

# LAURA CORTÉS-RICO

<https://cortes-rico.com> ◊ [laura@cortes-rico.com](mailto:laura@cortes-rico.com)

## CVLAC

---

[https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0001387638](https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001387638)

## FORMACIÓN ACADÉMICA

---

ESTUDIANTE DOCTORAL EN CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

*Cornell University, Ithaca, NY, USA*

2023 -

MAESTRÍA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN [*Cum Laude*]

*Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá-COL*

Jul. 2012 - Oct. 2015

Proyecto Final: ApTUI-Framework para el diseño participativo de interfaces tangibles

INGENIERÍA ELECTRÓNICA

*Universidad Nacional de Colombia, Bogotá-COL*

Jul. 2005 - Jul. 2010

Proyecto Final: Diseño, implementación y evaluación de una plataforma de hardware libre, con propósito educativo.

## EXPERIENCIA PROFESIONAL

---

### Picolab

- DIRECTORA DE TECNOLOGÍA *Agosto 2012 - Actualmente*  
Formulación y dirección técnica de proyectos del sector de las tecnologías de la información y de las comunicaciones, especialmente en el área de experiencias interactivas, y desarrollo de aplicaciones web y móviles.

### Tiempo de Cine / e-motion Digital

- COORDINADORA LÍNEA DIGITAL E INTERACTIVA *Junio 2012 - Marzo 2013*  
Gestión de proyectos relacionados con el área digital para publicidad, mercadeo y educación no formal, en espacios como museos, ferias, eventos, centros comerciales, etc.

### Maloka

- PROFESIONAL DE DESARROLLO *Marzo 2011 - Mayo 2012*  
Diseño de hardware y software para módulos interactivos de ciencia y tecnología. Diseño e implementación de una plataforma de simulación sísmica basada en datos de sismos reales: Conciencia ante el riesgo.
- PROFESIONAL DE LA LÍNEA DE TECNOLOGÍA *Octubre 2010 - Marzo 2011*  
Gestión de proyectos de la línea: Desarrollo de videojuegos, clubes de ciencia y tecnología, sistemas de robótica cooperativa. Diseño, prueba y adecuación de plataformas de desarrollo y robóticas (hardware y software) para contextos educativos.
- TUTORA DEL CLUB DE ROBÓTICA Y CLUB DE TECNOLOGÍA *Enero 2008 - Julio 2010*  
Desarrollo, redacción y sistematización de actividades relacionadas con la apropiación de la tecnología y la robótica en comunidades infantiles.

## EXPERIENCIA DOCENTE

---

### Universidad Militar Nueva Granada

- DIRECTORA ACADÉMICA INGENIERÍA EN MULTIMEDIA *Julio 2021 - Julio 2023*  
Facultad de Ingeniería Sede Campus Nueva Granada  
Gestión académico-administrativa para el desarrollo del programa de Ingeniería en Multimedia.
- DIRECTORA ACADÉMICA CENTRO DE INVESTIGACIONES *Enero 2020 - Junio 2021*  
Facultad de Ingeniería Sede Campus Nueva Granada  
Liderazgo y gestión administrativa de las actividades de investigación en la Facultad.
- PROFESORA TIEMPO COMPLETO INGENIERÍA EN MULTIMEDIA *Julio 2017 - Julio 2023*  
Facultad de Ingeniería Campus Nueva Granada  
Inteligencia Artificial, Procesamiento de Señales, Ingeniería de Software, Programación III, Introducción a la Computación Gráfica, Internet de las Cosas, Objetos y Ambientes Interactivos

### Politécnico Grancolombiano

- PROF. CÁTEDRA MAESTRÍA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS *2016, 2018-2, 2019-2, 2021-1*  
Reconocimiento de Patrones.
- PROF. CÁTEDRA ING. SISTEMAS E ING. TELECOMUNICACIONES *Agosto 2012 - Junio 2017*  
Arquitectura del Computador, Circuitos Lógicos, Circuitos Eléctricos, Taller de Diseño Electrónico.

### Universidad Distrital Francisco José de Caldas

- PROFESORA DE CÁTEDRA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA *2017-1, 2018-1*  
Sistemas Tecnológicos.

### Pontificia Universidad Javeriana

- PROFESORA DE CÁTEDRA INGENIERÍA DE SISTEMAS *Julio 2011 - Junio 2017*  
Pensamiento Algorítmico.

## PROYECTOS DE DESARROLLO TECNOLÓGICO

---

- 2015-2016. TRIBUKA (GPSTORIES) - Picolab. Líder técnica, proyecto financiado por COLCIENCIAS y el Ministerio TIC en el marco de la convocatoria 680 de 2014.
- 2012. KUIKA (QUYCA) - e-motion Digital. Líder técnica del videojuego, ganador de la convocatoria Crea Digital 2012 del Ministerio TIC y el Ministerio de Cultura, en la categoría de videojuegos.
- 2012. HUILA VIVE DIGITAL - Maloka y Gobernación del Huila. Liderazgo técnico en el desarrollo de la experiencia de Ciberparques.
- 2011. CONCIENCIA ANTE EL RIESGO - Maloka y Dirección de Gestión del Riesgo. Diseño y desarrollo del control de la plataforma de simulación sísmica, y desarrollo de software y hardware para los módulos interactivos.

## INVESTIGACIÓN

---

### Proyectos de Investigación

- 2020. Investigadora principal “Repertorios digitales: representaciones computacionales de procesos y prácticas textiles en torno al conflicto y la paz, caso Sonsón, Antioquia”, Código INV-ING-3192 Financiado por la Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad Militar Nueva Granada.
- 2020. Co-investigadora “Prendas inteligentes como canal en la comunicación afectiva, un paso hacia la telepresencia emocional”, Código INV-ING-3191 Financiado por la Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad Militar Nueva Granada.

- 2019-2020 Co-investigadora “Difusores de burbuja fina funcionalizados a nanoescala: Estudio de su vida útil y transferencia de oxígeno en procesos de lodos activados”, Código IMP-ING-2930 Financiado por la Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad Militar Nueva Granada.
- 2019. Investigadora principal “Diálogos de saberes en la creación de interfaces físicas artesanales para la interacción con dispositivos móviles”, Código INV-ING-2981 Financiado por la Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad Militar Nueva Granada.
- 2019. Asesora “Remendar lo nuevo: practicando reconciliaciones a través del quehacer textil y la memoria digital en la transición al postconflicto de la Colombia rural”, Código FP44842-281 Financiado por el Fondo Newton Caldas.
- 2014-2015. Asistente de investigación “Bordando el Conocimiento Propio. Diseño y desarrollo participativo de una tecnología social orientada al reconocimiento del bordado artesanal de Cartago, Colombia.” Financiado por COLCIENCIAS, la Pontificia Universidad Javeriana y el Politécnico Granacolombiano.

### Publicaciones seleccionadas:

- Pérez-Bustos, T., **Cortés-Rico, L.**, & Botero, A. (2025). Reconciliation Through Digital Textiles. In Routledge International Handbook of Contemporary Participatory Design. Routledge.
- **Cortés-Rico, L.** (2021). Hand in hand: A situated reflection about knowledge mobilization between textile and digital. *Interactions*, 28(2), 42–47. <https://doi.org/10.1145/3449784>
- **Cortés Rico, L.**, Patarroyo, J., Pérez Bustos, T., & Sánchez Aldana, E. (2020). How can digital textiles embody testimonies of reconciliation? *Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2020 - Participation(s) Otherwise - Volume 2*, 109–113. <https://doi.org/10.1145/3384772.3385137>
- González Rivera, R. A., **Cortés-Rico, L.**, Pérez-Bustos, T., & Franco-Avellaneda, M. (2016). Embroidering engineering: A case of embodied learning and design of a tangible user interface. *Engineering Studies*, 8(1), 48–65. <https://doi.org/10.1080/19378629.2016.1170839>

Más publicaciones en el perfil de Zotero: <https://www.zotero.org/lacortes>

### BECAS Y PREMIOS

---

- 2023 Fulbright-Minciencias Beca para estudio doctorales 2023.
- 2020. Mención de Honor “*Artful Integrators Award - Participatory Design Conference*” con el proyecto “*Mending the New: A Framework for Reconciliation Through Testimonial Digital Textiles in the Transition to Post-Conflict Rural Colombia*”
- 2014-2015. Becaria Juan Pablo Gutiérrez Cáceres
- 2012. Primer puesto Premios Incluir de la Fundación Saldarriaga Concha, MinTIC y Colnodo, en la categoría “Software y Aplicaciones” con la propuesta “Audiocity. Un audiojuego para personas en situación de discapacidad visual”.

### OTROS

---

- Inglés certificado nivel avanzado. IELTS 7.0 (C1)
- Italiano nivel intermedio (B1)
- Lenguajes de programación: Python, Java, C++, C#, Javascript. Otro software: Photoshop, Illustrator, L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, Proteus, HTML5, Unity3D.

## EXTRA-CURRICULAR

---

Escaladora novata.

Buceadora PADI - *Advanced Open Water Diver*.

Aprendiz de bordado, tejido en croché y tejido en dos agujas.

Parte de la colectividad Artesanal Tecnológica.

---