

# Informe Expin Media Lab 2016

## **Tabla de Contenidos**

1. Presentación de Expin Media Lab.
2. Profesores que hacen parte de Expin Media Lab.
3. Proyectos desarrollados por Expin Media Lab en 2016
4. Proyección agenda Expin Media Lab 2017
5. Presupuesto ejecutado en 2016
6. Presupuesta 2017-2019

# 1. Presentación Expin Media Lab

Expin Media Lab nace del trabajo colaborativo entre profesores de la Facultad de Ingeniería y Comunicación Social como un espacio de experimentación alrededor de la relación tecnología, ciencia y arte.

El modelo de trabajo de Expin plantea una comunicación abierta y directa con la comunidad, el intercambio de conocimiento con pares nacionales e internacionales, la gestión de un programa de movilización y la socialización de una agenda anual con una oferta de actividades gratuitas y abiertas a la comunidad como foros, talleres y exhibiciones, sobre temas relacionados con la reducción de brecha digital. 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 una filosofía de exploración creativa de la tecnología para resolver problemas del entorno.

Un Media Lab se concibe como un espacio de exploración abierto a la comunidad donde se reflexiona, construye e investigan 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, desde la experimentación con diversos dispositivos técnicos, y la reflexión más allá de la construcción de objetos. Desde esta perspectiva, Expin Media Lab potencia la generación de proyectos de investigación, la promoción de los programas académicos de la Universidad, y la formulación de propuestas de asignaturas para pregrados, posgrado y extensión; desde un espacio que sirve como observatorio permanente de la realidad tecnológica global.

Expin Media Lab es un espacio de convergencia, articulación e integración de personas y saberes, a través del cual es posible desarrollar procesos de co-creación, experimentación, innovación e investigación, que permiten la consolidación de proyectos inter y trans-disciplinarios, donde la interactividad y los medios digitales puestos al servicio de la ciudad, juegan un papel fundamental; en coherencia con las tendencias y dinámicas internacionales.

Desde el año 2012 Expin Media Lab, con el soporte de la Universidad Autónoma de Occidente, definió tres líneas de estudio como guía para la formulación y materialización de proyectos en los que participa la comunidad de manera abierta y sin distinción de perfiles profesionales o niveles académicos: Urbana Digital, Interacción y Artes mediales. Para el año 2016 estas tres líneas se reformularon y actualmente se identifican de la siguiente manera:

- Urbana digital: enfocada en el estudio de la relación tecnología y sociedad para repensar los diferentes espacios de la ciudad.

- Narrativas digitales: que se concentra en el desarrollo de nuevas aplicaciones mediáticas que utilizan las bondades de la tecnología digital para la construcción de sentido por medio de mensajes que involucran la multimedia y la creación de historias.
- Interfaces y sistemas interactivos: enfocada en la aplicación creativa de la tecnología por medio de interfaces que generen cambios en los procesos cognitivos, la memoria y las emociones.

La resolución de rectoría número 7111 del 17 de marzo de 2016 confirmó la fase 2 del proyecto Expin Media Lab para continuar con su consolidación institucional y su articulación a dinámicas regionales y nacionales, que permitan extender las posibilidades de intervención desde las tres líneas de trabajo definidas, para aportar significativamente al desarrollo de las funciones sustantivas de la Universidad, al convertirse en agente de integración que favorezca el logro de los objetivos trazados por la Universidad Autónoma de Occidente en su nuevo plan de desarrollo institucional 2030.

Para ver el video institucional de Expin Media Lab, visitar la siguiente URL:  
<https://youtu.be/2HOOBLmT0Y8>

## 2. Profesores que hacen parte de Expin Media Lab

### **Facultad de Ingeniería**

Jesús David Cardona  
Andrés Felipe Gallego Aguilar  
David Castro (Profesor hora cátedra)  
Andrés Solano  
Carlos Pelaez  
Diego Almario  
Leonardo Saavedra

### **Facultad de Comunicación Social**

Andrés Rozo  
Andrés Fabián Ágredo

### 3. Proyectos desarrollados por Expin Media Lab durante el 2016

Expin Media Lab define a principios de año un plan de trabajo que sirve como guía para todas las decisiones que hacen parte de la gestión de esta iniciativa. De esta manera se definen dos agendas: la pública, que se concentra en el desarrollo de conferencias, talleres cortos y propuestas de responsabilidad social que tienen como objetivo la socialización y la generación de redes de conocimiento; y la agenda interna, que se caracteriza porque en ella se plantean diversos tipos de proyectos de exploración que sirven para alimentar posibles iniciativas de investigación y el intercambio permanente entre diversas disciplinas.

El presente informe cuenta con la descripción de los proyectos desarrollados durante el 2016 y se ha distribuido en los siguientes puntos:

- Ejecución de actividades de agenda pública 2016: detalles de los diferentes talleres y conferencias que hacen parte de la agenda pública.
- Gestión de proyectos: procesos de experimentación que sirven para gestionar relaciones con agentes externos.

#### **3.1. Ejecución de actividades de Agenda pública**

##### **3.1.1. Conferencia valorando el estado emocional de los usuarios durante el uso de entornos virtuales de aprendizaje**

Se realizó el 16 de mayo y contó con la participación de Yenny Alexandra Méndez Alegría PhD. La conferencia se concentró en el reconocimiento de metodologías y herramientas que permiten valorar el estado emocional de los estudiantes mientras participan en un proceso de evaluación de sistemas interactivos para recopilar y medir información sobre aspectos cualitativos y cuantitativos de la experiencia de un usuario.

En la dirección <https://youtu.be/t8cCNBEPYiM> se puede acceder a un video en el que se entrevista a la conferencista sobre la aplicación de estas técnicas para la generación de proyectos relacionados con el diseño de sistemas interactivos.

##### **3.1.2. Conferencia del papel al smartphone flexible: diseñando la próxima generación de interfaces de usuario en el Human Media Lab**

Se realizó el 21 de septiembre de 2016 y contó con la participación de Juan Pablo Carrascal PhD del Human Media Lab de Canadá. La charla partió de una reflexión sobre cómo las

interfaces de usuario han surgido a partir de la necesidad humana de interactuar con la información, desde el papel hasta el smartphone, y cómo éstas se han redefinido a partir del uso de nuevos materiales que buscan el diseño de objetos más orgánicos, que van más allá de las interfaces rígidas, planas y rectangulares que se presentan en la actualidad.



Imagen 1. Juan Pablo Carrascal en presentación de conferencia. Fuente: Carolina Ledesma.

### 3.1.3. Expin Media Lab Workshop 2016

Expin Media Lab Workshop 2016 se realizó entre el 25 y el 26 de octubre de 2016 y se concentró en los siguientes temas: Realidad Virtual, Creación audiovisual y Uso de Drones (aeronaves remotas no tripuladas).

La agenda se distribuyó en un día de conferencias y dos días de talleres. Los invitados para esta versión fueron:

- **Diego Durán:** Director en Direktor Films. Comenzó su carrera dirigiendo comerciales animados, luego se especializó en la dirección de actores. Con estudios de guión en Barcelona, dirección de actores en Cuba y NY, dirección creativa en la escuela nacional de cine de Bogotá y Diplomados en dirección de fotografía se alzó con el premio a mejor serie web en el IndieFest, logrando por primera vez este reconocimiento para Colombia.
- **Sergio Bromberg:** Físico, programador y creative-coder de Bogotá, con Maestría en Tecnologías de la Información, y los medios audiovisuales (U. Pompeu Fabra,

Barcelona). Cuenta con una amplia experiencia en la programación de aplicaciones interactivas para instalaciones de arte y publicidad, involucrando visión por computador, robótica, sistemas de audio interactivo, visualización de datos, realidad virtual, entre otras. Ha participado como colaborador y promotor de proyectos de innovación ciudadana en Brasil y México. Cofundador de Alterlab ([www.alterlab.io](http://www.alterlab.io)), empresa proveedora de servicios interactivos con énfasis en realidad virtual.

- **Germán Sánchez:** Ingeniero multimedia de la Universidad Autónoma de Occidente, emprendedor y fundador de interacstudio, empresa generadora de contenidos multimedia. Cuenta con experiencia en el campo del desarrollo web, fotografía digital 360 y video digital. Ha estado inmerso en el mundo de los RPAS o Drones para la captura y producción de video aéreo. En esta misma área ha trabajado con ingenios azucareros en la generación de ortofotografías para análisis de cultivos en agricultura de precisión.



Imagen 2. Participantes del taller de construcción de drones. Fuente: 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.

Se realizaron las siguientes conferencias:

- Hacer una serie web y volverla !Exitosa! - Diego Durán
- Regulaciones y aplicaciones de sistemas de aeronaves remotas no tripuladas (RPAS (Remotely Piloted Aircraft Systems) - Germán Sánchez

- La realidad virtual cambiará el mundo ¿Mito o realidad? - Sergio Bromberg

Y los siguientes talleres:

- Pasos para escribir, producir y dirigir una serie web - Diego Durán
- Fabricación digital para realidad virtual - Sergio Bromberg
- Conceptos básicos para la construcción de RPAS o Drone - Germán Sánchez

Durante esta versión se contó con la participación de aproximadamente 120 personas entre estudiantes y profesores de la Universidad Autónoma de Occidente y Universidades de la ciudad (ver figura).

Para más detalles sobre la agenda del evento se puede visitar la dirección <http://ingenieria.uao.edu.co/Workshop2016/>

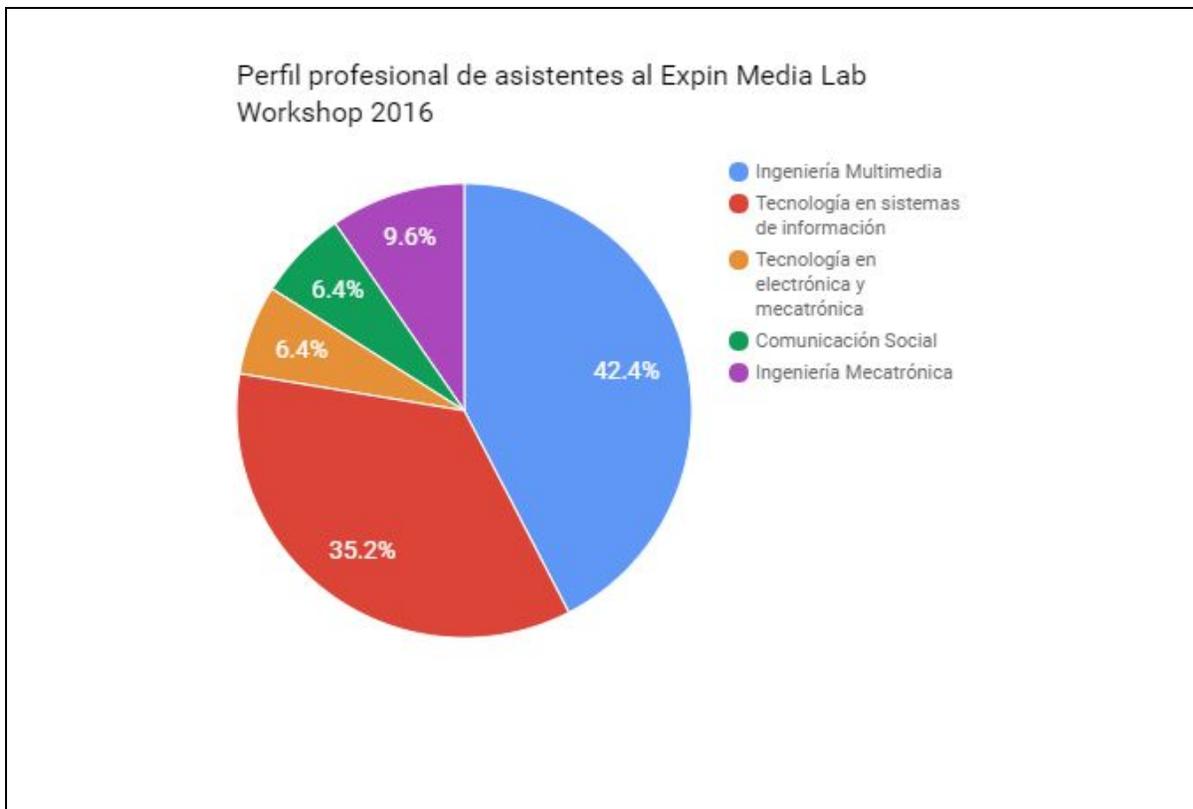


Imagen 3. Perfil profesional de asistentes al Expin Media Lab Workshop 2016.

## 3.2. Gestión de proyectos

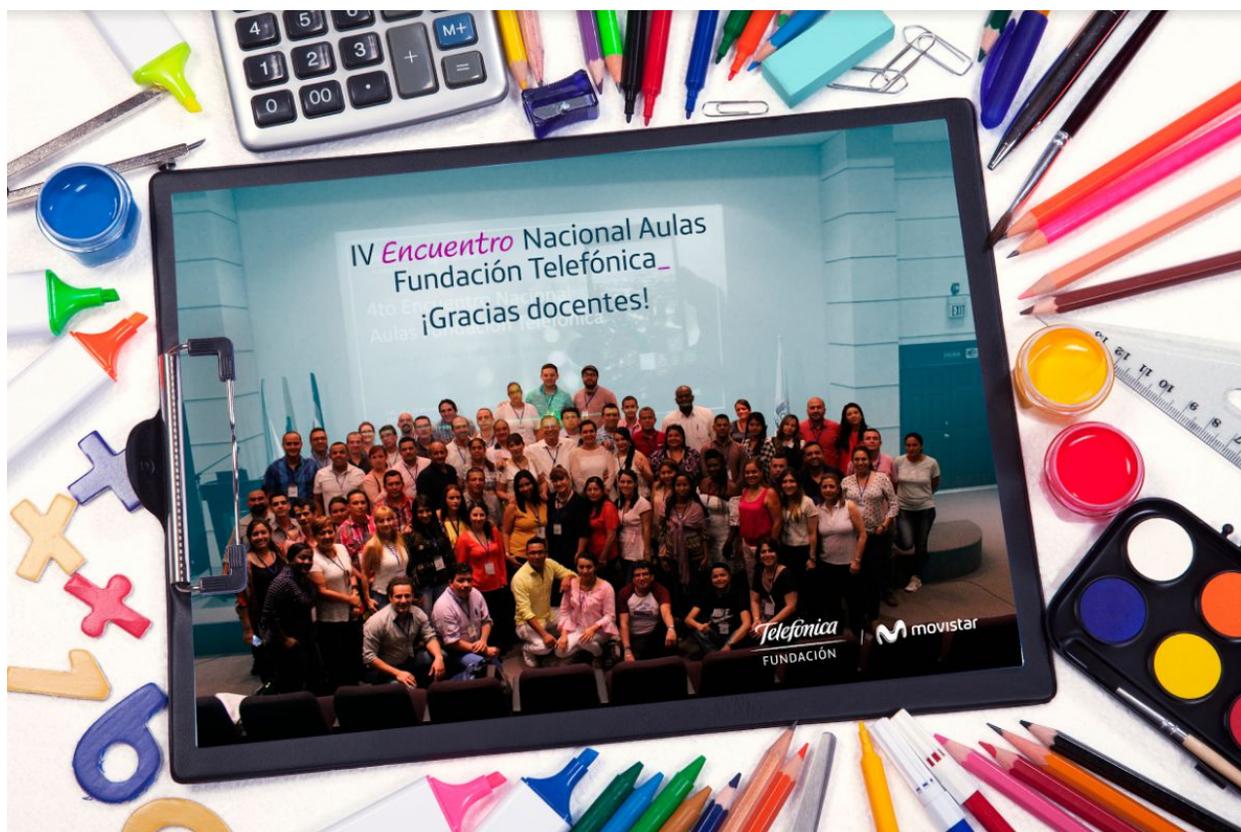
### 3.2.1. Acompañamiento en Maker Lab Biblioteca Centro Cultural Comuna 20 de Cali y Maker Lab Biblioteca Departamental Jorge Garcés Borrero

Expin Media Lab participó de estos espacios de creación colaborativa capacitando a los líderes de proyecto que gestionan los recursos tecnológicos y didácticos. Se realizaron talleres sobre creación narrativa, computación física e innovación.

### 3.2.2. IV Encuentro Nacional Aulas Fundación Telefónica

Este encuentro se realizó el 16 y 17 de noviembre de 2016 y en él participaron los 67 docentes quienes fueron seleccionados a partir de una convocatoria pública auspiciada por la Fundación Telefónica. La temática del evento fue “Educación más allá de la realidad”, siendo la realidad aumentada y la realidad virtual aplicadas al aula los ejes centrales de las distintas actividades y talleres.

Expin Media Lab participó con el Taller “Gamificación aplicada en el aula de clase” y “Fundamentos de la computación física” liderados por los profesores Andrés Gallego y Leonardo Saavedra.



## 4. Proyección Agenda Expin Media Lab 2017

A partir del trabajo realizado durante el año 2016 se plantean las propuestas de ejecución para el 2017:

### Agenda pública 2017

Expin Media Lab se concentrará en el desarrollo de los siguientes eventos:

- **BootCamp Experience:** se programarán dos talleres de este tipo en los periodos 2017-1 y 2017-3 sobre temas relacionados con las líneas de trabajo de Expin Media Lab.
- **Expin Media Lab Workshop 2017:** se realizará la sexta versión con la participación de invitados nacionales e internacionales entre el mes de septiembre u octubre.
- **Maratón creativa Play On:** este evento tiene como objetivo el desarrollo de ideas de manera colaborativa con la comunidad. Se realizará una versión en el 2017.
- **Feria de proyectos media e interactividad:** una muestra de los mejores trabajos relacionados con las temáticas de trabajo de Expin que se desarrollen por estudiantes, profesores y egresados.

### Agenda interna 2017

- **Estrategia de divulgación:** se definirá una estrategia de comunicación que facilite la divulgación de los proyectos de Expin Media Lab en medios sociales propios e institucionales de la Universidad Autónoma de Occidente.
- **Contratación asistente Expin Media Lab:** se realizará un traslado presupuestal para contratar bajo modalidad tiempo completo y por contrato anual a un asistente de Expin Media Lab quien colabore con el desarrollo de propuestas de experimentación sobre las líneas de trabajo de Expin.
- **Programas de intervención desde Expin Media Lab:** se realizará material de apoyo a la red de Maker Labs de la región que facilite la labor de los líderes de estos espacios y de quienes participan de las iniciativas allí propuestas.

## 5. Presupuesto ejecutado 2016

La ejecución presupuestal del proyecto, se concentró en 2016 en la organización del Expin Media Lab Workshop 2016. La anterior decisión, se tomó con el objetivo de reservar el excedente del presupuesto del 2016 para su ejecución entre 2017 a 2019. Este excedente, permitirá la contratación de un asistente para Expin Media Lab en la modalidad de tiempo completo con contrato a un año para los 3 años restantes del proyecto. Debido a la agenda de trabajo y planes de posicionamiento de Expin Media Lab tanto al interior de la UAO así como en los diferentes proyectos externos en los que se participa, se consideró que el perfil del asistente, debía pasar de ser un estudiante a un profesional recién egresado y que tuviera dedicación exclusiva.

<b>Categoría</b>	<b>2016 Aprobado</b>	<b>Ejecutado 2016</b>
<b>Agenda pública</b>		
Recurso humano: conferencista y tallerista internacional	\$ 2.500.000	\$ -
Recurso humano: conferencista y tallerista nacional (honorarios)	\$ 2.000.000	\$ 3.400.000
Viáticos: hospedaje, alimentación y transporte conferencista nacional e internacional	\$ 4.000.000	\$ 1.457.300
Tiquetes aéreos invitados: viajes internacionales	\$ 6.000.000	\$ -
Tiquetes aéreos invitados: viajes nacionales	\$ 1.300.000	\$ 834.368
<b>Subtotal Agenda pública</b>	\$ 15.800.000	\$ 5.691.668
<b>Exploración</b>		
Recurso humano: facilitador Expin Media Lab	\$ 9.000.000	\$ -
Recurso humano: talleres de experimentación	\$ 3.000.000	\$ -
Subtotal Exploración	\$ 12.000.000	\$ -
Programa de movilidad		
Pago inscripción a eventos nacionales o internacionales	\$ 3.000.000	\$ -
Viáticos y tiquetes reconocimiento de experiencias significativas de otros media labs a nivel nacional e internacional	\$ 13.600.000	\$ -
<b>Subtotal programa de movilidad</b>	\$ 16.600.000	\$ -
<b>Promoción</b>		
Sensibilización: concursos de innovación y creatividad	\$ 1.000.000	\$ -
Redes: pago cuota redes internacionales	\$ 1.600.000	\$ -
Merchandising: material promocional y producción de medios impresos	\$ 2.000.000	\$ -

<b>Subtotal promoción</b>	\$ 4.600.000	\$ -
<b>TOTAL</b>	\$ 49.000.000	\$ 5.691.668
Disponible para ejecución periodos 2017 a 2019		\$ 43.308.332

## 6. Presupuesto 2017-2019

Como se mencionó en el apartado anterior, tras ejecución presupuestal en 2016, se logró reservar un monto por \$43.308.332 para ser distribuido entre 2017 y 2019, con el objetivo de contratar un asistente recién egresado en modalidad tiempo completo para Expin Media Lab. Para poder garantizar un salario de \$1.500.000 para el asistente, y considerando las prestaciones de ley, era necesario ajustar otros rubros, de tal forma que el presupuesto ajustado y propuesto para los próximos 3 años se presenta en la siguiente tabla (se adjunta documento de Excel en donde aparecen dos hojas, una con el presupuesto ajustado y otra con el presupuesto aprobado inicialmente).

<b>Categoría</b>			
<b>Agenda pública</b>	<b>2017</b>	<b>2018</b>	<b>2019</b>
Recurso humano: conferencista y tallerista internacional	\$ 2.500.000	\$ 2.500.000	\$ 2.500.000
Recurso humano: conferencista y tallerista nacional (honorarios)	\$ 2.000.000	\$ 2.000.000	\$ 2.000.000
Viáticos: hospedaje, alimentación y transporte conferencista nacional e internacional	\$ 4.000.000	\$ 4.000.000	\$ 4.000.000
Tiquetes aéreos invitados: viajes internacionales	\$ 6.000.000	\$ 6.000.000	\$ 6.000.000
Tiquetes aéreos invitados: viajes nacionales	\$ 1.300.000	\$ 1.300.000	\$ 1.300.000
Subtotal Agenda pública	\$ 15.800.000	\$ 15.800.000	\$ 15.800.000
<b>Exploración</b>			
Recurso humano: facilitador Expin Media Lab	\$ 27.333.960	\$ 29.520.677	\$ 32.203.695
Subtotal Exploración	\$ 27.333.960	\$ 29.520.677	\$ 32.203.695
<b>Programa de movilidad</b>			
Pago inscripción a eventos nacionales o internacionales	\$ 3.000.000	\$ 3.000.000	\$ 3.000.000
Viáticos y tiquetes reconocimiento de experiencias	\$ 13.600.000	\$ 13.600.000	\$ 13.600.000

significativas de otros media labs a nivel nacional e internacional			
Subtotal programa de movilidad	\$ 16.600.000	\$ 16.600.000	\$ 16.600.000
<b>Promoción</b>			
Sensibilización: concursos de innovación y creatividad			
Redes: pago cuota redes internacionales			
Merchandising: material promocional y producción de medios impresos	\$ 1.350.000	\$ 1.350.000	\$ 1.350.000
<b>Subtotal promoción</b>	\$ 1.350.000	\$ 1.350.000	\$ 1.350.000
<b>TOTAL</b>	\$ 61.083.960	\$ 63.270.677	\$ 65.953.695