



**RELATORÍA
PARTICIPACIÓN EN EL EVENTO
COLOMBIA 3.0 - CONTENIDOS DIGITALES
SEDE CAT**



La Red Internacional de Diseño enREDo junto a la Red de Universidades por las TIC UxTIC y el Centro de Alta Tecnología (CAT) se aliaron este año al evento Colombia 3.0. Este evento es el escenario cumbre de contenidos digitales, conferencias, talleres e intercambio de experiencias relacionadas con la industria en temas digitales, llevaron a cabo una jornada de actividades con el propósito de fomentar y promover el uso de tecnologías de la información y comunicación realizado por el Ministerio TIC. Por tal motivo enREDo y UxTIC realizaron diferentes conversatorios en el tema de mediación digital, web profunda, radios digitales universitarias y gamificación, con el fin de generar contextos de aprendizaje y enseñanza a través de herramientas y espacios interactivos. El desarrollo de la agenda se realizó de la siguiente forma:

- **9:00 – 9:30 Apertura del evento:** se proyectó un video de presentación del Centro de Alta Tecnología, Javier Barragán gerente de la CAT le dio la bienvenida a los asistentes al evento. Para mayor información <http://www.cat.com.co/>
- **9:30 – 9:45 Presentación de los asistentes:** cada persona que acudió al encuentro hizo su presentación personal.

CONVERSATORIO I - GAMIFICACIÓN

- **9:45 – 10:00 Fundación para la educación superior San Mateo:** se dio inicio al Conversatorio de Gamificación, con la participación del decano de la facultad de TIC, Pablo Granados el cual contó su experiencia en este tema y el trabajo que ha realizado con el semillero de "Contenidos Digitales" de esta institución, explicó los avances que ha tenido desde el punto de vista de investigación y educación con su equipo de trabajo en el tema de gamificación. Para mayor información <http://www.sanmateo.edu.co/>



- **10:00 – 10:15 Naska Digital:** Jimmy Martínez diseñador de Naska Digital explicó el concepto de gamificación desde la perspectiva de los desarrolladores de juegos, analistas y mercaderías, mostró las tendencias que han tenido estas tres perspectivas con el gráfico de Gartner y la aplicación que ha tenido en áreas como educación y diseño. Para mayor información <http://www.naskadigital.com/>



- **10:15- 10:30 Free To Play:** Javier Velásquez consultor en Gamificación, explicó los elementos y herramientas de este concepto, habló de la diferencia entre este término y el término de videojuegos, comentó los tipos de gamificación y finalizó con la explicación y la implicación de los conceptos *misiones* y *tareas* en la gamificación. Para mayor información.

<http://store.steampowered.com/genre/Free%20to%20Play?l=spanish>



- **10:30 – 11:45 Conversatorio Gamificación:** el moderador, Jorge Mario Karam director de investigación de la Facultad de Comunicación de la Universidad Sergio Arboleda, dio inicio al conversatorio y cedió la palabra a los asistentes para que hicieran preguntas respecto al tema y despejaran sus dudas acerca de Gamificación.



CONVERSATORIO II - MEDIACIÓN DIGITAL

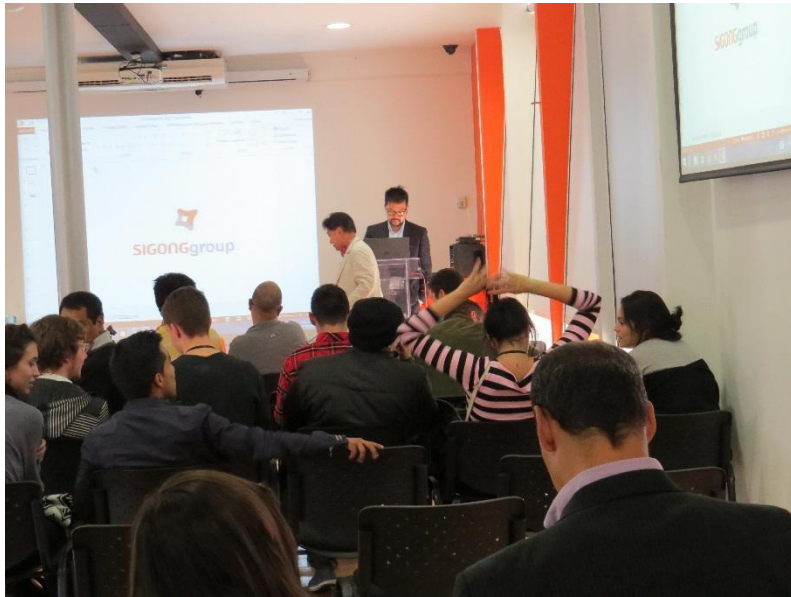
- **11:45 - 12:45 Conversatorio de Mediación Digital:** Raphael Aparicio de Milliweb hizo la presentación de la Edubox, herramienta digital que facilita el traspaso de distintos contenidos de manera inmediata sin necesidad de conexión a una red, explicó su finalidad en el sector de la educación y finalizó con una demostración de uso a los asistentes quienes mostraron su interés por conocer más acerca de la Edubox. Para mayor información.

<http://miniweb.sourceforge.net/>



Por otra parte la empresa coreana Sigong presentó el trabajo que ha realizado durante este tiempo, explicando las áreas en las que se han enfocado con tecnología como la educación y el entretenimiento. Para mayor información.

<http://www.sigongmedia.co.kr/eng/sgm/main/index.asp>



CONVERSATORIO III - DEEP WEB

- **2:00 – 4:00 Conversatorio Deep Web:** Wilmer Prieto de Intel Security, inició con una explicación de la Web profunda y citó algunos ejemplos de las cosas que se pueden encontrar en la Deep, posteriormente abrió el debate con los asistentes acerca del tema y se concluyeron algunos aspectos positivos y negativos de la Deep Web. Para mayor información <http://www.intelsecurity.com/>



CONVERSATORIO IV – RADIOS DIGITALES

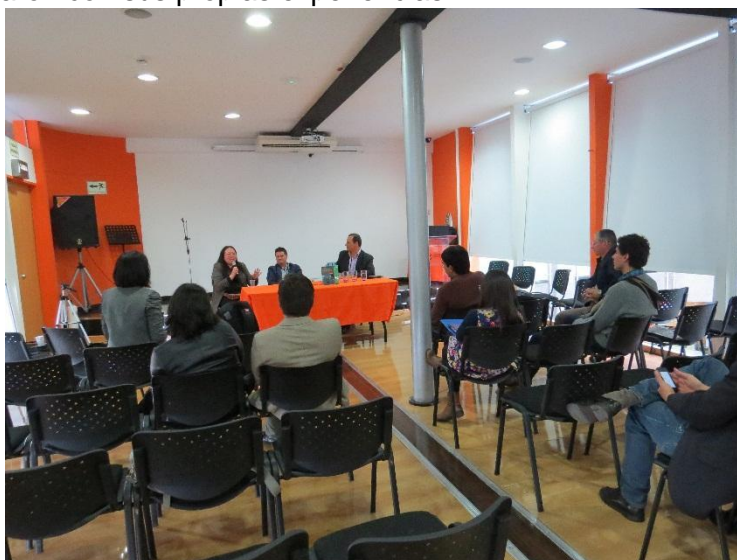
- **4:00 – 4:20 Radio Digital UNAD:** Briceida Valderrama comunicadora social y periodista, dio una charla acerca de su experiencia en emisoras educativas, habló de los programas que ha llevado a cabo con la UNAD y de sus logros en el tiempo que ha estado en esta emisora. Para mayor información <https://www.unad.edu.co/>



- **4:20 – 4:40 Radio Digital América:** Ramiro Parías publicista y director de la Radio Digital América, habló acerca de su experiencia en emisoras digitales, de la creación de contenidos, de espacios compartidos con otras emisoras y de sus logros a través de estos años con su propia radio digital. Para mayor información <http://radiodigitalamerica.com/>
- **4:40 - 5:00 Radio Digital Universidad de Manizales:** Jhon Jairo Herrera Sánchez, docente del programa de comunicación social y director de la emisora universitaria de Manizales habló de la experiencia que ha tenido con este proyecto desde su creación, de sus logros como locutor y finalmente compartió tips con los asistentes acerca de la creación de emisoras digitales educativas. Para mayor información <http://www.umanizales.edu.co/>



- **5:00 – 5:30 Conversatorio Radios Digitales:** Briceida Valderrama invitada de la UNAD inició con el conversatorio hablando acerca de las emisoras educativas y de la forma de crear contenidos en estos espacios posteriormente abrió el debate con los asistentes para que despejaran sus dudas acerca del tema y participaron con sus propias experiencias.



CONVERSATORIO V – SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN

- **5:30 – 6:00 Objético 3C:** Jazmín Balaguer Álvarez y Manfred Grautoff de la empresa Geostrategy, hablaron acerca de la investigación y el desarrollo experimental en el campo de las ciencias sociales y las humanidades y del servicio de estudio que prestan a diferentes tipos de entidades para la prevención y seguridad de una organización.



LISTA DE ASISTENTES

Si está interesado en contactarse con alguno de los asistentes, escríbanos a:

comunicacion@uxtuc.co

No	Nombre/ Apellido	Cargo/ Entidad
1	Alejandro Duarte	Independiente
2	Alejandro Pérez	Owrrer
3	Alexander Ospina	Emprendedor
4	Amparo Sarmiento	Intel Security
5	Ana María Moreno	Red Internacional de diseño - enREDo
6	Andrés González	Grupo Eduter/ desarrollo
7	Aristides Gómez	Vio Ego
8	Augusto Reyes	Sena
9	Boris Lee	Sigong
10	Briceida Valderrama	Director radio UNAD
11	Camilo Carreño	Independiente
12	Carlos Andrés Plaza	Profesional método Equipo consultor
13	Carlos Andrés Plaza	Profesional/ Método equipo consultor
14	Carlos Chávez	Director
15	Carlos David Ramírez	Estudiante Univ. Distrital
16	Carolina Ortiz	Arquidiseño PUJ
17	Catalina Hernández	Estudiante
18	Cecilia Ariza	Abogada
19	Cesar Torres	Director Ciencia y Tecnología
20	Daniil Shashpanol	Ceo denshash
21	Diana de Mulder	Arquidiseño PUJ

22	Diego Perdomo	Desarrollo web
23	Edward Camilo González	Estudiante
24	Elizabeth Restrepo	Gerente Soluciones móviles Cesba Software House
25	Eris Castro	Productor Multimedia
26	Fabián Acosta	Desarrollador
27	Felipe Avilán Jaimes	Ingeniero de Proyectos
28	Felipe Jiménez	Gerente Run Publicity
29	Felipe Urresco	Emprendedor
30	Fernando Prieto	Technician
31	Francisco Murcia	Uniandes
32	Gustavo Ramírez	Director RW
33	Hernán Ortega	CEO
34	Ingrid Beltrán Armero	GuiaTIC ETB
35	Jairo Chávez	Consultor
36	Javier Velásquez	Free 2 play Consultor
37	Jhon Jairo Herrera Sánchez	Director UM Radio
38	Jimmy Martínez	Nazca Digital
39	JK Kim	Sigong
40	John Araque	Director
41	Jorge Carlos Prado	Productor Multimedia
42	Johanna Pérez	Comisión artística
43	Juan Andrés Romero	Desarrollador
44	Juan Carlos Martínez	Diseñador Web
45	Juan Francisco Jaramillo	Independiente
46	Julieth Soto Molina	Commerce Solutions
47	Katerin Muñoz Muñoz	Productor Multimedia
48	Kristofer Lalinde	Emprendedor
49	Leonardo Morales	Sena
50	Linda Patiño	Estudiante
51	Lizeth Rodríguez González	Red Internacional de diseño - enREDo
52	Luis Barahona	Mandarina Transmedia
53	Luis Fernando García Martínez	Estudiante Ing. sistemas Univ. San Buena Ventura
54	Manvel Matiz	OEA
55	Marcela Gómez	Director de Proyectos
56	María Angélica Rondón	Estudiante Publicidad
57	Marleny García	Docente
58	Miguel Riaños	Director ITI
59	Milena Gómez	Estudiante
60	Milton	ESINC
61	Natalia Toro	Emprendedor
62	Nicolás	Creativo
63	Omar Arroyave	CM
64	Paula Rodríguez	Directora

65	Pedro Nieto	Coordinador
66	Philippe Boland	Red Internacional de diseño - enREDo
67	Philippe Parmentier	Materialización 3D
68	Ricardo Castañeda	Ingeniero de Sistemas
69	Sandra Cano	Colombia 3.0
70	Sebastian Pinzón	Diseñador
71	Sebastian Triana	Emprendedor
72	Stephan Acuña Aguirre	Docente
73	Tatiana Morales	Coordinadora radio
74	William Leonardo González	Subgerente
75	Yajaira Mariñez	Radio digital América