



**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
Diseño Solidario	<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. Se propone la hibridación metodológica entre la investigación etnográfica, la acción participación y metodologías de diseño como Human Centered Design y el Design Thinking. 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>	<p>Eliana Zapata Ruiz</p>	<p>Elianazapata @itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
Motifilm	<p>ENFOQUE TEMÁTICO: 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>METODOLOGÍA: El semillero Motifilm desarrolla se centra en tres procesos metodológicos: 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”). 2. Sonorización y/o musicalización de objetos audiovisuales a partir de la implementación de técnicas y procesos analíticos abordados en las sesiones semanales. 3. Reflexión investigativa acerca de los procesos creativos realizados en el contexto universitario y fuera de él.</p>	<p>PÚBLICO OBJETIVO:</p> <p>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>REQUISITOS:</p> <p>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>	Julian Guillermo Brijaldo Acosta	Julianbrijaldo@itm.edu.co





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p>Astronomía, Instrumentación y Ciencias Espaciales</p>	<p>El semillero de astronomía, instrumentación y ciencias espaciales se enfoca en el estudio de problemas y la forma de abordarlos en los campos de la Instrumentación astronómica, las ciencias espaciales, el reconocimiento de patrones e imágenes y los Sistemas de Información Geográfica (GIS). Por otra parte, el semillero se propone ser un espacio donde se discutan problemas abiertos de la astronomía y las ciencias espaciales; aportando con la difusión de estas ante la comunidad académica de ITM, por medio del programa de prácticas educativas del Observatorio Astronómico adscrito al Centro de Ciencias Museo de Ciencias Naturales de La Salle. El semillero se reúne semanalmente en las oficinas del Observatorio Astronómico y de forma remota para los estudiantes que no puedan asistir presencialmente.</p>	<p>Buscamos a estudiantes de últimos grados de secundaria y de cualquier nivel de pregrado y/o posgrado con intereses en los campos de la astronomía, la astro ingeniería, los sistemas de información geográfica, el análisis de datos, la programación, el uso de instrumentación astronómica, la participación en eventos de observación astronómica, la astrofotografía, la relación arte-música-astronomía, y cualquier campo de conocimiento que pueda ser de interés para el crecimiento de la astronomía y las ciencias espaciales como campos disciplinares.</p>	<p>Andres David Torres Cañas</p>	<p>Andrestorres @itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p>Laboratorio CTS en perspectiva de estado, política y paz urbana</p>	<p>El semillero se enmarca inicialmente en los estudios de ciencias, tecnología y sociedad + innovación en la línea de innovación social, el gran tema a trabajar es la paz urbana, sus implicaciones y relaciones con la política y el estado, y su impacto en la sociedad local y a nivel nacional.</p> <p>Este tema será abordado con un enfoque crítico e interdisciplinario que permita hacer análisis, interpretación y propuestas en el tema de la paz urbana desde los estudios de ciencias, tecnología y sociedad.</p> <p>El tema es complejo, pues se relaciona con subtemas como: la inclusión, participación ciudadana, ordenamiento territorial, víctimas del desarrollo y el progreso.</p>	<p>El nivel es de prografo (maestría), en estudios CTS+i y espara estudiantes y docentes de todos los niveles de formación</p>	<p>Andres Escobar Vásquez</p>	<p>andresescobarv@itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
Signo	<p>El semillero se orienta a la indagación sobre las diferentes prácticas de consumo cultural, enfatizando en las relaciones de significado que se establecen entre el ser humano y los artefactos existentes en el mundo social. Para ello se vale de herramientas y técnicas provenientes de la investigación cualitativa, la cual posibilita la inmersión en campo de manera profunda. En este contexto se propone desarrollar actividades de investigación, que busquen entender como emergen los sistemas de signos en el ámbito de los objetos de la vida cotidiana; objetos que se ven permeados por las posibilidades de acción que ofrecen en la interacción del humano con el mundo.</p>	<p>Estudiantes de las áreas de artes y humanidades, con especial énfasis en el campo del diseño de producto; que estén por lo menos, cursando el segundo nivel de su carrera. Las áreas de estudio son: -Gestión del diseño -Comunicación objetual -Semiótica del objeto -Afordances del diseño</p>	<p>Juan Pablo Parra Arcila</p>	<p>Pabloparra@itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p>Gestión Cultural de las Artes Visuales</p>	<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>Alexandra Milena Tabares Garcia</p>	<p>alexandratabares@itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p>Semillero De Investigación Creación En Artes Digitales (Siad)</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
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
Lenguaje y Cultura	<p>En 2024-2, el Semillero Lenguaje y Cultura plantea la continuación de la propuesta de investigación: Procesamientos psicolingüísticos empleados por las personas sordas usuarias de la lengua de señas colombiana en la comprensión y construcción de la metáfora como recurso comunicativo; asesorados por sus dos tutores: Carolina Vásquez, docente oyente experta en lingüística, y, Miguel Salazar, docente sordo usuario de la LSC y experto en educación inclusiva e intercultural. Esta propuesta busca caracterizar los mecanismos empleados tanto para comprender las metáforas de los códigos lingüísticos de los oyentes como para construir metáforas propias de la LSC. Dicha empresa aplica una metodología de orden cualitativo en tres etapas: la primera, designa una entrevista estructura que muestra la comprensión de los sujetos estudiados de algunas metáforas del español; la segunda, desarrolla una estrategia de grupos focales con expertos de la comunidad sorda para identificar la construcción y uso de metáforas en LSC; en la etapa final, se triangulan los datos arrojados en las fases previas y se compone una caracterización del fenómeno estudiado que favorezca la creación de un recurso en beneficio de mejorar los procesos de comunicación, interpretación, traducción, divulgación y enseñanza de la lengua de señas colombiana.</p>	<p>Los estudiantes que hacen parte de esta investigación cursan su carrera profesional como intérpretes y traductores de lengua de señas colombiana- español y tienen un contacto directo con la población sorda, pues todos ellos fungen como intérpretes con un recorrido importante en este campo. Algunos de ellos se desempeñan como intérpretes en el ámbito educativo y otros se enfocan en contextos sociales; desde sus diferentes roles han tenido participación directa con entidades como la Federación Nacional de Sordos de Colombia-FENASCOL, y El Instituto Nacional para Sordos – INSOR. Igualmente, han participado de diversos eventos académicos, donde su trabajo investigativo ha sido reconocido. Recientemente, fueron beneficiados en la Convocatoria de Proyectos para el Fortalecimiento de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación del ITM. Todos ellos se encuentran cursando el sexto y séptimo semestre del Programa Interpretación y Traducción Lengua de Señas Colombiana - español.</p>	Carolina Vásquez Zapata	carolinavasquez@itm.edu.co





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
Vulkano	<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"> - Diseño de materiales para la construcción a partir de residuos de la agroindustria, enfocados en sostenibilidad y economía circular. - Participación en convenios con empresas para el diseño de productos y procesos de manufactura basados en las necesidades de la organización.- Diseño y desarrollo de productos por medio de varias tecnologías de Manufactura Aditiva. -Modelado 3D Avanzado para desarrollo de artefactos técnicos. 	<p>Los estudiantes que deseen hacer parte del semillero debe haber cursado asignaturas de modelado 3D Avanzado en la plataforma PTC CREO, 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
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
Biónica y Diseño	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>Andrés Felipe Ramirez Arango</p>	<p>andresramireza@itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p>Tecnoarte</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>Jamir Mauricio Moreno Espinal</p>	<p>mauriciomoreno @itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p>Investigación Creación en Cine e Imagen en Movimiento (Spectrum)</p>	<p>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.</p>	<p>Estudiantes que hayan cursado el 4to semestre de su plan de estudios en cine y tengan un promedio igual o superior a 4.0.</p>	<p>Juan Diego Parra Valencia</p>	<p>Juanparra @itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p>Semillero de Investigación/Creación en Cinevivo y Narrativas Experimentales</p>	<p>Adscrito al Programa de Artes Visuales de la Facultad de Artes y Humanidades, nace oficialmente en 2106 vinculado al grupo de investigación de Artes y Humanidades en la línea de Arte, diseño y nuevos medios del Instituto Tecnológico Metropolitano, motivado por fomentar en los estudiantes el interés por la creación en artes, a través del desarrollo de proyectos de investigación formativa. Tiene como objetivo investigar, analizar y reflexionar el medio audiovisual y sus formas de producción experimental en las artes, a través del uso de tecnologías, desde lo que se define como lo post-cinematográfico. Como eje central de su producción, el grupo propone la creación audiovisual inmersa en lenguajes experimentales, con énfasis y el uso de la fotografía, el cine experimental y las artes visuales, bajo la denominación de "Cinevivo".</p>	<p>El Semillero surge como un espacio para desde el programa de artes visuales, pero convoca a estudiantes de los programas de la Facultad de Artes y humanidades en general (Diseño, Cine, Artes de la grabación, Informática musical) promoviendo el trabajo colaborativo y el diálogo entre todas las disciplinas posibles. Esta dirigido a estudiantes que estén cursando el 3 semestre de su programa, con un promedio no inferior a 4.0. Finalmente es ideal que el estudiante muestre interés por temas afines a la producción audiovisual con fines artísticos y una comprensión mínima en el uso de herramientas digitales para la creación visual.</p>	<p>Luis Angel Castro Ruiz</p>	<p>Luiscastro @itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p>ESPACIO AØ. Semillero de experimentación de técnicas y materiales para las artes</p>	<p>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.</p> <p>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, curiosidad creativa y trabajo colaborativo. El semillero transitará en una primera etapa, por técnicas y procesos propios de las artes gráficas y sus posibilidades estéticas: Linotipia, monotipia, grabado en metal y serigrafía.</p>	<p>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.</p>	<p>Santiago Esteban Mesa Romero</p>	<p>Santiagomesa@itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p>Semillero de Investigación Xperiencias DisVariantes</p>	<p>El Semillero de Investigación &quot;Xperiencia DisVariante&quot; 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. Xperiencia DisVariante&quot; 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 Xperiencia DisVariante 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: Estudiantes Universitarios: Tanto de pregrado como de posgrado en áreas relacionadas con el diseño industrial, ingeniería, arquitectura, ergonomía y campos afines. Investigadores Novatos: Aquellos que buscan incursionar en la investigación interdisciplinaria y aplicada en diseño inclusivo y desarrollo de productos. Profesionales en Diseño e Ingeniería: Personas con experiencia en diseño de productos, ingeniería o campos afines, interesadas en ampliar sus conocimientos y habilidades en diseño inclusivo y ergonomía. Creativos y Activistas: Individuos con un interés genuino en la creación de soluciones inclusivas y accesibles, independientemente de su formación académica.</p>	<p>Fausto Alonso Zuleta Montoya</p>	<p>Faustozuleta@itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
ACUSMUSIC	<p>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</p>	<p>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.</p>	<p>Fredy Alberto Alzate Arias</p>	<p>Fredyalzate @itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
Acorde	<p>En cuanto al enfoque temático, ACORDE se enfoca en el estudio y la práctica de las artes digitales, específicamente en el área del sonido y la música electrónica. El objetivo es explorar las posibilidades creativas de las nuevas tecnologías, y en particular del software, para la producción y manipulación de sonidos y música.</p> <p>En cuanto al enfoque metodológico, ACORDE se basa en la investigación-creación, lo que implica que la investigación y la práctica creativa son procesos interconectados e interdependientes. El trabajo se lleva a cabo mediante la experimentación con herramientas y software especializados para la producción y manipulación de sonido, así como la aplicación de métodos y técnicas de análisis y síntesis sonora.</p>	<p>El semillero de investigación ACORDE se dirige a estudiantes universitarios interesados en la experimentación con el sonido y la música electrónica, independientemente de su facultad de origen y sin ningún requisito previo. Se anima a todos los estudiantes universitarios interesados en esta área a unirse al semillero ACORDE y a participar activamente en su trabajo y proyectos. No se requiere experiencia previa en el tema, simplemente una actitud de curiosidad y entusiasmo por la experimentación y la creatividad en el campo de las artes digitales y la música electrónica.</p>	Diego Molina Quintero	diegomolina4406@correo.itm.edu.co



**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
Diseño Territorio Documental	<p>Enfoque temático: 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>Enfoque metodológico: 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 apropiarse 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
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p>Estudios Críticos de Ciencia, Tecnología y Sociedad</p>	<p>Enfoque temático: Teoría Crítica de la Sociedad - Filosofía de la Tecnología - Tecnología y control social - Crítica de la razón instrumental. Enfoque metodológico dialéctico: Este proceso refleja el desarrollo de la realidad misma, que es intrínsecamente contradictoria y en constante cambio. Un aspecto central del método dialéctico es su enfoque en la negatividad. La dialéctica no busca simplemente afirmar lo que es, sino también identificar y criticar las contradicciones y fallas dentro del sistema existente. Este enfoque negativo es esencial para la teoría crítica, ya que abre espacio para la posibilidad de cambio y transformación. arcuse diferenciaba entre la dialéctica negativa, que se centra en la crítica y la negación de las condiciones existentes, y la dialéctica positiva, que busca desarrollar nuevas formas de existencia y organización social. En su análisis, Marcuse empleaba ambas formas de dialéctica para criticar la sociedad capitalista y para imaginar alternativas emancipadoras.</p>	<p>El público objeto de este semillero no posee un condicionamiento respecto al nivel de formación específica. Convocamos a toda la comunidad académica que esté animada a revisar el horizonte de presente y futuro que estamos configurando o se nos ha dado como realidad deseada.</p>	<p>Fabio Augusto García Urrea</p>	<p>Fabiogarcia@itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
Diseño conductual. Semillero de comportamiento del consumidor	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
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p>Iniciación en Bandas Sonoras (IBS)</p>	<p>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.</p>	<p>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).</p>	<p>Sara Lopez Marin</p>	<p>saralopez3800@correo.itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
DISONARTE	<p>Disonarte es un semillero para la exploración de las capacidades técnicas, tímbricas y artísticas de los sistemas de síntesis de sonido, así como el estudio, aplicación y desarrollo de estos y otras diversas técnicas y materiales del diseño sonoro para su aplicación en los medios audiovisuales y la producción musical. El semillero propende por la formación en habilidades investigativas y de trabajo en equipo para la producción de material sonoro de piezas audiovisuales, logrando una participación permanente con la comunidad estudiantil de la facultad, apoyando los proyectos de investigación de la línea Arte y Nuevos Medios y que permitan afianzar, desarrollar e innovar en el área del diseño sonoro con miras a una autosostenibilidad sonora.</p>	<p>El semillero está dirigido a los estudiantes de la carrera de Artes de la Grabación y Producción Musical que opten por la línea de énfasis de sonido para medios audiovisuales. Esto se da a partir del séptimo semestre, luego de haber cursado o estar cursando la asignatura de Diseño Sonoro.</p>	<p>Jorge Mario Valencia Upegui</p>	<p>Jorgevalencia@itm.edu.co</p>





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
Diseño Sostenible	<p>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</p>	<p>Nivel de formación: encontrarse en segundo semestre, tanto para tecnología como para ingeniería.</p>	<p>Diana Claudia Muñoz Muñoz</p>	<p>Dianamunoz @itm.edu.co</p>





SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES 2024-2

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
Museografía e Interactividad	El semillero de investigación en "Museografía e Interactividad", único en su género en el país, genera, promueve y divulga conocimiento sobre patrimonios naturales y culturales 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 de contenidos relevantes que se inscriban en las instituciones museales y culturales de la nación.	El semillero de investigación en " Museografía e Interactividad" se proyecta para el 2026 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





**SEMILLEROS FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
2024-2**

NOMBRE SEMILLERO	ENFOQUE	PUBLICO OBJETIVO	NOMBRE TUTOR	CORREO ELECTRONICO
<p>Creación en obras audiovisuales, Gráficas y nuevos medios (VISUS)</p>	<p>El semillero de investigación formativa se reúne semanalmente a tratar temas concernientes a la Creación de obras gráficas, piezas audiovisuales y técnicas de Producción Audiovisual. Para ello se contemplan dos momentos en el trabajo que apuntan a la formación de su público:Componente Teórico:Los estudiantes realizarán lecturas afines a los discursos de las imágenes secuenciales, para fortalecer aspectos de orden teórico y fomentar el espíritu investigativo. Algunos de ellos serán propuestos por el o los tutores del semillero, pero igualmente se contemplará la información ofrecida al grupo por los mismos participantes.También se realizará la visualización de piezas audiovisuales y gráficas en todos los campos de la producción con el objetivo de realizar análisis de las mismas.Además de ello el grupo tendrá espacio para realizar salidas a conferencias, muestras, y demás actividades programadas en torno al ejercicio audiovisual y gráfico en la ciudad, con el fin de realizar análisis y reflexiones sobre el mismo. Componente Práctico:Se propone como ejercicios de trabajo en dos campos específicos de la producción audiovisual y gráfica: a. Indagación, exploración, reflexión y creación de producciones funcionales.b. Indagación, exploración, reflexión y creación de producciones experimentales y/o Técnicas específicas.</p>	<p>El semillero será reconocido en el Instituto Tecnológico Metropolitano y buscará reconocimiento regional y nacional, constituyéndose en un referente para los Semilleros de investigación dedicados al tema de la reflexión, la producción audiovisual, con la creación de obras audiovisuales y afines. con estudiantes de las diferentes carreras del ITM</p>	<p>David Esteban Sanchez Avila</p>	<p>davidsanchez6663@correo.itm.edu.co</p>

