar sobre las nuevas aplicaciones de la tecnología.

Este modelo y filosofía, sirven para potenciar la generación de proyectos de investigación, la integración de equipos multidisciplinarios, la promoción de programas académicos de la Universidad, el soporte a propuestas de creación de pregrados, posgrado y extensión, además del observatorio permanente de la realidad tecnológica global.

Un Media Lab se concibe como un espacio de exploración abierto a la comunidad donde se reflexiona, construye e investigan las nuevas aplicaciones de la tecnología en relación con la cultura digital. Es un laboratorio que indaga sobre el punto de convergencia entre ciencia, arte y sociedad, que involucra el desarrollo de experimentos con diversos dispositivos técnicos, jornadas de transferencia de conocimiento y actividades que apoyan los objetivos puntuales sobre los que basan su funcionamiento. En este espacio participan personas de múltiples disciplinas: ingenieros, diseñadores, artistas, científicos, y todos aquellos interesados en la exploración de la tecnología y su aplicación en su contexto inmediato.

El concepto de Media Lab se relaciona con: apertura, empoderamiento, innovación, iniciativa, conocimiento, emprendimiento, investigación, participación e interacción. Algunas de las ventajas de su incorporación en una región son:

- Diseño de nuevas aplicaciones de la tecnología de acuerdo con las características del contexto.
- Capacitación a la comunidad en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Creación de redes de participación alrededor de la premisa aprender haciendo.
- Generación de proyectos de investigación.
- Incorporación de estudiantes, docentes y personas interesadas en la dinámica de trabajo de estas temáticas.
- Generación de espacios para el emprendimiento a partir de ejercicios abiertos de experimentación y exploración novedosa de la tecnología.

Expin MediaLab organiza su agenda de actividades pensando en la participación abierta de la comunidad sin distinción de perfiles profesionales o niveles académicos, de tal forma que se generen procesos de trabajo colaborativo a partir de tres líneas de estudio:

- UrbanaDigital - Interesada en el estudio de la relación tecnología y sociedad para repensar los diferentes espacios de la ciudad.
- InterAcción - Aplicaciones creativas de la tecnología utilizando distintas interfaces para generar cambios en los procesos cognitivos, la memoria y la emociones.
- Artes mediales - Enfocadas en entender la relación del individuo frente a los artefactos, el diseño de experiencias sensoriales, narrativas digitales y nuevas aplicaciones mediáticas que permitan la construcción de sentido.

En el presente documento aparecen referenciados todos los proyectos e iniciativas desarrollados durante el año 2012 por parte de Expin Media Lab.

2. Miembros de Expin Media Lab

Facultad de Ingeniería

- Jesús David Cardona
- Olmedo Arcila
- Diego Fernando Almario
- Andrés Felipe Gallego A.
- Carlos A. Peláez
- David Castro (Joven investigador y Docente hora cátedra)

Facultad de Comunicación Social

- Andrés Fabián Ágredo
- Andrés G. Rozo.
- Rodolfo Soto (Docente hora cátedra)
- Pablo Estrada (Docente hora cátedra)

Para el año 2013 existe el interés de vincular nuevos profesores al Expin Media Lab:

- En el área de contenidos digitales los profesores Juan Manuel Acuña y Juan Carlos Romero, de la Facultad de Comunicación Social, por medio de un proyecto de largometraje animado que involucre la experimentación con sistemas de captura de movimiento, estereoscopia y la gestión de productos transmedia. Una oportunidad de conectarse con la iniciativa regional del clúster de contenidos digitales de la que participan la Universidad Autónoma de Occidente, Icesi, San Buenaventura y Valle.
- En el área de publicidad el profesor Neil Rodrigo Jimenez quien se encargará de la gestión de marca de Expin Media Lab y su posicionamiento en el entorno local, nacional e internacional.

Asistentes Expin Media Lab

Expin Media Lab cuenta con la participación de dos asistentes para la producción de proyectos quienes fueron seleccionados a partir de una convocatoria pública. Estos cargos son remunerados.

- Asistente en Diseño Gráfico – Clara Isabel Pantoja (estudiante de últimos semestres de Diseño Gráfico)

- Programación e integración – Diego Toro (estudiante de últimos semestres de Ingeniería Multimedia).

También se cuenta con la colaboración de la estudiante de Comunicación Social – Periodismo Jessica Mesa, del programa PILOS de la UAO, quien se encarga de la administración de las redes sociales del Media Lab y la gestión de procesos de comunicación.

3. Proyectos desarrollados durante el primer semestre de 2012

3.1 Ejecución de actividades Agenda 2012

Uno de los intereses de Expin Media Lab durante el año 2012 era lograr un acercamiento con la comunidad del suroccidente colombiano por medio de eventos académicos y de entrada libre que trataran temas de innovación alrededor de la relación tecnología, ciencia y arte. La mecánica propuesta como parte de la agenda involucró la implementación de foros y talleres; los foros se convirtieron en un espacio de reflexión y debate sobre un tema de estudio puntual, cuyo objetivo era lograr que el público se contextualizara sobre los alcances que la tecnología tiene en el entorno actual y sus aplicaciones en distintos ámbitos profesionales. Los talleres fueron un espacio de práctica en el que de manera creativa se exploraba el concepto en un ambiente de aprendizaje con actividades que responden a un problema en particular o un requerimiento expresivo.

Durante el semestre 2012-01 se realizaron las siguientes actividades:

Lanzamiento de agenda 2012

El 1 de febrero de 2012 se realizó en conferencia pública el lanzamiento de la agenda 2012 en la que se informó a la comunidad sobre los tres temas de trabajo para el año: realidad aumentada, computación física y arte digital. En este espacio se presentó el cronograma de conferencias y talleres con el objetivo de lograr que los asistentes contaran con una visión general de todas las actividades en las que podrían participar. A este lanzamiento asistieron 76 personas de distintos programas académicos de la Universidad (en el gráfico número 1 se representa la distribución por porcentajes).

La agenda planteaba un compromiso de Expin Media Lab con la comunidad y se convirtió en la guía de trabajo para el 2012.

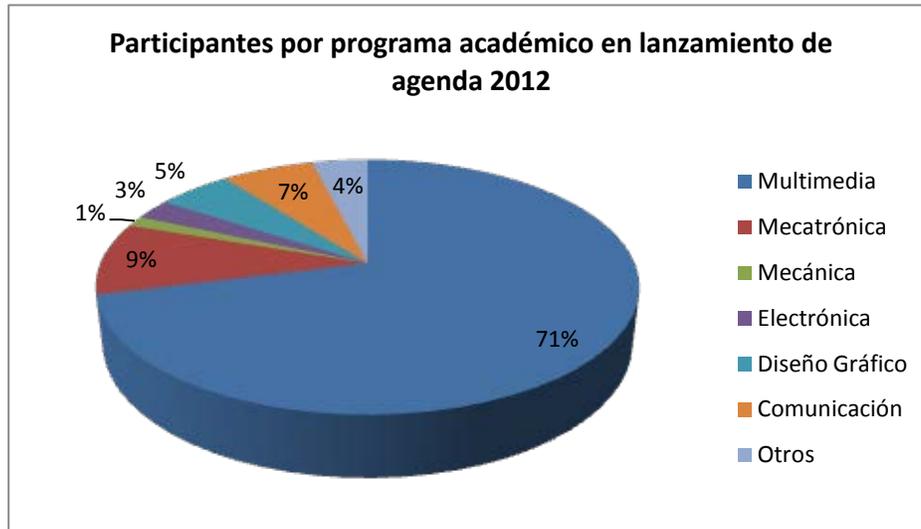


Gráfico 1. Participantes por programa académico lanzamiento de agenda Expin Media Lab (fuente: elaboración propia).

Foro hacia una conceptualización de media labs

Se realizó el 15 de febrero de 2012 y contó con la participación de tres invitados: Aldemar Hernández, investigador sobre la temática de diseño de medios interactivos; Javier Aguirre, director del programa diseño de medios interactivos de la Universidad Icesi y Alejandro Duque, artista y miembro del LabSurLab (red de iniciativas independientes que operan desde Suramérica y buscan desde la experimentación u creación lograr sus propios espacios de acción y representación).

La idea central de esta actividad buscaba reflexionar sobre la importancia que un media lab tiene en el desarrollo de propuestas de innovación alrededor de la relación ciencia, arte y tecnología; además del potencial de generación de proyectos que puedan impactar positivamente la ciudad, la región y el país.

El tema abordado por los invitados sirvió para hacer evidente el potencial de crecimiento para Expin Media Lab, gracias al reconocimiento de los antecedentes de este tipo de iniciativas y el seguimiento a experiencias similares.

A este evento asistieron 24 personas de los programas Ingeniería Multimedia, Mecatrónica, Comunicación Social y Diseño Gráfico (en el gráfico número 2 se representa la distribución por porcentajes).

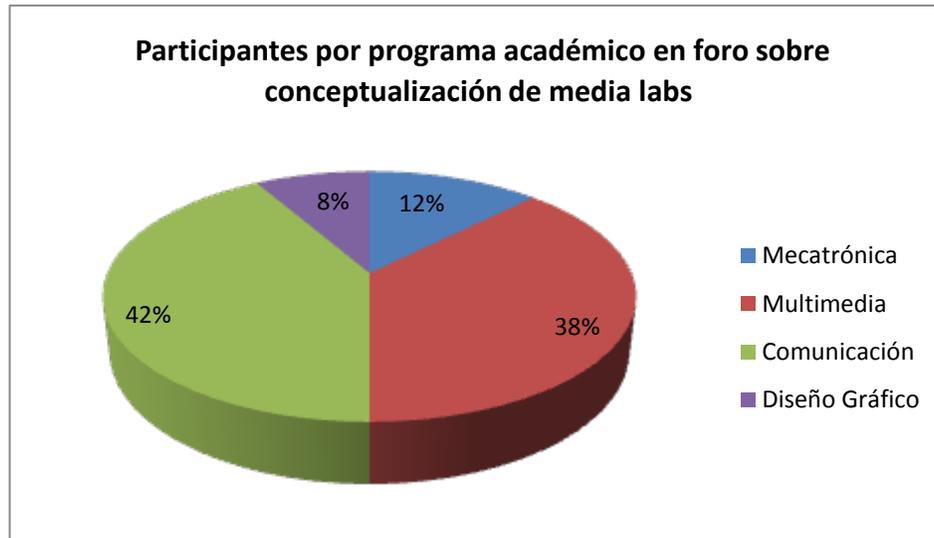


Gráfico 2. Participantes por programa académico en foro sobre conceptualización de media labs (fuente: elaboración propia).

Foro y taller sobre realidad aumentada

El foro se realizó el miércoles 14 de marzo de 2012 y en él se exploraron las aplicaciones prácticas de esta modalidad de presentación de contenidos para distintos ámbitos: entretenimiento, publicidad, educación entre otros. Fue liderado por los profesores Olmedo Arcila, David Castro y Pablo Estrada, miembros de Expin Media Lab.

Este evento sirvió para presentar el flujo de producción de una experiencia de realidad aumentada desarrollada por Expin Media Lab en el año 2011 para el Jardín Botánico de Cali. En el foro participaron 98 personas de distintos programas académicos (en el gráfico número 3 se representa la distribución por porcentajes).

Adicionalmente, se lanzó el taller de realidad aumentada que fue segmentado en tres bloques: conceptualización de proyectos para medios digitales, diseño 3D y programación básica de objetos. Este taller contó con la participación de 18 personas aproximadamente, el número de cupos respondió a la cantidad de equipos disponibles para el desarrollo de las actividades.

Esta primera experiencia de conferencia y taller ratificó el compromiso de Expin Media Lab con la comunidad y sirvió para gestionar la implementación de los otros eventos que se realizarían durante el año como parte de la programación propuesta.

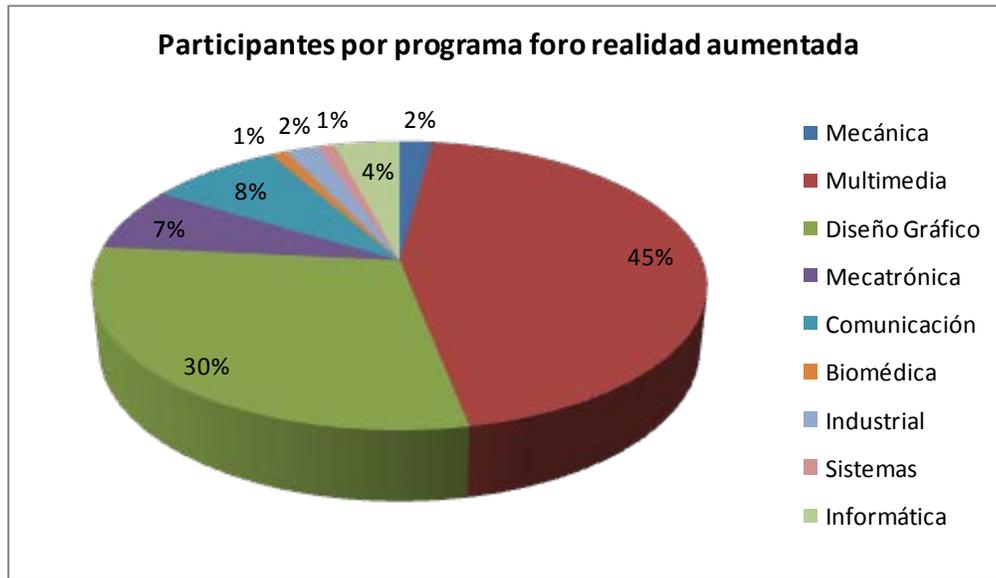


Gráfico 3. Participantes por programa en foro de realidad aumentada (fuente: elaboración propia).



Imagen 1. Panorámica de asistentes a foro sobre Realidad Aumentada

3.2 Gestión de proyectos externos

Como parte de sus procesos de exploración Expin Media Lab generó iniciativas que utilizaron la tecnología disponible en la Universidad Autónoma de Occidente, además de poner más allá del entorno académico las habilidades técnicas y profesionales de sus miembros. Esta conexión fue esencial para generar experiencias que impactaran positivamente el entorno y alimentaran el desarrollo futuro del Media Lab.

Durante el periodo 2012-01 se realizaron los siguientes proyectos:

Expedición PEI

Este Juego de Realidad Alternativa (ARG) fue diseñado para fomentar el conocimiento del Proyecto Educativo Institucional de la Universidad Autónoma de Occidente por parte de toda la comunidad académica (estudiantes, profesores, administrativos).

Los juegos de realidad alternativa (ARG) proponen la generación de una experiencia narrativa en cuyo despliegue se utilizan diversas plataformas de comunicación en espacios físicos y digitales. Un flujo de interacción que mezcla ambas fronteras para construir mensajes más contundentes en un proceso donde se resuelven acertijos y obstáculos mientras se experimenta vivencialmente un texto.

El diseño de Expedición PEI se realizó en varias capas que se desarrollaron de manera paralela: las mecánicas, la exploración del concepto narrativo, la creación de material digital y la logística de implementación.

Se identificaron cuatro tipos de usuarios: personal de Vicerrectoría Académica (garantes de los contenidos del PEI), equipo de trabajo de Expin Media Lab (diseñadores de los mecanismos de juego), oficina de comunicaciones de la Universidad Autónoma de Occidente (encargados de la gestión de comunicación del ARG) y los participantes (miembros de la comunidad académica quienes contaban con el conocimiento técnico mínimo para trabajar con internet y utilizar dispositivos tecnológicos).

La estrategia de difusión contó con la colaboración de la oficina de Comunicaciones de la UAO quienes se encargaron de promocionar la expedición PEI. Se lograron inscribir 72 equipos entre todos los miembros de la comunidad (estudiantes, docentes y personal administrativo), un total de 216 personas (en el gráfico número 4 se representa la distribución por porcentajes). Se utilizaron

redes sociales como Facebook, medios de promoción interna y carteleras digitales para publicar toda la información promocional y las pistas de juego.

La Expedición PEI requería de la implementación de tecnología y se utilizó la infraestructura disponible en la Universidad para construir instalaciones interactivas y material digital con toda la información que hacía parte del diseño de la experiencia de juego: sitio web www.expedicionpeiuaa.info, blog para identificar pistas, afiches con respuestas alrededor del campus, grabaciones de audio con efectos, aplicaciones de realidad aumentada, entre otros).

La tecnología se convirtió en la mediación que facilitó el desarrollo de la estructura de contenidos para transformar las declaraciones del PEI en metáforas de juego. A pesar de la gran cantidad de dispositivos utilizados la estrategia se enfocó en lograr que los participantes reconocieran el valor del contenido y no en utilizar la tecnología.

Como guía de la experiencia se creó al Profesor PEI, un personaje que se encargaba de informar a los participantes de todos los retos, pistas y datos que facilitaban el desarrollo del ARG. Sus consejos eran esenciales para poder avanzar y dirigir las acciones de los 'expedicionarios'. Esta relación era gestionada haciendo uso de su cuenta en Twitter '@profesorpei' donde se monitoreaba la participación de los usuarios y se resolvían las dudas e inquietudes que se generaban durante la experiencia.

Para poder ser el ganador del ARG los participantes debían resolver 20 retos que fueron distribuidos de la siguiente manera:

La primera semana, seis retos que fueron desplegados el primer día. El nivel de compromiso de algunos equipos hizo que varios de ellos resolvieran las preguntas en un periodo corto de tiempo.

La segunda semana seis retos más. Tres se activaron durante el primer día y otros tres a la mitad de la semana. Se tuvieron en cuenta los comentarios de los participantes quienes a través de Twitter manifestaron su interés de motivar la competencia de esta manera.

La tercera semana, cuatro retos. Cada uno implicaba la construcción de un producto que debía ser enviado a un correo electrónico para ser validado. Sólo así se obtenía la respuesta para ser publicada en el sistema de administración. De nuevo, los dos primeros retos se activaron al inicio de la semana, los restantes a la mitad. Esta práctica aunque hizo más lenta la experiencia de juego permitió recuperar documentación (fotografías y comentarios) sobre los avances de cada uno de los equipos durante el desarrollo de las actividades.

En la última semana de juegos se activaron cuatro retos, uno por cada día con el objetivo de aumentar el nivel de expectativa en quienes iban liderando el juego.

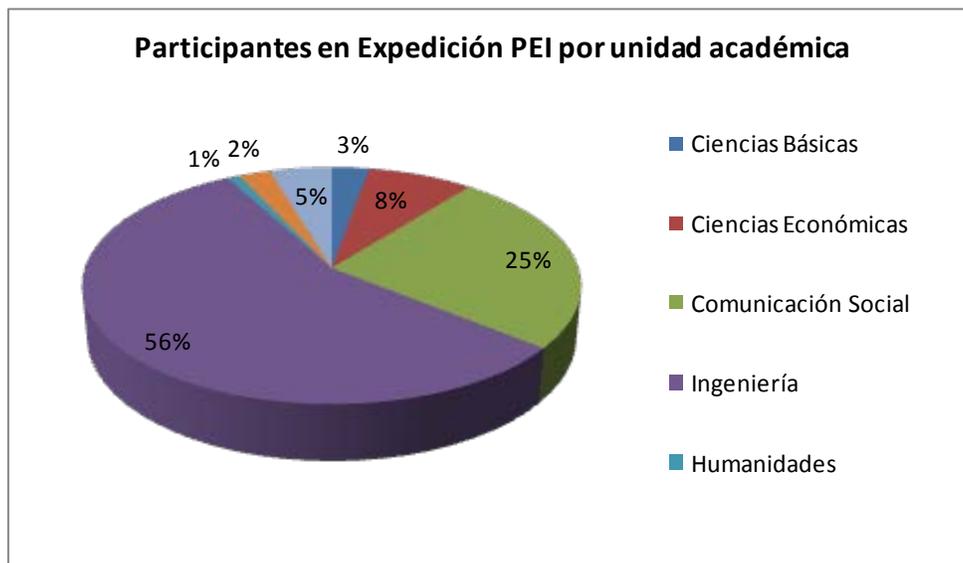


Gráfico 4. Participantes en Expedición PEI por unidad académica (fuente: elaboración propia).



Imagen 2. Profesor PEI, personaje creado para la Expedición

Generación Digital

Juego de Realidad Alternativa (ARG) diseñado para promocionar los programas académicos de la Universidad Autónoma de Occidente a los estudiantes de grado once de los colegios de la ciudad de Cali.

Este juego permitía mostrar de una forma inmersiva algunas de las prácticas más significativas de los programas académicos de la UAO. Mientras los jóvenes iban recorriendo los espacios de la Universidad, tenían que buscar pistas y realizar pruebas relacionadas con la disciplina en la que se encontraban. Para el juego se crearon ocho estaciones de práctica:

1. Cine y Comunicación Social
2. Administración del medio ambiente e Ingeniería Ambiental
3. Ingeniería Eléctrica y Mecánica
4. Publicidad y Diseño
5. Administración e Ingeniería Industrial
6. Ingeniería Informática y Multimedia
7. Ingeniería Mecatrónica, Electrónica y Biomédica
8. Banca y finanzas, Mercadeo, Contaduría y Economía

Este proyecto fue liderado por la oficina de Mercadeo de la UAO y se realizó el 31 de mayo y el 01 de junio de 2012. Participaron 175 estudiantes de diferentes colegios de la ciudad.



Imagen 3. Jóvenes realizando prueba en estación de Ingeniería Eléctrica y Mecánica.

4. Proyectos desarrollados durante el segundo semestre de 2012

4.1 Ejecución de actividades agenda 2012

Para el segundo semestre del año, Expin Media Lab fue uno de los proyectos aprobados para el desarrollo del plan estratégico de la Universidad Autónoma de Occidente 2015 de acuerdo con la resolución 6632 del 03 de julio de 2012.

Teniendo en cuenta lo programado en la agenda 2012 se desarrollaron las siguientes actividades:

Foro de computación física ¿Cómo vincular el mundo real y el digital para construir ideas creativas?

Este foro se realizó el 1 de agosto de 2012 y contó con la participación del profesor Diego Almario (miembro de Expin Media Lab) e invitados del programa de Diseño de Medios Interactivos de la Universidad Icesi: Jhon Melo y Jaime Trujillo. La idea central del foro era la de reconocer las principales características de los proyectos interactivos que involucran el uso de sensores y sus campos de aplicación.

Los invitados presentaron los proyectos gestO: Gestualidad extra musical para expandir la sonoridad del saxofón (John Melo); y Oyeh! Sistema de información en el hogar para personas en situación de discapacidad auditiva (Harold Satizabal, y Jaime Trujillo). Aplicaciones de la computación física desde lo expresivo y lo funcional.

Este evento permitió abordar un tema de interés para Expin Media Lab por el potencial de desarrollo de proyectos interactivos que permitieran hacer evidente la convergencia entre lo digital y el mundo real. El estudio y la exploración en estas áreas podría servir para la generación de propuestas de investigación, intervención y capacitación que beneficien directamente a la comunidad del suroccidente colombiano.

La participación de invitados de la Universidad Icesi permitió fortalecer aún más la relación entre instituciones académicas de educación superior y mantuvo el potencial de conexión para proyectos de interés local. En el foro Participaron 69 personas aproximadamente de diferentes programas académicos (en el gráfico número 5 se representa la distribución por porcentajes).

Adicionalmente se hizo la convocatoria para el taller de computación física a realizarse en el mes de octubre de 2012 como parte del Expin Media Lab Workshop 2012

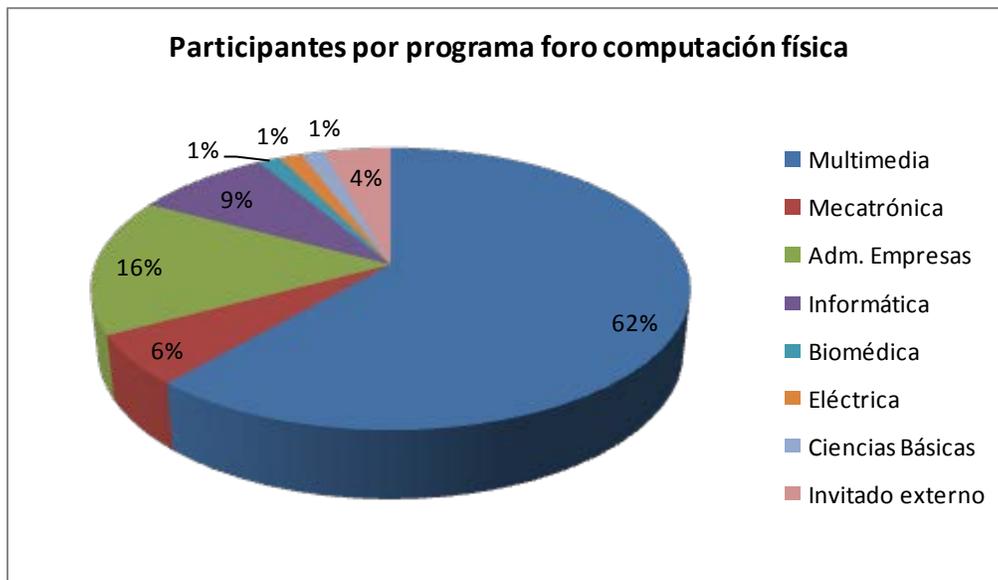


Gráfico 5. Participantes por programa académico en foro de computación física (fuente: elaboración propia).



Imagen 4. Presentación en foro de Computación física

Conferencia desafío creativo en el diseño de interfaces naturales de usuario

Esta conferencia se realizó el 12 de septiembre de 2012 con la participación del profesor visitante Carlos Buchart PhD del Centro de estudios e investigaciones técnicas de Gipuzkoa – España (CEIT). Este evento fue auspiciado por la Facultad de Ingeniería y el Departamento de Operaciones y Sistemas; en él se hizo una definición del concepto de interfaces naturales de usuario y se describieron los principales retos que se hacen visibles cuando se usa esta técnica en el diseño de objetos interactivos. Participaron 37 personas aproximadamente de diferentes programas académicos (en el gráfico número 6 se representa la distribución por porcentajes).

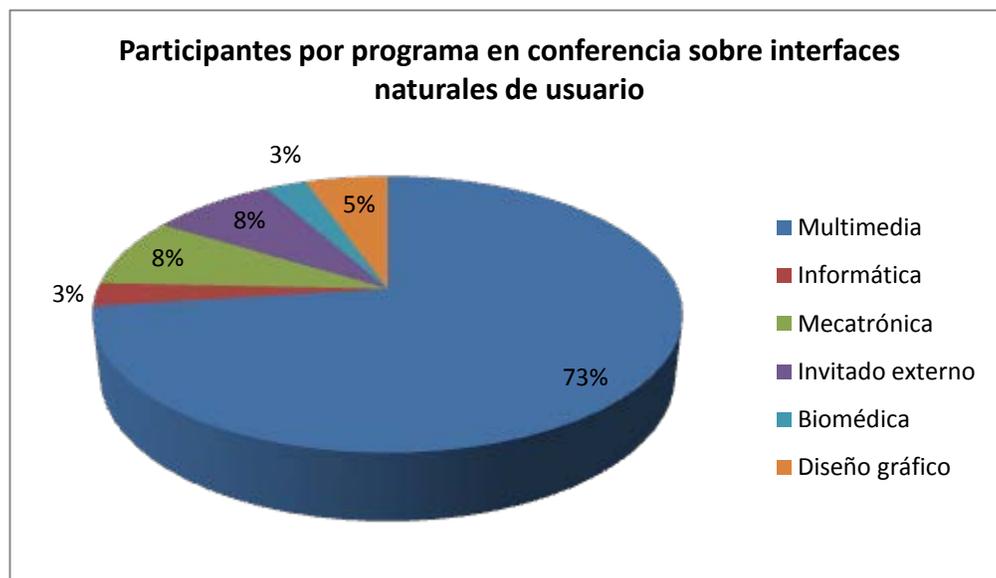


Gráfico 6. Participantes por programa académico en conferencia sobre interfaces naturales de usuario (fuente: elaboración propia).

El profesor Buchart estuvo en la Universidad Autónoma desde el 03 al 14 de septiembre de 2012 y en este periodo de tiempo llevó a cabo un taller sobre diseño de interfaces naturales de usuario (abierto a estudiantes y profesores de la Facultad de Ingeniería de la UAO y con invitación especial a estudiantes de la Universidad San Buenaventura e Icesi); realizó una revisión a los currículos actuales de algunas asignaturas del programa de Ingeniería Multimedia, principalmente la línea de computación gráfica, Interacción Hombre Máquina y Videojuegos; e interactuó con los integrantes del Grupo de Investigación en Telemática e Informática Aplicada GITI, así como con los miembros de Expin Media Lab.

Esta visita sirvió para la exploración de nuevas áreas de interés de experimentación a futuro por parte del Media Lab, además de la generación de un vínculo con el CEIT que puede ser aprovechado para generar un programa de movilidad internacional para estudiantes y profesores de la UAO.

Liberación de banco de proyectos Expin Media Lab

El 14 de agosto de 2012 se publicó en el sitio web www.expinmedialab.co el banco de proyectos de investigación de Expin Media Lab con el objetivo de lograr la vinculación de la comunidad con este tipo de desarrollos. El contenido se mantendrá disponible durante el año 2013 con el objetivo de lograr conectar esta iniciativa con los semilleros y grupos de investigación interesados en profundizar sobre estos temas.

El banco de proyectos busca la generación de propuestas de investigación de pregrado y posgrado enfocadas en la aplicación práctica y creativa de la tecnología en el contexto local.

Expin Media Lab Workshop 2012

Expin Media Lab Workshop 2012 se realizó entre el 29 de octubre y el 02 de noviembre de 2012 y fue estructurado como un espacio de intercambio de conocimiento que buscaba acercar la tecnología a la comunidad por medio de la presentación de aplicaciones innovadoras que sirvieran como referencia para el desarrollo de proyectos de interés.

Se programaron conferencias y talleres de acceso público sobre los temas Videomapping, Diseño Interactivo y Arte Digital. Para participar de los talleres los interesados debían inscribirse en el sitio web www.expinworkshop.com; las conferencias se desarrollaron en el auditorio Xepia y eran de entrada libre.

Se invitaron dos conferencistas nacionales y dos internacionales:

- Alejandro Tamayo (Bogotá) – Experto en computación física quien dirigió la conferencia ‘breve recuento por las hibridaciones y virajes del interactivo en el diseño y las artes’, y el taller ‘mueva cosas – haciendo físico el correo electrónico’. Este taller hacía parte de la agenda de eventos libres programados por Expin Media Lab para el segundo semestre del año sobre el tema de computación física.
- Luis Astorquiza (Cali) – Ingeniero de sistemas y candidato a magíster en diseño y creación interactiva quien dirigió la conferencia y taller ‘Livecode: desarrollo ágil de aplicaciones

móviles'. Su interés era demostrar la facilidad de uso de la herramienta Livecode para crear programas para la web y ambientes IOS.

- Marcela Rapallo (Argentina) – Artista visual quien realizó la conferencia ‘dibujar instantáneas: aspectos fundamentales del dibujo en vivo’ y el taller ‘dibujo en vivo, dibujo en escena’. Esta propuesta de arte digital hacía parte de la agenda de eventos libres programados por Expin Media Lab para el segundo semestre del año.
- Roberto Fazio (Italia) – Interaction Designer quien realizó la conferencia y taller ‘methodologies and design of 3D projection mapping, cuya idea principal se concentró en mostrar el flujo de producción de un proceso de ejecución de videomapping o proyecciones sobre estructuras arquitectónicas; conferencia enmarcada bajo el concepto de diseño interactivo.



Imagen 5. Marcela Rapallo en conferencia inaugural del Expin Media Lab Workshop 2012.

Este evento fue financiado con el presupuesto aprobado por el plan estratégico de la Universidad Autónoma 2015. El Workshop se convirtió en la plataforma natural para realizar contactos y conexiones entre los participantes y los invitados en un ambiente de exploración de conceptos innovadores.

Adicionalmente se realizó un registro audiovisual de las conferencias el cual será publicado en el sitio web www.expinmedialab.co y en los medios sociales.

En Expin Media Lab Workshop 2012 participaron aproximadamente 200 personas entre asistentes a talleres y conferencias; estudiantes de la UAO e invitados externos.

A la conferencia de Marcela Rapallo asistieron 51 personas de diferentes programas académicos (en el gráfico número 7 se representa la distribución por porcentajes).

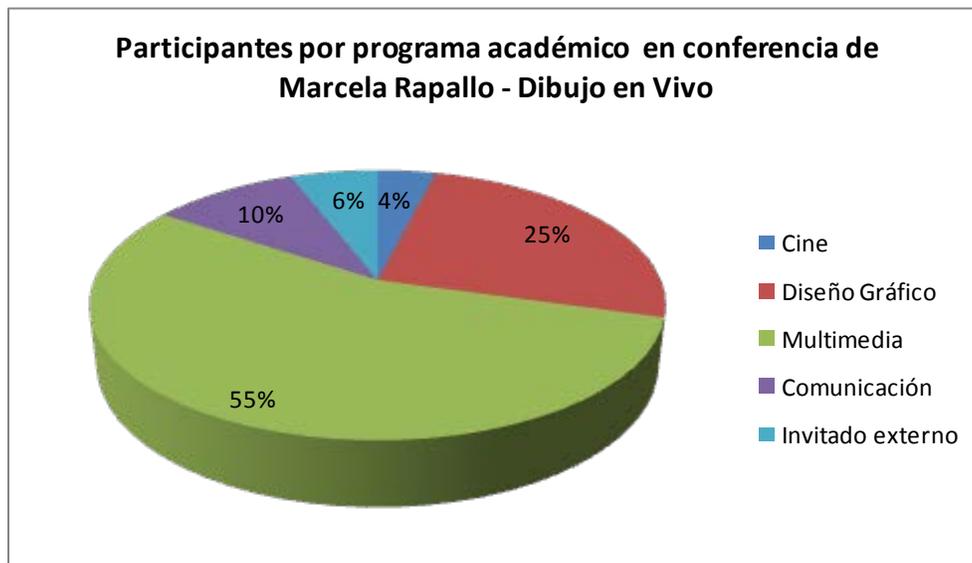


Gráfico 7. Participantes por programa académico en conferencia aspectos fundamentales en dibujo en vivo (fuente: elaboración propia).

A la conferencia de Roberto Fazio asistieron 71 personas de diferentes programas académicos (en el gráfico número 8 se representa la distribución por porcentajes).

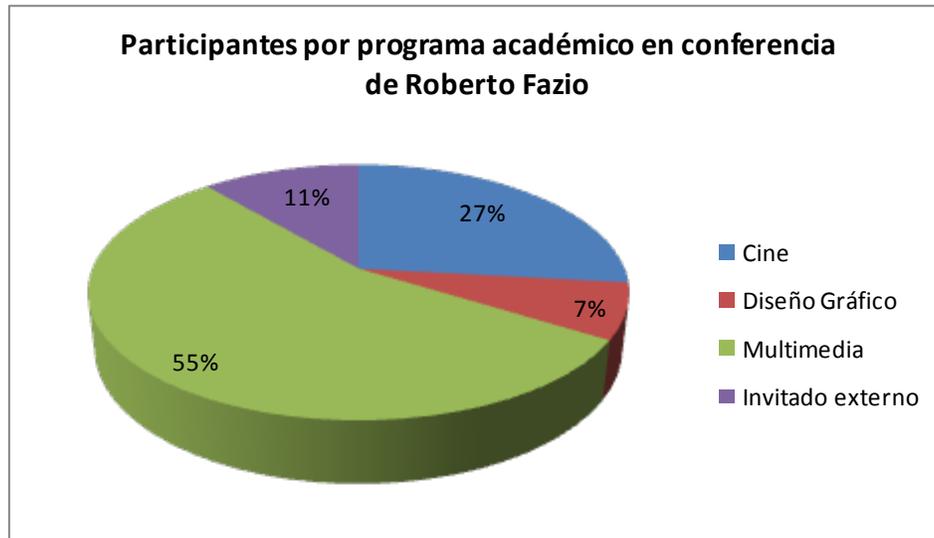


Gráfico 8. Participantes por programa académico en conferencia de Roberto Fazio (fuente: elaboración propia).

A la conferencia de Alejandro Tamayo asistieron 25 personas de diferentes programas académicos (en el gráfico número 9 se representa la distribución por porcentajes).

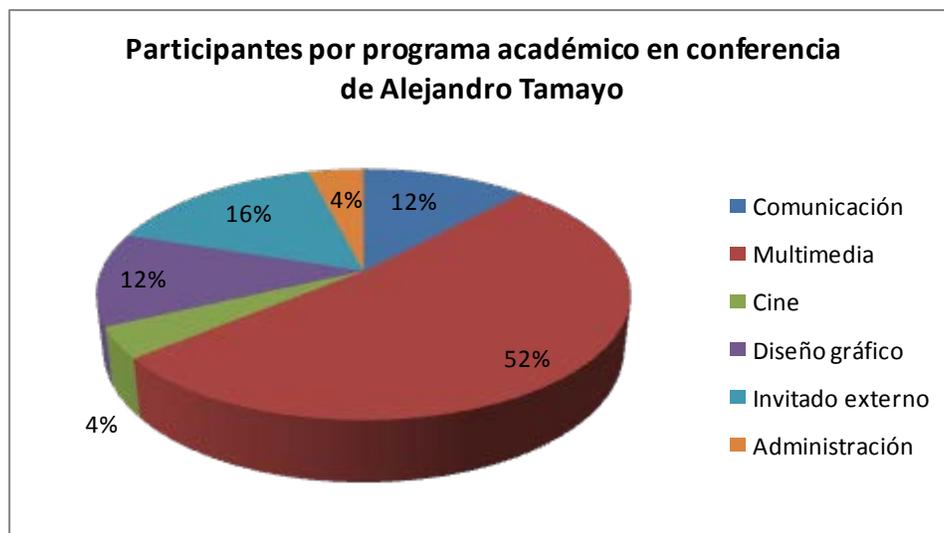


Gráfico 9. Participantes por programa académico en conferencia de Alejandro Tamayo (fuente: elaboración propia).

A la conferencia de Luis Astorquiza asistieron 18 personas de diferentes programas académicos (en el gráfico número 10 se representa la distribución por porcentajes).

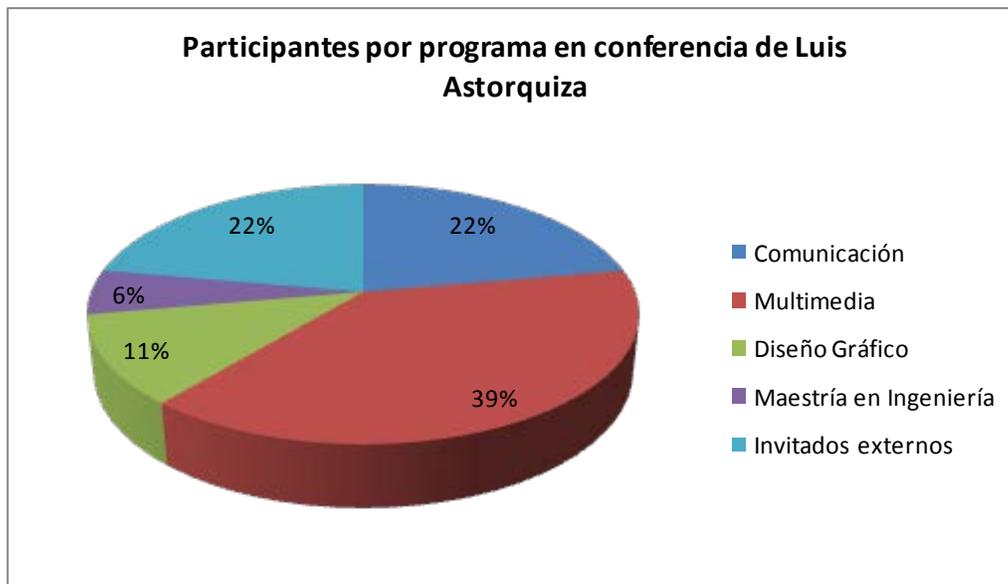


Gráfico 10. Participantes por programa académico en conferencia de Luis Astorquiza (fuente: elaboración propia).

Expin Media Lab Workshop sirvió además para definir la posibilidad de realizar proyectos, que serán parte de la Agenda 2013, con los invitados Marcela Rapallo y Roberto Fazio, con el objetivo de profundizar sobre los temas de arte digital y video proyección sobre estructuras arquitectónicas.

Play On Retro

Esta exhibición se realizó del 29 de octubre al 05 de noviembre de 2012 en la Biblioteca de la UAO y en ella se presentaba un recorrido por los dispositivos tecnológicos que colaboraron con la expansión de los medios de comunicación y el entretenimiento: cámaras de video, proyectores de cine, consolas de videojuegos, entre otros elementos.

En esta muestra participaron el Departamento de Comunicaciones, el Departamento de Cultura y el Departamento de Multimedia de la UAO. Este espacio dio visibilidad a material que hace parte del proyecto museográfico de la historia de los medios liderado por Multimedia. Se aprovechó la exhibición para realizar un registro fotográfico de alta calidad sobre los dispositivos expuestos.

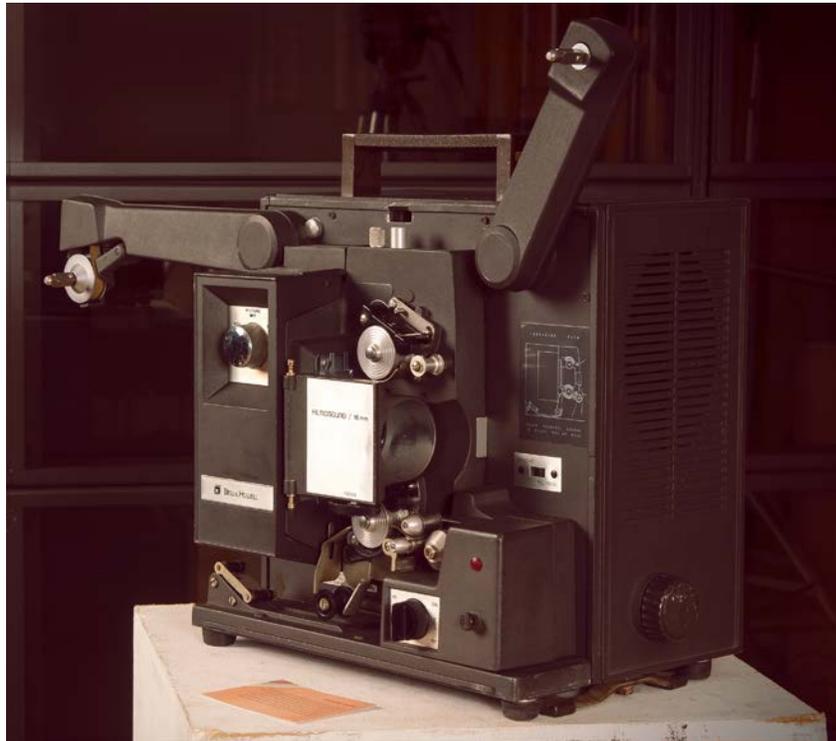


Imagen 6. Proyector de películas que hacía parte de la muestra de Play On retro.

Concurso sobre creatividad e innovación

El 06 de diciembre de 2012 se lanzó la campaña de expectativa del concurso sobre creatividad e innovación en los medios sociales de Expin Media Lab. Los premios para los ganadores son dos tabletas Ipad 2. Durante la primera semana de febrero de 2013 se publicarán las instrucciones para participar.

Este concurso, además de dar visibilidad al Expin Media Lab, es una oportunidad para recuperar proyectos de carácter tecnológico por parte de los estudiantes de la Universidad Autónoma de Occidente. Una forma de promover el trabajo creativo y de diseñar propuestas que puedan ser utilizadas como parte de una estrategia de emprendimiento.

4.2 Proyectos colaborativos con artistas

Uno de los elementos clave de la filosofía de Expin Media Lab es la posibilidad de generar relaciones con personalidades y organizaciones para desarrollar proyectos de trabajo conjunto alrededor de las líneas de trabajo identificadas y los temas de estudio, para el caso del año 2012 Arte Digital fue una de estas líneas.

Siguiendo este objetivo se está trabajando conjuntamente con los siguientes artistas:

Elías Heim

Como parte de la exploración en Arte Digital los profesores Olmedo Arcila y Diego Almario han trabajado de manera conjunta con el maestro Elías Heim, quien se encuentra realizando una obra artística que involucra las disciplinas de la computación física y la computación gráfica.

Se generó un aplicativo de visualización de recorridos de arqueología museográfica, sistema que permite administrar, referenciar y gestionar las imágenes que hacen parte de la propuesta artística del maestro Elías Heim, que busca realizar una conexión temporal con las obras expuestas en una pared del museo durante un periodo de tiempo. El trabajo del Media Lab también incluye una asesoría sobre los sistemas de control de la instalación.

Esta relación ha permitido un intercambio entre el Media Lab y el maestro Elías, quien se encuentra dictando un taller de arte contemporáneo en contraprestación por los servicios. Estas dinámicas aúnan en el trabajo colaborativo, además de servir como promoción de las actividades programadas por el Media Lab.

Carolina Jaramillo

El profesor Pablo Estrada ha coordinado un grupo de estudiantes facilitadores que han colaborado con la exploración y desarrollo de una aplicación web sobre pintura en línea. En este momento se encuentra definida la interfaz gráfica. Esta exploración permite indagar sobre la producción de software que pueda ser embebido en los sistemas más populares de redes sociales y utilizados en tabletas.

Armando Rojas

El profesor Andrés Roza ha coordinado el trabajo con el fotógrafo Armando Rojas explorando las capacidades de generar propuestas interactivas por medio de la fotografía 360. El objetivo de este trabajo es lograr ampliar las capacidades multimedia de estas producciones al incorporar elementos interactivos.



Imagen 7. Armando Rojas realiza una fotografía 360 al interior del museo Lilí de la UAO

4.3 Participación en eventos académicos

La participación en eventos académicos ofrece una gran oportunidad para dar visibilidad a los proyectos que han sido gestionados desde el Media Lab. También es el espacio natural para realizar intercambios de conocimiento con pares profesionales.

En el año 2012 se participó en el siguiente evento:

Presentación de ponencia en 14 encuentro latinoamericano de Felafacs

Con la participación del profesor Andrés Felipe Gallego Expin Media Lab realizó la presentación de la ponencia: juegos de realidad alternativa (ARG): transformando conceptos a experiencias interactivas – Caso Expedición PEI; en el marco del 14 encuentro latinoamericano de Facultades de Comunicación Social que se realizó del 15 al 18 de octubre de 2012 en Lima-Perú.

Este documento describe el proceso de creación de un ARG por parte de la Universidad Autónoma de Occidente como estrategia de comunicación para la difusión del Proyecto Educativo Institucional. Detalla los principales elementos que deben tenerse en cuenta para su desarrollo y se plantean los procedimientos básicos para que las organizaciones interesadas lo pongan en marcha.

Este texto recopila la experiencia de desarrollo de la Expedición PEI a partir del trabajo colaborativo entre los distintos departamentos que intervinieron en su diseño y puesta en marcha.

4.4. Otras actividades desarrolladas por el Media Lab

Adicionalmente a lo programado en la Agenda 2012 el flujo de trabajo de Expin Media Lab permitió el desarrollo de otras actividades que fomentaron el crecimiento de las experiencias desarrolladas en el año. Estas fueron:

Cátedra Expin Media Lab

Con el código 562211 se programó en los grafos de los programas Ingeniería Multimedia, Ingeniería Electrónica, Comunicación Social, Comunicación Publicitaria y Cine y Comunicación Digital la cátedra Expin Media Lab que hace parte de malla de asignaturas electivas.

Esta materia busca generar un espacio de trabajo colaborativo alrededor de la ciencia, el arte y la tecnología a partir de procesos de experimentación y realización de proyectos que involucran la ingeniería, el diseño y la comunicación, en situaciones que requieren de soluciones integrales desde diversas áreas del conocimiento, disciplinas y saberes profesionales.

Esta cátedra es una asignatura que busca la convergencia profesional y la intervención de los estudiantes en proyectos reales que estén siendo gestionados por el Media Lab.

Participación en convocatoria de investigación interna

Los miembros del Media Lab propusieron dos proyectos para participar en la convocatoria interna de investigación:

1. Urban Eyes (sistema de marcación de eventos para realizar un seguimiento de variables en la ciudad por medio del uso de dispositivos móviles) a cargo de los profesores Olmedo Arcila y Diego Almario.
2. Gamification (aplicación de mecánicas de juego en ambientes no tradicionales) a cargo de los profesores Andrés Ágredo y Andrés Gallego.

Se participó en la convocatoria con el proyecto aproximación metodológica y definición de una plataforma para la mediación tecnológica de procesos de enseñanza-aprendizaje haciendo uso de mecánicas de juego “gamification”. Caso: lecto-escritura en la Universidad Autónoma de Occidente. Proyecto que tiene como antecedente el proceso de desarrollo del juego de realidad alternativa Expedición PEI. Actualmente esta propuesta se encuentra en evaluación por parte del Comité de Investigaciones.

Se decidió no enviar el texto de Urban Eyes pues requiere de mayor documentación. Se presentará en la convocatoria del 2013.

5. Presupuesto ejecutado

Expin Media Lab obtuvo recursos para su funcionamiento al ser uno de los proyectos aprobados por el Plan Estratégico Autónoma 2015. En la tabla número 1 aparece una descripción de los rubros ejecutados, con cuatro columnas, ítem o concepto, presupuesto aprobado, ejecutado y detalle de la ejecución:

Gastos de viaje internacional – Conferencista internacional	\$13.500.000	\$ 3.181.129	Tiquete aéreo Roberto Fazio Bolonia – Cali - Bolonia
		\$ 1.468.888	Tiquete aéreo Marcela Rapallo Buenos Aires – Cali – Buenos Aires
		\$ 1.150.000	Honorarios Roberto Fazio
		\$ 950.000	Honorarios Marcela Rapallo
		\$ 2.550.900	Hospedaje y alimentación invitados
		\$9.300.917	Subtotal
Gastos de viaje nacional - conferencista nacional	\$6.900.000	\$900.000	Honorarios Alejandro Tamayo
		\$625.000	Tiquete Alejandro Tamayo Cali – Bogotá – Cali
		\$500.000	Honorarios Luis Astorquiza
		\$2.025.000	Subtotal
Monitores eventos	\$160.000	\$28.275	Honorarios monitores de logística para eventos
		\$28.275	Subtotal
Asistente Expin Media Lab	\$ 3.919.248	\$ 3.919.248	Pago honorarios Clara Isabel Pantoja y Diego Toro

		\$3.919.248	Subtotal
Material de apoyo	\$2.000.000	\$455.880	Camisetas Expin Media Lab
		\$110.200	Botones promocionales Expin Media Lab
		\$566.080	Subtotal
Premios	\$1.500.000	\$1.515.700	iPad 2 para concurso de innovación y creatividad
		\$1.515.700	Subtotal
Total	\$27.979.248	\$17.355.220	

Tabla 1. Rubros ejecutados por Expin Media Lab en el año 2012

Como es evidente en la tabla en la mayoría de conceptos se hizo una ejecución menor a la presupuestada. Se hizo de esta forma para que en el año 2013 se pueda generar una mayor actividad en términos de potenciar la movilidad nacional e internacional por parte de los miembros de Expin Media Lab para realizar un reconocimiento de experiencias similares que permitan consolidar esta iniciativa.

También, se pretende mantener la posibilidad de traer invitados nacionales e internacionales que colaboren con la generación de eventos académicos en los que se profundice sobre temas tecnológicos y sus aplicaciones innovadoras.

6. Proyecciones

A partir del trabajo realizado durante el año 2012 y teniendo en cuenta que el 2013 es un año importante para el posicionamiento de Expin Media Lab a nivel nacional se plantea de manera descriptiva parte de las propuestas de ejecución para el próximo año:

6.1 Agenda 2013

Producto de la primera etapa alcanzada por Expin Media Lab durante el 2012, se establece la agenda 2013, a partir de un nuevo momento de madurez alcanzado con sus diferentes procesos de experimentación, gestión de proyectos, gobernabilidad e inclusión social.

La agenda cubre cuatro horizontes, los cuales se encaminan hacia la consolidación del plan de acción de Expin.

El primer horizonte busca en el corto plazo continuar con la consolidación y fortalecimiento de las líneas y temáticas de exploración del 2012 (realidad aumentada, computación física y arte digital), orientándose hacia la realización de proyectos de aplicación real y que colaboren con la cátedra de Expin.

El segundo horizonte, se encamina hacia la realización de eventos de interés, tanto para las comunidades académicas, como para el público de diferentes audiencias y contextos, consolidando la apuesta estratégica de Expin, con relación a la reducción de la brecha digital en la región.

El tercer horizonte persigue, la apertura de nuevas temáticas de exploración, como parte del fortalecimiento de las líneas de interés, en donde se incluye la decisión tomada en común acuerdo, para dar continuidad a la línea de arte digital y experimentación con video mapping.

El cuarto y último horizonte, que corresponde al dominio de experimentación del Media Lab, propone la apertura de un espacio para realizar pruebas con diversos tipos de tecnologías hardware – software, que aludan naturalmente a las líneas de interés y desarrollo de Expin.

6.2 Proyectos colaborativos con invitados al Expin Media Lab Workshop 2012.

Con la asesoría técnica de Roberto Fazio (conferencista invitado al Expin Media Lab Workshop) se busca poner en marcha un flujo de producción para el desarrollo de un proyecto de Videomapping

en el que se intervenga una zona específica de la Universidad Autónoma de Occidente. Esta iniciativa involucra realizar un estudio del contexto local en el que se reconozca la tecnología disponible en el mercado para ejecutarlo, además del flujo de producción de contenidos 3D y de administración de la proyección.

Con la asesoría de Marcela Rapallo (conferencista invitada al Expin Media Lab Workshop) y en conjunto con el Departamento de Cultura se busca desarrollar una obra de teatro que involucre la tecnología de proyección de dibujo en vivo para ser presentada en el marco del festival universitario de teatro en mayo de 2013.

7. Comentarios finales

Ha sido un año importante para Expin Media Lab por la definición de distintas iniciativas que han permitido su crecimiento. Durante el 2012 pasó de ser un espacio de reunión entre personas interesadas en explorar la tecnología, a un proyecto institucional que cuenta con un gran potencial de desarrollo que puede impactar positivamente la región.

La experiencia del año ha servido para consolidar el equipo de trabajo, entender un poco más el contexto en el cual tiene cabida, y definir un esquema de gobierno que permita mantener su crecimiento hacia el futuro.

Aun queda mucho camino por recorrer, pero existe un equipo motivado y con la dinámica actual, se prevé un crecimiento importante del proyecto, donde se busca la definición de un modelo de gobierno y sostenibilidad que garantice su consolidación futura.

“Stay hungry, stay foolish” - Whole Earth Catalog