

Informe Expin Media Lab Año 2017

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 el año 2017
4. Proyección agenda 2018
5. Ejecución presupuestal

1. Presentación de 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. Cuenta con tres líneas de intervención:

- 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

Andrés Felipe Gallego Aguilar

David Castro

Andrés Solano

Carlos Pelaez

Diego Fernando Almario

Leonardo Saavedra

Facultad de Comunicación Social

Andrés Rozo

Andrés Fabián Ágredo

Asistente Expin Media Lab

Carlos Sánchez

3. Proyectos desarrollados por Expin Media Lab en el año 2017

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 todos los proyectos desarrollados durante el periodo 2017-1 a 2017-3 y se ha distribuido en los siguientes puntos:

- Ejecución de actividades de agenda pública 2017: detalles de los diferentes talleres y conferencias que hacen parte de la agenda pública.
- Gestión de proyectos: descripción de procesos de experimentación en curso.

3.1. Ejecución de actividades de Agenda pública

3.1.1. Play On Unity RV Roadshow 2017

El 29 de abril de 2017 se desarrolló el Unity RV Roadshow en el marco del Play On de Expin Media Lab. El Workshop contó la participación de Arturo Núñez, evangelista de Unity Technologies, y Ana María Echeverry, de la empresa Medea Interactiva, quienes se concentraron en mostrar las principales tendencias en desarrollo de videojuegos para realidad virtual.

Del Play On participaron 110 personas quienes tuvieron la posibilidad de realizar un taller sobre las principales herramientas que este motor ofrece para la creación de videojuegos, y sus componentes para la generación de experiencias de realidad virtual. El evento se realizó en el auditorio Yquinde de 10:00 a.m. a 4:00 p.m.



Imagen 1. Fotografía del Play On Unity Roadshow RV 2017.

3.1.2. BootCamp en fotografía digital en Maker Lab Comuna 20

Este taller fue liderado por los profesores Andrés Rozo y Andrés Felipe Gallego. Se realizó en el Maker Lab del centro cultural biblioteca pública comuna 20. Contó con la participación de 10 asistentes de la comunidad de Brisas de Mayo. Las sesiones se distribuyeron de la siguiente forma:

- Sesión 1. Conociendo el lenguaje visual - Jueves 11 de mayo 2017 - 9 a.m. a 12:00 p.m.
- Sesión 2. Composición y luz natural - Jueves 25 de mayo 2017 - 9 a.m. a 12:00 p.m.
- Sesión 3. Manejo técnico de la cámara fotográfica - Jueves 8 de junio 2017 - 9 a.m. a 12:00 p.m.



Imagen 2: Taller de fotografía digital en comuna 20 de Cali.

3.1.3. BootCamp *Meetup Ingeniería Multimedia*

Este taller se realizó el 11 de septiembre de 2017 de 2:00 p.m. a 5:00 p.m. por el ingeniero multimedia Juan Camilo Guarín. Se concentró en el desarrollo de aplicaciones para la web basadas en Node.js, junto con la aplicación de buenas prácticas de programación. Contó con la participación de 9 personas pertenecientes al programa de ingeniería multimedia.



Imagen 3: BootCamp sobre uso de node.js.

3.1.4 Códice Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca - Popayán

Expin Media Lab fue invitado por la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca para ofrecer una conferencia el jueves 12 de octubre, en el 'Congreso internacional en arte y diseño: Códice diseño y cultura digital'. En este espacio se compartió el modelo de trabajo de Expin Media Lab y los principales proyectos que han sido desarrollados desde esta iniciativa institucional. Esta jornada se realizó el 12 de Octubre de 2017 y contó con la participación de Andrés Felipe Gallego, Carlos Sánchez y Sergio Morales.



Imagen 4: Inicio de la charla de Expin Media Lab

3.1.5 Expin Media Lab WorkShop 2017

El WorkShop 2017 se realizó el día martes 24 de Octubre de 2017 y se concentró en las siguientes temáticas de interés para Expin:

- Diseño Interactivo
- Emprendimiento tecnológico

La agenda se concentró en las siguientes charlas:

- ***Expin Media Lab: reconociendo el modelo de trabajo colaborativo para el fomento de la cultura digital.*** Dirigida por el Asistente de Expin Media Lab Carlos H. Sánchez B. Esta charla se concentró en presentar el modelo de trabajo de Expin Media Lab junto con los proyectos en diseño interactivo que se han desarrollado en el último año. Adicionalmente explicó la dinámica alrededor de los proyectos de experimentación rápida (PER) y el papel que la co-creación representa en su materialización.
- ***Acercando la nube para la implementación de aplicaciones.*** Charla dirigida por el ingeniero Multimedia Juan Camilo Garín quien se concentró en el reconocimiento de la

importancia de implementar pruebas en los procesos de validación de una aplicación web previo a su lanzamiento en el mercado. También, visibilizó la dinámica de publicación de resultados para subirlos exitosamente en la nube.

- **Innovación social y valoración estratégica de cadenas productivas.** Charla dirigida por Juancho Escobar PhD quien compartió su experiencia como emprendedor en su compañía Q'omer BioActive Ingredients en la que visibilizó sus puntos de vista sobre la importancia de la estrategia, la investigación y el diseño de nuevos productos utilizando un enfoque que reconoce nuevos modelos de negocio sostenibles e inclusivos.

La visita de Juancho Escobar fue financiada por el proyecto Cyted de la red AgroInncuba de la que Expin Media Lab hace parte desde el año 2017.

Durante la jornada de la tarde se realizó el taller **Creando mi primera aplicación con NodeJs: reconociendo las buenas prácticas** dirigido por el ing. Juan Camilo Guarín que se concentró en el uso de esta plataforma para la creación de proyectos de interés personal.

Del Expin Media Lab Workshop 2017 participaron 50 personas pertenecientes al programa de ingeniería multimedia de la Universidad Autónoma de Occidente.

Más detalles de la agenda se encuentran disponibles en:

<http://ingenieria.uao.edu.co/Workshop2017/>



Imagen 5: Jornada de conferencias en el Expin Media Lab WorkShop 2017

3.1.6 Participación concurso AppMIO

Se participó en el concurso de Metrocali sobre el desarrollo de la Aplicación Móvil oficial para el servicio del MIO (App MIO). Se citó a todas las universidades de la ciudad a participar pero solo se inscribieron 4 de ellas: ICESI, la Universidad Autónoma de Nariño, Pontificia Universidad Javeriana y la Universidad Autónoma de Occidente. El proceso de desarrollo se llevó a cabo entre los meses de Septiembre y Noviembre de 2017. La presentación del prototipo ante los jurados se realizó el 6 de diciembre de 2017. El equipo de la Universidad obtuvo el cuarto lugar de 8 presentados.

Expin Media Lab hizo parte del grupo de desarrollo de la aplicación para representar a la Universidad Autónoma de Occidente. A continuación se menciona a todos los involucrados:

- Juan Camilo Castillo Noguera - Estudiante de Ingeniería Multimedia
- Nicolas Restrepo - Estudiante de Diseño de la Comunicación Gráfica
- Maria clara Osorio Medina - Estudiante de Diseño de la Comunicación Gráfica
- David Cortés - Estudiante de Diseño de la Comunicación Gráfica
- Francisco Londoño - Estudiante de Ingeniería Multimedia
- Sergio Alberto Morales Usma - Estudiante de Ingeniería Multimedia
- Carlos Hernando Sánchez B. - Ingeniero Multimedia
- Danna Camila Guzmán - Estudiante de Diseño de la Comunicación Gráfica
- Jhon Edman Linares Rivera - Estudiante de Ingeniería Multimedia
- Juan Sebastian Correa - Estudiante de Ingeniería Multimedia

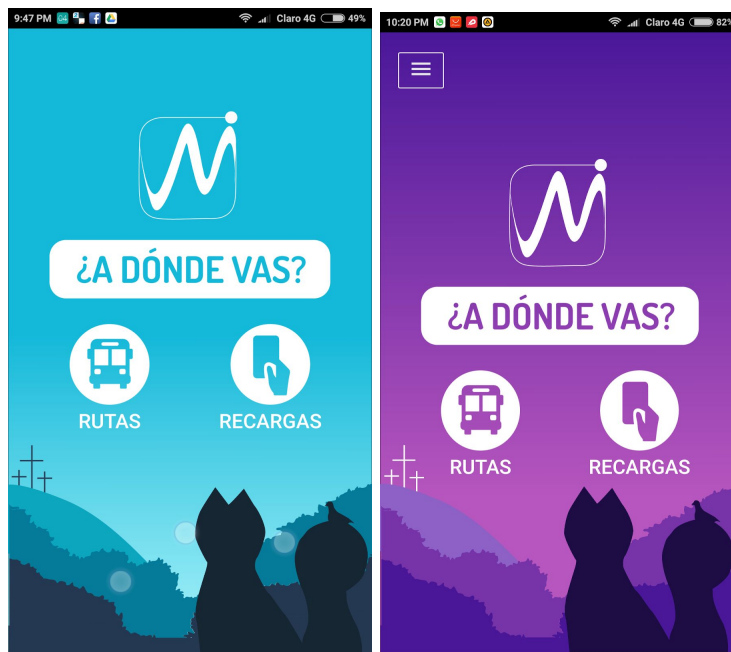


Imagen 6: Interfaces de inicio sobre el prototipo de Mio App, 2017



Imagen 7: Desarrollando la aplicación del MIO.



Imagen 8: Equipo UAO antes de la presentación final en Metrocali, 2017.



Imagen 9: Difusión en redes sociales de Metrocali.

3.1.7 TecnoFest 2017

Expin Media Lab participó del primer Festival de innovación, diversión y progreso de Cali auspiciado por la Alcaldía de Cali. Este evento se realizó el 14 de diciembre de 2017. La ponencia Tecnología al alcance de la sociedad se concentró en visibilizar los proyectos que actualmente se desarrollan en el laboratorio.

3.2. Ejecución de actividades de Agenda Interna 2017

3.2.1 Proyectos de exploración rápida (PER) 2017

Expin Media Lab, en su rama de exploración, desarrolló varios proyectos para crear experiencias interactivas usando la tecnología disponible en el laboratorio. Estas exploraciones están encaminadas con las líneas de trabajo propuestas por Expin y tienen como objetivo:

- Aprender a utilizar los dispositivos mencionados (MYO, LeapMotion, etc) y explorar sus capacidades de desarrollo complementando con el software Unity3D.
- Realizar una experiencia interactiva sencilla, estilo videojuego, para mostrar a estudiantes las posibilidades de desarrollo con estos dispositivos disponibles en la UAO.
- Realizar conexiones entre personas, estudiantes y profesores con Expin.
- Compartir el código fuente de la experiencia.
- Generar guías para realizar réplicas del desarrollo.

Además, los PER tienen las siguientes condiciones para ser ejecutados:

- El rango de participantes no debe ser mayor a 3 personas, pero pueden existir excepciones, dependiendo de la experiencia que se desea realizar.

A continuación se presentan las exploraciones realizadas.

3.2.1.1 MYO

El primer proyecto es el desarrollo de una experiencia interactiva estilo videojuego, usando Unity3D como motor del videojuego y la herramienta MYO, el cual es un dispositivo de reconocimiento de gestos que posee sensores de orientación (Giroscopio y acelerómetro) y sensores musculares (electromiografía) que detectan específicamente la tensión de los músculos en los brazos y convierte esas señales en órdenes para interactuar con el ordenador.

El diseño de esta experiencia es basado en el juego Fruit Ninja, combinando sus mecánicas de juego básicas e implementando el Myo como mando de control principal. En este proyecto colaboran los estudiantes Rodrigo Escobar (Ing. Multimedia), Cristian Olivares (Ing. Multimedia), Felipe Garaycochea (Ing. Multimedia) y Victor Ramirez (Diseñador Gráfico).



Imagen 10: Experiencia MYO, 2017.

3.2.1.2 LeapMotion

El segundo proyecto es la creación de una experiencia interactiva que involucra una estructura física, arduino, y el uso del dispositivo LeapMotion. Este dispositivo es un sensor de reconocimiento gestual que realiza un seguimiento de las manos y convierte esa información en posiciones para la realización de acciones en el ordenador.

La experiencia interactiva consiste en mover 2 pequeñas esferas alrededor de un laberinto mecánico, el cual contiene un arduino y motores servos para moverlo. El control se realiza por gestos de la mano reconocidos por el LeapMotion para transformarlos en información de posición y así desplazar las esferas por todo el laberinto. En este proyecto colaboraron los estudiantes Duvan Moreno (Ing. Multimedia), Camilo Ramirez (Ing. Multimedia) y Juan Quintero (Ing. Multimedia).



Imagen 11: Experiencia LeapMotion, Últimas modificaciones. 2017

3.2.1.3 EyeTracker

El tercer proyecto fue la exploración del dispositivo EyeTracker disponible en el almacén de electrónica. Este dispositivo es un seguidor de pupila de bajo costo que funciona a través de conexión serial (USB) para la transmisión de los datos al computador. Para medir sus capacidades de uso, se decidió realizar un pequeño programa en Unity3D para poder controlar un robot por medio de los ojos. Este robot (construido con arduino) se mueve en la dirección en la que esté mirando la persona sobre la pantalla. Esta exploración finalizó el 10 de noviembre y fue llevada a cabo por el estudiante de ingeniería Mecatrónica Miguel Angel Ramírez y por el asistente de laboratorio Carlos Sánchez.



Imagen 12: Probando la experiencia del EyeTracker, 2017.

3.2.1.4 Emotiv EPOC

El cuarto proyecto consistió en la exploración del dispositivo Emotiv EPOC disponible en el laboratorio. Este dispositivo es un casco de lectura mental, el cual solo captura los pulsos cerebrales al momento de pensar (y en alta concentración) sobre una acción u objeto. Estas señales son procesadas por cualquier programa que sea capaz de capturarlas y se pueden interpretar como ordenes para el computador. Esta exploración sólo se llevó a un nivel de recopilación de información, revisando las herramientas de software que ofrece el dispositivo y el plugin que se adquirió para el programa Unity 3D. Fue realizada por el estudiante Felipe Garaycochea y el asistente del laboratorio Carlos Sánchez.

3.2.1.5 Novint Falcon

El quinto proyecto consistió en la exploración del dispositivo Novint Falcon disponible en el laboratorio. Novint Falcon es un mouse háptico capaz de simular movimientos, texturas, o condiciones físicas presentes en un entorno virtual. Para poner a prueba sus capacidades, se desarrolló un juego en Unity 3D que realiza una simulación de una resortera (cauchera) para disparar objetos hacia un objetivo en específico. Esta exploración fue desarrollada por el estudiante (y actual Pilo del laboratorio) Camilo Arcila y el asistente de laboratorio Carlos Sánchez.



Imagen 13: Probando la experiencia del Novint Falcon, 2017

3.2.2 Proyectos de enfoque transversal (PET) 2017

Los PET hacen referencia a los proyectos que van acorde a las líneas de trabajo de Expin Media Lab y consisten en desarrollos de experiencias interactivas a nivel de creación de sistemas y prototipos que ayudan a difundir el modo de trabajo de Expin y genera nuevas formas de reinterpretar el uso de la tecnología en la cotidianidad.

Estos PET, a diferencia de los PER, pueden entrar la cantidad de participantes que sean necesarias para su desarrollo, no tienen condiciones precisas para su ejecución (excepto que el proyecto sigan las líneas de Expin) y se aplica la metodología propuesta en Expin para trabajar (aunque puede variar dependiendo del tipo de desarrollo)

Los PET planteados en el 2017 fueron:

3.2.2.1 Plataforma de actividad complementaria

Este proyecto consiste en el desarrollo de la plataforma Web para la materia de actividad complementaria. Para ello, se realizó una PEF donde participaron 3 colectivos (8 estudiantes en total) entre ingeniería Multimedia e Informática para el desarrollo de la interfaz Web de la plataforma. Se contó con la coordinación de Carlos Sánchez como mentor para el seguimiento y apoyo de los colectivos al momento de realizar las tareas pertinentes para el desarrollo de dicha interfaz. Esta PEF fue culminada en noviembre 5 de 2017.

El desarrollo del BackEnd (Base de Datos y conexiones con la interfaz y el servidor) quedan a cargo del asistente Carlos Sánchez (y como colaborador el estudiante Breyner Albaracin) para tener una versión final en la fecha del 25 de enero del 2018.

3.2.2.1 Experiencia sobre Competencias Ciudadanas.

Este proyecto consiste en el desarrollo de espacios colaborativos y mediados por tecnología para incentivar el desarrollo de competencias ciudadanas, enfocada a los estudiantes de ingeniería de la UAO.

Esta propuesta tiene como fin, incentivar a la comunidad universitaria - con énfasis en los ingenieros en formación de la UAO - a desarrollar sus diferentes tipos de competencia y habilidades de diálogo, comprensión de conflicto y lectura crítica para la resolución de problemas.

Este proyecto cuenta con la participación de la estudiante de comunicación Social Wendy Castillo, del asistente de proyectos Carlos Sánchez y de los estudiantes de ingeniería multimedia Juan Sebastian Quintero y Duvan Moreno.

Este proyecto está planteado para su desarrollo y exhibición en el periodo 2018-01.

3.2.2.2 Interfaces tangibles para juegos runner

Este proyecto tiene como objetivo el desarrollo de una interfaz tangible no tradicional para el control de los juegos runner. Esta interfaz tangible deberá ser capaz de manejar al personaje principal con movimientos sencillos y debe ser construida con los sensores pertinentes para el reconocimiento de acciones.

Para el desarrollo del prototipo, se planea realizar un juego tipo runner en Unity 3D y el uso de arduino para la construcción física de la interfaz.

Este proyecto cuenta con la participación de los estudiantes Camilo Ramírez y Cristian Olivares de Ingeniería Multimedia como también del asistente de proyectos Carlos Sánchez. Será ejecutado y exhibido en el periodo 2018-01

3.2.2.3 Abellum, juego de mesa interactivo

Este proyecto nace desde la propuesta del estudiante de ingeniería Industrial Arlenson Gomez para el desarrollo de un juego inspirado en proyecciones holográficas. Con él se realizaron en Expin sesiones previas de definición de conceptos y se logra contactar a Jhonny Palacios para la colaboración con el desarrollo del juego de mesa.

Con el acuerdo del uso de un juego de mesa propio (desarrollado por Jhonny Palacios) se plantea el proyecto Abellum que consiste en adaptar dicho juego a un sistema interactivo con interfaces tangibles que permita la interacción entre 2 o más usuarios y muestre los eventos que se generen en el juego por medio de una proyección 3D (usando la técnica PaperGhost).

En este proyecto se cuenta con la participación de:

- Arlenson Gomez, Estudiante de Ingeniería Industrial.
- JHORCK'S Cortes, Estudiantes de Ingeniería Multimedia;
- camilo arcila, Estudiantes de Ingeniería Multimedia;
- David Ramos, Estudiantes de Ingeniería Multimedia;
- Carlos Sánchez, asistente de proyectos.

Además se cuenta con la colaboración de Jhonny Palacios, (actual trabajador de Fundautónoma y creador del juego Abellum) y Miguel Ramírez (Estudiante de ingeniería Mecatrónica) para el desarrollo de mecánicas necesarias para el juego de mesa y su adaptación.

Se plantea la ejecución y exhibición del proyecto en marzo de 2018.



Imagen 14: Mostrando el juego al equipo de trabajo para el proyecto. 2017



Imagen 15: Probando el juego Abellum, 2017.

3.2.2.4 Proyecto de limpieza de aire

Gracias al acercamiento con el profesor de Diseño Industrial Enrique Jimenez, se plantea el proyecto de Limpieza de Aire que consiste en el desarrollo (a nivel prototipo) de la interacción para iniciar del mecanismo del sistema de purificación de aire. Esta interacción consiste en accionar el sistema cuando el usuario pisa unas láminas ocultas en una sección del piso. Además, complementando la idea del proyecto (que tiene un enfoque de cuidado medioambiental). Expin Media Lab adiciona la estructura de la obra de arte de Elias para complementar la experiencia, así que al momento de accionar el sistema, la estructura (registradora mecánica) se desplaza verticalmente haciendo una representación simbólica sobre la ayuda a las plantas cada vez que el sistema se acciona.

Adicionalmente, se contará con el apoyo del grupo estudiantil Ambiente Vivo para la difusión de este proyecto hacia la comunidad universitaria.

Este trabajo cuenta con la participación del Diseñador Industrial Enrique Jimenez, del asistente de proyectos Carlos Sánchez y de la estudiante de Diseño de la Comunicación Gráfica (y actual coordinadora del grupo Ambiente Vivo) Lina Zambrano.

Este proyecto inició su desarrollo desde Octubre de 2017 y se planea su exhibición en el periodo 2018-01.



Imagen 16: Avance del desarrollo para la interacción del sistema. 2017

3.2.2.5 Proyecto Soluciones Económicas para personas con mutismo acinético.

Este proyecto nace como resultado de la exploración del dispositivo EyeTracker y sus posibles usos como herramienta para personas con discapacidades o problemas motrices. Para ello, junto al profesor y miembro de Expin Andres Solano se plantea la exploración y el desarrollo, a nivel prototipo, de soluciones económicas para personas que sufren algún tipo de discapacidad motriz, centrándose en el mutismo acinético, que se encuentren en la ciudad de Cali.

Este proyecto cuenta con la participación de:

- Andres Solano, profesor y miembro de Expin Media Lab
- Miguel Angel Ramírez, estudiante de ingeniería Mecatrónica
- Carlos Sánchez, Asistente de proyectos.

La ejecución y desarrollo del proyecto esta planteado para el periodo 2018-01.

3.2.3 Tareas internas de Expin Media Lab

Con respecto a las tareas internas de Expin Media Lab, se realizaron las siguientes:

- Actualización de la Página Web de Expin, la cual se hace una migración a Wordpress para mayor personalización y mantenimiento. Se usó la plantilla Pivot, otorgada por el departamento de comunicaciones.
- Creación de correo institucional con todos sus servicios para así, de ahora en adelante, se maneje un drive donde se guardará toda la documentación de Expin, como también todos sus proyectos y correos.
- Acomodación del laboratorio, el cual se le hace una modificaciones de forma (reagrupación de equipos) para que los estudiantes, profesores y demás visitantes puedan acceder y acomodarse tanto en la sala de Expin como en las salas del laboratorio de usabilidad.
- Redistribución de los equipos en el laboratorio de usabilidad, los cuales se distribuyeron 2 equipos para la sala de Observación y 2 computadores para la sala de pruebas. Además, se compraron equipos (cámaras de acción) para el uso de las pruebas de usabilidad (cuando sean necesarias).
- Implementación de una metodología adaptada para los proyectos de Expin Media Lab, la cual cuenta con diferentes facetas interconectadas entre sí, pero no necesariamente tienen que ir de manera lineal. Esta metodología fue implementada para los proyectos de exploración y los proyectos transversales de este año, y se le ha hecho modificaciones con cada retroalimentación de los participantes de los proyectos.
- Creación de formatos para el registro de proyectos, el cual se desarrollan dos plantillas para planteamiento de los proyectos y documentación final del mismo. Estos formatos se centran en la escritura rápida sobre los alcances que se planean, modo de desarrollo seguido por los participantes de los proyectos y el registro de cada fase de desarrollo.
- Creación del GitHub oficial de Expin Media Lab para almacenar los códigos fuentes que sean pertinentes para compartir con la comunidad.
- Trabajo activo con los estudiantes de diferentes carreras, los cuales fueron esenciales para la realización de los proyectos de exploración en este año.
- Colaboración a los estudiantes de primer semestre de ingeniería multimedia al momento del desarrollo de proyectos finales de curso (introducción a ingeniería multimedia).

Además se realizaron las siguientes actividades donde Expin Media Lab estuvo presente:

- Disposición y adecuación del laboratorio para la filmación de un corto académico de Cine.
- Participación en las jornadas de pasantías académicas con los colegios en florida y Tuluá.
- Participación en las jornadas de Icetex en la Universidad Autónoma de Occidente.

- Colaboración con el grupo estudiantil G-MMEDIA para el desarrollo de ExpoMedia, una jornada de exposiciones sobre trabajos realizados en ingeniería multimedia. Fue realizada el 20 de Octubre de 2017
- Colaboración con el estudiante Ramiro Rayo para la exposición en Univalle sobre tecnologías y dispositivos no tradicionales en el desarrollo de videojuegos. Esta jornada fue realizada el 24 de Noviembre de 2017.



Imagen 17: Filmación del corto de Cine en Expin. 3 de noviembre, 2017



Imagen 18: Pasantías Estudiantiles, Florida, Valle del Cauca. 2017.

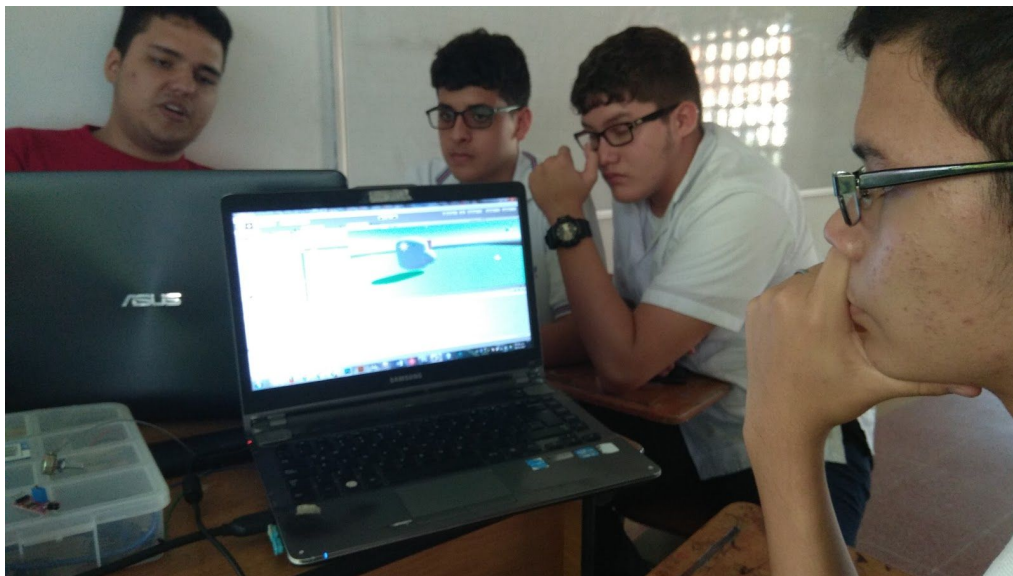


Imagen 19: Pasantías Estudiantiles, Tulua, 2017.



Imagen 20: Jornada Icetex, UAO. 2017.



Imagen 21: Expomedia, Laboratorio Expin Media Lab, 2017.



Imagen 22: Charla sobre videojuegos y dispositivos no tradicionales, Univalle. 2017.

4. Proyección de agenda 2018

Para el año 2018 se planea realizar las siguientes actividades y proyectos:

Para la agenda Pública:

- Realización del Expin WorkShop 2018
- Realización del BootCamp de diseño e interacción.
- Realización del Play On "Game-Creation".

Para la agenda Interna:

- Ejecución y finalización de los proyectos PET 2017 (ver punto 3.2.2)
- Realización de nuevas exploraciones tecnológicas con nuevos (o actuales) dispositivos disponibles en el laboratorio.
- Colaboración con las actividades pertinentes de la Universidad Autónoma de Occidente.
- Realización de nuevas versiones de Expomedia en colaboración con el grupo estudiantil G-MMEDIA
- Realización del MeetUp de ingenieros Multimedia para exhibir nuevas tecnologías y prácticas para el desarrollo de proyectos.

5. Ejecución presupuestal

El presupuesto ejecutado se concentró principalmente en el contrato laboral del ingeniero Carlos Sánchez.