

# LAURA CORTÉS-RICO

(+57)6500000 Ext. 3251 ◊ laura.cortes@unimilitar.edu.co

Universidad Militar Nueva Granada

Kilómetro 2, vía Cajicá-Zipacquirá, Aulas II, Tercer Piso ◊ Cajicá, Colombia

## FORMACIÓN ACADÉMICA

---

### **Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá-Colombia**

Maestría *Cum Laude* en Ingeniería de Sistemas y Computación  
Departamento de Ingeniería de Sistemas

*Julio 2012 - Octubre 2015*

PGA: 4.65/5.0

### **Universidad Nacional de Colombia, Bogotá**

Ingeniera Electrónica

*Julio 2010 - Julio 2015*

PGA: 4.5/5.0

## EXPERIENCIA DOCENTE

---

### **Universidad Militar Nueva Granada**

- DIRECTORA ACADÉMICA CENTRO DE INVESTIGACIONES *Enero 2020 - Actualmente*  
Facultad de Ingeniería Campus Nueva Granada  
Promoción de la buenas prácticas y documentación de procesos de investigación al interior de la Facultad. Acompañamiento administrativo a procesos de convocatoria, desarrollo y cierre de proyectos de investigación, alto impacto y de iniciación científica.
- PROFESORA TIEMPO COMPLETO INGENIERÍA EN MULTIMEDIA *Julio 2017 - Actualmente*  
Facultad de Ingeniería Campus Nueva Granada  
Cursos de Fundamentación: Inteligencia Artificial, Procesamiento de Señales, Ingeniería de Software, Programación III. Cursos Electivos: Internet de las Cosas, Objetos y Ambientes Interactivos

### **Politécnico Grancolombiano**

PROFESORA DE CÁTEDRA

*2016-1, 2016-2, 2018-2, 2019-2*

- Maestría en Ingeniería de Sistemas  
Curso: Reconocimiento de Patrones.
- Ingeniería de Sistemas e Ingeniería en Telecomunicaciones *Agosto 2012 - Junio 2017*  
Cursos: Arquitectura del Computador, Circuitos Lógicos I y II, Circuitos Eléctricos I, Taller de Diseño Electrónico.

### **Universidad Distrital Francisco José de Caldas**

- PROFESORA DE CÁTEDRA *2017-1, 2018-1*  
Maestría en Educación en Tecnología - Especialización en Educación en Tecnología Curso: Sistemas Tecnológicos.

### **Pontificia Universidad Javeriana**

- PROFESORA DE CÁTEDRA *Julio 2011 - Junio 2017*  
Ingeniería de Sistemas Curso: Pensamiento Algorítmico.

## EXPERIENCIA PROFESIONAL

---

### **Picolab**

DIRECTORA DE TECNOLOGÍA

*Agosto 2012 - Actualmente*

Dirección técnica de proyectos asociados al desarrollo de hardware y software. Formulación de proyectos asociados al sector de las tecnologías de la información y de las comunicaciones. Diseño de software

y hardware de propósito específico; centrado especialmente en el área de experiencias interactivas, y aplicaciones web y móviles.

### **Tiempo de Cine / e-motion Digital**

COORDINADORA LÍNEA DIGITAL E INTERACTIVA

*Junio 2012 - Marzo 2013*

Ideación, creación y liderazgo técnico de videojuego KUIKA (Quyca), ganador de la convocatoria Crea Digital 2012 en la categoría de videojuegos. Gestión de proyectos relacionados con el área digital para publicidad y educación 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. Control de plataformas de robótica, automatización y simulación (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. Investigación sobre el desarrollo y utilización de material y herramientas educativas, como tarjetas de desarrollo, con niños, niñas y jóvenes entre los 8 y los 16 años.

### **LOGROS**

---

- 2020. Mención de Honor “*Artful Integrators Award*” 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”.

### **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.
- 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.

- 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.

## PROYECTOS DE DESARROLLO TECNOLÓGICO

---

- 2015-2016. TRIBUKA (GPSTORIES) - Picolab. Líder técnica proyecto GPStories: Gamificación en Museos de PICOLAB, 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.

## OTROS

---

- Inglés certificado IELTS 6.5
- Software. Lenguajes de programación: Java, C++, C#, Python, Matlab, LabVIEW, JavaScript, Basic. Software de Diseño: Photoshop (nivel medio), Illustrator (nivel básico). Otros: L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, Proteus, HTML5, Unity3D.

## EXTRA-CIRRUCULAR

---

Escaladora novata.

Buceadora PADI - *Advanced Open Water Diver*.

Aprendiz de bordado y tejido en croché.

Parte de la colectividad Artesanal Tecnológica.