

**Programación de Talleres: 3er. Encuentro Internacional: Experiencias Investigativas en Arquitectura y Diseño
+ 9nas. Jornadas del Vestir y de la Moda**

FECHA, HORA Y LUGAR	NOMBRE DEL TALLER	TALLERISTA(S)	RESEÑA DEL TALLER	PÚBLICO OBJETIVO Y CONOCIMIENTOS PREVIOS	LINK INSCRIPCIÓN
<p>Martes 2 de abril de 2:00 a 6:00 p.m. y viernes 5 de abril de 2:00 a 6:00 p.m.</p> <p>Linklab (Bloque 10 Aula 218)</p>	<p>El Video como Renovación Tecnológica de Experimentación Digital de las Nuevas Narrativas Contemporáneas</p>	<p>Hernando Urrutia</p>	<p>El taller se formula como una puerta de apertura al video como renovación en la experimentación digital de los audiovisuales, para la creación de nuevas narrativas contemporáneas, partiendo del video arte y sus grandes posibilidades como base máxima de la experimentación, que servirá de base para abordar los conceptos desde un ámbito más abierto en la creación, lo que permite la mezcla y conexión de las diferentes técnicas, abordajes, lenguajes y formas de creación y transformación, tanto en el sonido como en la imagen en movimiento.</p>	<p>Estudiantes de Audiovisuales, Diseño, Publicidad, Comunicación, Arte y Multimedia.</p> <p>Deben poseer elementos básicos del trabajo en audiovisuales, tener cámara de video/fotografía o en su defecto un teléfono celular con capacidad para grabar video/fotografía, conocimiento en software de manipulación digital y creación de imagen, edición de vídeo y edición de sonido.</p> <p>Los participantes deben tener a su disposición computador personal para utilizar en el ejercicio de trabajo de taller, fuera de las</p>	<p>http://bit.ly/TallerVideoExperimentacion</p>

				horas en que será impartido el mismo.	
<p>Miércoles 3 de abril de 2:00 a 6:00 p.m.</p> <p>Bloque 10 - Aula 121</p>	<p>Contenedores comestibles</p>	<p>Diana Urdinola, Ever Patiño, David Torreblanca, Alejandro Zuleta, Elsie Arbeláez, Paula Chacón y Andrés Valencia.</p>	<p>El diseño expande sus fronteras y se mezcla con las técnicas de preparación de alimentos para entender la cocina como un laboratorio y los alimentos como materiales. Este taller trabaja desde Food Design re interpretando nuestras relaciones con los alimentos para convertirlos en contenedores de un material comestible y biodegradable.</p>	<p>Público en general interesado en las nuevas visiones que tiene el diseño con alimentos.</p>	<p>http://bit.ly/TallerContenedoresComestibles</p>
<p>Jueves 4 de abril de 2:00 a 5:00 p.m.</p> <p>Linklab (Bloque 10 Aula 218)</p>	<p>Construcción del ADN del material</p>	<p>Margarita Baquero y Margarita Baena.</p>	<p>Este taller permite experimentar sobre las propiedades sensoriales de la forma material que conforman un producto y que tiene como punto de partida todos los materiales con que se fabrican (sean éstos artesanales o industriales) que presentan dos tipos de propiedades percibidas por el usuario: las propiedades intrínsecas del material y las propiedades atribuidas, ello conlleva el uso de disciplinas auxiliares al diseño, como la Ergonomía, la Psicología y la Ciencia de Materiales.</p> <p>El objetivo es establecer los mecanismos de apreciación y valoración de las propiedades sensoriales de los materiales para el</p>	<p>Comunidad académica, investigativa y empresarial con interés en el tema.</p>	<p>http://bit.ly/TallerConstruccionADN</p>

			diseño y desarrollo de productos, sobre los cuales se hace un acercamiento en el taller.		
Jueves 4 de abril de 2:00 a 5:00 p.m. Aula Taller (5to piso Bloque 10B)	Cerebro creativo: Activaciones sensorio-emocionales para el Diseño	Juan Fernando Jaramillo	Entregar conocimientos básicos del funcionamiento de nuestro cerebro creativo, dando respuesta a nuestras emociones en la mente desde el cerebro. Despertando sensorialmente el filamento conector entre el diseñador (creativo), el objeto, su entorno y el medido. El resultado será la construcción de una matriz creativa a la producción y proyección de un diseño personal.	Estudiantes y profesionales de la Arquitectura y los Diseños.	http://bit.ly/TallerCerebroCreativo
Jueves 4 de abril de 2:00 a 6:00 p.m. Bloque 10 Aula 336 Viernes 5 de abril de 2:00 a 7:00 p.m. Bloque 10 Aula 216	Visualización de información para la comunicación de ideas	Hernán Franco Higuita	El Taller busca que el participante comprenda los aspectos esenciales que configuran una visualización de información a partir de la resolución de preguntas con un propósito informativo.	Estudiantes de Diseño Gráfico, Comunicación Social y Arquitectura. Los participantes deben tener conocimientos en una o dos de las siguientes habilidades: (1) Manejo de elementos básicos de dibujo y de cualquier software de graficación y edición de imágenes, o (2) conocimientos en edición y redacción de textos.	http://bit.ly/TallerVisualizacionInformacion

<p>Viernes 5 de abril de 2:00 a 6:00 p.m.</p> <p>Bloque 10 Aula 211</p>	<p>SmartCities</p>	<p>Juan Camilo Isaza López</p>	<p>El taller se propone a partir de las diversas problemáticas presentes en las ciudades latinoamericanas, donde la interrelación de factores culturales, sociales, económicos, políticos y ambientales, ponen en riesgo la calidad de vida de las personas. Se propone un análisis de variables y fenómenos urbanos a partir de un análisis inicial, para luego proponer soluciones novedosas que puedan contribuir a la calidad de vida de las personas y a la prestación de los servicios urbanos con mayor eficiencia y calidad, esto por medio de una dinámica de roles, donde cada equipo dentro del grupo representara un actor estratégico presente en la ciudad.</p>	<p>Estudiantes de Arquitectura, Diseño industrial y de cualquier otra área relacionada con procesos de diseño y ciudad.</p> <p>Los participantes deben tener interés en comprender los componentes de una ciudad, las dinámicas económicas, sociales, políticas y culturales.</p>	<p>http://bit.ly/TallerSmartCities</p>
<p>Viernes 5 de abril de 2:00 a 6:00 p.m.</p> <p>Taller de Confección (Bloque 10 Aula 126)</p>	<p>Creando el futuro del diseño deportivo</p>	<p>Juan David Mira Duque y María Camila Pastas Riascos</p>	<p>Los desafíos actuales del diseño para el deporte requieren que los diseñadores estén en constante actualización para ayudar a los atletas a romper sus propios límites. Los pasos para el futuro del diseño de ropa deportiva se encuentran en las herramientas de innovación, que fusionan alta tecnología con soluciones prácticas y un estudio experimental del performance del cuerpo humano, los cuales llevaran</p>	<p>Diseñadores y estudiantes interesados en conocer el diseño para el deporte.</p> <p>Los participantes deben tener capacidad de expresión básica en el dibujo plano y 3D, sensibilidad hacia el patronaje y pasión por el diseño para el deporte.</p>	<p>http://bit.ly/TallerDiseñoDeportivo</p>

			<p>sus proyectos desde una idea general hasta conseguir una propuesta de valor que impacte el mercado de manera exitosa.</p>		
<p>Viernes 5 de abril de 2:00 a 5:00 p.m.</p> <p>Aula Taller (5to piso Bloque 10B)</p>	<p>Fachadas reactivas (Rhino 3D y Grasshopper)</p>	<p>Ovidio Cardona y Julián Oquendo Valenzuela</p>	<p>En el marco del 3er. Encuentro Internacional y con el apoyo de las herramientas digitales de Rhinoceros como modelador tridimensional y sus plugins (Grasshopper y Visualarq), propiciar una charla que propone una postura educativa y práctica en tiempo real, con herramientas digitales y manuales, sobre la concepción de una fachada.</p> <p>Esta con el fin de explorar con el público, el concepto de reactividad de una piel arquitectónica, alcanzando una experiencia personal sobre la parametrización del diseño, de cómo se conforma y comporta una fachada reactiva en relación al uso y al espacio; aplicado en un caso específico. Dejando a un lado paradigmas y demostrando así el alcance del pensamiento y no del software.</p>	<p>Estudiantes, arquitectos, diseñadores y comunidad académica.</p>	<p>http://bit.ly/TallerFachadasReactivas</p>