

Semillero de Investigación:

Plurilingüismo y Pluriculturalidad



INTELIGENCIA
ARTIFICIAL

2024-2

Educación rural: Diseño de materiales para el emprendimiento y el aprendizaje del inglés

OBJETIVO

Desarrollar una cartilla para la enseñanza del inglés en la que la IA impulse la creación de contenidos, facilitando un aprendizaje contextualizado y atractivo para los estudiantes.



JUSTIFICACIÓN

El proyecto puede evolucionar integrando IA para dar retroalimentación personalizada a los estudiantes mediante herramientas de procesamiento de lenguaje natural y reconocimiento de patrones.

ESCALABILIDAD Y FUTURO

La falta de un currículo claro y el bajo nivel de inglés de los estudiantes hicieron necesario un enfoque flexible, donde la IA fue clave al ofrecer herramientas de creación y personalización automática de contenido.

TECNOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS DE IA

DALL-E | GPT-4 | Canva con IA | Google Cloud AI



Autores:

Jan Paul Castellanos: Docente Investigador
jpcastellanosb@ucompensar.edu.co

Sandra Marcela Ladino: Docente Semilleros
smladinoy@ucompensar.edu.co

Nikolle Jiménez: Estudiante, Líder de semilleros
njimenezc@ucompensar.edu.co

Nicolás Preciado: Estudiante, Semillero de investigación
npreciado@ucompensar.edu.co

Semillero de Investigación: **Creavinci** **Ingeniería Multimedia**

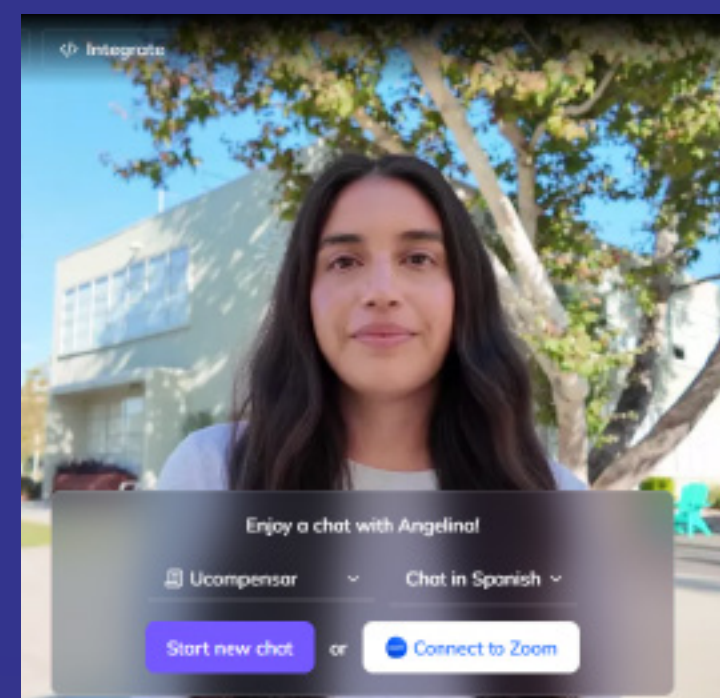


INTELIGENCIA ARTIFICIAL 2024-2

Chatbot de video para UCompensar

OBJETIVO

Indagar cómo las aplicaciones creación de chatbots, avatares y generación de imágenes y video basadas en IA, pueden utilizarse en el proceso de desarrollo de un chatbot de video para atención al usuario en el nuevo campus de la Universidad.



JUSTIFICACIÓN

Se busca **optimizar** el servicio de información al usuario de UCompensar a través de un chatbot de video, el cual, a partir de consultas de voz, brinde respuestas acertadas, información relevante y cuente con una apariencia que genere mayor empatía con el usuario, que la lograda con bots de audio o escritura.

ESCALABILIDAD Y FUTURO

Continuar el entrenamiento del **ChatBot** basado en IA para llegar a un alto nivel de eficiencia en respuestas relacionadas con el nuevo campus, las dependencias, programas e información general que pueda brindar a los usuarios que interactúen con la aplicación.

TECNOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS DE IA

- Zmoji
- Bitmoji
- Avatoon
- DoppeIMe
- Ready Player Me
- Artbreeder
- Daz 3D
- Reallusion
- Character Creator
- Facering
- IMVU
- Botpress
- HeyGen
- Zepeto



Autores:

- Jonathan Mendoza Cuevas
- Juan Daniel Martínez Uribe
- Linoy Jiménez Macias
- Juan Diego Rosas Reyes
- Angie Stefanny Carranza Leguizamón
- Erika Alejandra Roza Fajardo
- José Fernando Prieto López
- Carlos Andres Grimaldo Granados

Semillero de Investigación: Data Core Tech



Importancia de la Recopilación de Datos para el Entrenamiento de un Chat Bot, su uso, Restricciones y Métodos de Preparación del Contenido

OBJETIVO

Diseñar un sistema conversacional basado en IA que potencie la autogestión de los estudiantes en su proceso académico y a través de esto fomentar la innovación educativa mediante el desarrollo de un chat bot que interactúe proactivamente con los estudiantes.

JUSTIFICACIÓN

La AI optimiza la gestión del tiempo de los estudiantes permitiendo respuestas inmediatas, proporciona iteraciones precisas y rápidas, sin embargo, debe ajustarse a las necesidades de la institución, ser evaluada y monitoreada para velar por la efectividad de esta.

ESCALABILIDAD Y FUTURO

La implementación de un modelo de inteligencia artificial de un chatBot en la Fundación Universitaria Compensar tiene el potencial de transformar diversos aspectos de la enseñanza, la gestión administrativa y la interacción con los estudiantes. Para garantizar su éxito a largo plazo y su escalabilidad, es crucial diseñar una arquitectura flexible y adaptable que permita que



el sistema evolucione con el tiempo, aprovechando avances tecnológicos y nuevas necesidades.

TECNOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS DE IA

AWS CloudWatch o Google Cloud Monitoring



Autores:

- Mireya Fideligna González Rubio
- Astrid Carolina Quitiaquez Gómez
- Ever Zambrano Torrejano
- Juan Fernando Rodríguez Medina

Semillero de Investigación: **Vortex Diseño Visual**



Game Jams: Fomentando el aprendizaje autónomo y la apropiación tecnológica en los jóvenes a través del diseño de videojuegos educativos

OBJETIVO

Impulsar el aprendizaje autónomo y la apropiación tecnológica en los jóvenes a través de la creación de videojuegos educativos en Game Jams, empleando IA para optimizar la programación y reforzar la lógica de diseño en cada fase la creación del juego



JUSTIFICACIÓN

La **inteligencia artificial** aporta un valor adicional al proyecto siendo un apoyo en soluciones y realizando recomendaciones para la toma de algunas decisiones, tomando lógica de programación y facilitando el tiempo de los jóvenes que aún no tienen conocimiento en lenguajes para la creación de videojuegos.

ESCALABILIDAD Y FUTURO

La IA puede ayudar a crear automáticamente niveles, mapas, personajes, y misiones. Esto permite a los desarrolladores generar contenido a gran escala sin la necesidad de diseñar manualmente cada elemento.

TECNOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS DE IA

ChatGPT
(OpenAI)


Gemini AI
(Google
DeepMind)

Meta AI
(Meta Platforms,
Inc.)



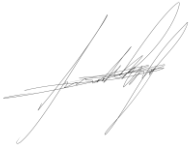


Autores:

- Laura Fonseca
- Laura Barinas
- Jorge Bobadilla
- Diana Mancera
- Maria Fernanda Ospina

 compensar fundación universitaria	ACTA DE REUNIÓN	
	FOR-PPA-11	Versión 02
	Página 1 de 6	Fecha Emisión 13.11.2020

Fecha	29-11-24	Hora Inicio	2:00 pm	Hora Fin	3: 00 pm
Proceso /Subproceso	Currículo / Informe 2024-2 Ingeniería multimedia – Bogotá			Acta N°	001
Reunión de trabajo	01	Comité		Capacitación	

Asistentes					
No.	Nombre	Cargo	¿asistió?		Firma
			Si	No	
1	Norberto Cristancho Sierra	Coordinador de ingeniería multimedia	x		
2	Wilmer Geovany Sepúlveda Manrique	Docente – Gestor de investigaciones	x		
3	David Ortegón Suarez	Docente – Gestor de internacionalización	x		
4	Sergio Felipe Suárez Soto	Docente - Gestor de currículo	x		
5					
6					
7					
8					
9					

Temas

1. PIC, PA, RETOS y PICT finalizados y/o presentados en la Semana de la Innovación 2024-2. Evidencias: grabación de presentación, videos, fotos, pieza publicitaria / productos.
2. Instrumentos de diseño microcurricular. Syllabus, Planeaciones Didácticas e Instrumentos de evaluación asegurados en Microcurrículo.
3. Certificaciones digitales y/o Fundación Telefónica Colombia. Listados de estudiantes con proceso finalizado. Certificación asegurada en carpeta de mesocurrículo.

4. Actas Comité Curricular de programa. Evidencia de actas firmada y asegurada en Mesocurrículo: febrero (1), marzo (1), abril (1) y mayo (1).
5. Diseño de nuevos programas
6. Renovación de Registro Calificado
7. Gestión de procesos de innovación educativa e implementación del sistema de evaluación de resultados de aprendizaje de programas
8. Fortalecimiento de resultados pruebas Saber TyT y Pro

Desarrollo

1. PIC, PA, RETOS y PICT finalizados y presentados de la Semana de la Innovación 2024-2. Evidencias: grabación de presentación, videos, fotos, pieza publicitaria / productos. (Evidencias en mesocurrículo / gestores curriculares / mayo).

PA	TÍTULO	DOCENTE A CARGO
Una App para construir sentido de comunidad	Una App para construir sentido de comunidad	Wilmer Geovany Sepúlveda Manrique

PIC	TÍTULO	DOCENTE A CARGO
Muestra de animación 2D – Modelado 3D	Muestra de animación 2D – Modelado 3D	Sergio Felipe Suarez Soto

RETO	TÍTULO	DOCENTE A CARGO

PITCH	TÍTULO	DOCENTE A CARGO

Chatbot	Charla de socialización: Chatbot UCompensar	Wilmer Geovany Sepúlveda Manrique
-------------------------	--	---

2. Instrumentos de diseño microcurricular. Diseño de syllabus, planeaciones didácticas e instrumentos de evaluación asegurados en Microcurrículo, con acta de aprobación del Comité Curricular.

Syllabus

Nombre de curso	Modalidad: virtual o presencial	Docente responsable	Enlace a cada documento
Introducción a ingeniería multimedia	Presencial	Sergio Felipe Suarez Soto	01 Introducción a la Ingeniería Multimedia.docx

Planeaciones

Nombre de curso	Modalidad: virtual o presencial	Docente responsable	Enlace a cada documento
Introducción a ingeniería multimedia	Presencial	Sergio Felipe Suárez Soto	01 Planeación académico Introducción a ingeniería multimedia.xlsx
Diseño digital	Presencial	Sergio Felipe Suárez Soto	03 Planeación didáctica Diseño Digital 1.xlsx
Diseño UX/UI	Presencial	Sergio Felipe Suárez Soto	04 Planeación académico Diseño UX - Interfaces de Usuario.xlsx
Animación 2D	Presencial	Sergio Felipe Suárez Soto	04 Planeación didáctica Animación 2D.xlsx


Instrumentos de evaluación

Nombre de curso	Modalidad: virtual o presencial	Docente responsable	Enlace a cada documento
Introducción a ingeniería	Presencial	Sergio Felipe Suárez Soto	Instrumento Evaluación Introducción a la Ingeniería multimedia.xlsx

3. Certificaciones digitales. Listados de certificaciones y número de estudiantes con proceso finalizado. Certificación asegurada en carpeta de mesocurrículo. (Tener en cuenta formato de Excel enviado al correo).

[Certificaciones Internacionales](#)

4. Actas Comité Curricular de programa. Evidencia de actas firmada y asegurada en Mesocurrículo: agosto (1), septiembre (1), octubre (1) y noviembre (1). (Pantallazo).
5. Diseño de nuevos programas (si aplica).
- Ingeniería Biomédica - acompañamiento en la creación del programa y visita de pares por parte del coordinador de programa Norberto Cristancho:



PRESENTACIÓN

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COMPENSAR – UCOMPENSAR
www.ucompensar.edu.co

Rectora
Margarita ~~Añez~~ Sampedro

Vicerrectora Académica
Carolina Guzmán Ruiz

Secretaría General
Juliana Barrios Camargo

Directora de Planeación
Sonia Sierra Gonzales

Decano Facultad de ingeniería
Nelson Felipe Rosas Jiménez

Proceso de Obtención de Registro Calificado
Ingeniería Biomédica (Metodología: Presencial)
© Fundación Universitaria Compensar

Elaborado por:
Director del Programa Ingeniería Biomédica
Nelson Felipe Rosas Jiménez (En cargo)
Facultad de Ingeniería
Fundación Universitaria Compensar – ~~UCompensar~~

Equipo Docente
Hermann Dávila Torres
Edgar Javier Barajas Herrera
Norberto Cristancho Sierra

Equipo Curricular
Gustavo Adolfo Gil Ángel - Líder de Currículo
Camilo Arturo Contreras – Gestor Curricular

Equipo Institucional
José Ignacio Orjuela López - Especialista en Aseguramiento de la Calidad
Balecy Yudetzky Chaves Calderón – Profesional de Investigación y Transferencia
Kelly García Gómez - Líder de Internacionalización
Alberto Bercanza - Líder de Experiencia Empresarial
Josué ~~Cobalada~~ Rosendo - Líder De Emprendimiento
William Fernando ~~Quiliga~~ - Líder de Carrera Docente
Claudia Lorena ~~Rozo~~ - Líder de Talento Humano
Jair Eliacer Ocampo Hernández- Líder CRAI
Wilmar Andrés Galvis Pachón- Líder Tecnología
Jaisson Arnulfo Olivos ~~Tunerosa~~ - Coordinador Infraestructura

6. Renovación de Registro Calificado (si aplica).

No aplica


7. Gestión de procesos de innovación educativa e implementación del sistema de evaluación de resultados de aprendizaje de programas (si aplica).

No aplica

8. Fortalecimiento de resultados pruebas Saber TyT y Pro (si aplica).

No aplica

Compromisos de la reunión			
Descripción	Responsable	Fecha de entrega	Seguimiento
Construcción de productos para PA, PIC, RETOS y PITCH de relevancia para la semana de innovación.	<ul style="list-style-type: none"> - Wilmer Geovany Sepúlveda Manrique - David Ortegón Suarez 	01/05/2025	Sergio Felipe Suarez Soto

 compensar fundación universitaria	ACTA DE REUNIÓN	
	FOR-PPA-11	Versión 02
	Página 6 de 6	Fecha Emisión 13.11.2020

	- Sergio Felipe Suárez Soto		
Planeación de charlas y gestiones académicas para la estructuración de proyectos dentro del programa.	<ul style="list-style-type: none"> - Wilmer Geovany Sepúlveda Manrique - David Ortigón Suarez - Sergio Felipe Suárez Soto - Norberto Cristancho Sierra 	01/05/2025	Norberto Cristancho Sierra
Certificación internacional en Autodesk Maya.	- Sergio Felipe Suarez Soto	7/05/2025	Norberto Cristancho Sierra

Acuerdos
<ul style="list-style-type: none"> - Se acordó entre los profesores y el coordinador de programa el implementar actividades y planeaciones para la propuesta de proyectos que conformen una entrega de proyectos a final del año enfocada en el programa. - Se acordó el realizar una reunión curricular con el programa una o dos veces por mes para realizar parámetros de entrega con los estudiantes y con los proyectos vigentes.

Necesidades de comunicación	
Descripción	Dirigido a