

Programa

# CÁTEDRA

---

# ABIERTA

*institucional 2023*

- >> Investigar desde la relación entre  
**Arte + Diseño + Tecnología**
- >> // En articulación con:  
**Minga de Multimedia de Arte y Tecnología (mMAT)** <<

mLAT

Institución  
vigilada por  
MINEDUCACIÓN



# CÁTEDRA ABIERTA *institucional* 2023

*Iniciativa de Bellas Artes Institución Universitaria del Valle del Cauca: fomenta la investigación en artes y diseño, vinculando saberes científicos, artísticos y pedagógicos para la comunidad académica y la sociedad. Contribuye al desarrollo social-cultural de la región, en interacción con el sector cultural y productivo.*

## mLAT

### **Minga de Multimedia de Arte y Tecnología (mMAT)**

*Encuentro Universidad de las Artes y Cosmoaudición: exhibe proyectos interdisciplinarios con énfasis en tecnologías y nuevos medios. Explora nuevos significados entre el público y la tecnología, y estrategias metodológicas contemporáneas de composición y creación mediante experimentación sonora, visual y corporal.*

*La convergencia entre arte, diseño y tecnología es un ámbito de inmensas oportunidades para los procesos de investigación + creación. La unión de estos eventos académicos promueve la investigación en esta intersección, impulsando el avance del conocimiento y estimula la colaboración entre diversos talentos, inspirando proyectos que marcarán el futuro creativo y tecnológico para la transformación de la región y el mundo.*

## Programación

### Exposición posters de proyectos

>> Cruce pared amarilla Biblioteca

8:00 a.m. a 6:00 p.m.

---

### Conversatorios

\* Felipe Londoño (Universidad Jorge Tadeo Lozano)

\* Fredy Vallejo (Universidad de las Artes)

\* Natalia Marín (Universidad del Bosque)

\* María del Carmen Estrada (Parque Explora)

\* Hugo Ureña (Atomic Studio)

\* Julián Castillo (Efecto Studio)

\* Mariangela Aponte (Bellas Artes)

\* Hector Tascón (Bellas Artes)

>> Entrada principal Bellas Artes

9:00 a.m. a 12:00 m.

---

### Acusmuniun Concierto

>> Laboratorio de percusión

9:00 a.m. a 11:00 a.m.

---

### Taller percusión (memoria tecnológica)

>> Hector Tascón (Bellas Artes)

Laboratorio de percusión

2:00 a.m. a 5:00 p.m.

---

### Taller IA aplicada a la creatividad

>> Karen Dossman (Bellas Artes)

AnimaLab 2

2:00 a.m. a 5:00 p.m.

---

### Taller de captura de movimiento

>> Oswaldo Andrés Ordoñez + Fernandol Gil (LAT)

LAT Creatividad Digital

2:00 a.m. a 5:00 p.m.

---

### Taller herramientas tecnológicas para gestión cultural

>> María del Carmen Estrada (Parque Explora)

AnimaLab 1

2:00 a.m. a 5:00 p.m.

---

### Taller Game Desing

>> Hugo Ureña (Atomic Studio)

LAT Creatividad Digital

2:00 a.m. a 5:00 p.m.

---

### Café invitidos

>> Cruce pared amarilla Biblioteca

5:30 p.m.

## Perfiles

### Felipe César Londoño

Arquitecto con Doctorado en Ingeniería Multimedia de la Universidad Politécnica de Cataluña. Vicerrector académico en Utadeo. Exrector de la Universidad de Caldas, impulsó el Programa de Diseño Visual y fundó el Festival Internacional de la Imagen, la Maestría y el Doctorado en Diseño y Creación. Como investigador busca integrar arte y ciencia para abordar desafíos como cambio climático, energías renovables, cuarta industrialización e internet de las cosas, para promover el diálogo entre ciencias y humanidades para solucionar problemáticas actuales.

### Freddy Vallejos

Músico con estudios de percusión, composición, musicología e informática musical en Colombia, Francia y Suiza. Ha realizado labor pedagógica por más de 20 años en América Latina y Europa. Fue director de la Escuela de Artes Sonoras de la Universidad de las Artes del Ecuador y actualmente es docente.

### Maria del Carmen Mesa Estrada

Es una comunicadora audiovisual, multimedia y gestora cultural en Medellín. Trabaja desde el arte, la cultura y la colaboración como herramientas clave para el cambio. Forma parte del equipo del Parque Explora en las áreas de comunicación y gestión. Además, coordina múltiples proyectos culturales en la ciudad, como la Casa de Cultura El Poblado, la Casa de Cultura de Los Colores y la revista de cine Kinetoscopio.

### Julián Castillo

Es diseñador gráfico graduado de Bellas Artes Institución Universitaria del Valle. Trabaja como desarrollador de videojuegos en la industria por más de 20 años. Es Co fundador y director creativo de Efecto Studios, una compañía de desarrollo de videojuegos en Bogotá, Colombia. Se especializa en diseño de juegos y niveles.

### Hugo Ureña

Ingeniero de sistemas egresado de la Universidad Católica de Colombia en 2009. Cuenta con más de 11 años de experiencia en dirección de proyectos y diseño de videojuegos. Es socio fundador de Atomic Studio desde 2012, destacando por mantener una empresa de desarrollo de juegos y contenido interactivo con 10 años en el mercado colombiano.

### Natalia Marín Ruíz

Diseñadora Visual con Maestría en Estudios Artísticos y especializa en Creación Multimedia. Lidera el grupo de investigación Expresión, Artes y Creación en la Universidad del Bosque y es docente universitaria. Investiga y crea en el ámbito de la postdigitalidad, lo virtual y los nuevos medios.



# CÁTEDRA

---

# ABIERTA

*institucional* 2023

Institución  
vigilada por  
MINEDUCACIÓN

