



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES



**PROGRAMAR EL MUNDO EN EL CONTEXTO DE LAS TECNOLOGÍAS LIBRES Y  
LAS CULTURAS HACKER-MAKER. CASO DE ESTUDIO: HITEC LAB**

**Doctor José David Cuartas Correa**

**Director de tesis:** Doctor Julián Jaramillo

**Línea de investigación:** Diseño y desarrollo de productos interactivos

**Resumen**

Esta tesis se interesa en identificar las oportunidades creativas que les puede ofrecer, a los diseñadores, artistas, comunicadores y creadores, el uso de la programación de computadoras y de las tecnologías libres en el ejercicio de su quehacer profesional. Para esto se analizan algunas tecnologías creadas en el seno de las culturas Hacker-Maker que pueden empoderarlos e inspirarlos. También se exploran posibles oportunidades creativas que pueden surgir cuando diseñadores, artistas y creadores dejan de ser consumidores pasivos de tecnologías para el ejercicio de su quehacer profesional. Se identifica además, la necesidad de crear y explorar estrategias para que ellos puedan tener más control sobre las tecnologías que usan, para adaptarlas a las necesidades específicas en sus procesos creativos.

Como caso de estudio, se analizan las dinámicas del laboratorio Hipermedia de Tecnologías para la Comunicación, iniciativa impulsada por la agenda investigativa de este tesis doctoral. Allí se puede evidenciar la articulación del uso de la programación, de tecnologías libres (como software libre y hardware abierto), y de metodologías provenientes de las culturas Hacker y Maker, en el contexto de dos espacios académicos del programa de Diseño Gráfico en la Fundación Universitaria Los Libertadores.

Esta tesis sigue una agenda de investigación con dos tipos de aproximaciones: una basada en arqueología de medios y la otra de tipo empírico-analítica. Para la primera aproximación se



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES



hace una arqueología de medios en torno a los orígenes de algunas de las tecnologías libres y privativas para identificar su alcance y utilidad en el ámbito del diseño y la creación. La segunda aproximación tiene un carácter experimental, la cual se llevó a cabo paralelo a las dinámicas de investigación y creación al interior del laboratorio Hipermedia. Allí se desarrollaron una serie de prototipos que sirven de ejemplo para mostrar cómo se puede ayudar a empoderar a los diseñadores y creadores, haciendo uso de tecnologías libres y promoviendo el ejercicio del diseño desde una perspectiva fundamentada en las culturas Hacker y Maker.