



**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PÚBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p><b>Semillero de Investigación Xperiencias DisVariantes</b></p>	<p>El Semillero de Investigación Xperiencias DisVariantes; se centra en la convergencia de disciplinas como diseño industrial, ergonomía, diseño inclusivo, desarrollo de productos y experimentación. Nuestro enfoque temático se basa en la creación de soluciones innovadoras que no solo sean funcionales y estéticamente atractivas, sino también inclusivas y accesibles para una amplia variedad de usuarios. Buscamos redefinir los estándares de diseño al explorar cómo la ergonomía y la experimentación pueden coexistir en la creación de productos impactantes. Nuestra metodología abarca desde la investigación teórica hasta el prototipado práctico. Adoptamos enfoques de diseño participativo para involucrar a diversos grupos de usuarios en cada etapa del proceso, garantizando que sus perspectivas y necesidades sean consideradas. La experimentación y la iteración constante son fundamentales en nuestro enfoque, permitiéndonos descubrir nuevas soluciones y optimizar diseños existentes. Xperiencias DisVariantes; se esfuerza por ser un espacio de colaboración interdisciplinaria, donde estudiantes e investigadores exploran la intersección de la creatividad, la ergonomía y la inclusividad. Nuestro objetivo es contribuir a la sociedad a través de la creación de productos que trasciendan barreras y generen un impacto positivo en la vida cotidiana.</p>	<p>El Semillero de Investigación Xperiencias DisVariantes está diseñado para estudiantes y profesionales apasionados por la convergencia de diseño industrial, ergonomía, diseño inclusivo, desarrollo de productos y experimentación. Nuestro público objetivo incluye:  <b>Estudiantes Universitarios:</b> Tanto de pregrado como de posgrado en áreas relacionadas con el diseño industrial, ingeniería, arquitectura, ergonomía y campos afines.  <b>Investigadores Novatos:</b> Aquellos que buscan incursionar en la investigación interdisciplinaria y aplicada en diseño inclusivo y desarrollo de productos.  <b>Profesionales en Diseño e Ingeniería:</b> Personas con experiencia en diseño de productos, ingeniería o campos afines, interesadas en ampliar sus conocimientos y habilidades en diseño inclusivo y ergonomía.  <b>Creativos y Activistas:</b> Individuos con un interés genuino en la creación de soluciones inclusivas y accesibles, independientemente de su formación académica.            Se espera que los participantes tengan un conocimiento básico en diseño y ergonomía. No es necesario tener experiencia previa en investigación, ya que proporcionaremos orientación y capacitación. El semillero es adecuado para estudiantes de diferentes semestres académicos, ya que fomentamos la colaboración entre niveles de experiencia. La diversidad en la formación y experiencia enriquecerá nuestras discusiones y enfoques.</p>	<p>Fausto Alonso Zuleta Montoya</p>	<p>Faustozuleta@itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PÚBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<b>Acorde</b>	ACORDE se centra en el estudio y la práctica de las artes digitales, con un enfoque especial en el sonido y la música electrónica. Su objetivo principal es explorar las posibilidades creativas que ofrecen las nuevas tecnologías, particularmente el software, para la producción y manipulación de sonidos. A través de la experimentación con herramientas especializadas, se investigan métodos de análisis y síntesis sonora, combinando técnicas tradicionales con programación creativa. Este enfoque permite desarrollar nuevas formas de expresión artística, expandiendo los límites de la música y el sonido en el ámbito digital. ACORDE no solo promueve la innovación tecnológica, sino también la reflexión sobre el impacto cultural y social de estas prácticas en el arte contemporáneo.	El semillero de investigación ACORDE está dirigido a estudiantes universitarios interesados en la experimentación con el sonido y la música electrónica, sin importar su facultad de origen ni requerir conocimientos previos. Su objetivo es fomentar la exploración creativa mediante el uso de herramientas digitales y técnicas innovadoras en el ámbito sonoro. ACORDE invita a todos los estudiantes con curiosidad y entusiasmo por las artes digitales a unirse y participar activamente en sus proyectos. No se exige experiencia, solo una mente abierta y ganas de aprender, colaborar y experimentar en el fascinante mundo de la música electrónica y la creación sonora.	Diego Molina Quintero	diegomolina44 06@correo.it m.edu.co





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p><b>ConCiencia Social: Innovación y Sociedad</b></p>	<p>El enfoque temático del semillero se centra en la innovación social desde la perspectiva de los estudios de Ciencia, Tecnología y Sociedad (CTS), orientado al análisis y la intervención sobre problemáticas socio-técnicas en contextos territoriales. Su interés se enfoca en procesos de co-creación, apropiación social del conocimiento, diálogo de saberes, educación para el desarrollo sostenible, tecnología social y fortalecimiento del tejido social.</p> <p>Metodológicamente, se fundamenta en la investigación formativa y en metodologías participativas, tales como la Investigación Acción Participativa (IAP), el diseño social, la innovación abierta y la co-creación con actores sociales. Se enfatiza en el trabajo colaborativo entre estudiantes, docentes y comunidades. Este enfoque permite integrar formación académica, producción de conocimiento y transformación social, en articulación con las dinámicas del Laboratorio de Innovación Social del ITM.</p>	<p>Se espera la participación de estudiantes de pregrado y posgrado del ITM, provenientes de diversas áreas del conocimiento, interesados en los procesos de innovación social y en el análisis de problemáticas socio-técnicas desde el enfoque Ciencia, Tecnología y Sociedad (CTS).</p> <p>Se pretende la vinculación de estudiantes con motivación por la investigación formativa, el trabajo comunitario y la formulación de proyectos sociales. No se requiere experiencia investigativa previa, aunque se valora positivamente la participación en asignaturas relacionadas con CTS, metodología de la investigación, innovación o proyección social.</p>	<p>Ana María Pérez Naranjo</p>	<p>Anaperez @itm.edu.co</p>





NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PÚBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p><b>Semillero de Investigación en sonido en vivo</b></p>	<p>El Semillero de Investigación en Sonido En Vivo tiene un enfoque temático centrado en el estudio y aplicación del refuerzo electroacústico y la producción técnica de eventos. Sus líneas de trabajo abordan el diseño, montaje, calibración y optimización de sistemas de sonido, iluminación para espectáculos, el análisis del flujo de señal, las técnicas de mezcla y grabación en vivo, así como la gestión técnica y logística de eventos académicos y culturales. Desde esta perspectiva, el semillero busca integrar conocimientos técnicos, creativos y operativos propios del ámbito del audio profesional, promoviendo una comprensión integral de los procesos involucrados en el sonido en vivo. El semillero se fundamenta en el aprendizaje basado en proyectos y en la resolución de problemas reales. Se desarrollarán actividades prácticas, estudios de caso, sesiones de experimentación y participación en eventos como escenarios de aprendizaje aplicado. De esta manera, se fomenta el trabajo colaborativo, la investigación formativa y la reflexión crítica, permitiendo que los estudiantes consoliden competencias técnicas y metodológicas a partir de experiencias concretas y contextualizadas.</p>	<p>Conformado principalmente por estudiantes, egresado y docentes de los programas Tecnología en Informática Musical y Artes de la Grabación y Producción Musical de la Facultad de Artes y Humanidades del ITM. Se dirige especialmente a estudiantes que se encuentren en los semestres intermedios y avanzados, con una formación básica en audio, producción musical o tecnologías del sonido, y que tengan interés en profundizar en el ámbito del refuerzo electroacústico y la producción técnica de eventos. Se espera que los participantes cuenten con conocimientos previos en fundamentos de audio, manejo de consolas de mezcla, flujo de señal y operación básica de equipos de sonido. No obstante, el semillero está diseñado para fortalecer progresivamente estas competencias mediante actividades prácticas y formativas. Los estudiantes deben demostrar motivación por el trabajo colaborativo, disposición para el aprendizaje aplicado y compromiso con procesos de investigación formativa. La participación está orientada a quienes deseen ampliar su experiencia técnica y profesional en escenarios reales de sonido en vivo dentro del contexto institucional.</p>	<p>Sebastian Lopera Gomez</p>	<p>Sebastianlopera@itm.edu.co</p>





NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<b>PRO-GAMERS</b>	<p>Temática: creación y desarrollo artístico, educativo o funcional de productos interactivos que sirvan como medio de expresión artística, comunicación de conceptos y solución a problemas prácticos.</p> <p>El semillero permitirá a los estudiantes: Aplicar conocimientos teóricos en proyectos prácticos. Desarrollar habilidades blandas como trabajo en equipo, comunicación y resolución de problemas. Acceder a oportunidades de vinculación con la industria y participación en eventos académicos y del sector productivo.</p> <p>Metodología: El semillero funcionará de manera presencial, bajo un modelo de investigación-creación, donde los estudiantes participarán activamente en el desarrollo de proyectos de creación de videojuegos. Las actividades incluirán: Talleres teórico-prácticos. Charlas con expertos de la industria. Desarrollo de prototipos de videojuegos. Participación en eventos como game jams y ferias tecnológicas.</p>	<p>Estudiantes de los programas informática musical, artes de la grabación y producción musical, cine, artes visuales y maestría en artes digitales.</p> <p>Estudiantes interesados y comprometidos en aprender y desarrollar las actividades del semillero.</p> <p>No se requiere estar cursando algún semestre en particular ni tener experiencia previa.</p>	Dany Stevan Ríos Madrid	danyrios0034 @correo.itm.edu.co





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p><b>SIC/TAC: Semillero de Investigación-Creación en Terminología y Análisis Contrastivo</b></p>	<p>El principal propósito de SIC/TAC es la generación de discusiones sobre la terminología, los lenguajes especializados, el procesamiento del lenguaje natural y el análisis contrastivo, así como la generación de nuevas ideas de proyectos de investigación o creación sobre las áreas de interés.</p> <p>Objetivo: contribuir a la formación de una comunidad académica en Colombia relacionada con la terminología y el análisis contrastivo.</p> <p>Temáticas (grupos de interés): Terminología y procesamiento de lenguaje natural, Variación terminológica horizontal, Variación terminológica vertical, Aplicaciones para el procesamiento de lenguaje natural, Terminología de las lenguas de señas, Neología y neología, Creación de bases de datos terminológicas, Análisis contrastivo, Análisis de interlengua, Análisis de transcreaciones</p> <p>Forma de trabajo: El semillero trabaja por grupos de interés, es decir, habrá reuniones periódicas del semillero en pleno y luego habrá reuniones solamente entre subgrupos que declaren su interés en ciertos temas. Cada subgrupo deberá establecer una temática específica, nombrar un líder, establecer un cronograma de trabajo semestral y unos entregables ligados a procesos de apropiación del conocimiento o a producción académica de cualquier tipo.</p>	<p>SIC/TAC se dirige preferiblemente a estudiantes de los siguientes pregrados o áreas*: Interpretación y Traducción de Lengua de Señas Colombia-Español o Filología Hispánica, Traducción, Lenguas y culturas o de los siguientes posgrados*: Maestría en Lingüística, Traducción, Interpretación, entre otras afines.</p> <p>*Por decisión de los profesores coordinadores del semillero, se podrán adherir estudiantes de otros pregrados o posgrados previa solicitud de intención escrita enviada al correo del coordinador del semillero.</p>	<p>Juan Felipe Zuluaga Molina</p>	<p>Juanzuluagam@itm.edu.co</p>





NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<b>Divergencias -Semillero de Gestión Cultural de las Artes Visuales</b>	<p>Estudiar contenidos relacionados con las estructuras sociales, políticas y económicas que conforman el circuito de las artes visuales y las industrias creativas en el Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín. Se tendrán en cuenta las actualizaciones que sobre el campo se realicen en los planes de desarrollo locales, los parámetros internacionales y los convenios globales sobre protección y gestión de las artes y el patrimonio natural, material e inmaterial de la humanidad.</p> <p>Como resultado, el estudiante estará en capacidad de diseñar estrategias de Gestión Cultural en Artes Visuales, con enfoque en la administración, investigación y divulgación de productos artísticos y del patrimonio, a fin de intermediar en espacios institucionalizados y no convencionales.</p>	<p>Estudiantes del programa Artes Visuales del ITM, que se encuentren matriculados en cursos del segundo nivel en adelante, interesados en la Gestión Cultural de las Artes Visuales.</p>	<p>Diana Patricia Gómez Gutiérrez</p>	<p>dianatores6374 @correo.itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<b>Diseño Solidario</b>	<p>El semillero de diseño solidario tiene como objetivo solucionar problemas con poblaciones en situación de vulnerabilidad mediante métodos de co-creación que involucren al hombre como punto de partida del diseño, permitiendo la relación entre la ciencia y la tecnología en este tipo de comunidades en torno a mejorar la calidad de vida de las personas.</p> <p>Se propone la hibridación metodológica entre la investigación etnográfica, la acción participación y metodologías de diseño como Human Centered Design y el Design Thinking.</p> <p>Estas herramientas metodológicas contienen tres bases fijas: escuchar, crear, y decidir. sobre estas, se van dando los pasos necesarios para recoger información y provocar cambios o transformaciones precisas, que contemplan la viabilidad económica y la financiación de los planes, programas y proyectos.</p>	<p>El semillero de diseño solidario está abierto a estudiantes y egresados de los programas de Tecnología e Ingeniería en Diseño Industrial que estén cursando del cuarto semestre en adelante.</p> <p>No es necesario tener conocimientos previos.</p>	Eliana Zapata Ruiz	Elianazapata @itm.edu.co





NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<b>Diseño Sostenible</b>	Tomando como punto inicial lo mencionado por Medina - Warmburg, “el diseño es ante todo visión de escenarios futuros y de alternativas para superar las crisis individuales, sociales y medioambientales que el ser humano ha potenciado, es una manera de ver la realidad y de afrontar la vida misma, con sus escenarios económicos y productivos” (Medina-Warmburg, 2017), así el estudiante planificará y proyectará el futuro, planteando políticas de sostenibilidad basadas en diseño, selección de materiales y análisis de ciclo de vida. Para esta última se propone como estrategia metodológica la rueda de LiDS (life cycle design strategy), ya que es necesario conocer el ciclo de vida de los objetos a analizar, crear y poder definir estrategias en cada uno de los proyectos. Esta rueda enseña las estrategias a usar para reducir los impactos negativos en las etapas del ciclo de vida de un producto, abordando, materiales de bajo impacto, reducción en el uso del material, optimización de las técnicas de producción y sistemas de distribución, reducción del impacto durante el uso del producto, optimización del período de vida útil y final de la vida y desarrollo de nuevos conceptos, basadas en conceptos de ecología industrial y ecoeficiencia	Nivel de formación: encontrarse en segundo semestre, tanto para tecnología como para ingeniería.	Diana Claudia Muñoz Muñoz	Dianamunoz@itm.edu.co





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<b>Diseño Territorio Documental</b>	<p><b>Enfoque temático:</b> Usar el documental como herramienta de indagación y recolección de información alrededor de la cultura material y las prácticas humanas y culturales. Articular estrategias de diseño y creación para fortalecer procesos de reconocimiento y valoración de los saberes propios de las comunidades, el patrimonio cultural y las manifestaciones urbanas. Divulgar procesos de investigación a través de las formas diversas del documental.</p> <p><b>Enfoque metodológico:</b> Establecer un proyecto en periodicidad semestral con actividades específicas alrededor de la experimentación desde el documental para el reconocimiento de prácticas humanas y culturales en el espacio público y doméstico. Desarrollar actividades prácticas para la aplicación de herramientas de recolección y análisis de información sobre el proyecto semestral utilizando metodologías del diseño, la etnografía y el documental. Construir formas diversas de divulgación de proyectos de investigación desde el diseño y el documental que aporten positivamente a la valoración, reconocimiento de las problemáticas y los contextos.</p>	<p>Pertenecer al Semillero Diseño Territorio Documental le permite al interesado apropiar formas alternativas y herramientas diversas del audiovisual y el cine documental a las formas tradicionales del diseño industrial para potenciar los proyectos de diseño desde la indagación hasta la divulgación. Diseñadores, ingenieros, artistas, administradores, en general cualquier estudiante de los programas ITM con interés en aprender y hacer sobre los territorios y el documental. Permite hacerse preguntas que tal vez nunca obtendrán respuesta pero que te permitirá confrontarse con preguntas incómodas sobre temas complejos sobre lo que somos como sociedad, temas polémicos y tabú. ¿Quiénes somos? y ¿quiénes creemos que somos?</p>	Alejandro Villa Ortega	Alejandrovillao@itm.edu.co





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
Voz y Expresión	Realizar la búsqueda y el estudio de las diferentes técnicas vocales, vocalidades y expresiones de la voz en el canto popular, para llevar a cabo las diferentes prácticas vocales y escribir artículos académicos sobre el canto y la voz. Se propuso una metodología de investigación cualitativa, (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006) flexible y abierta, que incluye tres tipos: la etnográfica con el estudio de casos, la narrativa con el análisis de historias de vida, es decir biografías e indagación de fenómenos culturales, y por último la investigación con una perspectiva técnico científica, práctica y descriptiva para el análisis de las voces en el canto popular.	El semillero estará enfocado en la práctica vocal desde una búsqueda investigativa sobre la voz y la expresión en el canto popular de acuerdo a las preferencias personales de cada uno de los alumnos inscritos en el semillero, además de una participación activa sobre la forma de buscar, recopilar y clasificar la información encontrada y realizar un primer acercamiento a la escritura académica para la divulgación. Pueden participar todos los alumnos que pertenecen a la Tecnología en Informática Msucial y Profesional en Artes de la grabación y producción musical.	Monica Alexandra Herrera Colorado	monicaherrera3810 @correo.itm.edu.co





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<b>ESPACIO AØ. Semillero de experimentación de técnicas y materiales para las artes</b>	Semillero de experimentación y creación artística, que mediante la implementación de metodologías ABP (aprendizaje basado en problemas) y proyectos situados, se empeña en explorar materiales y técnicas que conduzcan a la formalización de proyectos artísticos en el campo de las artes plásticas y visuales. El objetivo del semillero es iniciar al estudiante en la implementación de hábitos de investigación – creación y en el fortalecimiento de habilidades de pensamiento crítico y trabajo colaborativo. El semillero transitará por técnicas y procesos propios de las artes plásticas - visuales a partir de temas concretos que son pertinentes en el ámbito de la reflexión y creación artística contemporánea.	Estudiantes del programa de Artes Visuales que estén matriculados como mínimo en el segundo semestre, no se requiere de experiencia previa. Se estima un cupo máximo de 15 participantes.	Santiago Esteban Mesa Romero	Santiagomesa@itm.edu.co





NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<b>Lenguaje y Cultura</b>	El Semillero Lenguaje y Cultura, adscrito a la línea de investigación Lenguaje y Ciencia y Cultura, del Programa Interpretación y Traducción Lengua de Señas Colombiana -español, se enfoca en la investigación formativa en torno a temas lingüísticos y culturales relacionados con la LSC, el español, la comunidad y la cultura sorda. En este espacio los estudiantes tienen la oportunidad de incursionar en la cultura investigativa orientados por sus dos tutores: Carolina Vásquez Zapata, docente oyente experta en lingüística, y, Miguel Ángel Salazar Durango, docente sordo usuario de la LSC y experto en educación inclusiva e intercultural. Las metodologías empleadas en los estudios realizados se enmarcan en un enfoque cualitativo y buscan responder a las necesidades de propuestas relacionadas con el trabajo lingüístico, sociolingüístico y cultural.	La nueva cohorte del Semillero Lenguaje y Cultura estará conformada por estudiantes de segundo a octavo semestre del programa profesional en Interpretación y Traducción Lengua de Señas Colombiana – español -ITLSC. Es un grupo diverso, con distintos niveles de formación y experiencia y con el interés común en fortalecer sus competencias investigativas, lingüísticas y culturales. Algunos estudiantes ya han tenido contacto directo con la comunidad sorda y se han desempeñado como intérpretes en diversos contextos. La conformación de este grupo permitirá el intercambio de saberes, el acompañamiento entre pares y el desarrollo de proyectos colaborativos articulados con los principios de accesibilidad, interculturalidad y reconocimiento de la comunidad sorda como grupo lingüístico y cultural.	Carolina Vásquez Zapata	Carolinavasquez@itm.edu.co





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<b>Tecnigrau</b>	<p>El semillero tecnigrau pretende ahondar en las técnicas de grabación y producción de proyectos sonoros, tanto en estudio como en locación. Pretende brindar a sus participantes experiencias de trabajo reales con ensambles y músicos reconocidos de la ciudad y también apoyar a la facultad de artes y humanidades en la producción de proyectos, convenios y actividades que tengan que ver con este campo del saber. Los participantes estarán presentes en sesiones de grabación profesionales lo que les da una mirada al campo de acción y el ejercicio de la profesión de una manera directa y práctica.</p> <p>Cada reunión del semillero tiene que ver con una actividad de grabación o producción puntual (ya sea para planear y organizar una grabación o para llevarla a cabo)</p>	Haber cursado las materias de grabación del programa de artes de la grabación y producción musical o de la tecnología en informática musical.	Jorge Mario Valencia Upegui	Jorgevalencia@itm.edu.co





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p><b>Diseño, Alimentos y Paisajes</b></p>	<p>El semillero Diseño, Alimentos y Paisajes: propone un espacio de investigación-creación en el que convergen el diseño, la cultura alimentaria y los paisajes bioculturales. Desde las cartografías vivas se exploran las dimensiones sensoriales, estéticas y simbólicas del alimento y su relación con el territorio.</p> <p>A través de metodologías como la etnografía sensorial, el diseño participativo y la cartografía se desarrollan procesos que vinculan saberes tradicionales, prácticas cotidianas y experimentaciones creativas.</p> <p>El enfoque transdisciplinar del semillero permite construir narrativas desde lo tangible e intangible, lo gráfico y lo gustativo, generando productos como publicaciones, instalaciones, prototipos o experiencias comestibles.</p> <p>Se privilegia la co-creación con comunidades, el trabajo en campo en plazas de mercado y espacios alimentarios locales, y la reflexión crítica sobre el diseño como mediador cultural.</p> <p>Como resultado, el semillero busca fortalecer la investigación desde el diseño en contextos alimentarios, activar memorias territoriales y contribuir a la construcción de paisajes sensibles, sostenibles y regenerativos.</p>	<p>El semillero de investigación es un espacio abierto a la Comunidad Académica ITM y al público en general de diferentes instituciones o espacios del área metropolitana del Valle de Aburrá.</p> <p>Más que conocimientos o experiencia previa es importante una afinidad o intención de comprender como el alimento es una variable transformadora y capaz de generar cambios en la sociedad desde una visión creativa y poética.</p>	<p>Hernán Darío Castaño Castrillón</p>	<p>Hernancastano@itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<b>Iniciación en Bandas Sonoras (IBS)</b>	La metodología del semillero consiste en la visualización, escucha y análisis de bandas sonoras de cine, de diferentes formatos y estilos creativos, que permitan la identificación de elementos compositivos usados en el cine; los cuales se practican mediante la realización de ejercicios compositivos básicos de acuerdo a las temáticas o estilos analizados. Estos ejercicios pueden ser basados en historias, conceptos o escenas y cortometrajes disponibles como práctica, pero sin la presión de un ejercicio profesional, lo que favorece el crecimiento de las habilidades compositivas de los estudiantes y permite una crítica constructiva frente a los ejercicios definidos para todos los participantes.	El público objetivo del semillero son estudiantes de Artes de la grabación y producción musical y Tecnología en informática musical, con un conocimiento básico teórico de armonía, sumado al manejo de, al menos, un programa (software) de edición de audio y de notación musical (hasta el semestre 4 de ambos programas).	Sara Lopez Marin	saralopez3800@correo.itm.edu.co





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
ACUSMUSIC	Se desarrolla una metodología de Aprendizaje basado en proyectos, se plantean problemas en el ámbito empresarial y se diseñan soluciones y estrategias con base a la formación científica y tecnológica de cada uno de los integrantes del grupo. El docente tutor se encargarán de proporcionar las herramientas teórico prácticas necesarias para facilitar la solución de los problemas permitiendo un aprendizaje constante y fortaleciendo el conocimiento y la experiencia los cuales son muy importantes en el momento de relacionarse con el medio. El aprendizaje se llevará a cabo en las aulas y laboratorios especializados donde se validará el saber hacer por medio del desarrollo de actividades promoviendo el autoaprendizaje como eje pedagógico con el fin da afianzar el conocimiento adquirido en las aulas de clase y enfrentarse a su desarrollo profesional y vida productiva	Estudiantes de la facultad de Artes y Humanidades a partir del tercer semestre con nivel básico de formación en matemáticas, sonido e instrumentos musicales. No se requiere experiencia en investigación.	Fredy Alberto Alzate Arias	Fredyalzate@itm.edu.co





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<b>Tecnoarte</b>	El semillero de investigación TECNOARTE pretende Producir, aplicar y desarrollar conocimiento artístico y tecnológico en el campo cultural, comercial y científico, para aportar al desarrollo de la región en el contexto contemporáneo. Su objetivo es desarrollar estrategias de acercamiento a los procesos de investigación de índole patrimonial tangible e intangible, a las pedagogías y didácticas aplicadas, al desarrollo experimental de tecnofactos, a la creación de productos artísticos y culturales, a la interacción entre la tecnología y los productos artísticos audiovisuales y a la creación, producción y circulación de bienes y servicios artísticos culturales. Los semilleros generan una cultura investigativa que más adelante puede ayudar a los estudiantes a conseguir becas y oportunidades de capacitación en el exterior ya que éstas son más asequibles para los que acrediten historial investigativo.	El semillero TECNOARTE motiva a los estudiantes en el ejercicio de la composición de obras artísticas que pueda ser objeto de registro, publicación o divulgación en diferentes eventos de investigación. El público objetivo del semillero son los estudiantes de la tecnología en informática musical y los del programa profesional en artes de la grabación. Como el eje central del semillero esa la composición, se necesita que los integrantes ya hayan cursado la asignatura de armonía.	Jamir Mauricio Moreno Espinal	Mauriciomoreno @itm.edu.co





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<b>Investigación Creación en Cine e Imagen en Movimiento (Spectrum)</b>	El Semillero Investigación/Creación en CINE E IMAGEN EN MOVIMIENTO (SPECTRUM), adscrito al Programa de Cine, de la Facultad de Artes y Humanidades del Instituto Tecnológico Metropolitano tiene como misión fomentar en los estudiantes el espíritu investigativo, a través del desarrollo de proyectos de investigación y creación formativa en el área de la Creación Audiovisual, con énfasis en el desarrollo de objetos audiovisuales y el análisis estético de la imagen, vinculados también con las líneas de proyección y con los distintos proyectos de investigación de la facultad de Artes y Humanidades, los cuales serán apoyados desde el modelo de investigación-creación que apunta a la consolidación de procesos investigativos de carácter teórico-práctico que se puedan expandir desde las prácticas artísticas audiovisuales.	Estudiantes que hayan cursado el 4to semestre de su plan de estudios en cine y tengan un promedio igual o superior a 4.0.	Juan Diego Parra Valencia	Juanparra@itm.edu.co





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<b>Biónica y Diseño</b>	El estudio se centra en el análisis y caracterización de materiales y sistemas naturales, utilizando principios de la biónica y la biomimética. La biomimética es una disciplina que estudia la naturaleza para imitar sus diseños y procesos, aplicándolos en el desarrollo de tecnologías y productos innovadores. A través del análisis morfológico y los procesos biológicos de sistemas y seres naturales, se busca aplicar estos principios en el diseño y desarrollo de productos industriales. La metodología incluye procesos de creación, diseño y desarrollo de productos, estrategias y servicios, inspirados en la naturaleza. Al entender y replicar los principios de funcionamiento de sistemas naturales, se desarrollan soluciones tecnológicas innovadoras y eficientes, aprovechando el conocimiento biológico para mejorar materiales y productos industriales.	Estudiantes de Tecnología e Ingeniería en Diseño Industrial del cuarto semestre en adelante con conocimiento en software de diseño paramétrico y no paramétrico, curiosidad por saber cómo funciona la naturaleza.	Andrés Felipe Ramírez Arango	Andresramireza@itm.edu.co





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p><b>Semillero de Investigación/Creación en Cinevivo y Narrativas Experimentales</b></p>	<p>Adscrito al Programa de Artes Visuales de la Facultad de Artes y Humanidades, surge oficialmente en 2016, vinculado al grupo de investigación Artes y Humanidades del ITM, dentro de la línea de Arte y Nuevos Medios. Su creación responde al propósito de fomentar en los estudiantes el interés por la práctica artística mediante el desarrollo de proyectos de investigación formativa. El grupo tiene como objetivo investigar, analizar y reflexionar sobre el medio audiovisual y sus formas de producción experimental en las artes, a través del uso de tecnologías inscritas en lo que se define como lo post-cinematográfico. Como eje central de su producción, propone la creación audiovisual inmersa en lenguajes experimentales, con énfasis en el estudio y la práctica de la fotografía, el cine experimental y las artes visuales, bajo la denominación de “Cinevivo”.</p>	<p>El Semillero surge como un espacio del Programa de Artes Visuales, pero convoca también a estudiantes de los diferentes programas de la Facultad de Artes y Humanidades —Diseño, Cine, Artes de la Grabación e Informática Musical—, promoviendo el trabajo colaborativo y el diálogo entre todas las disciplinas posibles. Está dirigido a estudiantes que cursen, como mínimo, el tercer semestre de su programa académico y que tengan un promedio no inferior a 4.0. Se considera ideal que el estudiante manifieste interés por temas relacionados con la producción audiovisual con fines artísticos y evidencie afinidad hacia estos campos (portafolio). Asimismo, se recomienda contar con una comprensión básica en el manejo de herramientas digitales para la creación audiovisual.</p>	<p>Luis Angel Castro Ruiz</p>	<p>Luiscastro@itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<b>Diseño conductual. Semillero de comportamiento del consumidor</b>	Conductual, Semillero en Comportamiento del Consumidor, adscrito al Departamento de Diseño de la Facultad de Artes y Humanidades, está orientado a la formación en procesos de investigación aplicada y creación, de los estudiantes de los programas de Tecnología e Ingeniería en Diseño Industrial, donde, por medio de la combinación entre la Psicología, la Economía, el Diseño, la Tecnología y los Métodos Creativos permitan descubrir por qué la gente hace las cosas que hace y, a través de la experimentación, activar posibles cambios de comportamiento que permitan el mejoramiento en la calidad de vida desde diferentes ámbitos. El objetivo principal es Acercar los procesos de diseño para generar cambios de comportamiento en las personas, enfocado principalmente en el mejoramiento de la salud, el bienestar, la sostenibilidad, la seguridad y el contexto social.	Estudiantes de Tecnología e Ingeniería en Diseño Industrial, desde el tercer semestre en adelante.	Camilo Rivera Vásquez	Camilorivera @itm.edu.co





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<b>Vulcano</b>	<p>El enfoque temático del semillero está enfocado en el diseño y desarrollos de productos y materiales con carácter técnico y científico. Las metodologías empleadas abarcan diseño para la manufactura y modelación de soluciones a través de entornos virtuales partiendo de problemas específicos de la sociedad. Los temas que viene trabajando el semillero son los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Diseño de materiales para la construcción a partir de residuos de la agroindustria, enfocados en sostenibilidad y economía circular.</li><li>- Participación en convenios con empresas para el diseño de productos y procesos de manufactura basados en las necesidades de la organización.</li><li>- Diseño y desarrollo de productos por medio de varias tecnologías de Manufactura Aditiva.</li><li>- Modelado 3D Avanzado para desarrollo de artefactos técnicos.</li></ul>	<p>Los estudiantes que deseen hacer parte del semillero deben haber cursado asignaturas de modelado 3D avanzado en la plataforma PTC CREO, Onshape, materiales y procesos industriales. Idealmente, estudiantes de semestres 7 o superior.</p>	<p>Andrés Felipe Montoya Tobón</p>	<p>Andresmontoya@itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p><b>Semillero De Investigación Creación En Artes Digitales (SIAD)</b></p>	<p>El hacer parte de una institución de vocación tecnológica y adicionalmente, ser parte de una Facultad de Artes y Humanidades, permite proponer proyectos de investigación - creación, en los que el material expresivo, las herramientas de preproducción y de producción vinculan el uso de tecnología como medio y soporte. Adicionalmente, el contar en la institución con programas como Cine, Artes de la Grabación y Producción Musical, Tecnología en Informática Musical, Artes Visuales y la Maestría en Artes Digitales, posibilita que se presenten diálogos interdisciplinarios, los cuales son de gran importancia en la actualidad, tanto para visibilizar como para dar solución a problemáticas socioculturales en el entorno local y regional.</p> <p>El semillero SIAD busca el desarrollo de competencias investigativas y creativas de sus integrantes teniendo como punto de partida el uso de herramientas tecnológicas como soporte y medio para el arte. De igual forma, es un espacio de encuentro multidisciplinar en el cual se abordan reflexiones sobre problemáticas socioculturales de la región.</p>	<p>Egresados y Estudiantes de Artes de la Grabación y Producción Musical, Tecnología en Informática Musical, Artes Visuales, Cine, Tecnología en Diseño, Ingeniería en Diseño, Ingeniería en general, de tercer semestre o superior que tengan interés en generar reflexiones sobre el diálogo entre la ciencia, la tecnología y el arte, además de crear arte por medio de tecnología</p>	<p>José Julián Cadavid Sierra</p>	<p>Josecadavid@itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p><b>Motifilm</b></p>	<p><b>ENFOQUE TEMÁTICO:</b> El semillero MotiFilm tiene como propósito la reflexión acerca del sonido y la música para medios audiovisuales y su creación. Las discusiones se centran en el análisis documental, el trabajo de campo de corte cualitativo-experimental, y la composición del diseño sonoro y score de objetos audiovisuales (películas, cortometrajes y webseries, entre otras), y el desarrollo y uso de técnicas de grabación y mezcla en cine y televisión.</p> <p><b>METODOLOGÍA:</b> El semillero Motifilm desarrolla se centra en tres procesos metodológicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Investigación documental: Estudio de referentes bibliográficos y artísticos para fomentar el espíritu investigativo y profundizar en técnicas y procesos metodológicos de sonorización y composición para medios audiovisuales (abordadas en los programas de “Artes de la grabación y Producción Musical” y “Tecnología en Informática Musical”).</li> <li>2. Sonorización y/o musicalización de objetos audiovisuales a partir de la implementación de técnicas y procesos analíticos abordados en las sesiones semanales.</li> <li>3. Reflexión investigativa acerca de los procesos creativos realizados en el contexto universitario y fuera de él.</li> </ol>	<p><b>PÚBLICO OBJETIVO:</b> Estudiantes de Artes de la grabación y producción musical (semestres VI a X) y Tecnología en informática musical interesados en la composición sonora y musical (semestres V y VI)</p> <p><b>REQUISITOS:</b> Artes de la grabación y producción musical: Entrenamiento auditivo y contrapunto (Prerrequisito) Micrófonos y procesadores (Prerrequisito) Narrativa audiovisual (correquisito) Tecnología en informática musical: Entrenamiento auditivo y armonía II (Prerrequisito) Creación de productos musicales comerciales (Correquisito)</p>	<p>Julian Guillermo Brijaldo Acosta</p>	<p>Julianbrijaldo @itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

NOMBRE DEL SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<b>Museografía e Interactividad</b>	El semillero de investigación en "Museografía e Interactividad", único en su género en el país, genera, promueve y divulga conocimiento sobre patrimonios materiales e inmateriales y naturales a nivel local, regional y nacional; con base en la efectiva gestión, documentación, preservación y divulgación tanto de colecciones como de contenidos científicos, artísticos y/o patrimoniales y el desarrollo de nuevas propuestas de investigación creación para la socialización de diversos contenidos relevantes que se inscriban en las instituciones museales, culturales y Centros de Ciencia de la nación para la generación de espacios de aprendizaje en la proyección del fortalecimiento de la apropiación social del conocimiento.	El semillero de investigación en Museografía e Interactividad; se proyecta para el 2028 como una importante alternativa de formación y apoyo en investigación científica y tecnológica nacional en lo referente al diseño y producción de estrategias encaminadas a la conservación, socialización y divulgación de acervos patrimoniales, haciendo partícipes a estudiantes y docentes de los programas de Artes Visuales, Maestría en Artes Digitales y Diseño industrial de la Institución Universitaria ITM. Dentro de este espacio el estudiante y/o profesional conocerá los diferentes aspectos del trabajo investigativo llevado a cabo en cuanto a: 1. Desarrollar estrategias para la formación de investigadores en temas concernientes a la conservación, socialización y divulgación de colecciones a través de contenidos inscritos en la museografía e interactividad. 2. Participar en proyectos de investigación creación formulados por el Museo de Ciencias Naturales de La Salle o en convenio con otras dependencias o entidades del orden local, departamental o nacional. 3. Generar espacios de discusión en torno a la interactividad y mediación; museografía y neomuseografía, y a la divulgación científica, artística y cultural. 4. Generar propuestas investigativas que incluyan el diseño y producción de dispositivos y apoyos museográficos y exposiciones. 5. Diseñar propuestas de contenido multiformato con fines divulgativos y educativos entorno al campo disciplinar de la museografía.	Víctor Manuel Del Valle Díaz	Museografia@itm.edu.co

