



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES

maestría en
diseño
+ creación interactiva



| FICHA NUEVA | TÍTULO | AUTOR | DIRECTOR | AÑO | LÍNEA DE INVESTIGACIÓN | DESCRIPCIÓN | DISTINCIÓN |
|-----------------|---|--------------------------------|-------------------------------|------|---|--|------------|
| MKES TESIS 001 | Caracterización del objeto de estudio del diseño de comunicación (gráfico/visual) y su relación con las diferentes dimensiones de aplicación: empírica, profesional y académica | Mario Fernando Uribe Orozco | Jorge Frascara | 2009 | Teórico | El presente trabajo se plantea desde las evidencias manifiestas en las realidades del campo del Diseño de Comunicación y su relación con la dimensión empírica, profesional y académica, en aras de la identificación de su objeto de estudio; reconoce las necesidades del campo y plantea un avance en la discusión en torno a la construcción de cuerpos teóricos propios o en su defecto de la delimitación de otros que se sirvan como adorno para sus planteamientos y le den sustento para su consolidación y desarrollo. | Aprobada |
| MKES TESIS 0002 | Restricción de contenidos simbólicos mediante la activación de la memoria a partir de la interacción con objetos y atmósferas proyectadas en la instalación interactiva "La máquina de Don Sei" | William Ospina Toro | Gustavo Alberto Villa Carmona | 2009 | Creación Interactiva | Restricción de contenidos simbólicos mediante la activación de la memoria, a partir de la interacción con objetos y atmósferas proyectadas en la instalación interactiva "La Máquina de Don Sei". Es un estudio de aborda la relación que sostiene la memoria con los objetos que se encuentran en una instalación interactiva, la cual fue desarrollada con el objetivo de trabajar los contextos encontrados en la investigación "Incidencia del Diseño en el contexto regional. Objetos, Mensajes y Ambientes anteriores a 1950", la cual establece la persistencia del funcionalismo como principal fundamento de las realizaciones elaboradas por los artesanos en la región centro occidente del Departamento de Caldas. Este fundamento se advierte al indagar en los procedimientos de fabricación de objetos, mensajes y ambientes, dentro del espacio de tiempo eligió. | Aprobada |
| MKES TESIS 0003 | De la pantalla a la sinestesia digital o la evolución de la metáfora en la interfaz | Mario Humberto Valencia Garcia | Juan Ignacio Reyes | 2009 | | De la pantalla a la sinestesia digital o la mutación de la metáfora en la interfaz es un proyecto de investigación que busca analizar, tanto en la teoría como en la práctica, el modo en que evolucionan los sistemas de comunicación basados en tecnologías y los modelos que relacionan al ser humano con dispositivos diseñados para ello, ofreciendo nuevas áreas y temas de estudio que conducen a replantear y diseñar sistemas de comunicación o conocimiento que se ajusten a estos avances y a la necesidad del hombre de apropiarse científica y prácticamente de las nuevas tecnologías que son la base de las nuevas estructuras comunicativas. | Aprobada |
| MKES TESIS 004 | Relación dialógica entre el usuario y la interfaz en el ciberspacio. Análisis de elementos que intervienen en la interacción. | Jaime Eduardo Atzate Sano | Felipe César Londoño López | 2010 | | Las interfaces permiten la conexión entre sistemas independientes, posibilitan el intercambio de experiencias en un contexto determinado, donde se establecen relaciones temporales y espaciales inmersas en un entorno específico. Estas herramientas de comunicación dependen de su relación con el sujeto (usuario), quien las interviene desde lo endógeno y lo exógeno, condicionado por la percepción y motivado por la representación aplicada en los ambientes virtuales. | Aprobada |
| MKES TESIS 005 | Diseño de animación: análisis de la animación en nuevos medios de comunicación desde la perspectiva del diseño. | Andrés Fabian Agredo Ramos | Marcelo Demattè | 2010 | Creación Interactiva | El lenguaje animado desde sus orígenes se ha sabido adaptar a múltiples públicos y culturas a través de diferentes manifestaciones del Diseño. Estas al articularse con nuevos medios de comunicación, han hecho surgir posibilidades nunca antes imaginadas, que hacen de este lenguaje un atractivo recurso para investigar. En este sentido se pretende propiciar un espacio de reflexión en torno de la animación y su relación con el diseño en escenarios digitales, específicamente en internet, por considerarse el nivel de interactividad que genera en términos de convergencia y conectividad. La siguiente investigación se enmarca desde el diseño, más específicamente desde el discurso proyectual, de ahí que se propone inicialmente la animación como un proceso y resultado de diseño que emerge de una planificación, de un proceso de creación y no como se pueda entender en términos prácticos, del sólo producto final. | Aprobada |
| MKES TESIS 006 | Diseño de ambigüedad: la percepción ambigua como estrategia para el concepto de doble conciencia del artista medial roy accott a propósito de la realidad cibere espacial | Jaime Alfonso Delgado Giraldo | Juan Reyes | 2010 | Línea de Investigación Entornos Virtuales | La ambigüedad es una característica cerebral que produce varias interpretaciones igualmente correctas de un mismo estímulo. Es la función de selección (de la Memoria a Corto Plazo) la encargada de escoger una sola de estas interpretaciones para proyectar en la conciencia. Más allá de interpretarse no obstante proyectarse en la conciencia provocando una percepción ambigua. Adicionalmente la función de selección puede ser alterada deliberadamente para permitir que interpretaciones no habituales accedan a la conciencia. | Aprobada |
| MKES TESIS 007 | Relaciones Entre Entornos Virtuales Con Performances Artísticas Contemporáneas y algunas ceremonias Chamánicas Curativas Americanas En una Investigación - Creación | John Mauricio Rivera Henao | Oscar Salamanca | 2010 | Línea entornos virtuales | Las relaciones establecidas entre los entornos virtuales con el arte de la performance y algunas ceremonias chamánicas curativas americanas pilares de la presente investigación creación, sugirieron categorías de análisis interrelacionadas con áreas específicas de los entornos virtuales (interacción, interfaz, real virtual), con el objeto de determinar bajo estrategias de coartado la simulación y eficacia dentro de la institución arte (Museo, Salón de Artistas), con un propósito curativo, permitido por la dialéctica entre tradición y posmodernidad, a partir de experiencias estéticas que determinan protocolos colaborativos. | Aprobada |
| MKES TESIS 008 | Diseño de interacción de videojuegos en red proceso de diseño de interacción de planteamiento a la realidad- caso- civia | Paula Andrea Escamón Suarez | Felipe César Londoño López | 2010 | Diseño y Cognición en Entornos Visuales y Virtuales | La investigación se centra en el proceso de diseño de interacción del videojuego "CIVIA" desde su planteamiento inicial hasta su evaluación. Teniendo en cuenta cuáles fueron los mecanismos que incidieron en su aplicación y como el elemento cognitivo se involucra en el hecho de interactuar a través de una interfaz de videojuego, estableciéndose un canal de comunicación entre el sujeto y el ambiente de aprendizaje. | Meritoria |
| MKES TESIS 009 | La creación audiovisual a partir del video | Maribel Rodríguez Velázquez | Felipe César Londoño López | 2010 | Creación Interactiva | Tratar de mostrar un rigor teórico en la producción audiovisual, tener rigor teórico y metodológico para tener capacidad de explicar la experiencia perceptual, al mismo tiempo, el desarrollo tecnológico que va a par de los procesos culturales, científicos y artísticos. Esas transformaciones se dieron gracias al desarrollo de propuestas que contribuyen a contextualizar al audiovisual no sólo en su función de comunicación sino también en su función de creación. | Aprobada |
| MKES TESIS 010 | Implicaciones epistemológicas de la fotografía y su influencia como dispositivo pedagógico en la cultura digital | Andrés Uriel Pineda Vallejo | Walter Castañeda | 2010 | Creación Interactiva | En esta investigación se pretende analizar los principales estados de convergencia en los que la fotografía es generadora y potenciadora de conocimientos, especialmente en las posibilidades de la comunicación visual. Por tal razón se toman dos estados principales de estudio, en el primero se articula la fotografía como un dispositivo que analiza, describe e interpreta, centrando su estudio en implicaciones epistemológicas. El segundo se da en la fotografía como dispositivo que vigila, denuncia y denuncia, lo cual se ha asumido como una condición pedagógica, que permite centrar su estudio en la posibilidad del reconocimiento y la vigilancia como características para ejercer poder. | Aprobada |

| | | | | | | | |
|---------------|---|----------------------------------|--------------------------------|------|---|--|-----------|
| MMS TESIS 011 | Diseño de narrativas transmedáticas: Guía de referencia para los industriales creativos de países emergentes en el contexto de cibercultura. | Andrés Felipe Gallego Aguilar | Ricardo Cedeño Montaña | 2011 | | Esta tesis analiza el fenómeno de las narrativas transmedáticas, cuya característica principal es la creación de un mensaje que se desdoblga en múltiples medios generando nuevos puntos de entrada a un relato. Como parte de su estudio se refieren los principios estructurales para su especificación y el papel que juega en su práctica. Además de su definición, se presentan distintos modelos de creación colaborativa que pueden aprovecharse para involucrar a las audiencias en el desarrollo de una franquicia. A partir de una revisión bibliográfica, el análisis de obras, seguimiento al trabajo de diseñadores transmedáticos y entrevistas, se identifican los aspectos del diseño necesarios para que los industriales creativos de países emergentes construyan estas iniciativas. | Meritoria |
| MMS TESIS 012 | Enfoques y tendencias del Diseño Visual en el desarrollo comercial de las empresas exportadoras desde la estructura de las redes del conocimiento; departamento de Caldas, 2011 | Liliana María Villeras Guzmán | Jaime Pardo Gibson | 2011 | | Dada la preponderancia de la línea de investigación Imagen Entorno que el colectivo de investigadores del Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas construye en la actualidad, se propone el estudio de Enfoques y tendencias del Diseño Visual en el desarrollo comercial de las empresas exportadoras desde la estructura de las redes del conocimiento; departamento de Caldas, 2011. El resultado que arroja la investigación saca a la luz el valor del Diseño Visual y su contribución en los procesos de gestión del conocimiento para el desarrollo empresarial. El estudio se basa en el enfoque de competitividad (política pública) y en las nuevas prácticas de negocios internacionales sustentadas en el uso de las TIC (comercio electrónico) como factor clave para el desarrollo socioeconómico de la región en particular y del país en general. | Meritoria |
| MMS TESIS 013 | Creación Localizada: oportunidades para la innovación social en medios digitales. Caso Canal *Temporal | Javier Adolfo Aguirre Ramos | Felipe César Londoño López | 2011 | | La validación del proyecto responde al primer filtro que permite identificar si Canal* Temporal es una iniciativa prometedora en relación con la innovación social. | Aprobada |
| MMS TESIS 014 | Narrativa Digital: conceptos y práctica narratopédia, un caso de estudio | Ara María Arrieta León | Luna Cárdenas | 2011 | Narrativa digital | Esta investigación tiene como finalidad aportar en la construcción de conocimiento en torno al tema de la creación narrativa soportada en medios digitales, para ello se hace una indagación inicial de las manifestaciones digitales explorando proyectos y espacios que promueven la creación narrativa digital, en un segundo momento se hace una articulación de conceptos que tienen como objeto dar cuerpo a un marco teórico de referencia que permita orientar prácticas experimentales. Se llega así al proyecto Narratopédia el cual sirve de espacio de observación y experimentación narrativa digital, después de haber sus diversas plataformas llevando a cabo ejercicios narrativos el investigador orienta espacios formativos que tienen como finalidad interiorizar las prácticas narrativas introduciendo una metodología para que los usuarios apropien herramientas que les permitan la creación de ejercicios soportados en diferentes aplicaciones y herramientas digitales. | Aprobada |
| MMS TESIS 015 | Influencia de la red en el fenómeno de la individualización y su impacto en las dinámicas sociales | Alexander Cano Murillo | Jaime Pardo Gibson | 2011 | Diseño de interacción | Esta investigación busca establecer las relaciones existentes entre el cierre de la brecha digital y el fenómeno de individualización que producen las tecnologías de la información y la comunicación, y el impacto que este provoca en las dinámicas sociales colectivas tales como las relaciones interpersonales y la democracia, y a su vez, cómo repercute esto en el medio ambiente. | Meritoria |
| MMS TESIS 016 | Elaboración de una base metodológica para la creación de interfaces para comunidades virtuales | Inés Elvira Samirato G. | Felipe César Londoño López | 2011 | Diseño y Cognición en Entornos Visuales y Virtuales | En esta investigación se pretende indagar sobre las posibilidades reales y prácticas del diseño intuitivo como metodología para la implementación de interfaces para comunidades virtuales, permitiendo a los integrantes de las mismas empoderarse del fenómeno digital de manera que se puedan representar con su estilo de vida, su cultura, y costumbres a través de las interfaces. Para ello, se realiza en el recorrido del texto una profundización de los lenguajes digitales y las comunidades virtuales, pretendiendo poner en evidencia la manera como las ideas logran convertirse en imagen a través de la representación digital, permitiendo a las comunidades autoperseguirse en los diversos dispositivos logrando crear parámetros para que estas puedan identificarse como grupo social gracias a las posibilidades que las redes permiten hoy día. | Meritoria |
| MMS TESIS 017 | Propuesta metodológica para educación en artes visuales en la media vocacional, por medio del uso de las TIC, a partir de un estudio de caso | Luz Amparo Arroyave Montoya | Gustavo Adolfo Izaac Echeverri | 2012 | | La intención de generar una propuesta metodológica con incorporación de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) tomando como referente la educación en artes visuales, surge de las reflexiones en torno a la experiencia del arte como que articulador de diferentes áreas del conocimiento mediados por las TIC, en este sentido hacer un análisis sobre su utilidad en cuanto a la variedad de medios empleados y su inmersión en la red para abordar temáticas de algunas áreas del conocimiento según sea el caso de la técnica o concepto de las obras que se presenten dentro del aula de clase. | Aprobada |
| MMS TESIS 018 | Estrategias de Comunicación: Diseño e integración en los sistemas integrados de transporte masivo en ciudades intermedias de Colombia. | Luz Angella Plata Botero | Adriana Gómez Alzate | 2011 | Diseño y Cognición en Entornos Visuales y Virtuales | En Colombia se están implementando SITM (Sistemas Integrados de Transporte Masivo) en ciudades intermedias como política del Gobierno en respuesta a los problemas de operación del transporte público tradicional, más allá de ser sistemas de movilidad, promueven nuevos códigos de conducta basados en la equidad, igualdad y solidaridad y son la herramienta para que la comunidad se apropie de normas de comportamiento ciudadanas, se convierten en espacios educadores urbanos desde su planeación, construcción, implementación y operación. El éxito de estos sistemas depende en gran parte de la utilización adecuada por parte del usuario. | Meritoria |
| MMS TESIS 019 | Mundos Virtuales para la Educación en Salud Simulación y Aprendizaje en Open Simulator | Mauricio Arbeláez Rendón | Felipe César Londoño López | 2011 | | La formación basada en la simulación, en particular la realizada a través de la realidad virtual, se ha convertido en los últimos años en una potente herramienta, especialmente en disciplinas en las que se presentan altos riesgos, tanto humanos como financieros y ambientales, y que son costosas en su implementación. La industria y la práctica militares son reconocidas por la utilización de la simulación seguida de los medios de simulación de los equipos y dispositivos de procedimientos de procedimientos de alto riesgo y simuladores para fortalecer los procesos educativos en salud. La utilización de la simulación y de los videojuegos se ha transmitido con fuerza en otras disciplinas gracias al éxito de estas técnicas en las áreas mencionadas. | Aprobada |
| MMS TESIS 020 | Ópera Expandida en Colombia de la narrativa sonora y a explotación postmedial | Hector Fabio Torres Cardona | Juan Reyes | 2011 | Ópera expandida en Colombia | El proyecto Ópera Expandida en Colombia. De la Narrativa sonora la Exploración Postmedial, diventa acerca de la ópera, la expansión, el diseño, el aura, la obra postmedia, y su aplicación en el proceso creativo. Desde la perspectiva de la ópera como texto audiovisual, se llega a la conclusión que se ha expandido en su remediación a través del cine, pues este contiene a la ópera. Este concepto permite que la ópera sobreviva y en la evolución del cine a la pantalla del computador (del paso de viejo a nuevo medio), se convierte en una dinámica de las nuevas narrativas de la cibercultura. | Laureada |
| MMS TESIS 021 | Escenario de convergencia tecnocultural, implicaciones en el diseño caso metaverso | Silvia Milena Perceval Carvajal | Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz | 2012 | | La investigación titulada "Escenario de convergencia tecnocultural, implicaciones en el diseño - caso metaverso", pretende construir un marco descriptivo, teórico y metodológico, sobre los retos del diseño, vistos desde las dimensiones de convergencia digital y su estrecha relación con el entorno cultural. Se pretende establecer implicaciones, resaltar fundamentos semiológicos y asociar cada uno de los elementos presentados a las experiencias creadas por el avatar, en un mundo virtual online en tercera dimensión. Por ser un escenario que equiparata la problemática abordada desde las actuales formas de representación, comunicación y cultura del fenómeno digital; pero no con el interés de limitarla exclusivamente a la herramienta y a la práctica específica propia de los metaversos. | Meritoria |
| MMS TESIS 022 | Los procesos de transformación en la representación urbana de Medellín. Temas hegemónicos y alternativas de comprensión de la ciudad desde el uso del celular | María Cecilia Restrepo Hernández | Isabel Elena Marín Echea | 2011 | Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente | El presente trabajo de grado es abordado desde los siguientes ejes básicos: el concepto de ciudad desde la lectura oficial y Medellín representada desde los dispositivos móviles a partir de una perspectiva comunicacional. La imagen que se tiene de la ciudad habitada usualmente ha estado construida de manera oficial por los medios masivos de comunicación, los laboratorios básicos o aquellos que tienen como tallos han adquirido el poder y autoridad para contar y recrear. Esta narración hegemónica de la ciudad se erige a diario en la prensa, la televisión, se lee en los libros de historia y en las guías turísticas. Sin embargo, desde hace más de una década se gesta una convergencia entre los medios de comunicación tradicionales y los nuevos canales propiciados por la revolución digital. Transformando de manera estructural a la primera. En este contexto, el rol que han desempeñado los teléfonos celulares ha sido sustancial. | Meritoria |

| | | | | | | | |
|----------------|--|---------------------------------|-----------------------------|------|--|--|-----------|
| MKES TESIS 023 | Diseño de la arquitectura de información de un sistema experto con enfoque web y móvil: un instrumento que sirve de guía para el manejo agronómico del cultivo de caña de azúcar | Hénder Silva Silva Corón | Walter Manuel García Cepero | 2012 | | En esta tesis se presenta el diseño de la Arquitectura de Información (AI) de un sistema experto con enfoque web y móvil, creado para ofrecer recomendaciones a los agricultores sobre el manejo del cultivo de caña de azúcar. Como parte del diseño de la AI se refinaron los métodos empleados y la estructura desarrollada. En el proceso de diagramación de la AI se aplican los conceptos de Usabilidad y Diseño Centrado en el Usuario (DCU) con el fin de facilitar el uso del sistema a los cultivadores y, sobre todo, facilitar que las recomendaciones específicas sean encontradas eficientemente. Además del diseño de la AI, se presentaron las interfaces de usuario final para las versiones web y móvil evidenciando su relación con la AI diseñada. | Meritoria |
| MKES TESIS 024 | La investigación en diseño y creación en el marco de las industrias creativas: el caso de la incubadora de empresas culturales de la Universidad de Caldas | Juliana Castaño Zapata | Felipe César Londoño | 2012 | Diseño y cognición en entornos visuales y virtuales | Dada la creciente importancia que han tomado las empresas culturales en Colombia, el presente trabajo de investigación parte de elementos clave para entender cómo tener éxito este tipo de procesos en el país. Teniendo como punto de partida los conceptos clave de diseño, cultura, industria, industria cultural, emprendimiento y emprendimiento cultural. Se procede a analizar el panorama de la industria cultural en el mundo desde la perspectiva estadounidense, británica, china y latinoamericana. Se hace un análisis de la importancia del emprendimiento cultural en Colombia, teniendo en consideración tanto el desarrollo de la industria como las políticas que se han generado para fortalecerla. Se muestra la articulación y la importancia de la investigación académica para llevar a cabo procesos de Spin Off que redunden en la producción de la industria cultural a partir de los proyectos de grado de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, con lo cual se propone el C.I. Lab como un espacio desde el cual se pueda gestar la investigación académica para el fortalecimiento de la industria cultural en la región y en el país. | Meritoria |
| MKES TESIS 025 | Las experiencias cinematográficas y la imagen en movimiento digital | Ricardo Rivera Berrio | Mauricio Durán | 2012 | Grupo de Investigación DICOVI Diseño y Cognición en Entornos Visuales y Virtuales | La introducción de las tecnologías digitales al cine ha generado un fuerte debate en torno a su propia naturaleza, pues para muchos el cine está relacionado de manera íntima e indisoluble con su soporte tradicional, la película fotográfica de 35 mm, que al ser proyectada a una velocidad constante genera las imágenes en movimiento de la realidad que vemos en la pantalla. El debate se alimenta, por una parte, con el debate sobre el cambio de soporte de tecnología implica que está acabando con el cine, y por otra parte, con el cine que ha migrado otro espacio, como los vídeos, las instalaciones artísticas y los experimentos de imagen en movimiento en Internet, entre otros, por lo cual lejos de acabarse se están constituyendo nuevas formas de cine. | Meritoria |
| MKES TESIS 026 | Apropiación de interfaces de realidad aumentada como medicina al interior de un colectivo de videogameros | Jesús Alejandro Guzmán Ramírez | Germán Mauricio Mejía | 2012 | | Acercaando los postulados alrededor del concepto lúdico y cultura plantados por diversos teóricos como Huizinga (2000) y Caillois (1986), que los relacionan no solo con el juego sino con la generación de sociedad. | Meritoria |
| MKES TESIS 027 | Redes sociales y celulares: una respuesta a la interacción ciudadano-gobierno dentro del programa gobierno en línea | Frank Edwin Bedoya Mejía | Nicolás Llano Narango | 2012 | | Se le llama gobierno electrónico, por referencia a todas las actividades que se pueden realizar a través de los dispositivos electrónicos y formatos digitales que se hacen entre los públicos que tienen que ver con el Gobierno: los funcionarios mismos y las otras entidades gubernamentales, los negocios y el sector privado; las organizaciones no gubernamentales, asociaciones y agrupaciones; los ciudadanos en general como individuos. También se lo conoce como gobierno 2.0 o Gov 2.0, al igualarlo con la etapa en la que se encuentra Internet en la que se privilegia la participación de los usuarios de la red a través de diversos mecanismos y formatos. En Colombia, se llama Gobierno en Línea desde 2005 cuando se pronuncia el primer decreto que se refiere a la institución de una política de comunicación que abarca el uso de las tecnologías y le da la importancia que se merecen según los tiempos que corren. Aparece entonces un primer Manual y unos lineamientos a los que deben adherirse todas las instituciones del Estado y con un plan diseñado hasta el 2014. Respecto al uso de dispositivos móviles, Gobierno en Línea, que es la entidad que certifica el cumplimiento de las fases sugeridas a las entidades gubernamentales, solo les exige que se cumpla con que los ciudadanos tengan acceso a alguna información de la entidad a través de sus celulares, lo que se traduce en la versión móvil de sus sitios web. Sin embargo, en junio de 2011 se nota ya un interés diferente sobre el tema desde el Ministerio de TIC con el lanzamiento de una política que promueve la creación de aplicaciones móviles enfocadas en algunos sectores, en especial en el de las pymes. Lo que hoy adelanta un panorama alentador de lo que es el objetivo de esta investigación: encontrar el medio en que las aplicaciones móviles y las redes sociales mejoran la interacción ciudadano-gobierno de acuerdo con las estrategias de Gobierno en Línea. | Aprobada |
| MKES TESIS 028 | El gesto como mecanismo de interacción humano-computador | Juliana Restrepo Jaramillo | Augusto Solórzano | 2013 | Investigación en interfaces gráficas | Al enfrentarse a la necesidad de proponer nuevos medios de interacción humano-computador, el diseñador se confronta a un problema que va más allá de sugerir al usuario la manera correcta para la operación de un artefacto. Este problema radica en que lo que le propone a través de la interfaz, va más allá del uso y se convierte eventualmente en una forma particular de desarrollarla como individuo y de relacionarse con aquellos que se encuentran en un contexto en el que los centros de atención al diseño: la usabilidad, la apariencia visual y la producción cada vez más veloz de los artefactos. La importancia de estas consideraciones aumenta conforme aumenta también el uso y consumo de dispositivos electrónicos, siendo necesaria una reflexión profunda sobre aquello que es la interacción gestual en su sentido más amplio y sus implicaciones en el desarrollo de la tecnología y, por tanto, en el desarrollo humano. | Meritoria |
| MKES TESIS 029 | El paisaje sonoro en ambientes inmersivos resalta del patrimonio cultural intangible de Bogotá | Ramón Medardo Rodríguez Mendoza | Juan Ignacio Reyes | 2013 | Diseño y cognición en entornos visuales y virtuales | El Paisaje Sonoro es el ambiente acústico de un lugar, su entorno sonoro, tratado como un campo de estudio, refiriéndose tanto al medio actual como a composiciones y montajes posteriores desarrollados con grabaciones del mismo. Este fenómeno se encuentra en una profunda conexión con el entorno y con las relaciones que allí se establecen y desarrollan entre la comunidad, los animales y el espacio físico, sus comunicaciones y diversos aspectos de la vida y sus manifestaciones. Debido a sus múltiples y complejas interacciones que se establecen dentro de este entorno se estudia desde el punto de vista de la ecología acústica. Por ser un fenómeno íntimamente ligado con una comunidad acústica particular forma parte fundamental de la cultura de la población que define, y por ello merece ser considerado como parte del Patrimonio Cultural Inmaterial. | Meritoria |
| MKES TESIS 030 | El barrio invisible y la comunidad visible: el paso de lo tangible por medio de la red en una comunidad de Manizales, Colombia protagonista de una renovación urbana | Carolina Salguero Mejía | Catalina Pérez López | 2013 | | Dada la implicación e impacto que tiene para la ciudad de Manizales el actual Macro-proyecto de Interés Social Nacional para el Centro Occidente de Colombia, San José-Sé-Manizales, se propone el estudio: El barrio invisible la comunidad visible. El paso de lo tangible a lo intangible por medio de la red en una comunidad de Manizales Colombia, protagonista de una renovación urbana. El estudio, que tiene como objeto principal de investigación el Macroproyecto de la Comunidad San José, se realiza con base en el análisis de impacto que tienen las renovaciones urbanas, tanto nacionales como internacionales, en las ciudades que se llevan a cabo, en sus habitantes y en el territorio afectado. El resultado que arroja la exploración, evidencia cómo el Diseño Visual abre un canal a través del cual es posible trasladar el espacio tangible de la Comunidad San José a un espacio intangible en la red, con el objetivo de mantener viva la memoria histórica de las personas implicadas en el proceso, y propiciar su participación dentro del mismo. Para llevar a cabo lo expuesto, se utilizan diversas fuentes cualitativas, resoluciones, decretos, leyes, artículos de leyes y de prensa, que permiten entender el Macroproyecto. De igual modo, se acude a la realización de entrevistas y ejercicios prácticos para medir el alcance de la propuesta de tesis. | Aprobada |
| MKES TESIS 031 | El traje de domingo como expresión cultural análisis visual a partir de la fotografía | Sor María Bejarano Rodríguez | Walter Castañeda Marulanda | 2013 | | En esta tesis, se proyecta estudiar la fotografía como medio para un análisis visual de una época, lo cual se hizo bajo los criterios de análisis de la iconología de Fran Paerlthy, 2006 "El Significado de las Artes Visuales". La importancia que tiene la fotografía es significativa, cuando se trata de dejar huella del pasado, es importante observar el poder de la fotografía cuando de materializar el tiempo y el espacio y a la par con la memoria, generar un imaginario colectivo social. En el presente trabajo, se toma el traje de domingo como asunto central y la fotografía e iconología como medio y método en relación con la época y el traje para dicha ocasión. Se selecciona una fotografía de la década de los 70 (1974) en la ciudad de Manizales, a la que se le hizo el correspondiente análisis respecto a las posibilidades de significación. | Aprobada |

| | | | | | | | |
|-----------------|--|--------------------------------|----------------------------|------|---|--|-----------|
| MAES TESIS 032 | Intervenciones alteradas del paisaje | Olga Lucia Hurtado G. | Adriana Gómez Alzate | 2013 | Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente | La investigación sobre las intervenciones alteradas del paisaje parte de la reflexión en torno a la inquietud del estado actual de la zona industrial de la ciudad de Manizales (Colombia motivada especialmente por la calidad del agua de la quebrada de Manizales la cual está ubicada geográficamente al suroriente de la ciudad, que al nacer al noroeste del nevado del Ruiz y después de un recorrido de 11 kilómetros, desemboca en el río Chinchiná, Barrios & Ramirez, 2007). El estudio se integra en la línea de investigación Sostenibilidad, Arte, Sociedad, y Medio Ambiente y se enfoca en el análisis perceptual de la zona afectada. La línea de investigación le aporta a la tesis la vía para encontrar la metodología necesaria al indagar sobre el impacto ambiental que se ha generado en el transcurso del tiempo y comunicarlo a través de expresiones artísticas con lo cual busca generar una reflexión entorno al estado actual de la cuenca de la quebrada Manizales. | Aprobada |
| MAES TESIS 033 | diseño de sitios web adaptables | Mauricio Gavilán Fernández | Felipe Cesar Londoño Lopez | 2013 | | Con el ideal de crear un medio estandarizado a través del cual muchas personas ubicadas en cualquier parte del mundo pudieran acceder y compartir información, finalizada la década de los 80 Tim Berners-Lee dio pasos muy importantes en el desarrollo conceptual y tecnológico de una gran red. Fundamentándose en ideas y conceptos ya existentes, como el hipertexto, nació la Web una tecnología que permitió compartir contenidos sin importar la arquitectura ni el sistema operativo del computador desde donde se accedió o se genera la información. En el desarrollo de esta gran red de contenidos los primeros esfuerzos se enfocaron en el refinamiento tecnológico y en la normalización de estándares para la adecuada visualización de la información. La Web empezó a presentar posibilidades que sobrepasaron su finalidad inicial de compartir, editar y acceder contenidos y evidenció su capacidad para soportar otras actividades sociales gracias a esta dejó de interesar sólo a grupos de científicos y de personas con conocimientos especializados en sistemas informáticos para extenderse a la sociedad en general. | Aprobada |
| MAES TESIS 034 | análisis de comunicación y organización del grupo LabSurTab | Aldemar Hernández González | Felipe cesar londoño lopez | 2013 | | el presente proyecto busca desarrollar un análisis de la comunicación y organización de LabSurTab, para contribuir en la construcción de conocimiento, que permita instaurar modelos similares a colectivos científicos, artísticos y culturales, que surjan con el deseo de integrar equipos multidisciplinarios, con objetivos comunes. | Aprobada |
| MAES TESIS 035 | typogénesis un modelo didáctico para la tipografía | Andrés Fernando Lombana Jajén | Perechu Mejía | 2013 | | El proyecto busca una respuesta y plantea la posibilidad de crear un modelo didáctico que propenda una formación, una educación tipográfica, que a su vez estructura y cree un aporte a la construcción de reflexiones académicas entorno al diseño gráfico-visual, pretende crear un espacio de pensamiento, para la producción de ideas que aporten a su estructura, que generen más sólidos a las propuestas que se plantean a su interior, muestra la creación de conceptos para la enseñanza de la tipografía, busca y estudia modelos y didácticas de disciplinas de campos de conocimiento como la música y las artes plásticas, las ciencias sociales en las humanidades, la matemática, la didáctica en general, como se deberá hacer o como se debería hacer para motivar, para facilitar a un estudiante. Para llevarlo hacia un camino donde su propio compromiso y la motivación docente le permitan lograr objetivos, solucionar problemas pero ante todo, motive su curiosidad, el interés por un saber y un conocimiento que es práctico y útil. | Aprobada |
| MAES TESIS 036 | Píxeles que identifican. Etnografía digital sobre las identidades digitales de género y sexualidad en las interacciones del grupo gay Colombia | Juan Sebastián Ospina Álvarez | Walter Castañeda | 2013 | Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medio Ambiente | "PIXELES QUE IDENTIFICAN" tiene como objetivo central de investigación, comprender la construcción de las identidades digitales de género y sexualidad en entornos digitales, específicamente en el grupo GAY COLOMBIA. Este colectivo de Facebook fue creado con la intención de que personas con géneros y sexualidades diferenciadas tuvieran un espacio para establecer contactos. Para participar en el grupo se creó un perfil y se usó como método de investigación la etnografía digital, lo cual llevó a reconocer factores fundamentales en la creación de las identidades digitales como las fotografías del cuerpo, la participación en grupos de contacto, las publicaciones en el muro de la comunidad en línea y por supuesto en los propios muros de los y las participantes. | Meritoria |
| MAES TESIS 0037 | Análisis de la interactividad semi-inmersiva (Relacionando el mutoscopio con el proyecto 360) | Camilo Ernesto Hermdia | Mario Valencia | 2013 | | Los estudios sobre interactividad proponen diferentes puntos de vista sobre la comunicación entre Hombre y máquina. Esta máquina puede ser representada por dispositivos o prototipos, que participan en la transmisión de información. Hoy en día la interactividad es interpretado principalmente en plataformas digitales y electrónicas que se han generalizado y aplicado a los conceptos básicos de interactividad. | Aprobada |
| MAES TESIS 038 | Entornos Sonoros Interactivos en el Plano de la Realidad Mixta | Ricardo Andrés Moreno Viasus | | | | | Aprobada |
| MAES TESIS 039 | Esbozo de metodología de diseño a partir de la recombinación | William Slick Prieto Bohórquez | Felipe Cesar Londoño | 2014 | | La vida contemporánea nos exige un óptimo uso de la información que incluya la crítica, el análisis de lo significativo y el progreso de las ideas, por esta razón el diseñador en su quehacer busca posibilidades que materialicen aportes reveladores en el avance de la cultura. En consecuencia, la investigación en respuesta a dicha búsqueda propone un esbozo de metodología de diseño a partir de la recombinación en concordancia con algunas propiedades literales, fragmento, heterabilidad, metamorfosis, laberinto y modo y definiciones o elementos teóricos en el campo de la creatividad, el acto de diseño y los entornos virtuales. Además, establece un taller proyectual como espacio para el estudio del esbozo en una experiencia de aprendizaje que da sustento al análisis teórico y fundamenta los resultados y hallazgos. | Aprobada |
| MAES TESIS 040 | Manual de lenguaje de la cinematografía | Roberto Luis Rodríguez Paredes | Gabriel Mario Vélez | 2013 | | El cine ha evolucionado tecnológicamente durante más de cien años, las cámaras, los proyectores y los sistemas de montaje se han transformado para elevar al grado de realismo en la imagen cinematográfica, a la par, la experiencia perceptual del espectador ha evolucionado junto con los procesos artísticos y culturales del siglo XX. La variación del punto de vista, como consecuencia del movimiento de la cámara en el espacio escénico, contribuyó al desarrollo de la narrativa cinematográfica. De las películas anecdóticas que ilustraban la cotidianidad de una sociedad, se pasó a la narración de historias constituidas por una unidad dramática con presentación, nudo y desenlace. Junto con el desarrollo tecnológico del cine surgió el lenguaje cinematográfico, cuya función inicial fue la reconstrucción espacio-temporal de la narración. La apropiación por parte del espectador de los elementos que conforman el lenguaje cinematográfico y el aumento de la complejidad de las historias narradas en la pantalla, tuvieron como consecuencia la estructuración de un lenguaje visual más sofisticado y flexible en cuanto a la significación. | Aprobada |

| | | | | | | | |
|----------------|---|----------------------------------|--------------------------------|------|--|--|-----------|
| MAES TESIS 041 | Usos sociales del cuerpo desde el arte y la tecnología. Algunas obras en el Suroccidente Colombiano | Jim Luis Fariakings Salas | Jaime Cerdó Silva | 2014 | | El desarrollo de las artes y oficios en América tuvo su origen en los procesos de hibridación cultural que derivaron de una constante fricción entre los conocimientos y creencias de una cultura a la otra. Por lo general la cultura dominante se impone sobre la más débil para perpetuar su dominio. En el caso de nuestro continente, la dominación fue impuesta por los colonizadores españoles a los pueblos nativos, estos a su vez, aportaron su conocimiento ancestral que les permitió conjugar elementos de su cultura propia con la ajena, para originar un arte ecléctico, invaluable en su riqueza de forma y contenido. Según Tomás Maldonado (1998) El cuerpo se reflexiona en el entorno físico de cada época. A través de diferentes periodos de la historia del arte, el cuerpo ha tenido unas características importantes que se presentan según su contexto ideológico, social, político o religioso. El cuerpo se ha convertido en objeto de la Historia porque es dependiente de condiciones materiales y culturales que han cambiado radicalmente a lo largo de los siglos. Los cambios culturales se evidencian en todos los aspectos de la imagen de cada individuo, ya que estas dependen de los hábitos, las costumbres de la época y la región. El creciente interés por el arte de video se propiciado en gran medida por aspectos sociales, políticos y tecnológicos que hacen que el video sea una herramienta creativa con la cual es posible cuestionar las definiciones hegemónicas y reclamarlas que han definido durante muchos años los quehaceres artísticos. Estas otras posibilidades expresivas invitan al individuo en un panorama crítico no dictaminado desde un medio, sino desde su contexto. La expansión de los límites espacio-temporales en la estructura entendida en la manera como el espectador asume la obra, la contemplación hasta entonces en la principal forma de abordar el arte, el espectador entonces pasa a ser parte activo de la obra, un estado de correspondencia entre artista, obra y espectador. | Aprobada |
| MAES TESIS 042 | Manifestaciones y valores del patrimonio cultural en el mercado tradicional, estudio de caso: plaza de mercado de Manizales, Colombia | Ayda Nidia Ocampo Serna | Adriana Gómez Alzate | 2014 | Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente | La presente tesis se inscribe en el marco de la línea de investigación Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medio ambiente de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, del Departamento de Diseño Visual. Investigación que – desde la mirada del arte y el diseño- propone un acercamiento social y visual al Centro Galerías Plaza de Mercado Manizales (CGPAMM), y que tiene como objetivo el reconocimiento de este lugar como memoria viva de la cultura tradicional y, por ende, como un espacio idóneo para convertirse en patrimonio cultural. Por lo tanto esta investigación pretende, además del análisis académico, realizar un aporte al desarrollo del contexto social y cultural de la ciudad y de la región. | Meritoria |
| MAES TESIS 043 | Introducción a la imagen visual fotográfica en el contexto del diseño: aportes hacia una definición de diseño fotográfico | Abdrés Giovanni Rozo Samer | Andrés Felipe Gallego Aguilar | 2014 | | Esta investigación propone una discusión sobre imagen fotográfica desde la naturaleza de la luz, para explorar sus posibilidades comunicativas al tener en cuenta que desde la mirada de la luz, la luz constituye todo el espectro electromagnético. También propone un acercamiento a una definición de Diseño Fotográfico. Se exploran sus antecedentes históricos, la integración de la imagen fotográfica al diseño moderno y la publicidad, para terminar con la propuesta de una metodología proyectual para el Diseño Fotográfico, que entienda al usuario como que principal. | Aprobada |
| MAES TESIS 044 | La conservación de archivos digitales: caso de estudio muestra metodológica de Media Art | Diana Elizabeth Vargas Rodríguez | Felipe Cesar Londoño | 2014 | DICOM: diseño y cognición en entornos visuales y virtuales | El Festival Internacional de la Imagen es un evento realizado por la Universidad de Caldas desde el año 1997, con el fin de analizar ramas como el arte, el diseño y la tecnología. Una de las actividades que se realiza en el marco del Festival es la convocatoria para la Muestra Monográfica de Media Art, donde se reciben todo tipo de obras relacionadas con los nuevos medios en soportes digitales, con la finalidad de potenciar la creación vinculada a la tecnología y promover la exhibición los desarrollos colaborativos entre redes de diseñadores, artistas, ingenieros, comunicadores y colectivos interdisciplinarios. | Aprobada |
| MAES TESIS 045 | El cine participativo y colaborativo en la web en Colombia: un modelo para la realización de un largometraje de ficción utilizando las redes sociales online | Diego Darío López Mora | Alexander Cano Murillo | 2013 | DICOM- INVESTIGACIONES SOCIALES Y ESTÉTICAS EN DISEÑO | La Web transformó a la sociedad de diversas formas. Inició como una tecnología para el almacenamiento y recuperación de documentos digitales, y se convirtió en un universo complementario y virtual al nuestro. El presente artículo propone un modelo para la creación de un largometraje de ficción por medio de la participación y la colaboración utilizando la Web, especialmente las redes sociales online. | Aprobada |
| MAES TESIS 046 | Análisis de las características del sistema de televisión digital terrestre instaurado en Colombia: interacción y problemas de conectividad | Oscar Rojas Ramirez | Silvia Natalia Buitrago Guzmán | 2015 | Diseño y Desarrollo de productos interactivo | Diferentes miradas sobre la televisión como sistema y como medio de comunicación, contextualizadas en lo que se conoce como tecnología analógica y la brecha digital, en sus virtudes y desventajas que desplazan los nuevos estándares de televisión digital terrestre, muestran como a lo largo de la implantación en los diferentes países se han tenido aciertos y desaciertos, tanto en el establecimiento del sistema como en su sostenimiento y posterior uso por parte de los televidentes, muestra como el nuevo sistema ofrece una amplia posibilidad técnica, tecnológica y comercial que podría utilizarse en la búsqueda de nuevas formas de comunicación y entretenimiento. | Meritoria |
| MAES TESIS 047 | Cualificación eco-eficiente de las directrices de usabilidad de gobierno en línea para mejorar las webs del estado colombiano | Alejandra Restrepo Herrera | Germán Mauricio Mijía Ramirez | 2015 | | La sociedad y la cultura contemporáneas están mediadas por las nuevas tecnologías de información y de comunicación, en lo que se conoce como era digital y en la cual la internet tiene un impacto sin precedentes en la vida de los ciudadanos. Cada segundo, en todo el mundo, las personas acceden a la red para asuntos que van desde los de mayor importancia pública, hasta los más domésticos y personales. Estamos rodeados de herramientas tecnológicas que median y multiplican las comunicaciones y el acceso a la información y que ponen al alcance de todos, la posibilidad de participación en definitivos procesos de desarrollo de las comunidades. | Aprobada |
| MAES TESIS 048 | Proyecto de investigación "Máster de diseño y talleres para la apropiación social del paisaje cultural cafetero". Artículo como producto de la investigación. "El capital territorial en la estrategia de sostenibilidad del patrimonio urbano y paisaje cultural del municipio de Neira, Departamento de Caldas, Colombia, 2014" | Carlos Alfredo Escobar Holguín | Adriana Gómez Alzate | 2015 | | El presente artículo entrega un parte del capital territorial del municipio de Neira con el fin de construir una mirada global de la situación de su territorio, ésta, con base en ocho componentes para su comprensión y que está fundamentado en el método para el análisis de las necesidades locales de innovación propuesto por el Observatorio Europeo LEADER/ADRD (1999). El resultado ofrecido es una caracterización territorial que permite focalizar los desequilibrios de ese entorno y que por ende van en contravía de los procesos de competitividad y desarrollo local. Este es el punto de partida esencial para la formulación de estrategias orientadas al mejoramiento de la calidad del entorno urbano y paisajístico del municipio y de la región norte del departamento de Caldas. | Aprobada |
| MAES TESIS 049 | La enseñanza del diseño web incluyente en la academia | Jaime Enrique Cortés Fandiño | Jaime Pardo | 2015 | | El objetivo general de la investigación es proponer estrategias pedagógicas para microcurrículos de diseño web que integren experiencia y metodologías incluyentes a partir de la discapacidad visual para que el proceso de enseñanza aprendizaje permita fortalecer el concepto de diseño incluyente en los estudiantes. | Aprobada |
| MAES TESIS 050 | Innovaciones en la gramática de lo visual. Un análisis de los contenidos audiovisuales creados para los dispositivos móviles | Sofía Sudre Bonilla | Oscar Campo | 2015 | | La presencia de los dispositivos móviles con cámara integrada en el 2004 y conectados a internet en el 2005, apunta a señalar los nuevos elementos que se hacen presentes en la cartografía de lo visual. A la antigua ruta de navegación donde ya se identificaba una serie de apariciones que surgen el acto de producir, recibir, transmitir e interactuar con las imágenes, generadas por los medios modernos y los nuevos medios, aparecen las dislocaciones recientes producidas por dispositivo móvil en el escenario visual, dando lugar a varias preguntas: ¿Cuáles son las nuevas prácticas estéticas que aporta el dispositivo celular? ¿cuáles son las rupturas con respecto a los lenguajes audiovisuales tradicionales?, ¿qué innovar? ¿qué elementos de los lenguajes audiovisuales ya conocidos, retomamos?, ¿qué nuevas formas de producción y recepción se harán viables? | Meritoria |

| | | | | | | |
|----------------|---|--------------------------------|--------------------------------|------|---|-----------|
| MAES TESIS 051 | Aplicación del color en el diseño de interfaces gráficas. Propuesta metodológica experimental para aprendices del Sena Risaralda | Jairo César Osorio Cruz | Walter Castañeda | 2015 | La presente investigación surge en el contexto educativo del programa de formación "Tecnólogo en producción de multimedia", del Sena Risaralda, específicamente en los contenidos relacionados con el diseño de interfaces gráficas, donde se observa cómo aprendices de este programa presentan constantemente dificultades en acoplar el elemento color, al diseñar la interfaz gráfica de proyectos web. Concepto que de acuerdo a la estructura curricular del programa, y al perfil de salida, hacen parte de su quehacer como tecnólogo y están integrados como conocimientos de conceptos y procesos de sus competencias laborales. | Aprobada |
| MAES TESIS 052 | Externalización de una representación interna: caso de estudio construcción de imágenes autorreferenciales | Miguel Ángel Otkavaro Benjumea | Diego Arribal Restrepo Quevedo | 2015 | Las tecnologías de la información y la comunicación han facilitado el acceso a la información, a la interconexión, a nuevas maneras de relacionarnos. En este caso particular, hay un gran interés por la producción de imágenes porque hacen parte de los sistemas externos de representación figurativa, importantes en nuestra cultura como vehículo para facilitar a los jóvenes la inversión a la vida social de forma más efectiva. | Aprobada |
| MAES TESIS 053 | El diseño en la preservación cultural de la técnica del tejido en guerra, Comunidad indígena de los Pazos, departamento de Nariño, Colombia, 2014 | María Eliza Santacruz Urbano | Liliana Villegas Guzmán | 2015 | Esta tesis de maestría, se realiza para presentar la importancia del Diseño como disciplina de la comunicación en los procesos de promoción y conservación de las técnicas artesanales del departamento de Nariño, Colombia. Para evaluar esta relación, se ha escogido la técnica del tejido en guerra, perteneciente a los Pazos en Cumbal, Nariño; las características de conservación de la técnica y transmisión de conocimiento oral, ofrecen el material de análisis suficiente para remontarnos a épocas precolombinas, hacer un recorrido en el tiempo y situar el tema en la actualidad. | Meritoria |
| MAES TESIS 054 | La interfaz, posibilidad estructurante de pensamiento complejo en la distancia de construcción de conocimiento. El conocimiento como estructuras de pensamiento complejo, construcción y comprensión de la realidad a partir de actos de aprendizaje conscientes y encaudados | Jhobana Arias Cubillos | William Vazquez | 2015 | En el desarrollo de este trabajo de Maestría, se ha realizado un esfuerzo por establecer inherentes relaciones entre diseño y educación, para entender el diseño como una herramienta o instrumento de la educación, no como parámetros que condicionan las formas de las didácticas y las pedagogías, no en el desarrollo e implementación de tecnologías como mediadores del aprendizaje. Es ver al diseño articulado con la educación, juntos en continua remediación, esdrasándose por iniciar un cambio paradigmático en la evocación mediática del lenguaje como moneda, de El Mundo como proyecto (De Klerck, Gustav Gili, 1998). De la vida global, en otras palabras, en la estructuración de un pensamiento alumbrado en las prácticas de construcción, comprensión y conocimiento de la realidad, realidad observada con los lentes (interfaz) que cada uno construya y resignifique de la mano de su expertise. | Meritoria |
| MAES TESIS 055 | Sonidos para la memoria. Ragos identitarios del Parque Guadalupe Zapata de Pereira. Cartografía sonora | Diana María Zuñiga Restrepo | Ramón Medardo Rodríguez | 2015 | Partiendo de la necesidad de hacer una recuperación de la memoria colectiva en la ciudad de Pereira, se elige el parque Guadalupe Zapata de la comuna Cuba al occidente de la ciudad, para desarrollar un proceso de investigación en el que el método etnográfico y la exploración sonora convergen. Luego de una intervención urbanística que introdujo la terminal de transporte masivo urbano más grande de la ciudad, este parque suscita muchos interrogantes alrededor de la pérdida de memoria e identidad. | Meritoria |
| MAES TESIS 056 | Raido, sistema interactivo como estrategia de apropiación social del patrimonio cultural | Félix Augusto Cardona Olaya | Jaime Pardo | 2015 | El siguiente proyecto de investigación del Máster en diseño y creación interactiva, tiene la intención de sentar unas bases de diseño para crear un marco que permita la proyección de sistemas interactivos, donde la información y la interacción sean variables que lleven a la apropiación social de los bienes del patrimonio cultural por habitantes de un territorio, en este caso del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano, declarado como Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en 2011. Fenómeno que implica la definición, o al menos poner en discusión, nuevas y mejores formas de proyectar el diseño al utilizar tecnologías de la información y la comunicación para lograr la participación comunitaria, en referencia a las dimensiones transversales que enmarcan las sensibilidades de contexto. | Meritoria |
| MAES TESIS 057 | Periodismo de datos caracterización de comunidades de práctica | César Augusto Arias Pollaranda | Offray Vladimir Luna | 2015 | La presente tesis indaga por una práctica emergente para contar historias basadas en datos y visualizaciones, llamada periodismo de datos, que cada vez más atrae a quienes quieren trabajar en industrias alrededor de diversos temas que afectan a la sociedad, y que por medio de prácticas más transparentes, abiertas, inclusivas y sustentadas en hechos y datos, permiten a las personas generar historias que aporten a la comunidad en general. | Aprobada |
| MAES TESIS 058 | Signos individuales en la experiencia de la comunicación visual | Liliana Patricia Durán B. | Bianca Liliana Suárez Puerta | 2015 | Los tiempos de cambio en el momento histórico que viven las nuevas generaciones en una de las disciplinas más representativas en el ámbito de la Comunicación Visual como es el Diseño Gráfico, han despertado la inquietud investigativa del presente proyecto, recurriendo al valioso conocimiento escrito en la historia a través del pensamiento de autores que definieron el Diseño desde el significado, hasta su aplicación dentro de la educación profesional. La importancia de recuperar las bases teóricas y prácticas se asocia a la necesidad de identificar herramientas del saber disciplinar que han sido olvidadas con el paso del tiempo, o que simplemente se desconocen como soporte conceptual para futuros Diseñadores en la cultura que habitan. | Aprobada |
| MAES TESIS 059 | Narraciones del Cuerpo Anhelado en la cultura mas-mediática, una mirada transdisciplinar | Yibica Giraldo Gutiérrez | Gloria Hoyos Bustamante | 2015 | Sin duda, la imagen del cuerpo es uno de los pilares del engranaje mas-mediático y del universo de consumo. A pesar de su relevancia, y en la vasta producción académica y artística sobre él, rara vez este conocimiento permite el ejercicio del diseño o la publicidad. El objetivo de éste estudio fue identificar y exponer convergencias y divergencias entre el cuerpo anhelado y la imagen del cuerpo reproducida por los mas-media, desde una lente transdisciplinar, es decir, con miras a construir conocimiento relevante para la creación visual. Lo anterior se realizó a partir de un trabajo de campo que integró el etnografía visual y la creación. Los datos registrados durante ésta fase se compararon con algunas imágenes y textos extraídos de los magazines Vogue y Esquire, íconos de la cultura de masas. Finalmente, las narrativas descritas en este estudio condujeron a la creación de un impreso y un audiovisual que visualizan la interacción entre lo mas-mediático y lo anhelado, como una estrategia para integrar la investigación y la creación. | Aprobada |
| MAES TESIS 060 | Lo no consciente como potencia creativa -Una herramienta que genera insumos para procesos de creación de imagen | Juliana Gutiérrez Villeg | Margarita Osorio | 2015 | Esta investigación propone una ruta de ejercicios de creación de imagen orientada a generar insumos para procesos creativos, a través de aperturas a la expresión de lo no consciente. Es una herramienta que se deriva de una comprensión de la capacidad creativa humana como una fuerza viva que existe potencialmente en todos y que puede activarse a través de ciertas prácticas. Las preguntas que motivaron el desarrollo de la investigación surgen de mi propia experiencia en creación de imagen y de haber experimentado algo que llamé estados de flujo creativo. Esta experiencia me llevó a querer comprender qué era el flujo creativo y cómo se activaba. | Meritoria |
| MAES TESIS 061 | Híbrido y tradición de las manifestaciones artísticas visuales del Carnaval de Risioico | Juan David Salazar Guarin | Andrés Uriel Pérez Vallejo | 2015 | "El Carnaval de Risioico es una fiesta insólita, sin parangón en el mundo. Surgió en 1.847 al hacerse efectiva la unión entre los pobladores de Quibraloma y la Montaña. Tovo su origen en la fiesta de los reyes Magos que los Quibralomalinos tenían como gran tradición desde el siglo XV en la cual estaban mezcladas formas culturales de origen español y africano. A dicha fiesta, el indígena de la montaña aporta elementos fundamentales de sus dos cultos ancestrales; el culto a la tierra simbolizado en el "gurapo" y su recipiente el "Yalabazo" y el culto al sol, evocado en los toriles y en los ragos felinos propios del jaguar, animal sagrado que simboliza al astro rey, ragos parpadeados en las alas del diablo del carnaval". | Aprobada |

| | | | | | | | |
|----------------|---|------------------------------|------------------------------|------|---|---|-----------|
| MAES TESIS 062 | Construcción del Método de evaluación de competencias ciudadanas para el videojuego CIVIA - Proyecto videojuego serio en competencias ciudadanas entre los 12 y 16 años aplicado en la zona centro occidental de Colombia | Yolima Sanchez Rayo | | 2015 | Práctico | La creación de videojuegos es sin lugar a dudas, uno de los temas de actualidad en el campo del diseño digital. Gracias a esta tendencia existen varias oportunidades que pueden ser útiles e innovadoras (con sentido social), como es el caso de videojuego CIVIA. Cuya vocación es la formación en competencias ciudadanas, que establece guías de actuación en el tránsito social de cualquier persona. La investigación "Creación de Videojuego como Estrategia para el Aprendizaje en Competencias Ciudadanas, en la Región Centro Occidental de Colombia" es el desarrollo de un prototipo de crear una estructura básica e interactiva (videojuego) que debe ser evaluada, y para demostrar su efectividad, se construirá un instrumento de evaluación de competencias ciudadanas a través del videojuego CIVIA. | Meritoria |
| MAES TESIS 063 | Recuperación, difusión y visibilización de la producción filmica del eje cafetero y su valor patrimonial a través de una plataforma digital | Luis Felipe Henao Bustamante | Caridad Botella Lorenzo | 2015 | Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medio Ambiente | El proyecto recuperación, difusión y visibilización de la producción filmica del Eje Cafetero y su valor patrimonial es un estudio que plantea la urgencia de crear nuevos modelos de conocimiento sobre la conservación filmica y el resarcimiento de la producción filmica regional producida en un periodo histórico (época cafetera). Este comprende aspectos patrimoniales que se dan de acuerdo a rasgos culturales, herencia y derechos adquiridos como integrantes de una comunidad y grupo social a través de su idiosincrasia | Meritoria |
| MAES TESIS 064 | Análisis de interfaces, dispositivos e instrumentos musicales, elementos de interacción y funcionamiento - caso: Cabelon - Launchpad | Santiago Rubio López | Juan Reyes | 2015 | | La situación musical actual es el resultado de diferentes aportes ocurridos a lo largo del tiempo, manifestaciones artísticas que se han ido estudiando y analizando, muchas de las cuales en generando un amplio impacto. Existe un legado importante heredado de la música occidental, relacionado con la forma en como se ha hecho, escrito, expresado y comprendido el sentido musical a través del tiempo, esta, a su vez acompañada de procesos que dirigen y enfatizan planteamientos por parte de los compositores e intérpretes variándose de las herramientas que están a su disposición o que sean creadas específicamente para el desarrollo de la propuesta creativa. La situación estética de la música varía de un lugar a otro, y cambia de generación en generación en base a los avances de la tecnología disponible. Estas formas de expresión, traen consigo a su vez un legado tradicional de miles de años que puede ser empleado, surgiendo así la posibilidad de encuentros y géneros musicales al servicio del compositor. | Meritoria |
| MAES TESIS 065 | Una retrospectiva del color en la grafica popular del transporte público tradicional de Santiago de Cali - Colombia como aporte al patrimonio cultural del paisaje urbano | Lucas López Escobar | Mario Fernando Uribe Orozco | 2015 | | La investigación aborda un fenómeno de características particulares y diferenciadoras en la manera cómo el Diseño de Información puede ser el resultado de procesos de producción artesanal, surgidos desde un conocimiento empírico y no académico. El trabajo está dividido en cuatro etapas en su metodología: recopilación de datos historiográficos, consulta a fuentes documentales y personales, reconstrucción de una línea de tiempo que estructure una descripción del proceso en el que surgió el fenómeno y una aplicación práctica que genere una pieza gráfica de Diseño de Información para divulgar parte de los resultados de la investigación. De manera sintética, dichos resultados demuestran que, si bien el Diseño de Información se concreta en nuestro medio sólo en los últimos años como área consolidada del Diseño en general, el cual integra hoy varias disciplinas y profesiones, hay producciones de intenso significado social y de valor funcional, salidas no de manera de practicantes de oficios artesanales que de manera empírica y creativa, dieron soluciones apropiadas a la cada época, para resolver problemas de identificación, distinción y organización de un servicio público que así lo demandaba. | Meritoria |
| MAES TESIS 066 | Infografía de la Memoria en escenarios de postconflicto - Cali de Colombia (1980 - 2010) | Mario Javier Bucharí Rosero | Biantri Natta Cruz | 2016 | | En Colombia, han ocurrido desde hace un poco más de cinco décadas, importantes transformaciones que han modificado la forma de vida de los actores sociales, y con ello, la nueva forma de ver la ciudadanía. En el departamento de Cali, estas transformaciones se expresan en la lucha por el dominio territorial por grupos armados como las FARC, en la separación y el cierre de la frontera agrícola, en la lucha por el control de los recursos, en masacres, en cultivos ilícitos, secuestros, asesinatos colectivos y desaparición forzada. La conformación de estos hechos en el conflicto ha suscitado también dinámicas de resistencia en las zonas de conflicto y también en las zonas de amortiguamiento. Re-constituir los procesos mencionados en escenarios de conflicto y posconflicto es hablar de un escenario que vivió las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia. Proceso de territorialización, pues la dinámica del conflicto ha ejercido una fuerte presión en los territorios y en los actores locales y ha hecho que la memoria se construya sobre la base de combates y luchas. En este contexto, la conjugación de disciplinas como el diseño y la antropología permite una aproximación a la memoria, a las características de los territorios de guerra y a los procesos de territorialización en las fases de violencia y conflicto mediante la reflexión de los problemas más relevantes a través una exposición itinerante. | Meritoria |
| MAES TESIS 067 | Diseño de interacción para creaciones sonoras colaborativas mediadas por el uso de dispositivos móviles, hacia una perspectiva de la creación en la música a través de la práctica del diseño | Daniel Melán Giraldo | Julián Jaramillo Arango | 2015 | | La presente investigación parte del supuesto de pensar los teléfonos celulares como una poderosa herramienta para la creación colorativa del sonido, tanto dentro de músicos profesionales como entre amateurs. Se evalúan posibles soluciones de diseño de interacción para su implementación en el desarrollo de aplicativos móviles, que incorporen los recursos de conectividad y los múltiples sensores presentes en los teléfonos celulares, para su utilización en un contexto definido de co-creación musical denominado el Smartphone Ensemble. Este proyecto pretende exponer una aproximación al análisis de algunos de los fenómenos pertinentes a la creación colaborativa en la música, aplicando para ello metodologías propias del estudio del Diseño como campo proyectual útil para la observación y configuración de realidades cambiantes y complejas como las que tienen lugar en dichos procesos. | Aprobada |
| MAES TESIS 068 | Audivisual en Tiempo Real en Colombia - Entre la Inmersión y la Narrativa | Georgina Montoya Vargas | Hector Fabio Torres | 2016 | | Esta investigación plantea a partir de la inquietud sobre las producciones audiovisuales en tiempo real en Colombia y las narrativas que se abacen en dichas producciones. A medida que se construye un panorama general sobre la creación audiovisual en tiempo real en este contexto, se hacen evidentes ciertos factores que constituyen hoy en día un punto de referencia para las prácticas relacionadas con la creación audiovisual en tiempo real. Los herramientas, equipos, narrativas y finalidades de dicha práctica han abierto una brecha importante entre las relaciones arte y diseño. Para constatar que el diseño permite abordar y concebir procesos previos de configuración mental en busca de soluciones en cualquier campo. Esta característica ha permitido pensar el diseño audiovisual como campo intuitivo que permite proyectar las ideas posibles de interacción entre diferentes disciplinas, no solo desde el punto de vista del arte sino incluso desde la educación, donde este último fue uno de los resultados no esperados en esta investigación y que posibilitó desde esta perspectiva, la construcción de una propuesta andlago dirigida hacia el pensamiento digital de manera adicional a los análisis propuestos al inicio de la investigación. | Meritoria |
| MAES TESIS 069 | Economía de Cambio de Comportamiento y Rétorica Aplicables al Diseño para el Cambio de Comportamiento | Juan Pablo Velásquez Salazar | Paula Andrea Escandón Suárez | 2016 | Gestión y Transmisión del Conocimiento | El presente documento está centrado en la clasificación de los conceptos de la Economía del comportamiento que han sido aplicados en diferentes áreas y disciplinas como la política, el mercado, la publicidad, y que son articulados por el diseño para el cambio del comportamiento como parte fundamental en el desarrollo e implementación de estrategias enfocadas a la toma de decisiones del individuo o de una sociedad en particular. Se pretende explicar a su vez la articulación de dichos conceptos abordados desde tres aspectos: la economía del comportamiento, la retórica y el diseño para el cambio de comportamiento. Para cumplir el objetivo general de clasificación y revisión de dichos conceptos, se aborda la literatura existente y las discusiones planteadas tanto en el plano académico investigativo como en el práctico-aplicado. Estas discusiones proponen profundizar en las teorías del comportamiento humano evidenciadas en casos de estudio a nivel global. También se propone comprenderlos sistemas de pensamiento 1 y 2 propuestos por Kahneman (2003) bajo los modos de persuasión retórica (logos, Pathos y Ethos). | Meritoria |

| | | | | | | | |
|----------------|---|-----------------------------------|---------------------------------|------|---|--|-----------|
| MAES TEIS 0070 | Diseño, historia y cultura: una renuncia moderna. | Andrea Carolina Cuenca Botero | Adolfo León Grijales Vargas | 2016 | | Este estudio busca exponer una serie de argumentos que permitan considerar la relación del diseño técnicamente orientado con lo cultural y lo histórico, desde una perspectiva humanista aportada por estudios latinoamericanos recientes, en contraste con las concepciones sobre la historia del diseño que nacen en el continente europeo. No obstante, lograr esta riqueza y profundidad de una tarea que supera las posibilidades de una investigación de maestría, razón por la cual, se plantea como horizonte esbozar argumentos que permitan al autor, sustentar la siguiente afirmación: el diseño, en tanto fenómeno propio de la Modernidad, ha actuado como agente modernizador en el siglo XX y XXI (Sparks, 2010), esto ha sido posible, porque, como se quiere demostrar, admite una faceta técnicamente orientada que se ha sustentado sobre una idea de racionalidad que ha conllevado a un visión fragmentada y positivista de la realidad. Esta forma de diseño, se constituye a partir de una renuncia a la totalidad como característica inherente de lo humano, y, por ende, como disciplina se ha apoyado al punto de quedarse que la actual civilización está ascendiendo. Lo que se propone para sentar las bases de dicha idea, es considerar esa renuncia a partir de cinco dimensiones que han sido invisibilizadas, a medida que el proyecto moderno, de la mano con el diseño, alcanza su carácter universal como sinónimo de progreso técnico-científico, lineal y ascendente. A saber, lo tradicional, lo singular, lo local, lo plural y lo femenino. | Aprobada |
| MAES TEIS 071 | El diseño de prendas de vestir y accesorios femeninos a partir del documento fotográfico, década 1927-1937 Bogotá - Colombia | María Victoria Tovar Guerra | Beatriz del Carmen Peraza Duque | 2016 | Gestión y Transmisión del Conocimiento | El presente estudio analiza la relación entre la indumentaria femenina y las coyunturas sociales, políticas y económicas de la década 1927 - 1937 en la ciudad de Bogotá, Colombia desde el diseño como acto colectivo y construcción de significado. Se utiliza el enfoque cualitativo y el método de interpretación documental y/o interpretación de la imagen para comprender las conexiones entre la indumentaria desde el diseño de vestuario, sus accesorios femeninos, y los acontecimientos de la época objeto de análisis, correspondientes con la influencia socio cultural y económica. El alcance del estudio es exploratorio - descriptivo y por tanto se indaga en el objeto de estudio el cómo es y cómo se manifiesta el diseño de moda femenino a través de la indumentaria. La pregunta central del estudio es: ¿Cuáles fueron los significados presentes en el contexto bogotano que determinaron la apropiación del vestuario femenino y sus ocasiones de uso durante la década comprendida entre 1927 y 1937? | Meritoria |
| MAES TEIS 072 | Estrategia didáctica de semiótica aplicada en diseño gráfico | Libardo Arturo de la Cruz Escobar | | | | En pregrado los estudiantes de diseño tienen la percepción de semiótica como una asignatura teórica y poco práctica, llegando incluso a no evidenciar la relación entre semiótica y diseño gráfico, una relación enfocada en lo comunicacional. En este proyecto se pretende investigar cómo se desarrollaba el aprendizaje usando una estrategia didáctica basada en la aplicación de semiótica en diseño. La estrategia permitió que los estudiantes cambiar su percepción de la asignatura, aplicando conceptos de semiótica en la creación de artefactos comunicativos, evidenciando los procesos de significación que unos sujetos específicos realizan cuando están frente a un artefacto. De esta manera se esperó que los estudiantes puedan retroalimentarse de dichas actividades, en las cuales observan como la semiótica solo es análisis y argumentación, también es aplicación enfocada en la creación en los campos del diseño gráfico. Para el desarrollo de este proyecto de investigación se realizó: una revisión de la relación y aplicación de la semiótica en diseño, la definición del caso de estudio con sus temas a investigar y los resultados de la implementación de una estrategia didáctica de semiótica aplicada. La estrategia tiene como bases el trabajo con un problema real, la creación e interacción de los estudiantes de diseño con los sujetos de la comunicación, a través del testeo de prototipos de los artefactos comunicativos desarrollados en las clases de semiótica, aplicando conceptos y evidenciando la significación de los mismos en un contexto real. Se puede concluir que este proyecto de investigación permitió evidenciar una serie de actividades de aprendizaje que posibilita la apropiación de conceptos y temáticas de semiótica por parte de los estudiantes de diseño gráfico. Se sugiere que mediante la aplicación y el testeo de artefactos comunicativos se brinda la posibilidad de cambiar la percepción que tienen los estudiantes de la asignatura o módulo de semiótica en diseño gráfico. | Aprobada |
| MAES TEIS 073 | Propuesta de implementación temática en creación de contenidos digitales para redes sociales. Caso programa de diseño visual, Universidad de Caldas | Margarita María Villagier García | Walter Castañeda Marulanda | 2016 | | Las redes sociales virtuales, como fenómeno de masa y como un espacio de interacción en la internet, le ofrecen oportunidades recurrentes a disciplinas como el diseño para desarrollar productos en varias de sus tipologías. Desde la academia, el Diseño Visual se acerca a estos desarrollos de forma hipotética, basándose en casos de éxito como ejemplo para los estudiantes. Cuando se habla de desarrollos hipotéticos, se hace referencia a que los estudiantes no tienen un contacto directo con las situaciones reales que puede plantear un cliente, sino que en el aula se formulan los posibles problemas a resolver desde el diseño, problemas que pueden estar o no, cercanos a la realidad de lo que pasa en el entorno laboral. | Aprobada |
| MAES TEIS 074 | Más allá de la página: Hacia una concepción contemporánea del cómic a través de su adaptabilidad formal, origen, diversidad y variabilidad estética | Edward Leandro Muñoz Ospina | Adolfo León Grijales. | 2016 | Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología. | El cómic como fenómeno estético y social, medio artístico, lenguaje visual y herramienta para la generación de conocimiento ofrece un amplio espectro de temas de reflexión, esta investigación se centra en sus cambios de formato y soporte y cómo estos han afectado la noción, definición, práctica artística y reconocimiento social, vista considerando actualmente como un medio estéticamente fértil y distante de los imaginarios colectivos en los que se encastilla. | Laureada |
| MAES TEIS 075 | El boceto en el diseño industrial: aproximaciones de valor entre las representaciones analógicas y digitales | María Cristina Acuntara Rivera | Jaimé Pardo Gibson | 2017 | Gestión y Transmisión del Conocimiento | La presente investigación, tiene como objetivo general examinar el valor fundamental del boceto como herramienta de conocimiento dentro del marco del desarrollo proyectual del programa de diseño industrial de la Universidad de Boyalé en la ciudad de Pasto. Bajo esta perspectiva, se requiere identificar la incidencia de la acción de bocetar en la capacidad del diseñador para generar y expresar sus ideas, así mismo, reconocer las aproximaciones existentes en las formas de representación analógicas y digitales como canales de expresión comunicativa y, finalmente, interpretar la configuración de las actuales formas de interacción de los estudiantes de diseño industrial con los soportes del boceto. | Meritoria |
| MAES TEIS 076 | La Usabilidad en el sitio web de la Universidad de Caldas de la ciudad Manizales (Caliombia). Propuesta de análisis | Juan Carlos Cano Aguilera | Héctor Fabio Torrez Cardona | 2017 | | El presente proyecto de tesis, tiene como objetivo, generar desde el diseño alternativas de usabilidad para la página web de la Universidad de Caldas, teniendo en cuenta el mejoramiento de usabilidad de gobierno en línea. El desarrollo de esta propuesta se da en el marco de los propósitos de la Universidad, de realizar mejoras continuas que permitan fortalecer uno de sus canales de comunicación más importantes. Esto, debido a que por medio de la página web se pueden visibilizar los servicios prestados por la institución, acerca de sus programas académicos, proyectos que se adelantarán de allí, realización de trámites, almacenamiento y administración de la labor académica, comunicación interinstitucional, entre otros, que permiten tener un contacto más cercano con los estudiantes, egresados, aspirantes, funcionarios y comunidad en general. En la actualidad, debido a los grandes avances en materia tecnológica, la realización de página web se ha convertido cada vez más, en un ejercicio de mayor responsabilidad, donde es necesario tener en cuenta, para su implementación, elementos que contribuyan a asegurar una mejor experiencia de usuario. | Aprobada |

| | | | | | | | |
|---------------|--|----------------------------------|----------------------------------|------|---|--|-----------|
| MMS TESIS 077 | La narración infantil sobre las habilidades cultura, artística, social y ciudadana, mediadas por los dispositivos móviles de convergencia en niños entre 5 y 11 años de edad, Medellín - Colombia 2017 | Juan Nicolás Mira Carvajal | Borito Perata Duque | 2017 | Gestión y transmisión del conocimiento | La investigación, habilidades culturales y sociales mediadas por dispositivos móviles en niños de 5 a 11 años. Medellín. Colombia. 2017. Cuyo objetivo principal es analizar las competencias, Cultural - Artística, Social - Ciudadana, a partir de las narrativas de niños y niñas en edades comprendidas entre 5 y 11 años, mediadas por el uso de dispositivos móviles digitales, cómo vehículos de apropiación de conocimientos y desarrollo de dichas competencias. La investigación tiene un enfoque cualitativo con rasgos cuantitativos, bajo metodología dialéctica y flexible como la investigación narrativa. Este estudio realizó la apropiación de los dispositivos de convergencia, desde los diferentes ambientes, comunes para los niños y niñas, la conjunción de métodos, ofrece un panorama integral que puede al logro de los objetivos propuestos, la diversidad de la población estudiada permite de manera holística, perspectivas desde la familia, la escuela y los niños y niñas. | Meritoria |
| MMS TESIS 078 | Textiles inteligentes, medio ambiente y ciudad en el diseño de tecnologías sustentables. Experimentando con tecnologías wearable, el fenómeno de la Ciudad del Aire y el contexto urbano local a través del diseño AirJacket | Maria Paulina Gutiérrez Arango | Julian Jaramillo Arango | 2017 | | Los capítulos de esta investigación generan un puente entre el conocimiento científico, el arte, el diseño y la comunidad. En la investigación se indaga sobre la calidad del aire como un fenómeno ambiental para la fabricación de un dispositivo wearable technology destinado al transporte local. Para ello se identifica que Manizales es una ciudad ubicada en suito montañoso de origen volcánico y por tal razón su comunidad es particularmente sensible a la contaminación del aire. En cada capítulo se ha desarrollado un objetivo para la creación del dispositivo destinado al transporte AirJacket (ver figura 13.). En el primero se realizó, discuten y comparan propuestas de wearable technology, en el segundo se reflexiona acerca del tema de la calidad del aire y se hacen reflexiones para la práctica del diseño de tecnologías vestibles y en el tercero se hace una síntesis del proceso de investigación en donde se describe la creación del prototipo AirJacket. El cuarto capítulo presenta los resultados de la investigación y finalmente se sacan algunas conclusiones y proyecciones para su trabajo futuro. | Meritoria |
| MMS TESIS 079 | Influencia de un modelo de interacción para aprender jugando las tablas de multiplicar en segundo de básica primaria. Un estudio de caso desde la perspectiva de diseño | Claudia Patricia Marin Ortiz | Gloria Gómez | 2017 | | Esta tesis da cuenta de una investigación, en la cual se estudió, cómo un modelo de interacción para aprender jugando influyó en el proceso para aprender las tablas de multiplicar en un aula de básica primaria en el grado segundo. El estudio se realizó desde la perspectiva de diseño visual con conceptos teóricos puntuales de las áreas de psicología cognitiva, psicología educativa y las matemáticas. Esta investigación se atribuye a la línea de investigación en diseño y desarrollo de productos interactivos. | Aprobada |
| MMS TESIS 080 | El acto de creación ciudadana en Manizales a través del uso de la red social Facebook | Francisco Javier Parra Correa | Andrés Uriel Pérez Vallejo | 2018 | | El espacio urbano, como aquello que se generó por el acto de creación tanto individual (la imaginación) como colectivo (imaginarios), es analizado desde un acercamiento a la teoría de los imaginarios urbanos desarrollada por Armando Silva, quien estudia los comportamientos y percepciones ciudadanas en el espacio urbano. | Aprobada |
| MMS TESIS 081 | La cocina. Diseño y vida cotidiana. Una revolución del envés de sus objetos | Sandra Marcela Bustarica Panza | Adolfo León Grisales | 2018 | Interrelación diseño, arte, ciencia, tecnología | El presente documento es una investigación sobre la cocina, un estudio que recorrió su transformación material y visible como una disciplina para poder abordar en aspectos menos palpables y más vivenciales que surgen en el quehacer de cocinar. Una búsqueda de la cocina vivida que resalta el envés de lo pasado que fue accionando su atención en los sucesos de las cocinas propias de ciudad en la actualidad. Esto fue una mirada de la cocina lejana de su apariencia, del diseño y la tecnología como mera utilidad para contrastarse a la cocina de la cotidianidad. En definitiva una interacción del diseño y vida cotidiana, que busca aproximarse a una cocina sentirse y real, una cocina que está en el cocinar, revivida en el envés de sus objetos, en esos significados que dan cuenta de lo insustituido que surge en el quehacer y en el sentir la domesticidad. | Laudada |
| MMS TESIS 082 | Proceso de comunicación comunitario a través del diseño Comunitab aplicado al proyecto "Estrategia de manejo socioambiental de la subcuenca del Río Panca", Cali - Colombia | Juan Manuel Henao Bermúdez | Adriana Gómez Alzate | 2018 | Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente | Durante 18 meses se realizó en Cali, el "Proyecto Panca", una iniciativa que integra a la comunidad, a la academia y algunos aliados, para construir una hoja de ruta para el manejo socioambiental sostenible de la subcuenca del río Panca. Proyecto que tuvo como uno de los componentes de trabajo la comunicación desarrollada de manera alternativa como una práctica comunitaria propiciada por el diseño. | Meritoria |
| MMS TESIS 083 | Percepción, imaginación e interpretación que hacen los niños de 10 a 12 años de la información que ofrece el museo de historia natural de la universidad del Cauca | Johñier Felipe Peratón Ledesma | Claudia Constantza Pinado Romero | 2018 | | Esta descripción se desprende de la investigación realizada acerca de la "Percepción, imaginación e interpretación que hacen los niños de 10 a 12 años de la información que ofrece un museo en Popayán, Cauca", realizado para la Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Cauca. Es un estudio cualitativo, con diseño metodológico etnográfico. Entre sus técnicas está la observación participante y el registro gráfico como instrumento de campo, registro audiovisual y dibujo. Se presenta un tratado teórico que retoma antecedentes de otros estudios y un entramado conceptual sobre la percepción sensorial, la imaginación y la interpretación de la información que obtiene en el museo. Se analizan 5 dimensiones desde el modelo Durn y Dunn (1978): el Diseño Ambiente, la Información, la Imagen social y la Infancia. En los resultados hay una descripción amplia de las salas de exposición del museo y el sentido que los niños otorgan a las vivencias en el museo, la imaginación y la interpretación del niño con relación a la información que obtiene y la experiencia en su relación con el diseño e información de objetos (naturales, artificiales) y narrativas, que le permiten otras formas de leer la realidad y el contexto. | Aprobada |
| MMS TESIS 084 | Recursos Educativos Digitales. Una mirada desde la experiencia de diseño en una institución de Educación Superior de carácter público | Karen Ramirez González | William Vázquez Rodríguez | 2008 | | Este artículo surge como resultado de una investigación en la que se planteó como objetivo principal comprender el rol del diseñador gráfico en el desarrollo de Recursos Educativos Digitales en una universidad pública, a través de sistematizar la experiencia profesional propia en una universidad Pública. | Aprobada |
| MMS TESIS 085 | Diseño para la participación de comunidades e iniciativas en el post-conflicto Colombiano: cartografías para diseñar la paz desde los bienes comunes | Adriana Castillón Arango | Offry Vladimir Luna Cárdenas | 2018 | | En Colombia, a pesar de sus constantes situaciones de conflicto armado, existen comunidades que crean paz desde sus acciones ciudadanas, desde su relación con los otros y su entorno natural, desde la resistencia no violenta de agentes opositores externos, desde la construcción de sistemas de gobierno y participación que vinculan la cultura y desde la creación de los lazos de confianza que posibilitan agenciar sistemas de articulación social de manera horizontal. | Meritoria |
| MMS TESIS 086 | Plataforma Clusterlab como escenario de prácticas colaborativas para la gestión de las industrias creativas del Eje Cafetero | Maria Camila Hurtado Arceiniegas | Felipe César Londoño López | 2018 | | En Colombia, específicamente en la región del Eje Cafetero, se ha registrado un crecimiento exponencial en los últimos años, pero no se evidencia una relación entre los actores para la gestión y el fortalecimiento del sector. A raíz de esto, la Universidad de Cauca desde el Doctorado en Diseño y Creación, con el apoyo del Ministerio de Cultura planteó el Clúster de Industrias Creativas Clusterlab, proceso al cual se articula la presente investigación. | Meritoria |
| MMS TESIS 087 | Los elementos morfológicos visuales del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto modalidad Carroza y su relación con la industria Cultural y Creativa | Ramon Ortega Enriquez | Tania Delgado Barón | 2018 | | En esta investigación se analizan los elementos morfológico-visuales del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto desde el lenguaje visual y su relación con la industria cultural y creativa. Los objetivos del estudio se concentran en: caracterizar la anatomía visual del carnaval, analizar su relación conceptual con la cultura regional y articular el carnaval con las industrias culturales y creativas. En la investigación se determinan los rasgos distintivos que evidencian, a través de las formas visuales, un sincretismo que hace del Carnaval de Negros y Blancos una práctica cultural única, poseedora de una identidad estética susceptible de proyectarse a otros usos culturales y creativos con fines de salvaguarda. El estudio se aborda desde una perspectiva cualitativa, un nivel de investigación descriptiva y un análisis de patos basado en el análisis de contenido de una muestra de carrozas pertenecientes a diferentes periodos históricos del carnaval que muestran tendencia, para luego comparar y determinar las afinidades y diferencias, así como los rasgos formales distintivos de este bien cultural con miras a proyectarlo a nuevos escenarios de la producción de bienes y servicios culturales. De modo que se parte del concepto de carnaval, su trayectoria histórica e implicaciones como bien inmaterial de la humanidad; al mismo tiempo, se comprende la morfología visual del Carnaval de Negros y Blancos (modalidad carroza) para luego identificar el recurso cultural con miras a proyectarlo a nuevos escenarios de la producción de bienes y servicios culturales. El recurso cultural de este se desprende de éste para proponer una estrategia metodológica que permita, mediante el aprovechamiento de la riqueza estética visual del carnaval, generar artefactos de diseño con valor cultural. Se utiliza la metodología proyectual para el reconocimiento de la identidad estética del carnaval y su extensión a otros usos culturales como mecanismo de protección y salvaguarda. | Aprobada |

| | | | | | | | |
|----------------|--|-----------------------------------|---------------------------------------|------|---|--|-----------|
| MAES TESIS 088 | Experiencias Narrativas Lúdicas Análisis para la creación de un modelo formal para el desarrollo de experiencias narrativas lúdicas a partir de los videojuegos. | Alvaro Felipe Bacca Maya | Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz | 2018 | | La presente investigación busca resolver la inequidad de la forma y estructuras que componen la creación de proyectos relacionados con experiencias narrativas lúdicas basadas en videojuegos, o lo que es lo mismo, diseñar de experiencias con componentes narrativos que surgen de la interacción más no necesariamente de la literatura, que además, se sustentan en las dinámicas y mecánicas de los videojuegos. Para ello, es necesario identificar los factores técnicos y prácticos relacionados con los videojuegos, con las experiencias interactivas, la psicología del usuario y como valor especial estructuras significativas que corresponden a interacciones en el mundo real con componentes virtuales, además del reconocimiento del espacio como ubicación y control a partir del movimiento. | Meritoria |
| MAES TESIS 089 | La caricatura política en el segundo periodo de gobierno de Álvaro Uribe Vélez (2006 al 2010) | Coral Bustos William Fernando | Dra. Beatriz Del Carmen Peraita Duque | 2018 | | Esta investigación busca analizar la caricatura política periodística como elemento de expresión visual de la realidad social en el segundo periodo de gobierno de Álvaro Uribe, desde la prensa del País. El enfoque del estudio interpretativo y el método es semiótico discursivo, el cual permite comprender la figura (modalidad de liderazgo) y su estilo de gobierno de este personaje político. Por tanto, la caricatura política permite retratar sucesos de crítica y denuncia por parte de los caricaturistas que captan además el sentir social de resistencia y se constituye como vehículo de la narrativa mediática de la realidad. De igual manera la investigación se apalana desde el método semiótico discursivo trans-disciplinario que da cuenta de la caricatura elaborada en la ciudad del País, de tal forma fue necesario en primer término analizar las relaciones de la caricatura política con la historia, el periodismo, en segundo lugar, articular un método desde el análisis semiótico discursivo, esto gracias a los contenidos simbólicos e informativos. | Lauzada |
| MAES TESIS 090 | Diseño de un artefacto interactivo para mitigar fobias acústicas en niños con trastorno del espectro autista, como apoyo a las terapias de desensibilización sonora | Vanessa Franco Muñoz | Roberto Cuevas Pulido | 2018 | Interrelación_Diseño, Artes y Tecnología | Los niños diagnosticados con Trastorno del Espectro Autista (TEA) presentan características sensoriales atípicas, muchas de ellas en la audición, por lo cual desarrollan fobias acústicas. Esta tesis estudia el diseño de un artefacto tecnológico experimental centrado en el usuario que busca disminuir los niveles de ansiedad presentes en las terapias de desensibilización sonora y contribuir a mitigar las fobias acústicas por medio de un proceso de interacción con el artefacto. El prototipo resultante es una interfaz tangible musical, que se apoyó en la evidencia empírica de los beneficios emocionales de la musicoterapia, para modificar comportamientos específicos; en este caso, el miedo a "la tormenta", respuesta que puede limitar la experiencia del niño en su ambiente y asístiro. | Meritoria |
| MAES TESIS 091 | Análisis del entorno - elemento de desarrollo y activación de narrativas mediáticas | Juan Alejandro López Carmona | Walter José Castañeda Marulanda | 2018 | | Este trabajo tiene la finalidad de evaluar la implementación de estrategias de comunicación mediática, fundamentadas en el diseño visual, aplicadas en el reconocimiento de identidad individual y colectiva, a través de la interacción con objetos en espacios habitacionales urbanos. Para ello se hace necesario fundamentar un marco conceptual que evalúa de manera holística la forma en la que las representaciones icónicas, de naturaleza mediáticas diversas, producen una representación de los valores simbólicos adquiridos por el espacio cuando es activado por acciones humanas. Este estudio se sitúa en el contexto histórico - espacial otorgado por la unidad residencial Marco Fidel Suárez en el centro de Medellín, Colombia, ya que este lugar se ha convertido en uno de los referentes más importantes de la identidad espacial y cultural para este proyecto de investigación al generar tensiones y transformaciones de carácter físico y simbólico. En esta orden de ideas se genera una caracterización de estructuras simbólicas individuales y colectivas a partir de un trabajo de campo fundamentado en el reconocimiento etnográfico y los estudios visuales, esto con el fin de proponer rutas narrativas que permitirán modular mecanismos de reconocimiento de memoria e interacción fundamentados en la comunicación visual. | Aprobada |
| MAES TESIS 092 | Análisis del diseño de la imagen en la relación entre arte y cine | Claudia Inés Victoria Imaña | Nora Lucía Gómez Victoria | 2018 | | En el contexto colombiano, se encuentran pocos estudios que den cuenta de la relación entre arte y cine en el diseño y realización de la producción cinematográfica. Esta investigación que se realizó como requisito para obtener el título de magíster, tuvo como objetivo analizar en la historia del arte cómo se consolidó la imagen para la producción de narrativas visuales. Se analizó la configuración de la imagen en movimiento, los procedimientos del artista, Vincent Van Gogh (1853-1890) y los métodos utilizados por directores de arte para cine, se identificaron y analizaron los referentes de la historia del arte y los recursos de su representación en cuatro producciones cinematográficas colombianas. | Aprobada |
| MAES TESIS 093 | Diseñar, usar, interpretar | Lopez Carmona Natalia | Adolfo Leon Grisales Vargas | 2018 | | El propósito de esta investigación es indagar por el accionar que podría tener la hermenéutica, fundamentalmente la hermenéutica de la triple mimesis de Paul Ricoeur, en el campo de una teoría del diseño. Para esta reflexión se abordan diversas temáticas en las que se hace visible la dimensión hermenéutica, como por ejemplo la manera en la que éste se encuentra inscrito en la vida práctica del hombre. En términos estéticos, se analiza la dimensión hermenéutica que requiere de un trabajo de interpretación y análisis frente a los conceptos filosóficos que propone Ricoeur acerca de la interpretación de los textos, relacionado con el papel de la interpretación en el diseño, para terminar por entender la interpretación hermenéutica como una propuesta complementaria para comprender el diseño, desde su ideación, hasta su creación. | Aprobada |
| MAES TESIS 094 | Del vitral a los Bits o Bytes Los museos en la cultura transmedia | Mateo Barney Betancourt | Javier Adolfo Aguirre Ramos | 2018 | | Los museos del mundo nacen de valores y visiones sociopolíticas específicas. Ahora se encuentran en el tránsito de discursos que incluyen visiones más abiertas y plurales sobre el conocimiento, y el conocimiento que difunden. Es necesario, desde el museo, crear una nueva accesibilidad a diferentes públicos, permitiendo la participación de diversos actores sociales en las formaciones de sus colecciones, así como una experimentación de múltiples formas de interactividad entre el museo, la ciudad y la memoria. Así también, es necesario re pensar la visión museológica del pasado y del museo del futuro a través de la observación de estos arqueológicos, obras de arte, colecciones estéticas y detenidas en el tiempo. En el discurso museográfico las nuevas tecnologías generan expectativas en la difusión pedagógica de la historia, la memoria y el patrimonio, creando estrategias comunicativas en consonancia con los nuevos códigos de las nuevas tecnologías de comunicación e información que pueden promover un discurso histórico, intercultural y museográfico, abierto y diverso. | Aprobada |
| MAES TESIS 095 | Aproximación a un modelo pedagógico visual, auditivo y kinestésico - V.A.K. e su relación con los procesos creativos en estudiantes de diseño. Universidad de Pamplona, Norte de Santander | Rubiano Ramirez Mauricio | Dra. Beatriz Del Carmen Peraita Duque | 2018 | | El presente trabajo de investigación tiene como propósito determinar la relación entre estilos de aprendizaje y pensamiento creativo, tomando como referente el modelo propuesto por Visk y adaptando el test de Torrance (1974) que sirvió para caracterizar la población objeto de estudio del modelo pedagógico visual, auditivo y kinestésico - V.A.K., en relación con los procesos creativos en estudiantes del Programa de Diseño de la Universidad de Pamplona. | Aprobada |
| MAES TESIS 096 | La familia como patrimonio cultural: reconocimiento de la identidad cafetera como proceso hereditario de la colonización antioqueña, a través de la memoria visual de la familia mejeja | Alvarez de Moya Marta del Rosario | Sandra Johanna Silva Calaveral | 2019 | Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medio Ambiente | El patrimonio inmaterial se ha convertido en uno de los principales mecanismos de construcción, reconstrucción y reconocimiento de la vida social y las características antropológicas e históricas de las comunidades. Esta investigación, que surge a partir de un estudio de caso, se centra en identificar la relación existente entre la fotografía -entendida como una técnica o sistema de representación de la realidad y los imaginarios subjetivos- e esta y los procesos de construcción de memoria colectiva, en este caso de la Familia Mejeja, con el objetivo de evidenciar su influencia como institución social en el proceso de Colonización en Antioquia. | Meritoria |

| | | | | | | | |
|----------------|---|----------------------------------|--------------------------------|------|--|--|-----------|
| MAES TESIS 106 | Guía interactiva para uso sostenible de La Tatacoa, Ecotatooa | Julián Felipe González Franco | Roberto Cuevas Pulido | 2020 | Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medio Ambiente | Al recorrer y habitar los territorios del mundo, los seres humanos generan huellas en la naturaleza, que se ve afectada por el consumo de sus recursos e intervención de los espacios. La Tatacoa no es ajeno a ello; este territorio colombiano que se aboca en el municipio de Villavieja – Huila, se encuentra en deterioro por las actividades humanas que han afectado a través del tiempo el bosque tropical seco que caracteriza a la zona, teniendo en cuenta que dicho lugar no es un desierto. La presente investigación presenta la problemática que afecta a la naturaleza de La Tatacoa, que se debe a tres factores: malos hábitos de la población residente, malos hábitos de los visitantes y contaminación. Esta problemática se evidencia en las zonas de estudio determinadas por esta investigación: las veredas El Cacao, Palmira y El Docho, que están conectadas por una ruta principal y en las que convergen las principales actividades turísticas que atraen a visitantes nacionales y extranjeros, que constituyen la fuente económica más importante de la población habitante de la zona. | Mejorista |
| MAES TESIS 107 | Potencial semiótico de un discurso multimodal sobre Evolución Biológica, aplicando Designs for Learning | Juliana Giraldo Narajo | Oscar Tamayo Ázate | 2020 | Gestión y Transmisión del conocimiento | Esta tesis hace un acercamiento conceptual al enfoque del diseño Design for Learning desde una perspectiva multimodal de la comunicación. La investigación se desarrolló en función de conocer el potencial semiótico de un conjunto de recursos digitales y análogos disponibles orquestados con esquemas de trabajo del Diseño Interactivo alrededor de la Evolución Biológica (EB) como hilo conductor. El ejercicio se hizo haciendo un reconocimiento de la evolución del diseño interactivo y cómo a partir del desarrollo exponencial de la tecnología, el uso de herramientas digitales en experiencias de aprendizaje parece cada vez más necesario (Palmerius, Hölz & Schönborn, 2012; Toro Gómez, 2010; Comita, Inajeno y Espino, 2003; Hingant & Albe, 2010; Farías, 2005; Sarbach, 2009). Sin embargo, conocer el verdadero potencial semiótico que tiene la interacción con estas herramientas para acercarse a la ciencia, como el concepto de EB es crucial en el diseño de experiencias de aprendizaje y es propio de la investigación a través del diseño proveer los métodos y análisis que permitan observar y comprender este fenómeno. | Mejorista |
| MAES TESIS 108 | Prácticas postdigitales en perspectiva de género: cyberfeminismo y diseño en Colombia | Mónica Naranjo Ruiz | Juan Sebastián Ogina Álvarez | 2020 | Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología | El interés que ha guiado esta investigación está enfocado en sustraer del cyberfeminismo1 en Colombia las diversas estrategias que, utilizando el concepto del diseño y las prácticas postdigitales, se recrean como un instrumento creador que permite potenciar el conocimiento de las mujeres, así como fomentar los valores en línea necesarios para habitar la cultura en el espacio digital, también llamada cybercultura2, estos valores surgen gracias a la intervención creativa de sujetos disiguales a establecer una convivencia ética y equitativa. Entre ellos se destacan el respeto, la creación colaborativa, la participación, la inclusión y la democracia, entre otros. Para tal fin, se realizó un ejercicio etnográfico de portales cyberfeministas (Babies Wine and Design, Geek Girl LatAm y Fundación Karisma) con la intención de observar el fenómeno de prácticas postdigitales como son la creación colectiva y las acciones creativas y digitales, para determinar el alcance de la relación con sus seguidores/leguidoras, así como los métodos de producción de conocimiento y las posibilidades de integración de los diversos individuos que usan la tecnología como instrumento comunitario. De igual manera se examinó el origen de las redes y cuestiones, ya que la red que se creó en la actualidad es un espacio en pro de la autonomía y el intercambio implica un compromiso social y cultural, que muestra la existencia de una conciencia del cambio que debe realizarse en las relaciones socioculturales a través del cyberfeminismo. Por último, se exponen algunos resultados del trabajo de campo y los resultados de los intercambios con las mujeres que aportaron sus relatos sobre los asuntos tratados en esta tesis, así como el desarrollo de un MODO3 por parte de la autora de este estudio | Mejorista |
| MAES TESIS 109 | Tranvir Narrativas sobre representabilidad transmasculino en materiales impresos producidos en Bogotá entre los años 2010 y 2017 | Karen Melisa Rincón Alfonso | Juan Sebastián Ogina Álvarez | 2020 | Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente | Este ejercicio investigativo, adscrito a la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, contempló las narrativas de cinco personas quienes al nacer fueron asignadas médica, cultural y judicialmente como mujeres, pero que en la actualidad viven un tránsito sexual y de género masculino. El diseño específicamente los productos de diseño analizados en este estudio fueron materiales impresos producidos por organizaciones transmasculinas bogotanas entre los años 2010 y 2017, los cuales fueron entendidos no sólo como objetos, sino como artefactos que (re)construyen al sujeto y tienen una importante fuerza cultural. Estos fueron usados para analizar, junto con los sujetos de la investigación, una situación de orden cultural que busca múltiples relaciones entre imaginarios sobre personas transmasculinas, cultura visual, representabilidad y diversidad. En este sentido, la presente investigación consistió en un ejercicio narrativo y crítico sobre las constataciones de representaciones sobre personas transmasculinas por medio de la experiencia de estos cinco sujetos, teniendo en cuenta no solamente características proyectuales del diseño, sino también considerando esta disciplina como un campo oportuno para tratar asuntos sobre personas que no adoptan las normas heterosexuales y heteronormativas. Para la realización de estos análisis fue vital la exploración de recorridos y acontecimientos que evidencian la transición de género y los desafíos de algunos sujetos frente a las narrativas hegemónicas. Por tal motivo se propusieron las siguientes preguntas para orientar el estudio: ¿Qué discursos aparecen en torno al cuerpo en el pensamiento del diseño en contraste con las nociones de género y las subjetividades? ¿Cómo se comprende la masculinidad y transmasculinidad desde disciplinas de producción gráfica, teniendo en cuenta que estos imaginarios son conceptos ordenadores y constructores de sentido? Al final de la investigación, en conjunto con los sujetos investigados, fue posible reconocer algunas variables que deben ser consideradas en el diseño de piezas que tratan sobre la representabilidad. | Mejorista |
| MAES TESIS 110 | Reflexión entre la experiencia de los usuarios y el aprendizaje en IVAR: Fuente de recomendaciones para el plan de mejoramiento del diplomado JuvenTIC 2018 | Johann Mateo Soler López | Carlos Torres Parra | 2020 | Diseño y desarrollo de productos interactivos | La segunda fase del diplomado JuvenTIC, fue un proceso formativo virtual que se implementó a nivel nacional a mitad del 2018, buscando fortalecer las competencias laborales de jóvenes entre los 16 y 28 años. Dentro de este contexto, se desarrolló la presente investigación, tomando específicamente a aquellos estudiantes bogotanos que se certificaron satisfactoriamente y evaluaron el desempeño de los entornos educativos de este diplomado. Así, se analizó a través de una metodología de estudio de caso, cuál fue la experiencia de usuario de los estudiantes al interactuar con estos entornos virtuales de aprendizaje, desde los conceptos de usabilidad y adaptabilidad; además, se identificó el impacto que tuvo este proceso formativo en la adopción de los enfoques de aprendizaje de los estudiantes y en su sentimiento académico. Los datos se obtienen gracias a la aplicación de tres instrumentos y el proceso de evaluación de la plataforma de aprendizaje, lo que le brinda un corte cuantitativo a la presente investigación. | Mejorista |
| MAES TESIS 111 | El diseño de los objetos activos en los videojuegos y el atrazo en el cine: Una comparación desde el análisis visual de los objetos | Juan David Villegas Hoyos | Jaime Alejandro Rodríguez | 2020 | Diseño y desarrollo de productos interactivos | Por décadas se ha podido observar una cantidad casi infinita de investigaciones que hablan del hardware, del software, de los gráficos, de las pantallas, de las resoluciones, pero poco es lo que se ha construido alrededor de los detalles, esas pequeñas cosas que mejoran aspectos visuales o incluso de interacción. El análisis de los atrazos implica, necesariamente, entrar en el mundo del detalle, en la selección del escueteo representado y percibido por el usuario, la delimitación de un mundo dado a partir de la multiplicidad de pantallas, saltos en proporción y aspecto que modifican la experiencia de la realidad. Es una carrera por determinar esos pequeños elementos que gozan de poca investigación, pero que se convierten en una necesidad. | Aprobada |
| MAES TESIS 112 | Estrategias interactivas para la construcción de herramientas en la innovación educativa, transferencia de sabidurías y conocimientos en la Universidad Autónoma Indígena Intercultural, un enfoque desde la cultura y las voces de los pueblos | Pablo Ernesto Giraldo Bustamante | Pastor Ovidio Benavides Plamba | 2020 | Diseño y desarrollo de productos interactivos | El presente trabajo de investigación aplicada a través del diseño, se desarrolló bajo la línea de investigación diseño y desarrollo de productos interactivos, con dirección de PhD (c) Pastor Benavides Plamba, docente de la Universidad del Cauca y de PhD Juan Diego Gallego Garcés, docente del programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva. En un trabajo interdisciplinario investigativo en conjunto con la Universidad Autónoma Indígena Intercultural UAIIC-CNIC, Universidad reconocida como la primera universidad indígena en Colombia en el año 2019 por el Ministerio de Educación Nacional con carácter público y especial. Pionera en modelos educativos propios (SEIP, CHRISAC, PEC) enmarcada en la red de Universidades Indígenas Interculturales de Abya Yala (RUIICAR). | Mejorista |

| | | | | | | | |
|----------------|---|----------------------------------|-------------------------------|------|---|--|-----------|
| MKES TESIS 113 | Arte. Mapeo de los artistas del Eje Cafetero Colombiano para la difusión del arte regional a través de uso de herramientas transmediales | Ara Carolina Guacaneme Mora | Ogja Lucia Hurtado | 2020 | | Con el arbo de conocer y apreciar la historia artística y el patrimonio cultural del Eje Cafetero colombiano, se realizó una investigación documental para beneficiar el arte local, planteando así una selección de artistas de los departamentos de Caldas, Quindío y Risaralda, indagando acerca de la historia y el avance de la producción plástica, los eventos artísticos y culturales que hicieron surtir la actividad artística en la región, las prácticas tradicionales, el contexto de la relación con el arte colombiano y el desarrollo de los aspectos fundamentales del arte en la región. Con el material, la idea era diseñar una estrategia de comunicación y difusión en línea basada en herramientas transmediales y el uso de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's). | Aprobada |
| MKES TESIS 114 | Narrativa Transmedia para para el fortalecimiento del actor lector en adolescentes de zona rural | Greydy Steffany Moncayo Rojas | Willian Fernando Coral Bustos | 2020 | | En el escenario global, organizaciones como la UNESCO, desde el año 2015, con templa en su hoja de ruta liderar el ODS 4: Educación de Calidad, proyectadas en el Marco de Acción para la Educación 2030, que con alianzas y cooperación en todos los órdenes, permitirán "Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover las oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos". Es un compromiso, que debe ir en marcha a nivel mundial, en la que los países deberán ver su grado de preocupación en la lucha por mitigar el analfabetismo. Entretanto, en el escenario nacional se han desarrollado estrategias desde el Ministerio de Cultura y de Educación de Colombia, para promover la práctica de la lectura como lo dispone en su Planes de Lectura y Escritura. Estrategias como "Leer es mi cuento" dirigida a niños en ciudades como Bogotá, Cúcuta, Bucaramanga, Cali, Manizales, Pereira, Montería, Medellín, Ipiales y Pasto, otras como, "Leer es mi cuento en la biblioteca", "Leer es mi cuento en vacaciones", están encaminadas a convertir las bibliotecas en espacios de lectura aprovechables desde edades tempranas. Al igual que para los jóvenes, los llamados "nativos digitales", se creó la campaña "leo lo que quieras, pero lee", en la que se saca mayor provecho a la tecnología mediante su aplicación "Leer más" (2018). | Aprobada |
| MKES TESIS 115 | Experiencias de la Realidad Virtual Híbrida en la simulación de procedimientos de cateterismo cardiológico | Carlos Eduardo Martínez Niño | Jenis Alejandro Guzmán | 2021 | Gestión y transmisión del conocimiento | Para las ciencias médicas, la imagen se ha constituido en un elemento de comunicación poderoso que permite interpretar realidades del cuerpo humano a través de diferentes modalidades de captura-visualización convirtiéndose hoy en día en uno de los ejes centrales del diagnóstico de enfermedades, permeando el discurso del cuerpo humano y su relación con la enfermedad a través de la realidad virtual. En ese mismo contexto la simulación clínica surge como una herramienta complementaria de aprendizaje mediante el entrenamiento en un ambiente controlado que no comprometa la seguridad del paciente dadas las restricciones éticas y económicas en lo que respecta a la preparación del recurso humano en ciencias de la salud con seres vivos. | Meritoria |
| MKES TESIS 116 | El vestido funcional: una revisión al concepto de vestido funcional para el diseño | Juan David Mira Duque | Claudia Fernández Silva | 2021 | Interrelación diseño, arte, ciencia, tecnología | Al enfrentar el estudio del vestido desde su identidad artefactual, se observa que es denominada dimensión funcional no puede ser comprendida en los mismos términos en que se han abordado tradicionalmente otros artefactos diseñados, esto es, a partir de los conceptos de utilidad, eficiencia, eficacia y confort psicológico en relación con una actividad o un trabajo determinado. Por esta razón en esta investigación se pretende construir una definición relacional del concepto vestido funcional, a partir de identificar las concepciones brindadas por diferentes áreas del conocimiento que se han visto implicadas en el estudio del vestido a la largo de la historia, para analizar y caracterizar los atributos, ideas de cuerpo y tipologías vinculadas a la expresión vestido funcional desde y para el diseño. A partir de esto se analizarán las implicaciones y contribuciones que esta expresión y los distintos conceptos encontrados traen para la disciplina del diseño respecto a usos futuros de los conceptos, definición de vacíos conceptuales y carencias en la misma disciplina. | Aprobada |
| MKES TESIS 117 | El vestido tecnológico: el diseño de vestuario y las digital Tech | María Camila Pazos Riascos | Claudia Fernández Silva | 2021 | Interrelación diseño, arte, ciencia, tecnología | Cuando se aborda el estudio del vestido como artefacto del diseño, desde sus características dadas por su relación particular con el cuerpo, las cuales conforman el concepto cuerpo-vestido, se evidencia que dichas características se encuentran ligadas a la materialidad tanto del cuerpo como del artefacto. Por esta razón el siguiente trabajo pretende dar cuenta de la digitalización como un fenómeno de interés para el diseño, el cual transforma la relación particular entre cuerpo y vestido a partir de modificar su materialidad, lo que genera una nueva relación entre cuerpo y vestido. Las cuales implicarán un estudio diferenciado desde el diseño para una nueva relación entre cuerpo y vestido. | Meritoria |
| MKES TESIS 118 | Sentido del lugar: Palimpsestos como significaciones de imaginarios colectivos a partir de la psicogeografía | Sergio Andrés Restrepo Jaramillo | Andrés Felipe Roldán García | 2021 | Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente | La falta de apropiación ligada al desajuste emocional de los ciudadanos de la ciudad de Manizales con respecto a los lugares, denota una ruptura con la memoria y con la historia, aspectos necesarios en la generación de identidad de las ciudades en un momento en el cual ser "ciudad marca" se hace importante. Esta investigación busca indagar en ese desajuste, cuestionando si existe un sentido de lugar en los ciudadanos, a través de la etnopsicología de investigación, con el propósito de generar una relación más estrecha entre investigador y actor de ciudad. Con el uso de recursos propios de la psicogeografía, tales como la deriva, se busca estudiar las emociones y la relación entre los actores de ciudad y los espacios presentes en la misma, permitiendo un reconocimiento de las narrativas, circuitos, espacios a la ciudad, imaginarios colectivos y la imagen de la ciudad propios de cada uno de los derrotares, para construir posteriormente un sentido de lugar que encuentra en la metáfora del palimpsesto una vocación audiovisual como dispositivo de representación de sentidos. | Meritoria |
| MKES TESIS 119 | El diseño y la creación de personajes en el trabajo del animador 2D a partir de la interacción de los 13 principios básicos de la animación y las técnicas teatrales de Stanislavski y Leoq | Sergio Fernando Caballón Tobón | Sergio Sierra Monsalve | 2021 | Gestión y transmisión del conocimiento | Esta tesis se enmarca en el concepto del diseño de animación y tiene como objeto de estudio, el diseño y creación de personajes animados, con un alto nivel de empatía con el animador, a partir de la interacción con técnicas de actuación teatral y el dibujo secuencial 2D como herramienta de creación digital. Se propone un diálogo interdisciplinar que relacione elementos técnicos de la escena en escena en vivo al ambiente de la digital, a través de un ejercicio de creación de personajes de tres elementos fundamentales: el nivel de compatibilidad del personaje y el animador, la capacidad de éste para potenciar las emociones y sentimientos en el personaje animado a partir de la aplicación técnica de los principios básicos y las técnicas de actuación, y la posibilidad de que el animador genere y genere estos conceptos en sus secuencias animadas, a partir de tres dimensiones: la historiográfica, cuyo planteamiento holístico habla de la evolución técnica de la animación a lo largo del tiempo; la segunda, del estudio comparativo y aplicado de dos técnicas teatrales, las acciones psicofísicas de C. Stanislavski y las transacciones de J. Leoq, y la tercera, los procesos creativos y de diseño del animador, que se afianzan en la interacción de las técnicas teatrales y el concepto de los doce principios básicos de la animación, como puntales de su trabajo diseñático. | Aprobada |
| MKES TESIS 120 | Escenarios de trabajo del diseño social en Medellín. Consideraciones para la participación política de la profesión en la transformación social de la ciudad | Andrés Felipe Gil Londóño | Alfredo Gutiérrez Borrero | 2021 | Interrelación diseño, arte, ciencia, tecnología | Este trabajo de investigación se pregunta por los escenarios de trabajo para el Diseño social, un discurso y un área de trabajo que se ha venido consolidando en Medellín en la última década. Se busca caracterizar estos escenarios desde tres aspectos: los empleadores y los contratos que ofrecen; los diseñadores industriales sociales, desde sus capacidades cognitivas, proyectuales y actitudinales, y así como las funciones o roles que pueden asumir dentro de proyectos de transformación social; y los tipos de proyectos o áreas de trabajo en los que pueden trabajar desde la perspectiva del diseño social. La metodología de este trabajo es de enfoque cualitativo, de alcance descriptivo, a partir de la entrevista semiestructurada realizada a tres perfiles distintos: funcionarios de la Alcaldía que coordinan u operan proyectos de transformación social; diseñadores industriales que trabajan o han trabajado un diseño social y los directores de las facultades de diseño industrial de Medellín; esta mirada triple sobre el fenómeno del trabajo en diseño social busca poder contrastar las tres voces Estado – Academia – Diseñadores para encontrar patrones, coincidencias y diferencias que permitan tener una comprensión amplia del fenómeno. | Aprobada |

| | | | | | | | |
|---------------|--|--------------------------|------------------------|------|--|---|-----------|
| MMS TESIS 121 | Aproximación al diseño de un modelo de trabajo para las redes de emprendimiento y fomento de la competitividad. Una propuesta desde el pensamiento de diseño | Andrés Felipe Mejía | Ana Elena Bulles Vilaz | 2021 | Gestión y transmisión del conocimiento | <p>genera que muchos de los esfuerzos individuales y colectivos por parte de las entidades que promueven el emprendimiento y la competitividad no den los resultados esperados. A esta situación pretende hacer frente el Ministerio de Comercio Industria y Turismo a través de las redes de emprendimiento con las que busca contribuir a la sostenibilidad de las nuevas empresas en un "ambiente seguro, controlado e innovador" (Ley 1014, 2006). Sin embargo, los resultados encontrados en estudios realizados por el grupo MISCCT como "El emprendimiento y la innovación en Colombia" (2015), resaltan que solo el 6% de los empresarios logran mantenerlas, evidenciando la poca sostenibilidad de las empresas. Por otra parte, en estudios como el "Emprendimiento y desarrollo: análisis de una realidad. El caso Manizales", los expertos consultados afirman que la percepción del ecosistema en general se caracteriza por su desarticulación. Lo anterior evidencia que las metas traídas a través de las redes de emprendimiento no se están cumpliendo. Por lo anterior surge un interés particular en tomar a la Red de Emprendimiento de Caldas (REC) con su área de influencia regional, como un estudio de caso, dentro del paradigma de la investigación cualitativa. La relación profesional previa por parte del investigador con la REC y los parámetros de conformación de las redes de emprendimientos establecidos en la ley 1014, permitieron identificar características propias de las entidades que hacen parte de la REC, destacando la heterogeneidad de sus actores en sus roles misionales y en sus relaciones con campos específicos del conocimiento, entidades complejas de diferentes sectores y naturalezas jurídicas que, sin 12 importar esas barreras, se reúnen para tratar de articularse en torno al fomento del emprendimiento y el desarrollo regional. Estas características permitieron establecer que la REC tiene cualidades propias de las redes de conocimiento, de acuerdo a las definiciones de Lusa y Velasco profundizadas más adelante; adicionalmente permitieron identificar el diseño como disciplina articuladora y fundamental para la solución de los llamados problemas perversos, que a criterio del investigador y con base en los referentes teóricos, son los problemas a los que se ven enfrentadas las redes de emprendimiento. En este contexto, el diseño, el emprendimiento y las redes de conocimiento, convergen como referentes conceptuales que fundamentan la propuesta y desde ellos se abordó como objetivo de investigación una aproximación al diseño de un modelo de trabajo para las redes de emprendimiento, que permitiera fomentar el emprendimiento y la competitividad; para el efecto se identificó el modelo de trabajo de la REC, se caracterizaron cada uno de los servicios prestados y se pudo proponer un acercamiento metodológico que fusionó elementos del pensamiento de diseño con los propios de la investigación cualitativa.</p> | Aprobata |
| MMS TESIS 122 | Diseño Sistemico y Prácticas Restaurativas para problemáticas de adolescentes vinculados a la Ciudad de los Zaguales de Manizales | Harley Jaime Erazo Coral | Juan Pablo Velásquez | 2021 | Gestión y transmisión del conocimiento | <p>El objetivo de este estudio es Comprender a través del diseño sistémico el funcionamiento de las prácticas restaurativas que abordan problemáticas de adolescentes vinculados al centro de atención especializada Ciudad de los Zaguales de Manizales (Caldas), planteado desde un enfoque cualitativo del pensamiento de diseño sistémico de nivel aplicado. Como resultado significativo se encuentra el aporte realizado por adolescentes en proceso de re socialización y por educadores/profesionales que los orientan, quienes participaron en el desarrollo de las técnicas de investigación a través del diseño, denominadas mapeo extenso y KIT de herramientas de diseño sistémico. Aparte de esta experiencia se pudo observar que las prácticas restaurativas que abordan problemáticas de los adolescentes infractores de la ley, son un agente sistémico que no ha sido tratado como tal ni en la literatura ni en la práctica de la disciplina del diseño. Además, gracias a que los participantes identificaron, reflexionaron, dialogaron, escribieron, dibujaron y relacionaron las prácticas restaurativas versus las problemáticas de los adolescentes con la ayuda de dichas técnicas, se comprobó que el enfoque de diseño sistémico genera efectos de visualización, mapeo e impacto de un problema social complejo.</p> | Meritoria |