

# Informe de gestión

## Expin Media Lab

### 2013

---

#### Contenido

1. Sobre Expin Media Lab.....	2
2. Presentación del informe 2013 .....	4
3. Profesores que hacen parte de Expin Media Lab.....	5
4. Proyectos desarrollados durante el 2013 .....	6
4.1 Ejecución de actividades Agenda 2013.....	6
4.2 Gestión de proyectos .....	15
4.3 Formación e investigación .....	19
4.4 Programa de movilidad y difusión de proyectos.....	23
4.5. Gestión y consolidación de Expin Media Lab .....	24
5. Presupuesto ejecutado .....	26
5.1 Presupuesto general Expin Media Lab.....	26
5.2 Ejecutado 2013.....	27
6. Proyecciones.....	29
6.1. Agenda 2014.....	29
6.2. Programa de movilidad .....	29
6.3. Red Europea de Living Labs Enoll.....	30
6.4 Programa de extensión y actividad social .....	30

## 1. Sobre 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.

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.

## 2. Presentación del informe 2013

EXPIN Media Lab como proyecto institucional, es sin duda, un ejemplo del potencial que tiene el desarrollo de espacios de encuentro disciplinar y creativo, donde a partir del abordaje de problemas y metodologías de diseño abierto, se favorece el proceso de co-creación y desarrollo de experiencias, donde la mediación tecnológica y su integración con los contenidos digitales, juega un papel protagónico. Durante el 2013, EXPIN presenta resultados importantes, que lo consolidan como un proyecto institucional con capacidad de transferir capital de conocimiento a la sociedad.

Este resultado no hubiese sido posible sin el acompañamiento de todos los miembros de EXPIN Media Lab, así como de las diferentes unidades de la Universidad Autónoma de Occidente con las que se tuvo oportunidad de desarrollar proyectos conjuntos: Centro de Emprendimiento Institucional, Centro de Innovación de Educación en Ingeniería, Departamento de Comunicaciones, Departamento de Mercadeo Institucional, FabLab Cali, así como las Facultades de Comunicación Social e Ingeniería; en definitiva una muestra de verdadero trabajo en equipo.

En el presente documento aparecen referenciados los proyectos e iniciativas desarrollados por Expin Media Lab durante el año 2013.

### 3. Profesores que hacen parte 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)
- Zeida Solarte

#### **Facultad de Comunicación Social**

- Andrés Fabián Ágredo
- Andrés G. Rozo.
- Rodolfo Soto (Docente hora cátedra)
- Pablo Estrada (Docente hora cátedra)
- Juan Carlos Romero
- Juan Manuel Acuña
- Neil Rodrigo Jimenez

#### **Asistentes Expin Media Lab**

- Cristina Hoyos (Asistente en publicidad y gestión de marca – practicante del programa de Comunicación Publicitaria de la Universidad Autónoma de Occidente).
  - Diego Toro (Asistente en ingeniería y programación – estudiante del programa de Ingeniería Multimedia).
- Angie Calderón (Asistente en Diseño Gráfico - Estudiante de diseño de la comunicación gráfica perteneciente al programa PILOS ).

## **4. Proyectos desarrollados durante el 2013**

### **4.1 Ejecución de actividades Agenda 2013**

La agenda propuesta por Expin Media Lab para el año 2013 se concentró en el desarrollo temático de los siguientes conceptos:

- Diseño Interactivo
- Comunicación Digital
- Interfaces 3D

A continuación se presenta una breve descripción de las actividades desarrolladas por Expin Media Lab en el año 2013:

#### **4.1.1 Conferencia Tendencias del Diseño Interactivo**

El 21 de febrero de 2013 se realizó la charla inaugural del ciclo de conferencias de Expin Media Lab para este año. En esta conferencia se hizo un recorrido por las principales tendencias de diseño que involucran la creación de instalaciones interactivas físicas y digitales. El profesor invitado para la charla fue Andrés Gallego miembro de Expin Media Lab. En el marco de este evento se hizo la socialización de la agenda de Expin Media Lab para el año 2013. A esta primera actividad del año, se contó con la participación de 15 personas de diferentes programas académicos de la Universidad.

#### **4.1.2 BootCamp Experience Internet de las cosas: conectando el mundo a la red**

Los BootCamp Experience son talleres cortos, normalmente de dos a cuatro sesiones de trabajo, en los que se desarrollan temas relacionados con la actualización tecnológica. Hacen parte de los eventos programados por Expin Media Lab en su agenda permanente de relación con la comunidad y tienen como objetivo colaborar con la reducción de la brecha digital. Estos talleres cortos buscan la generación de competencias básicas mediante un modelo centrado en la apropiación y uso de una tecnología específica por parte de las personas para que puedan enfrentarse a retos creativos y plantear soluciones a las necesidades de su contexto.

Con la participación de 12 estudiantes de diferentes programas académicos de la Facultad de Ingeniería y de Comunicación de la Universidad Autónoma de Occidente se realizó desde el martes 23 de abril y hasta el jueves 2 de mayo el BootCamp Experience sobre internet de las cosas. El BootCamp, liderado por los profesores de Expin Media Lab David Castro y Zeida Solarte, sirvió para

profundizar sobre las características del concepto cuyo énfasis principal tiene que ver con la posibilidad de generar redes entre diversos dispositivos cotidianos, además de la puesta en marcha de pequeñas aplicaciones haciendo uso de los microcontroladores Arduino.



**Imagen 1. Participantes al taller de Internet de las cosas**

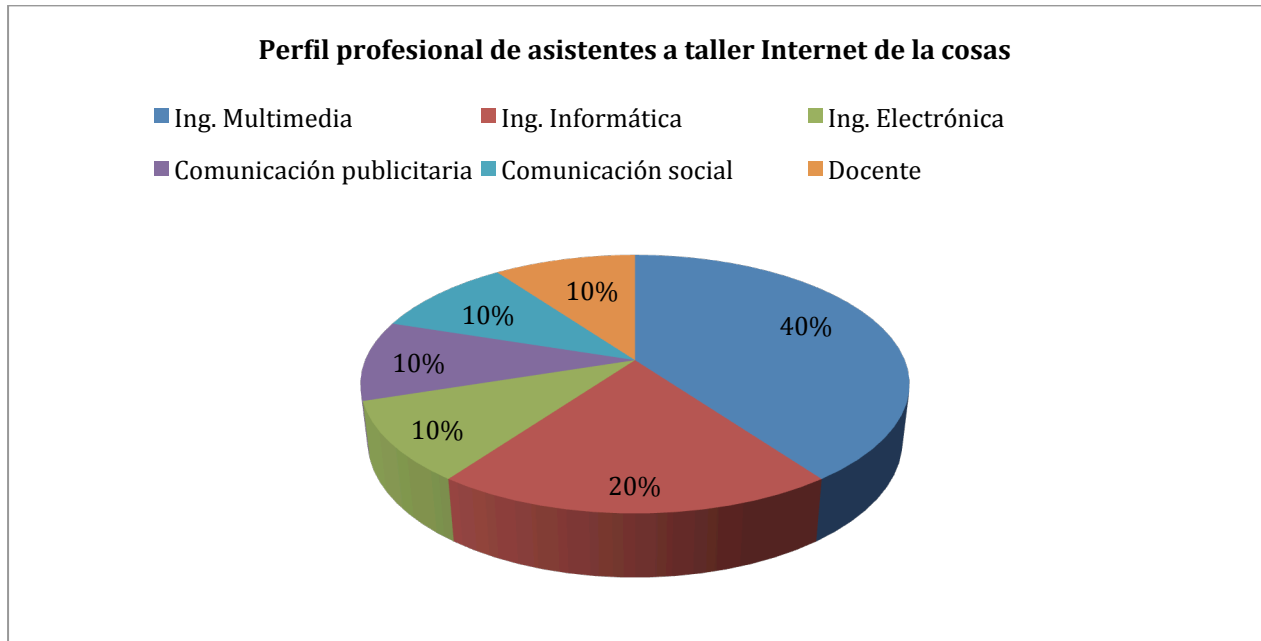


Gráfico 1. Perfil profesional de asistentes a taller internet de las cosas. Fuente: elaboración propia.

#### 4.1.3 Concurso de innovación y cultura ciudadana

Como parte de su estrategia de promoción Expin Media Lab lanzó el concurso de innovación y cultura ciudadana. En este concurso los participantes debían crear una idea o concepto en el que haciendo uso de la tecnología (app, instalación interactiva, sistema multimedia) se pudiera generar una solución a un problema de cultura ciudadana en Cali.

Las líneas de trabajo sobre las que se podían plantear proyectos eran:

- Movilidad
- Espacio público y ambiente
- Seguridad ciudadana
- Cultura de la legalidad
- Cultura política
- Solidaridad
- Tolerancia

El concurso estuvo activo desde el 29 de abril al 20 de agosto de 2013 y se segmentó en tres categorías: 18 a 25 años, 14 a 17 años y 26 en adelante.

La ganadora en la categoría 18 a 25 años fue Daniela Gonzalez Betancourt, estudiante de Diseño Gráfico de la Fundación Academia de Dibujo Profesional de la ciudad de Cali por su idea "Ciudadano



honorable”, sistema que consiste en la creación de una tarjeta con la que el ciudadano puede acumular puntos al realizar acciones positivas en la ciudad: depositar basura, cuidar el medio ambiente, y respetar los espacios públicos. Recibió como premio un iPad 2.

Las categorías 14 a 17 años y 26 años en adelante se declararon desiertas.



**Imagen 2. Daniela Gonzalez Betancourt de 20 años ganadora del concurso de innovación y cultura ciudadana en la categoría de 18 a 25 años**

#### **4.1.4 Conferencia diseño transmedia: métodos creativos de generación de contenidos**

El 7 de mayo de 2013 se realizó esta conferencia en la que se definieron las características de las producciones transmedia, sus alcances y retos de desarrollo. Fue desarrollada por Andrés Felipe Gallego, miembro de Expin Media Lab. Adicionalmente, se hizo el lanzamiento de la electiva Diseño Transmedia, asignatura ofrecida para los programas de la Facultad de Ingeniería y Comunicación de la Universidad Autónoma de Occidente.

#### **4.1.5 Taller Networked Playgrounds Workshop con Edwina Portocarrero - Profesora invitada del MIT**

Del 21 al 29 de agosto de 2013 se desarrolló en el laboratorio de Expin Media Lab el taller Networked Playgrounds Workshop a cargo de Edwina Portocarrero, miembro del Object-Based Media Group del MIT.

El Workshop se concentró en la exploración de los fundamentos de la computación física y la aplicación de técnicas de pensamiento de diseño para imaginar los espacios de juego y ambientes colaborativos del futuro. Se desarrollaron tres ejes temáticos:

- Telepresencia y comunicación a larga distancia
- Desarrollo cognitivo y juegos
- Materiales y técnicas de fabricación

Este evento fue financiado por el Departamento de Operaciones y Sistemas de la Facultad de Ingeniería y contó con el apoyo logístico de Expin Media Lab. En él participaron estudiantes del programa de Ingeniería Multimedia. El contacto inicial para esta visita estuvo a cargo de Jesús Cardona quien en su visita al MIT en el año 2012 estableció el enlace para materializar este evento.



**Imagen 3. Edwina Portocarrero en taller Networked Playgrounds**

#### **4.1.6 Bootcamp Experience Processing y Arduino**

Este taller se desarrolló en el marco de la semana Autónoma 2013 los días 16 y 17 de octubre. Fue liderado por los profesores David Castro y Olmedo Arcila. El espacio estuvo abierto para estudiantes de la Universidad y se concentró en los elementos básicos del software processing y el microcontrolador Arduino, herramientas que permiten el prototipado de proyectos interactivos. Participaron 10 personas del Programa de Ingeniería Multimedia.

#### **4.1.7 Cali ciudad inteligente - Repensando Espacios Urbanos**

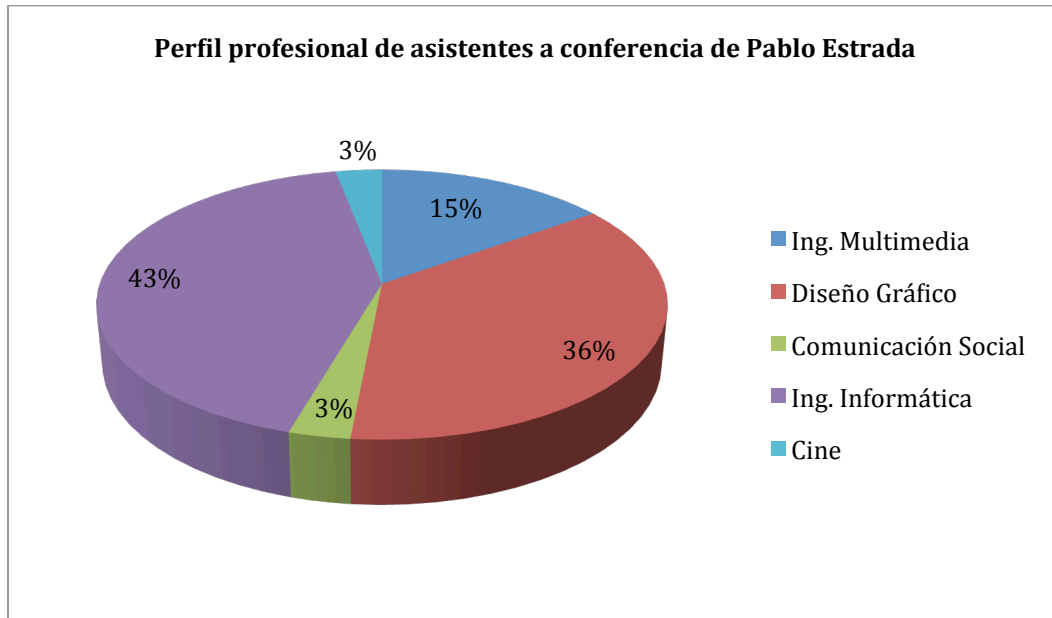
Este evento se desarrolló el 24 de octubre de 2013 y sirvió como un espacio de interacción entre los cerca de 20 personas que participaron como actores interesados en el desarrollo de ciudades inteligentes (Smart Cities). Se trataron temas de sensibilización sobre el concepto, además de la presentación de iniciativas lideradas por el sector público y privado. Contó con la participación de Orlando Rincón, presidente de Parquesoft; Mario Castaño, Director Técnico de CINTEL; Edwin López, consultor especializado en TIC. El evento fue moderado por el profesor Diego Almario y la profesora Zeida Solarte, miembros de Expin Media Lab. Es importante resaltar, que para este evento se contó con la participación de personas de industria, gobierno y academia.

#### **4.1.8 Expin Media Lab Workshop 2013**

Expin Media Lab Workshop 2013 se realizó entre el 28 de octubre y el 01 de noviembre de 2013 y tuvo como eje fundamental el desarrollo de conferencias y talleres que abordaban el concepto de diseño interactivo. Este evento tiene como filosofía acercar la tecnología a la comunidad por medio de la presentación de proyectos innovadores que sirvan como referencia para la creación de experiencias que impacten positivamente al contexto local.

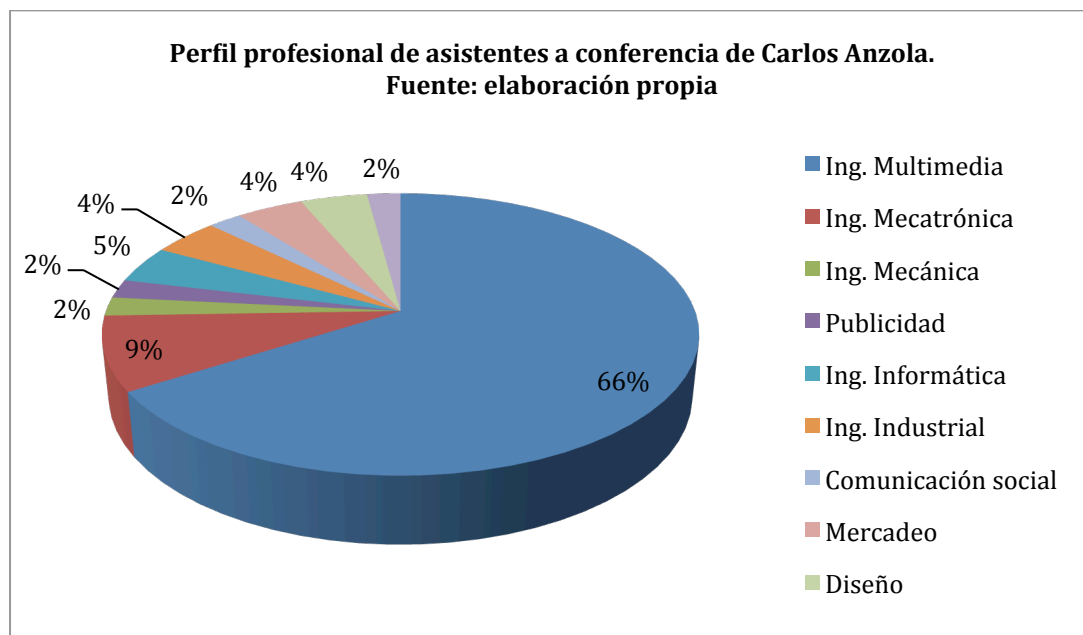
En su segunda versión el Workshop contó con la participación de los siguientes invitados:

- Pablo Estrada (Cali) – Experto en animación por computadores y miembro de Expin Media Lab quien dirigió la conferencia ‘Uno entre mil: el arte de animar multitudes’; y el taller ‘Creación de multitudes con Maya 3D’. En la conferencia de Pablo Estrada participaron 33 estudiantes de diferentes programas académicos.



**Gráfico 2. Perfil profesional de asistentes a conferencia de Pablo Estrada. Fuente: elaboración propia.**

- Carlos Anzola (Cali) – Ingeniero de sistemas e inventor colombiano quien dirigió las conferencias ‘El poder del gesto: desentrañando la nueva frontera de comunicación entre hombres y máquinas’; y ‘¿Cómo ser inventor en Colombia?’ En la conferencia de Carlos Anzola participaron 46 estudiantes de diferentes programas académicos.



**Gráfico 3. Perfil profesional de asistentes a conferencia de Carlos Anzola. Fuente: elaboración propia**

- Andrés Colubri (Argentina) – Investigador argentino quien dictó la conferencia una breve historia del tiempo-real (incluyendo la demoscene); y el taller ‘programación de shaders en Processing’. En la conferencia de Andrés Colubri participaron 26 estudiantes de diferentes programas académicos.

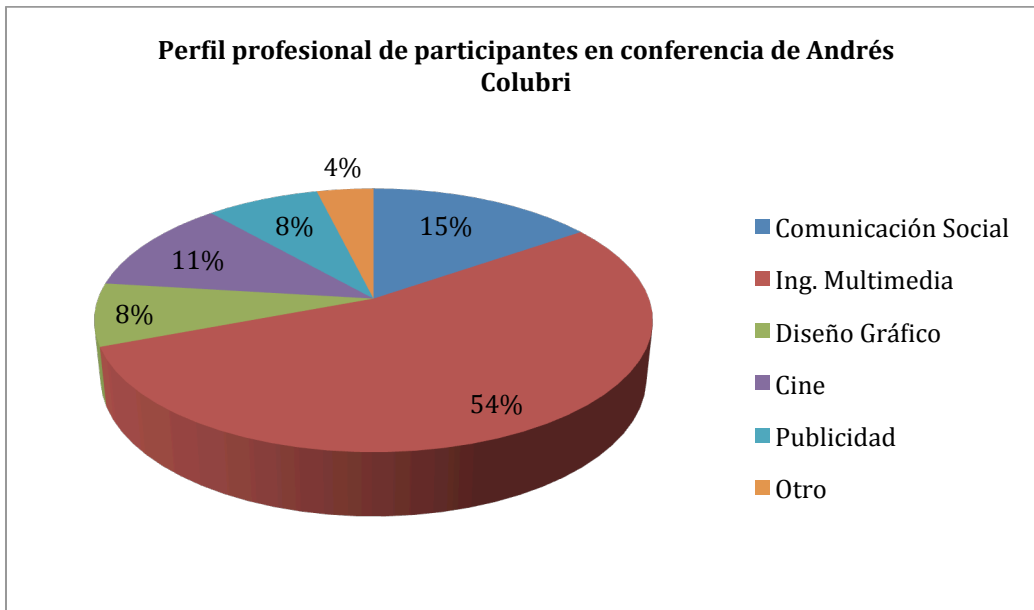
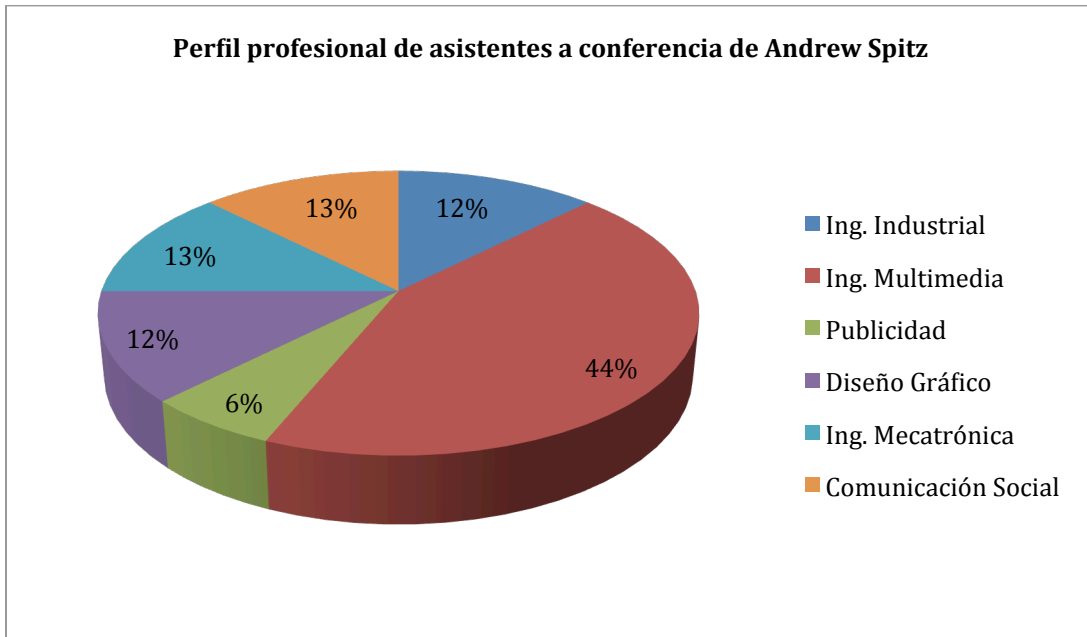


Gráfico 4. Perfil profesional de asistentes a conferencia de Andrés Colubri. Fuente: elaboración propia.

- Andrew Spitz (Francia) – Diseñador Interactivo quien realizó la conferencia How the heck did I end up here? And what exactly that I do?! En la que explicó las principales tareas que un diseñador interactivo debe realizar; y el taller ¡Bam! Así de simple: creando nuestro propio controlador musical. En la conferencia de Andrew Spitz participaron 17 estudiantes de diferentes programas académicos.



**Gráfico 5. Perfil profesional de asistentes a conferencia de Andrew Spitz. Fuente: elaboración propia.**

Este evento fue financiado con el presupuesto aprobado para el desarrollo del proyecto institucional EXPIN Media Lab. El Workshop es la plataforma natural para realizar contactos y conexiones entre los participantes y los invitados en un ambiente de exploración de conceptos innovadores.

Durante esta versión se contó con la participación total de aproximadamente 150 personas entre estudiantes y profesores de la Universidad Autónoma de Occidente y Universidades de la ciudad.

La información detallada sobre la agenda del evento se encuentra visible en la dirección [www.expinworkshop.com](http://www.expinworkshop.com)

Las entrevistas de documentación en video del Expin Workshop 2013 se encuentran disponibles en el canal de You Tube de Expin Media Lab <http://www.youtube.com/expinmedialab>



Imagen 4. Andrew Spitz desarrollando el taller ¡Bam! Así de simple: creando nuestro propio controlador musical

## 4.2 Gestión de proyectos

### 4.2.1 Generación Digital UAO

Expin Media Lab hizo la activación de este 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 permite mostrar de una forma inmersiva algunas de las prácticas más significativas de los programas académicos de la UAO. Para este proyecto se hizo un rediseño del sitio web, además de una actualización del sistema de gestión y del material multimedia sobre el que se soporta.

### 4.2.2 Red Europea de Living Labs ENoLL (European Networks of Living Labs)

La Red Europea de Living Labs es una plataforma creada en el año 2006, orientada a buscar nuevos modelos de innovación abierta, de cooperación entre academia, administraciones, empresas y

ciudadanía que permite la realización de proyectos conjuntos que aprovechen el conocimiento y potencialidad de cada territorio. Actualmente, cuenta con miembros en 46 países alrededor del mundo.

Como parte de su estrategia de Internacionalización Expin Media Lab participó de la séptima ola de participación y fue seleccionado como miembro adherente “adherent member”.

Al pertenecer a esta red Expin Media Lab es incluido en los canales de comunicación de ENoLL además de poder estar presente en las actividades de contacto como la asamblea general (que se realiza dos veces en el año), grupos temáticos y de trabajo. Esta conexión permitirá al Media Lab generar proyectos que trasciendan las fronteras locales en el futuro cercano.

Documento enviado a la convocatoria, en anexo al presente informe.

#### **4.2.3 E-quest banca y finanzas**

Expin Media Lab compartió su plataforma de administración de Juegos de Realidad Alternativa para lanzar el E-quest banca y finanzas como plataforma de promoción de este programa académico. Por medio de pistas que se encuentran ubicadas en los medios digitales de la Universidad Autónoma de Occidente los estudiantes de Colegio tienen la posibilidad de ampliar la información sobre esta carrera.

#### **4.2.4 Tecnocentro Somos Pacífico**

Como parte de su agenda de proyección social, miembros de Expin Media Lab y del Fab Lab visitaron las instalaciones del Tecnocentro Somos Pacífico. Esta visita permitió la generación de vínculos entre ambas iniciativas de la Universidad Autónoma de Occidente con este espacio de encuentro de la comunidad.

Expin Media Lab, con la participación del profesor Juan Manuel Acuña y Juan Carlos Romero iniciaron la primera fase del taller sobre creación de cortos animados con jóvenes del Tecnocentro Somos Pacífico.





**Imagen 5. Miembros de Expin Media Lab y el Fab Lab Cali en el Tecnocentro Somos Pacífico**

#### **4.2.5 El padre el hijo y el espíritu santo**

Desde inicios del 2013 Expin Media Lab hace parte del equipo de desarrollo y exploración tecnológica del largometraje animado *El padre, el hijo y el Espíritu Santo*, dirigido por el docente Juan Manuel Acuña del programa de cine y comunicación digital de la Universidad Autónoma de occidente y miembro de Expin Media Lab.

Esta película, enmarcada en la categoría del Western, trata sobre un niño quien es guiado por su madre para cumplir con la misión de su vida: vengar la muerte de su padre. En la historia se hace un recorrido paralelo entre la historia del niño y su padre que permite descifrar el cómo y quién cometió este crimen. Un drama en el que se puede ver la influencia que los curas, con sus consejos, tienen en las decisiones de estos dos personajes.

El proyecto se encuentra en periodo de preproducción y se espera iniciar grabaciones en el segundo semestre del año 2014.

#### 4.2.6 Proyecto maestro 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.

En el 2013 se puso en marcha 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, además del sistema de control de la instalación interactiva.



Imagen 6. Diego Almario con el sistema de control de la instalación artística del maestro Elías Heim

#### 4.2.7 Proyecto Internet Seguro: foro educación y videojuegos

El 2 de octubre de 2013 se realizó el foro de educación y videojuegos como herramientas pedagógicas. La organización temática y el desarrollo de contenidos fue ejecutada por la empresa de Telecomunicaciones UNE. Expin Media Lab participó como gestor promocional de la actividad y del espacio del encuentro en la Universidad Autónoma de Occidente. La conferencia se concentró en ofrecer información sobre proyectos de investigación relacionados con el uso de videojuegos como elementos que colaboran con el desarrollo de objetos de aprendizaje. También, se ofreció información sobre el programa Internet Seguro que busca que los jóvenes tengan conciencia sobre sus publicaciones en la red. El enlace con UNE fue posible gracias a la intervención del profesor Andrés Ágredo.

#### **4.2.8 Red de labs de la ciudad de Cali**

Desde el mes de noviembre de 2013 Expin Media Lab ha iniciado contacto con otros espacios de experimentación de la ciudad entre los que se incluyen iniciativas de la Universidad Icesi, Universidad San Buenaventura, Universidad del Valle y colectivos artísticos. El objetivo de estos contactos es realizar proyectos integradores que incorporen el arte, la ciencia y la tecnología. A la fecha se ha definido la estructura de una agenda de trabajo para el año 2014.

### **4.3 Formación e investigación**

#### **4.3.1 Smart Cities Pacific Connections**

Smart Cities – Pacific Connections se concentra en el desarrollo de un programa marco de investigación que permita el mejoramiento de la interacción de las personas con los espacios urbanos en los que desarrollan su vida cotidiana.

La iniciativa busca a partir del desarrollo de proyectos específicos, la generación de conocimiento, capacidades e infraestructura que expanda el potencial de los ambientes urbanos por medio de la tecnología y el diseño, creando interfaces que mejoren la relación de las personas con su entorno, optimizando su calidad de vida y haciendo más eficiente la gestión de los servicios públicos.

Actualmente Smart Cities-Pacific Connections, desarrolla actividades alrededor de los siguientes proyectos:

*UrbanEyes:* Ecosistema de Apps para realizar intervenciones sociales en la ciudad. Los ciudadanos tienen la posibilidad de capturar información de su entorno a través de sus dispositivos móviles y generar mapas e interfaces de interacción sobre diferentes temas dando mayor visibilidad a lo cotidiano y generando apropiación desde la participación comunitaria.

*Cali Ciudad Bosque:* proyecto que busca promover el reconocimiento de las zonas verdes en la ciudad de Cali para llamar la atención sobre el patrimonio arbóreo urbano. Esta iniciativa cuenta con una metodología llamada agnición estética inducida, que busca ampliar la experiencia de interacción de los ciudadanos con estos espacios y hacer evidentes aquellos escenarios invisibles para construir un nuevo imaginario de ciudad.

#### **4.3.2 Investigación Gamification**

Esta investigación busca el desarrollo de una metodología de diseño que basándose en los principios de “Gamification” (aplicación de juegos para motivar el reconocimiento de conceptos y procesos) y gracias a la implementación de una plataforma tecnológica que administre esta

mecánica, sea utilizada como estrategia de innovación en los procesos de enseñanza y aprendizaje relacionados con el fomento de la lecto-escritura en la Universidad Autónoma de Occidente.

Actualmente este proyecto liderado por los profesores Andrés Ágredo y Andrés Gallego se encuentra en la fase de diseño, que involucra el trabajo colaborativo con los docentes pertenecientes al área de lenguaje de la Universidad Autónoma de Occidente.

#### **4.3.3 Desarrollo de entornos virtuales habitados para la web**

Este proyecto busca el desarrollo de una plataforma para la generación asistida de entornos virtuales e incorpora conceptos de inteligencia artificial para dotar a estos espacios de habitantes que no requieran ser manipulados por usuarios reales. Este proceso es parte de un desarrollo previo en el que se generó un producto que permite la creación de mundos interactivos, colaborativos y habitados solamente por avatares manipulados por usuarios reales. Con el producto de esta investigación se espera contar con una herramienta que permita la generación de experiencias para diferentes contextos de aplicación con especial interés en la publicidad y el entrenamiento.

Actualmente este proyecto liderado por los profesores Jesús David Cardona y Andrés Giovanni Rozo, junto con el joven investigador David Castro, se encuentra en la fase de empaquetamiento y validación con experiencias reales para el mercado de publicidad.

#### **4.3.4 Participación en convocatoria interna de investigación Universidad Autónoma de Occidente**

Para la convocatoria interna de la Universidad se presentaron los siguientes proyectos:

- *Urban Eyes*. Ecosistema de Apps para realizar intervenciones sociales en la ciudad. Los ciudadanos tienen la posibilidad de capturar información de su entorno a través de sus dispositivos móviles y generar mapas e interfaces de interacción sobre diferentes temas dando mayor visibilidad a lo cotidiano y generando apropiación desde la participación comunitaria. El proyecto fue aprobado por la Dirección de Investigaciones y Desarrollo tecnológica, tras el proceso de evaluación por pares.
- *Comprobación de la efectividad del uso de una metodología de enseñanza basada en tecnologías interactivas digitales aplicada al entrenamiento en seguridad industrial*. Esta investigación busca el desarrollo de una metodología de diseño que basándose en los principios de “Juegos Serios” que sea utilizada como estrategia de innovación en los procesos de enseñanza y aprendizaje relacionados con el entrenamiento en seguridad industrial, enfocándose al caso piloto del entrenamiento de seguridad para realizar trabajos en la altura. Actualmente está en proceso de actualización del presupuesto para involucrar a

la entidad participante externa (SENA regional Valle). El proyecto será nuevamente remitido a la Dirección de Investigaciones en la próxima convocatoria y se buscará adicionalmente la participación del mismo en procesos nacionales e internacionales.

#### **4.3.5 Cátedra Expin Media Lab**

La Cátedra Expin Media Lab es un espacio de experimentación e intercambio de conocimiento en el que los estudiantes de las facultades de ingeniería y comunicación deben plantear soluciones a partir de la mediación tecnológica a problemas puntuales del entorno.

Esta asignatura tiene en cuenta metodologías de diseño de productos de ingeniería, el pensamiento de diseño, la innovación social y la creatividad. Se ofrece como electiva para los programas de Ingeniería Multimedia, Ingeniería Mecatrónica, Ingeniería Electrónica, Cine y Comunicación Digital, Comunicación Publicitaria y Comunicación Social – Periodismo de la Universidad Autónoma de Occidente.

Esta cátedra es dirigida por Andrés Felipe Gallego, Carlos Pelaez y Jesús David Cardona, además de la colaboración de profesores invitados de las áreas de emprendimiento, publicidad, empaquetamiento de productos, producción audiovisual, entre otras temáticas.

Durante el semestre 2013-01 los participantes de la cátedra trabajaron en equipo y lograron el desarrollo de cuatro proyectos:

- Radek recycler – juego que motiva el reciclaje de elementos.
- Music Beam – sistema de control musical basado en sensores y láseres.
- Invata – aplicación móvil para motivar el aprendizaje de las funciones básicas de las tabletas gráficas para adultos mayores.
- Chiricubic – instalación interactiva que permite el reconocimiento de la música del Pacífico Colombiano.

El proyecto Chiricubic fue el ganador de la convocatoria Soy Digital 2.0. Evento patrocinado por el Ministerio de la Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y que busca la presentación de ideas innovadoras que estén desarrollados con medios digitales.

Se pueden ver más detalles de la filosofía de la cátedra en el siguiente enlace que hace parte de la campaña Vive el Conocimiento de la Universidad Autónoma de Occidente <http://youtu.be/8U4rKmSZd4M>



**Imagen 7. Chiricubic, proyecto que fomenta la música del Pacífico y ganador de la convocatoria Soy Digital del MinTic**

#### **4.3.6 Diseño Transmedia**

Esta asignatura aborda la creación de proyectos Transmedia que se caracterizan por el desarrollo de relatos que se despliegan en múltiples plataformas mediáticas, generando siempre nuevos aportes a una gran estructura de contenidos. Una historia puede iniciar en un libro, expandirse en aplicaciones web, videojuegos, animaciones, y todo tipo de espacios que convierten los relatos en auténticas experiencias interactivas.

Diseño Transmedia, se ofrece para los programas de Ingeniería Multimedia, Cine y Comunicación Digital, Comunicación Social, Comunicación Publicitaria y Diseño de la Comunicación Gráfica en la Universidad Autónoma de Occidente. Para el periodo 2013-03 contó con la participación de 28 estudiantes pertenecientes a los programas anteriormente citados.

#### **4.3.7 Oferta de talleres para Living Lab Bogotá**

El Living Lab Bogotá es un cluster del sector de tecnologías de la información que busca la consolidación del sector del diseño de animación, videojuegos, y la industria relacionada con el desarrollo tecnológico. Este Living Lab planteó un requerimiento para Expin Media Lab sobre el desarrollo de una oferta de talleres para ser realizados directamente en la ciudad de Bogotá:

- Modelado 3D para videojuegos y producción audiovisual: integración de flujos de producción (taller de 12 horas a cargo de Pablo Estrada).
- Introducción a la Realidad Aumentada (Taller de 12 horas a cargo de David Castro).
- Introducción a processing como herramienta de producción para proyectos multimedia (12 horas – Olmedo Arcila).
- Diseño Transmedia (Taller de 16 horas a cargo de Andrés Gallego)

## 4.4 Programa de movilidad y difusión de proyectos

### 4.4.1 Siggraph 2013

Siggraph es uno de los eventos más importantes de la industria de la computación gráfica y el diseño interactivo en el que se hacen visibles las últimas técnicas de desarrollo, lanzamiento de nuevos productos, conferencias y talleres que se enfocan en la aplicación de estas temáticas.

Expin Media Lab financió la participación del profesor Pablo Estrada, experto en modelado y animación, en el Siggraph 2013 que se desarrolló en San Francisco, Estados Unidos. Además de compartir información con los otros miembros de Expin Media Lab sobre los últimos avances en esta área, como resultado de esta visita el profesor Estrada va a liderar un taller y una conferencia en el Expin Media Lab Workshop 2013, relacionadas con la creación de multitudes animadas en 3D para la creación de producciones cinematográficas y de videojuegos.

### 4.4.2 Andicom 2013

El Congreso Internacional de TIC, ANDICOM, es un evento anual que se realiza en la ciudad de Cartagena de Indias y tiene como objetivo facilitar y promover las relaciones entre compradores y vendedores de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones para impulsar el desarrollo económico de las empresas y la eficiencia de las instituciones del Estado.

En el año 2013 el tema principal de este evento se concentró sobre el tema “ciudades inteligentes, el siguiente paso” cuyos ejes de interés fueron: gobernanza y gestión, infraestructura y servicios, y aplicaciones TIC, elementos esenciales para la construcción de ciudades inteligentes.

El profesor Diego Almario participó de este evento, visita que se tradujo en la consolidación del programa macro de investigación Smart Cities: Pacific Connections que pertenece a Expin Media Lab. Adicionalmente con las relaciones allí establecidas se generaron enlaces con la Alcaldía de Cali e iniciativas locales como [ciudadanosactivos.com](http://ciudadanosactivos.com)

#### **4.4.3 Smart City Expo Bogotá 2013**

Este evento que se desarrolló del 2 al 4 de octubre es el escenario de encuentro Latinoamericano que reúne a líderes gubernamentales, empresarios y expertos, en torno a un Congreso Internacional y un área de exposición con empresas, ciudades y organismos líderes en innovación para Smart Cities. El profesor Diego Almario fue invitado a participar en este espacio de intercambio de experiencias que favorecen la concientización y aprendizaje del significado de las ciudades inteligentes.

#### **4.4.4 Primer encuentro de socialización de proyectos de emprendimiento cultural**

Este evento tuvo lugar el 12 y 13 de diciembre de 2013 en la ciudad de Manizales y fue organizado por la Universidad Nacional y la Universidad de Caldas. El encuentro sirvió como plataforma de promoción de proyectos que fomentan el desarrollo de industrias creativas. El profesor Andrés Gallego fue invitado como ponente de la conferencia Diseño Transmedia: retos creativos para la generación de contenidos en países emergentes. En este espacio se presentaron los resultados de los proyectos de la asignatura electiva Diseño Transmedia, además de las principales características que aborda este concepto.

### **4.5. Gestión y consolidación de Expin Media Lab**

#### **4.5.1. Estrategia de posicionamiento de marca**

Neil Rodrigo Jimenez y Cristina Hoyos se han encargado de desarrollar la estrategia de posicionamiento de marca de Expin Media Lab. A la fecha han recuperado información por medio de encuestas a miembros del Media Lab y estudiantes de la Universidad para medir el reconocimiento actual que de esta iniciativa tiene la comunidad Autónoma de Occidente. El desarrollo de esta estrategia permitirá la definición de un plan de acción promocional para aumentar el alcance del Media Lab en el contexto regional, nacional e internacional.

#### **4.5.2 Apropiación del espacio de laboratorio visualización 3D**

El profesor Andrés Ágredo y Andrés Roza han sido los encargados de realizar el diseño del espacio de trabajo del laboratorio de visualización 3D donde se encuentra instalado Expin Media Lab. Este cambio involucra una reubicación del mobiliario, pintura y creación de material decorativo que represente gráficamente la filosofía del Media Lab.



El cambio de pintura será realizado por servicios generales de la Universidad, durante el mes de diciembre de 2013.

#### **4.5.3 Modelo de madurez Expin Media Lab**

Carlos Peláez se ha concentrado en la escritura del modelo de madurez de Expin Media Lab, documento base para la proyección de esta iniciativa en el futuro. En este texto se consigna la filosofía, las líneas de interés y la ruta que consolide al Media Lab como proyecto institucional más allá de las personas que actualmente lo componen. Se espera liberar el documento final en el primer semestre de 2014.

## 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 del numeral 5.1, se presenta el presupuesto general y su ejecución en los dos años de operación. La tabla del numeral 5.2, Ejecutado 2013, muestra los rubros ejecutados, descritos en cuatro columnas: ítem o concepto, presupuesto aprobado, ejecutado y detalle de la ejecución:

### 5.1 Presupuesto general Expin Media Lab

<b>Prepuestado general aprobado para Expin Media Lab - \$ 144.072.480</b>	
Asignado 2012	\$ 27.979.248
Ejecutado 2012	<b>\$17.355.220</b>
Asignado 2013	\$38.697.744
Ejecutado 2013*	<b>\$ 13.334.210</b>
<b>Subtotal ejecutado 2012 y 2013**</b>	<b>\$ 30.689.430</b>
<b>Disponible para ejecución</b>	

\*Valor reflejado actualmente en el sistema, sin embargo faltan por cargar varias ejecuciones del 2013. Ver tabla presupuesto ejecutado 2013 (punto 5.2).

\*\* Subtotal ejecutado según reporte del sistema de información y sin cargar las tras ejecuciones.

## 5.2 Ejecutado 2013

Concepto	Asignado 2013	Ejecutado 2013	Descripción
Gastos de viaje internacional – Conferencista internacional	\$13.500.000	(Nota – este costo no aparecen reflejados aún en el sistema)	Inscripción profesor Pablo Estrada Siggraph 2013 LA
		(Nota – estos costos no aparecen reflejados aún en el sistema)	Pago conferencistas internacionales evento EXPIN Media Lab Workshop 2013: tiquetes, traslados aeropuerto y hotel: Andrés Colubri y Andrew Spitz.
			<b>Subtotal</b>
Gastos de viaje nacional – Conferencista nacional	\$6.900.000	\$2.329.490	Participación evento ANDICOM 2013: Inscripción evento, tiquetes aéreos y viáticos del profesor Diego Almario.
		(Nota – estos costos no aparecen reflejados aún en el sistema)	Participación evento SMART City Expo Bogotá: Tiquetes y viáticos (no se pagó inscripción), del profesor Diego Almario.
		(Nota – estos costos no aparecen reflejados aún en el sistema)	Pago conferencistas Nacionales evento EXPIN Media Lab Workshop 2013: Pablo Estrado y Carlos Anzola.  Tiquete conferencista nacional Carlos Anzola, traslados aeropuerto y hotel.
			<b>Subtotal</b>
Asistentes Expin Media Lab y monitores	\$ 12.797.744	\$9.798.120	Pago honorarios asistentes EXPIN Clara Isabel Pantoja, Diego Toro y Cristina Hoyos.

			Los asistentes fueron contratados por 10 meses este año, para no tomar tiempos de vacaciones. Para el otro año, se va incrementar el valor del pago de los monitores aprovechando el margen.
		<b>\$9.798.120</b>	<b>Subtotal</b>
Material de apoyo: promoción y visibilidad EXPIN	<b>\$5.500.000</b>	\$330.600	Vinilos para puertas del laboratorio logo EXPIN Media Lab
		\$876.000	Periféricos Leap Motion, para el desarrollo de experiencias para la promoción del Media Lab
		(Nota – este costo no aparecen reflejados aún en el sistema)	Pago anualidad ENoLL tras aceptación a la Red Europea de Living Labs (500 Euros).
		<b>\$1.206.600</b>	<b>Subtotal</b>
<b>Total</b>	<b>\$38.697.744</b>		No es posible calcular en el momento de realizar el presente informe, porque no hay datos actualizados en el sistema y no se han cargado varias ejecuciones.

**NOTA:** Contabilidad no ha actualizado la información financiera del proyecto a la fecha, a pesar de los correos enviados para que se ajusten las inversiones que no se reflejan.

Como es evidente en la tabla en la mayoría de conceptos se hizo una ejecución menor a la presupuestada. Se pretende en el año 2014 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, así como ajustar el pago de los asistentes al Media Lab.

## **6. Proyecciones**

A partir del trabajo realizado durante el año 2013 se plantean las propuestas de ejecución para el 2014:

### **6.1. Agenda 2014**

Para el año 2014 se mantienen los horizontes propuestos durante los años precedentes y que hacen parte del plan de acción de Expin Media Lab:

El primer horizonte busca en el corto plazo continuar con la consolidación y fortalecimiento de las líneas y temáticas de exploración del 2013 orientándose hacia la materialización de los proyectos actualmente en curso.

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 consolidación de las temáticas de exploración actualmente activas como parte del fortalecimiento de las líneas de interés.

El cuarto y último horizonte, que corresponde al dominio de experimentación del Media Lab, propone la vinculación de semilleros de investigación que se concentren en la exploración con diversos tipos de tecnologías hardware – software como parte del proceso de generación de proyectos.

### **6.2. Programa de movilidad**

Para el año 2014 Expin Media Lab planea realizar una serie de visitas a iniciativas similares a nivel global para generar intercambios que estén alineados con el proceso de internacionalización de la Universidad Autónoma de Occidente y se traduzcan en propuestas de trabajo colaborativo que cualifiquen aún más la labor que actualmente se está desarrollando. Este programa de movilidad busca conexiones con centros que permitan dar visibilidad a los proyectos en curso y a la filosofía de Expin.

### **6.3. Red Europea de Living Labs Enoll**

Expin Media Lab al pertenecer a la Red Europea de Living Labs (Enoll) está conectado con 340 centros a nivel global que actualmente hacen parte de esta iniciativa. Para el 2014 se aprovecharán los servicios con los que Expin cuenta como miembro adherente:

- Acceso al punto central de contacto de la red, que agiliza la conexión entre todos los miembros.
- Servicios de comunicación y promoción, que permitan visibilizar los proyectos que actualmente están siendo desarrollados.

### **6.4 Programa de extensión y actividad social**

Expin Media Lab espera mantener contacto con proyectos como el del Tecnocentro Somos Pacífico e iniciativas similares para motivar el intercambio de conocimiento sobre tecnología, ciencia y arte con niños de colegio y de comunidades con un gran potencial de intervención, y que permita de forma creativa, aplicar técnicas y metodologías de trabajo que hacen parte de la filosofía de Expin en la generación de proyectos de impacto para la sociedad.

## 7. Comentario final

2013 ha sido un año de crecimiento para Expin. El poder contar con nuevos miembros de diferentes disciplinas ha ampliado el alcance del Media Lab frente a la discusión de nuevos temas. Se ha alcanzado un nivel de madurez pero aún queda mucho camino que recorrer.

“Execution is what separates the dreamers from the doers”

Philips (2012)