

Informe final de la iniciativa de innovación

1. Nombre del equipo: InnovArte

2. Trayectoria del grupo:

Innovarte es un grupo conformado por estudiantes y egresados de la Universidad Nacional que tiene como objetivo el fortalecimiento de conocimientos desde el área de conocimiento de cada uno de los integrantes. Fue consolidado a través de la convocatoria de I3P para dar inicio a la prueba piloto del proyecto planteado por el equipo.

El proceso de creación del grupo nace de la inquietud que nos generaba la escasez de interdisciplinariedad en la comunidad universitaria y la necesidad de encontrar una comunión entre el arte y la tecnología. Nace por iniciativa de Nicolás, quien decide compartirlo con Paula, ambos egresados de la carrera de Cine y Televisión. Juntos presentan el reto InnovArte a I3P, quienes en las primeras etapas del reto les ayudaron a definir la problemática y enfocar a la contribución en la formación del arte y la tecnología en la comunidad universitaria para desde ahí desarrollar la interdisciplinariedad. Una vez el reto se presenta en la plataforma Uninnova Laura y William deciden unirse al proyecto al ver el potencial de este, ayudando con sus ideas a crear una base más sólida para el proyecto. Finalmente, bajo las necesidades del reto decidimos contactar a Laura Andrea, estudiante de fisioterapia quien desde su disciplina espera fortalecer los resultados del reto. Encaminados a la resolución y proyección del reto encontramos la necesidad de un acompañamiento interno y estratégico frente al público al cual hemos decidido dirigir el proyecto InnovArte, es aquí en donde el equipo logra contactarse con Esteban, quien se une al equipo desde la disciplina de ingeniería.

3. Información de los participantes en el proyecto.

Nombres y Apellidos	Correo electrónico UNAL	Vinculación a la Universidad	Vinculación Al Proyecto	Sede	Facultad	Programa
David Nicolás León Martínez	dnleonm@unal.edu.co	Egresado	Dirección del proyecto y apoyo al desarrollo de las capacitaciones en el tema de video.	Bog.	Artes	Cine y Televisión
Paula Alejandra Villota Velandia	pavillotav@unal.edu.co	Egresada	Seguimiento a las líneas de trabajo y apoyo logístico, y apoyo al desarrollo de las capacitaciones en el tema de video.	Bog.	Artes	Cine y Televisión
Laura Andrea Rodríguez Pérez	laarodriguezpe@unal.edu.co	Egresada	Apoyo al desarrollo de las capacitaciones en fisioterapia y ergonomía	Bog.	Medicina	Fisioterapia
Carlos Esteban Ayala Salamanca	ceayalasal.unal.edu.co	Estudiante	Apoyo al desarrollo de las capacitaciones en fisioterapia y ergonomía/ Estudiante Auxiliar	Bog.	Ingeniería	Ingeniería Industrial
Laura Ximena Villota Velandia	lxvillotav@unal.edu.co	Egresada	Apoyo al desarrollo del proyecto respecto a los temas de bases de diseño	Bog.	Artes	Diseño Industrial
William Hernando Echeverry Ayala	whecheverrya@unal.edu.co	Egresado	Apoyo al desarrollo de las capacitaciones en diseño gráfico	Bog.	Artes	Diseño Industrial

4. Reto pedagógico:

El reto pedagógico fue desarrollar en diferentes estudiantes de la facultad de ingeniería y de la sede Bogotá de la Universidad Nacional la capacidad de comunicarse a través del arte y la tecnología, es decir, esperamos que ellos obtengan el conocimiento para expresar sus ideas o conceptos por medio de piezas gráficas, piezas audiovisuales, usando plataformas digitales, entre otras herramientas que se vuelven un punto en común entre todas las disciplinas, y así mismo se vuelve un medio de comunicación eficaz y efectivo para expresar conocimiento. A raíz de esto, tenemos el reto de desarrollar interculturalidad en la comunidad, pues creemos que actualmente las facultades están distanciadas unas de otras, así que crearemos puentes de comunicación entre facultades y personas para fomentar la interculturalidad en estos. Finalmente, esperamos lograr que el proyecto sea continuo, donde los mismos estudiantes de artes puedan capacitar al resto de la comunidad para que el conocimiento se divulgue.

5. Objetivo(s) del proyecto: Indicar el objetivo general y los objetivos específicos (acordes con el reto y el foco de la tercera invitación).

Objetivo General

- Contribuir a la formación artística y tecnológica de los estudiantes de la Universidad Nacional potenciando la interdisciplinariedad.

Objetivos específicos

- Crear una red de contacto de diferentes disciplinas en el área tecnológica y artística que puedan proveer sus conocimientos al resto de la comunidad académica.
- Desarrollar un pensamiento intercultural en la comunidad universitaria teniendo en cuenta los conocimientos de cada disciplina.
- Generar espacios de reflexión guiados hacia temáticas en común pero vistas desde cada oficio.

6. Resultados y análisis de resultados.

Los resultados obtenidos en el marco del desarrollo del proyecto INNOVARTE son transversales a los objetivos planteados en el mismo, debido a que cada uno de los objetivos se cumplió de la mejor manera posible e incluso superando expectativas dentro de las actividades entendidas en el cronograma planteado desde el inicio del proyecto; esto a su vez permitió entender el panorama sobre el cual se planteó el proyecto, el cual buscaba divisar y contribuir sobre el panorama artístico y tecnológico dentro de las facultades de la Universidad Nacional de Colombia, partiendo del desarrollo de la interculturalidad e interdisciplinariedad necesaria para un buen manejo de los diferentes sistemas de comunicación y transmisión de una idea o mensaje.

En base al ajuste presupuestal dado desde el inicio del proyecto, vimos la necesidad de hacer adecuaciones frente a las sesiones dispuestas en la primera versión del cronograma, lo cual generó un recorte en el alcance del proyecto, sin embargo, se dispuso del presupuesto brindado de la mejor manera posible en donde no afectará la calidad de las herramientas dispuestas para el desarrollo del proyecto sino que por el contrario encontramos una manera en donde aunque el número de sesiones se ajustaron, los temas siguieran siendo los mismos y esto permitiera la apropiación de cada uno de los temas contemplados en el proyecto.

A lo largo del desarrollo pudimos evidenciar una serie de logros y dificultades contempladas de la siguiente manera:

Logros

Contribuimos a la formación de estudiantes de diversas facultades de la Universidad Nacional en aspectos artísticos y tecnológicos potenciando la interdisciplinariedad.

Logramos tener contacto cercano con varios estudiantes quienes nos compartieron las diferentes razones por las cuales es importante InnovArte, lo cual genera una deserción del

Dificultades

Falta de apoyo por parte de la Universidad Nacional desde la parte de divulgación del proyecto, pues nunca tuvimos respuesta de los diferentes correos en donde solicitamos este apoyo.

Cruce de horarios de las clases de los participantes con las sesiones dadas desde

este tipo de proyectos en su vida académica. 20% de los inscritos.

De la mano de los participantes desarrollamos piezas gráficas y audiovisuales que permitieron difundir quién es cada uno y como hacer para que los demás puedan entenderlo. Calidad en el nivel de conexión de algunos participantes, lo cual impedía la interacción de estos con los laboratorios.

Apoyamos el desarrollo de una imagen visual propia para cada uno de los participantes, lo que generó un desarrollo en el autoconocimiento desde lo visual.

Tanto los participantes como el equipo del proyecto apropiaron conceptos en términos de cuidado corporal a la hora de estar un tiempo prolongado frente a un ordenador.

Fue gracias al trabajo colaborativo y el esfuerzo de cada uno de los miembros que integra InnovArte que se pudo llevar a cabo y de la mejor manera cada una de las sesiones dispuestas en el proyecto, además de esto que se manejo un lenguaje familiar para los participantes lo que generó una mejor apropiación de los temas y se reflejo una fraternidad en cada uno de los laboratorios, lo que permitía que los participantes no sintieran que estaban en una clase más, sino que por el contrario, además de apropiar nuevos conocimientos también podían sentirse animados y tranquilos frente a un día lleno de deberes y labores académicas.

7. Evaluación del proyecto.

En el planteamiento inicial del proyecto se quisieron abordar los siguientes temas:

Fisioterapia y Ergonomía.

Enfocado en la conciencia y cuidado corporal, se planteó abordar los siguientes temas:

- Ergonomía y organización del puesto de trabajo en oficina atendiendo a las exigencias de la educación virtual.
- Acompañamiento para la ejecución de ejercicios funcionales.
- Enseñanza de herramientas para el desarrollo de una conciencia corporal.
- Guía para la prevención de lesiones musculoesqueléticas asociadas al desarrollo de actividades académicas virtuales.

Diseño Gráfico.

Enfocado en la comunicación visual a través de piezas gráficas se planteó abordar los siguientes temas:

- Principios básicos del diseño gráfico
- Teoría del Color
- Tipo de piezas gráficas
- Herramientas gratuitas para el desarrollo de piezas de diseño gráfico

Video y Edición.

Enfocado en la producción audiovisual ligada a los principios básicos, se planteó abordar los siguientes temas:

- Principios básicos de la creación audiovisual
- Teoría de Color
- Composición y fotografía
- Tipo de planos
- Grabación con celular
- Herramientas gratuitas para el desarrollo de piezas audiovisuales.

Pensamiento crítico y reflexiones interdisciplinarias.

Enfocado al acercamiento a temas de interés general se planteó abordar los siguientes temas:

- Reflexión de temas de actualidad social y política
- vinculación de los conocimientos al área interdisciplinaria
- Reflexión de la condición actual del país y cómo usar las piezas audiovisuales y gráficas para comunicar opiniones o ideas.

Una vez inició el cronograma propuesto (Anexo 1: Cronograma) se hizo una encuesta donde se buscaron los intereses de los participantes en cuanto al contenido de los laboratorios, de esto se concluyó que los estudiantes estaban interesados en el aspecto teórico y técnico de aprender los principios básicos de diseño y video, por lo tanto no se continuó con el módulo temático de **“Pensamiento crítico y reflexiones interdisciplinarias”**. Los demás ejes temáticos se desarrollaron tal cuál como se pensaron al inicio del proyecto de la siguiente manera:

1. Invitación a la comunidad a participar del laboratorio

Se hizo envío de la invitación, la cual fue dirigida a la comunidad universitaria y para ellos se realizaron las siguientes actividades:

Diseño de piezas de divulgación:

- Se diseñaron 2 piezas de divulgación, una con el objetivo de dar a conocer al equipo de trabajo, y la segunda para informar sobre el horario, fechas de realización y temas a trabajar en el laboratorio.

InnovArte

LABORATORIO Principios básicos de diseño y video

Curso **gratuito** para estudiantes de la Universidad Nacional de Colombia, interesados en introducirse al campo del diseño y del video.

Temas

- Ejercicios para trabajar en el computador
- Bases del diseño: Forma, color, comunicación
- Bases del diseño: Manejo de herramientas tecnológicas gratuitas
- Bases del video: Planos, ángulos, significado
- Bases del video: Manejo de herramientas tecnológicas gratuitas

Postulación en google forms
Hasta el 30 de septiembre

Duración
9 clases durante los meses de octubre y noviembre

Horario
Por diseño
Posibilidad de 6 pm a 8 pm

Inscríbete en
<https://forms.gle/NdqAToaJc5PLRjL7>

Se diseñó un formulario de inscripción para los interesados el cual fue compartido con las piezas gráficas realizadas.

10/29/21, 5:51 PM INSCRIPCIÓN LABORATORIO INNOVARTE

INSCRIPCIÓN LABORATORIO INNOVARTE

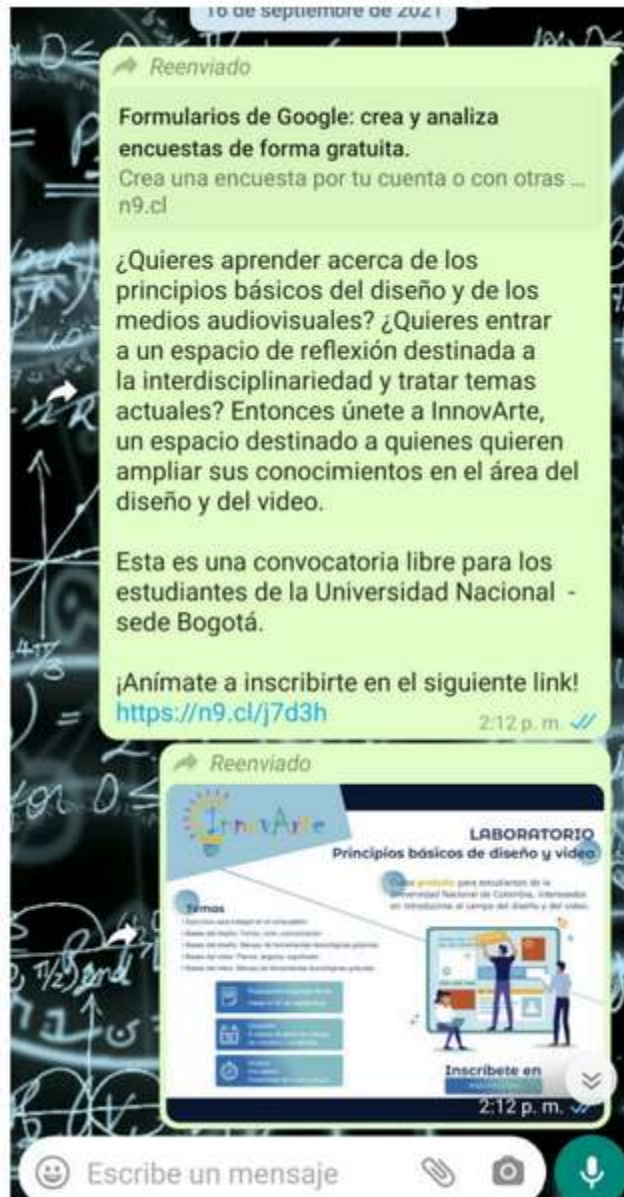
Curso gratuito de la Universidad Nacional de Colombia para interesados a introducirse al campo del diseño y el video.

Se ha registrado el correo del encuestado (null) al enviar este formulario.
***Obligatorio**

- Correo *
- Nombre Completo *
- Correo Electrónico *

Activar a Co

Se compartieron las piezas y el formulario de inscripción por medio del correo institucional, por medio de redes sociales y medios directos a la facultad de ingeniería, invitando a la comunidad a unirse al laboratorio:



- La inscripción de participantes permaneció abierta hasta el 30 de septiembre, fecha en la cual se consolidó el listado de participantes, dejando un total de 70 inscritos, de los cuales al formalizar la inscripción quedaron 45 inscritos activos.

2. Invitación a los talleres, organización de encuentros

Después de consolidar los inscritos se notificó a los participantes por medio de un correo electrónico, y por medio de la creación de un grupo de whatsapp. Además se hizo el diseño de una pieza gráfica con la información de bienvenida, la iniciación del taller, confirmando de esta manera la participación de los inscritos y el horario del laboratorio.



3. Realización de talleres

Se planteó la realización de los talleres a partir del 12 de octubre y hasta el 30 de noviembre los días martes de 6:00 pm a 8:00pm. A parte de la realización de talleres se está compartiendo material de interés a los participantes, como PDFs y links de consulta.

- Taller 12 de octubre:

Tema: Este taller se dividió en dos partes, Introducción a ejercicios fisioterapéuticos y Principios de diseño gráfico y teoría del color

Breve descripción - Ejercicios corporales y acercamiento a la ergonomía:

Se desarrolló una dinámica con el objetivo de propiciar un acercamiento a la conciencia corporal de los participantes mediante la realización de ejercicios globales y control de la respiración.

Se brindaron recomendaciones técnicas de ergonomía, con énfasis en la reducción de lesiones musculoesqueléticas ocasionadas asociadas a un trabajo de oficina o educación virtual.

Breve descripción - Principios de diseño gráfico y teoría del color: Se trabajaron los temas de línea, forma, repetición, color, textura, espacio, teoría del color, balance, proximidad y alineación, dando un acercamiento a la teoría base del diseño. También se realizó un ejercicio práctico de dibujo para que el grupo partiera del hecho de que todos tenemos principios de diseño en nuestra memoria.

- Taller 19 de octubre:

Tema: Conclusión Principios básicos de diseño, tipo de piezas gráficas y herramientas gratuitas. Acompañamiento de bienestar corporal.

Breve descripción - Acompañamiento de bienestar corporal.

Se realizó un trabajo mediante ejercicios aeróbicos con mayor activación de miembros inferiores(piernas) y espalda baja, con el fin de contrarrestar efectos propios del sedentarismo, además, se dió una guía de adecuados tiempos de ventilación como método adecuado de cuidado del sistema cardiorespiratorio.

Breve descripción - Conclusión Principios básicos de diseño, tipo de piezas gráficas y herramientas gratuitas.

Por un lado se concluyó con los temas de jerarquía, contraste y cuadrícula guía de diseño. Se abrió un espacio de discusión en el cual se resolvieron dudas y se compartieron trabajos realizados por los participantes para recibir comentarios. Por otro lado se trabajó el tema de tipos de piezas gráficas a partir del cual se realizó un ejercicio en donde los participantes debían diseñar un logo o una invitación a una fiesta. Para finalizar la sesión se habló de algunas herramientas de diseño gratuitas, su funcionamiento y se compartieron fuentes de información de descarga gratuita de material para el diseño.

- Taller 26 de octubre:

Tema: Conclusión tema manejo de herramientas gratuitas, solución de dudas y aproximación a la teoría del color. Acompañamiento de bienestar corporal.

Breve descripción - Acompañamiento de bienestar corporal.

Desarrollo de técnicas corporales globales dirigidas a disminuir la tensión muscular durante la jornada académica y/o de trabajo, bajo la modalidad de pausas activas en posición sedente.

Breve descripción - Conclusión tema manejo de herramientas gratuitas, solución de dudas y aproximación a la teoría del color.

A solicitud de los participantes se hizo con una explicación más amplia de la teoría del color, dando ejemplos y herramientas para la creación de paletas de color. Se concluyó el tema de manejo de herramientas gratuitas de diseño y se presentó el ejercicio final a realizar, en el cual **se le solicitó a los participantes que cada uno hiciera una pieza gráfica con el tema “quién soy yo desde lo gráfico”**. Finalizando la sesión se dio un espacio de interacción para exponer opiniones respecto a diferentes piezas gráficas.

- Taller 2 de Noviembre:

Tema: Conclusión tema manejo de herramientas gratuitas, solución de dudas y aproximación a la teoría del color. Acompañamiento de bienestar corporal.

Breve descripción - Acompañamiento de bienestar corporal.

Desarrollo de técnicas corporales, ejercicios para fortalecimiento y relajación de los músculos oculares. Acompañamiento en la Ergonomía del trabajo para una mejor salud visual.

- Taller 2 de Noviembre:

Tema: Conclusión tema manejo de herramientas gratuitas, solución de dudas y aproximación a la teoría del color. Acompañamiento de bienestar corporal.

Breve descripción - Acompañamiento de bienestar corporal.

Desarrollo de técnicas corporales, ejercicios para fortalecimiento y relajación de los músculos oculares. Acompañamiento en la Ergonomía del trabajo para una mejor salud visual.

- Taller 16 de Noviembre:

Tema: Acompañamiento de bienestar corporal y teoría de vídeo.

Breve descripción - Acompañamiento de bienestar corporal.

Promover una adecuada higiene postural atendiendo las exigencias de la virtualidad en relación a posturas sostenidas y/o movimientos repetitivos mediante ejercicios básicos de estabilización segmentaria.

Breve descripción - Teoría Principios básicos de Vídeo

Se desarrolló la sesión enfocada a la teoría en métodos de grabación, calidad, consejos para grabar con celular y se dio la introducción a la herramienta gratuita de edición.

- Taller 30 de Noviembre:

Tema:. Acompañamiento de bienestar corporal y laboratorio práctico de edición de video.

Breve descripción - Acompañamiento de bienestar corporal.

Desarrollar una evaluación de ergonomía del puesto de trabajo para la correcta postura y correcto uso de las diferentes posturas corporales.

Breve descripción - Laboratorio práctico Edición de Video

Se desarrolló un taller práctico de edición de video con el tema “quién soy” sin hacer uso de voz off o textos para que la edición sea la que le indique al espectador la respuesta de esta pregunta.

4. Acompañamiento y asesoría.

A los participantes del laboratorio se les ha ofrecido un acompañamiento permanente en cuanto a sus dudas respecto a los temas tratados en el laboratorio, hemos abierto canales de comunicación activos donde ellos pueden acceder a los talleristas y a los integrantes del grupo para que estos les asesoren en sus proyectos personales.

Nuestro reto surgió de la siguiente duda: ¿Cómo contribuir a la formación artística y tecnológica en los estudiantes de la Universidad Nacional para potenciar la interdisciplinariedad en sus carreras incorporando dimensiones de la diversidad cultural? Así que tras culminar el desarrollo del proyecto entendemos como resultado óptimo el haber generado esos conocimientos en los estudiantes.

Los estudiantes lograron fortalecer sus redes de comunicación para usarlas en su área académica pero también en sus áreas de interés y de trabajo. Muchos de ellos manejaban emprendimientos y con estas herramientas podrán llevar sus redes sociales a otro nivel, en cuanto a interculturalidad logramos que estudiantes de diferentes carreras se unieran para dar asesoría y opinión a sus compañeros.

Finalmente, se hará una divulgación del trabajo realizado para dar a conocer a la comunidad académica los resultados del laboratorio.

8. Principales aprendizajes, esperados y no esperados, a partir de la ejecución del proyecto.

Trabajo a nivel personal.

- Ximena Villota:

A lo largo del planteamiento y desarrollo de este proyecto, he logrado consolidar y fortalecer mis capacidades de enseñanza y aprendizaje, he planteado retos para mi mismo cumpliendo con los objetivos desde los cuales se basó el proyecto.

Personalmente, el proyecto ha logrado hacerme ver fortalezas que tengo como profesional egresada de la Universidad y además me ha permitido ayudar a promover el acceso a la información de manera pedagógica en la comunidad universitaria, así como tener un acercamiento a personas con nuevas visiones y habilidades.

- William Echeverry:

La competencia de la comunicación, el ser moderador hace que tome más disciplina y responsabilidad.

El desarrollo de este programa traza una ruta de respeto y tolerancia por cada aporte, esto fomenta más la cultura de la enseñanza responsable.

- Laura Rodríguez:

El participar de este proyecto me ha permitido reflexionar acerca las estrategias de las que puedo hacer uso para transmitir mis conocimientos profesionales a un grupo poblacional específico como lo es la comunidad estudiantil, comprendiendo las exigencias físicas que la modalidad virtual ha traído consigo en la academia, es por eso que los talleres han estado dirigidos a la concientización del cuidado corporal y a la reducción del riesgo de posibles lesiones musculoesqueléticas asociadas al sedentarismo, haciendo partícipes activos a los estudiantes que participan de cada uno de los encuentros.

Igualmente, el proyecto ha significado un reto a nivel personal en cuanto al trabajo interdisciplinario que se ha desarrollado, pues no había tenido la oportunidad de trabajar con profesionales de las áreas de diseño y vídeo, por lo cual ha sido interesante el conjugar mi quehacer profesional con el resto de compañeros para brindar herramientas de utilidad a los participantes.

- Esteban Ayala:

Participar en el proyecto me ha brindado una visión global sobre de los métodos de enseñanza, problemas de los mismos, y participación estudiantil en la virtualidad, además, me permitió aplicar los conocimientos adquiridos en la rama de Seguridad y salud en el trabajo de ingeniería industrial, para minimizar el riesgo de lesiones osteomusculares en el trabajo de virtualidad, junto a la evaluación y mejora de los puestos de trabajo de los participantes del taller.

- Paula Villota:

A nivel personal participar de InnovArte ha significado creer en la innovación y apreciar los espacios que se prestan para los estudiantes, para que estos crezcan académicamente y

personalmente. Siento que también he podido aplicar mis conocimientos y llevarlos de vuelta a la Universidad Nacional.

- Nicolás León:

He desarrollado habilidades de liderazgo a lo largo del proyecto y he logrado entender lo importante que es elaborar un planteamiento desde lo interactivo y social a la hora de compartir mis conocimientos. A lo largo de los laboratorios he descubierto herramientas que no solo me sirven a nivel laboral sino que a su vez contribuyen al mejoramiento de tareas diarias y cotidianas

Trabajo en equipo.

- Ximena Villota:

Partir de un objetivo en común para desarrollar este laboratorio me ha hecho fortalecer mis habilidades de trabajo en equipo y comunicación.

- William Echeverry:

La competencia de comunicación se ha fortalecido, la dialéctica y la expresión son bases importantes en el momento de dar a conocer un tema, la interacción y la virtualidad fomentan el buen diálogo y la participación, elementos claves en el desarrollo de este programa.

- Laura Rodríguez:

Dentro del equipo hemos tenido una comunicación asertiva y una adecuada relación desde el principio del proyecto, lo cual ha facilitado la realización de actividades y la toma de decisiones para el óptimo desarrollo del proyecto.

- Esteban Ayala:

La parte esencial del proyecto es la comunicación, y la disposición del grupo de trabajo, abordando la interdisciplinariedad y promoviendo el desarrollo de un ambiente propicio para la ejecución del proyecto.

- Paula Villota:

El trabajo en equipo ha sido una parte fundamental para la creación y el desarrollo de los laboratorios hasta el día de hoy. Hemos podido unir cada una de nuestras disciplinas en pro de crear una serie de talleres con los que todos estuviéramos satisfechos y hasta el momento ese resultado se ha evidenciado en la satisfacción de nuestros participantes.

- Nicolás León:

El trabajo en equipo siempre supone algunas diferencias a la hora de desarrollar un proyecto, sin embargo, son esas diferencias las que han permitido consolidar este proyecto y desarrollarlo de la mejor manera posible, teniendo el apoyo de cada integrante del equipo que a su vez cuenta con habilidades únicas.

Mi desarrollo en temas de liderazgo se ha visto beneficiado a la hora de gestionar la práctica de los laboratorios debido a la composición del equipo de InnovArte, ya que cada integrante ha dado lo mejor de cada uno y de sus conocimientos.

Trabajo con quienes interactúan en la ejecución del proyecto.

- Ximena Villota:

El equipo que hemos consolidado ha sido comprometido con el proyecto, hemos podido tener como invitado a otro diseñador quien ha aportado valiosamente en los laboratorios y además se han cumplido las metas planteadas.

- William Echeverry:

Al no podernos reunir de manera presencial, el entusiasmo se cultivó de una manera dinámica y con enseñanzas recíprocas, se abordaron canales esenciales de comunicación hoy por hoy y esto es fruto del aprendizaje, del acople de un equipo en esta generación.

- Laura Rodríguez:

El trabajo en equipo ha sido bastante armonioso en el sentido en que cada uno de los integrantes hemos estado comprometidos con ofrecer herramientas y conocimientos a los participantes bajo una dinámica de constante retroalimentación entre el equipo tras la realización de cada sesión con el fin de mejorar la metodología de éstas.

- Esteban Ayala:

Ha sido un trabajo interesante, pues todos los integrantes están dispuestos a participar activamente, la claridad que nos brinda el cronograma, y la retroalimentación constante (mediante los comentarios de los participantes) nos permite una mejora continua en el desarrollo del proyecto

- Paula Villota:

Si bien la virtualidad es difícil de manejar, hemos logrado acoplar a los integrantes del equipo siendo organizados y estableciendo metas y fechas concretas para cumplir a cabalidad el cronograma.

- Nicolás León:

El trabajo con los y las estudiantes ha sido bastante satisfactorio, hemos podido encontrar diferentes niveles de conocimientos artísticos y tecnológicos en cada uno de los participantes.

En el desarrollo de los laboratorios también hemos visto que poco a poco los estudiantes han tomado más y más confianza a la hora de compartir los ejercicios elaborados dentro del proyecto. Incluso han llegado a mostrar trabajos que han ido desarrollando de manera autónoma y esto es algo que como gestores del proyecto nos llena de mucha alegría.

Aprendizajes no previstos.

El desarrollo de la enseñanza postural marcó una pauta importante para el equipo, para nosotros en particular, marcó una pauta de que si se puede abordar estos temas desde la virtualidad. Se puede mencionar lo importante que ha resultado el laboratorio dentro de la comunidad universitaria; basándonos en investigaciones previas conocíamos que el arte y la tecnología son bases necesarias dentro de cada una de las facultades de la universidad, sin embargo, no llegamos a pensar el nivel de importancia que se ha visto reflejado en las diversidad de estudiantes que nos acompañan en el desarrollo de cada uno de los laboratorios.

9. Conclusiones de la experiencia como innovación pedagógica.

- Se logró formar a unos estudiantes de la Universidad Nacional de Colombia en 3 diferentes ejes temáticos: cuidado y bienestar corporal, principios de diseño gráfico y principios de video.
- Los participantes de los laboratorios se unieron para seguir en contacto. Al haber estudiantes de varias facultades crearon una red de comunicación que va más allá de su academia.
- Como Incubadora de proyectos I3P nos brindó una herramienta muy importante para el desarrollo de las iniciativas, razón por la cual esta prueba piloto pudo ser realizada.

10. Recomendaciones.

- I3P intenta mantener un acompañamiento constante en cuanto a los procesos administrativos pero a lo largo de la ejecución del proyecto notamos ausencia por parte del equipo administrativo. Generar espacios de conversación entre los diferentes proyectos y un canal de comunicación con más de una persona del equipo administrativo hubiera enriquecido la labor.

- Para el aprendizaje y la enseñanza del diseño es fundamental el método participativo y el desarrollo dinámico en tiempo real para poder apreciar no solo las dimensiones cognitivas y disciplinares sino el eje actitudinal y emocional, por ende es importante un acercamiento visual con los participantes. Si bien en Colombia está reglamentado el uso con libre albedrío de la cámara web, si se torna un poco necesario en este tipo de dinámicas más hablando de clases enfocadas en diseño y herramientas web, donde incluso el estudiante puede ir mostrando el contenido de su interfaz para una enseñanza y asesoría más objetiva. Se podría plantear una serie de propuestas con ejes presenciales.
- Parte del éxito de varios proyectos ligados a la contribución en formación está en qué la invitación o convocatoria llegué a un público bastante amplio, por está razón, la Universidad Nacional debería ayudar a que la gestión de la información y que los procesos administrativos para la divulgación sean más fáciles, ya que durante el proceso del proyecto nos fue imposible encontrar ayuda por parte de los diferentes agentes administrativos y de comunicación de la universidad.
- Sería importante tener el acompañamiento de un departamento de proyección que nos brinde las herramientas necesarias para que el proyecto pueda tener lo necesario y se pueda mantener en el futuro a una escala incluso mayor.
- El proceso de aprendizaje participativo realizado en este proyecto permitió que la metodología de enseñanza se flexibilizara; las charlas y material otorgado antes de iniciar el proceso de aprendizaje por el profesor Erwin, fue de una iniciativa que considero aportó a la metodología, sin embargo solo se realizó una vez. Por otro lado el proceso administrativo para el cierre del proyecto tuvo retrasos y confusiones que le dieron tardanza al los cierres de las OPS
- Se hizo algo difícil la convocatoria y divulgación de la información sobre el laboratorio, pues muchas de las dependencias no conocen o cuentan con la información suficiente como para enrutar a una comunicación de facultad o por Master en la Universidad. Agradezco enormemente la gestión de nuestro líder de nodo en cuanto a pedagogía, aún así, en cuanto a los procesos de gestión de información y divulgación, creo que se debería también brindar un acompañamiento.

11. Proyecciones.

Desde el proyecto y la agrupación InnovArte, hemos logrado ver el panorama frente a los conocimientos artísticos y tecnológicos que se extienden a lo largo y ancho de la comunidad académica de la Universidad Nacional y esto nos ha permitido entender la necesidad que existe entre los estudiantes de entender estos conceptos y llevarlos a unos ámbitos interdisciplinares en donde su comunicación pueda tener una tasa de asertividad mayor independientemente de cual sea su público objetivo.

Lo anterior, nos permitió entender la necesidad de continuar con el proyecto y llevarlo a una audiencia más amplia; ya que es una necesidad que no está determinada por facultades o carreras, sino que está sujeta al desarrollo conceptual de cada individuo para su determinación personal. Por consiguiente, seguiremos buscando el apoyo necesario para seguir contribuyendo a la interdisciplinariedad desde el arte y la tecnología.

Por último, este proceso nos condujo a un planteamiento importante, el cual se basa en qué el desarrollo artístico y tecnológico orientado hacia la interculturalidad e interdisciplinariedad se puede comenzar a plantear y construir desde una etapa más temprana, por ende, hemos decidido generar un piloto en colegios públicos de la localidad de Kennedy, en donde podamos ayudar a los jóvenes y adolescentes en su proceso comunicativo, lo cual mejore el desarrollo de sus vidas personales y académicas.

Referencias bibliográficas.

Los 6 principios básicos del diseño gráfico

<https://www.cice.es/blog/articulos/6-principios-basicos-diseno-grafico/>

Los elementos y principios del diseño

https://www.canva.com/es_mx/aprende/elementos-y-principios-diseno-tips-e-inspiracion/

Anatomía de un Logotipo

<https://luzmala.com/anatomia-de-un-logotipo/>

Principios básicos del diseño gráfico

https://anasaci.com/blog/disenadores/diseno_grafico/principios-basicos-del-diseno-grafico.html

Software libre de derechos

CANVA

PIXLR

QUICK

ANEXOS: Carpeta en drive [aquí](#)