

Sergio Leonardo Rodríguez Gómez
sl.rodriguez48@uniandes.edu.co

Educación formal

2025 — Doctor en Comunicación, Lenguajes e Información — Pontificia Universidad Javeriana.
Bogotá, Colombia
2015 — Magíster en Semiótica — Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Bogotá, Colombia
2012 — Maestro en Artes. Énfasis en artes plásticas y proyectos culturales. — Universidad de los
Andes. Bogotá, Colombia

Educación no formal

2015 — Diplomado en escritura creativa — Instituto Caro y Cuervo. Bogotá, Colombia.

Experiencia docente

Posgrado

2021 – 2025
Fundamentos en humanidades digitales
Maestría en Humanidades Digitales
Facultad de Artes y Humanidades. Universidad de
los Andes

2024 – 2025
Diseño de proyectos
Maestría en Humanidades Digitales
Facultad de Artes y Humanidades. Universidad de
los Andes

2020, 2024
Visualización de datos
Maestría en Humanidades Digitales
Facultad de Artes y Humanidades. Universidad de
los Andes

2018
Teorías de la interacción signica
Maestría en semiótica
Departamento de Humanidades. Universidad
Jorge Tadeo Lozano

Pregrado

2024 – 2025
Historias, teorías, escritura
Departamento de Arte. Universidad de los Andes

2014 – 2020
Semiótica
Departamento de Humanidades. Universidad
Jorge Tadeo Lozano

2019 – 2020
Humanidades digitales
Departamento de Humanidades. Universidad
Jorge Tadeo Lozano

2017 – 2018
Arte y significado
Departamento de Arte. Universidad de los Andes

Experiencia en investigación

2025
Asistente postdoctoral
Facultad de Artes y Humanidades.
Universidad de los Andes.

2023

Visiting Scholar (Académico visitante)

iSchool (Escuela de Ciencias de la Información)

Universidad de Illinois en Urbana-Champaign. Estados Unidos.

2020 – 2024

Asistente de investigación

Proyecto Democracia en Colombia en época de discursos y noticias falsas: elecciones locales y regionales (A cargo del profesor Andrés Lombana Bermúdez)

Pontificia Universidad Javeriana

2015

Investigador Junior

Grupo de investigación Mente, Lenguaje y Sociedad

Colciencias y Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Publicaciones académicas

2025 — Con Juan Álvarez Umbarila — *Biteratura en español: posibilidades literarias generativas e interactivas para archivos digitales dinámicos*.

En ¡Hola, mundo! Humanidades Digitales en América Latina. M. J. Afanador Llach, G. del Rio Riande, E. Priani Siasó (eds.). Ediciones Uniandes.

Doi: 10.51573/Andes.9789587987362.9789587987379.9789587987867

2024 — *Tres andamios para el cómic colombiano*.

Revista de Estudios Colombianos. Vol 63. Pp. 20-25.

Doi: 10.53556/2eme6b98

2023 — con Germán Jiménez — *Animalista, Narco-Cultural, Conservacionista. Visions of Nature Around the Case of Hippos in Colombia*

Biosemiotics Vol. 16, Pp. 457–478.

Doi: 10.1007/s12304-023-09541-y

2023 — *Generadores de texto e imágenes usando gramáticas libres de contexto en Aventura.js*

Programming Historian en español 7.

Doi: 10.46430/phes0063

2023 — con Andrés Lombana Bermúdez — *Desbordando hashtags de Twitter: La protesta digital k-pop en el Paro Nacional de 2021 en Colombia*

Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones". Vol. 16. Num. 2.

Doi: 10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.12803

2022 — *Conjectural artworks: seeing at and beyond Maturana and Varela's visual thinking on life and cognition*

AI and Society. Vol. 37. Num. 3. Pp. 1307–1318.

Doi: /10.1007/s00146-021-01355-1

2022 — *How to Collect Citizen-Sourced Digital Data for Social Science Research: Participatory Methods*

Sage Research Methods: Doing Research Online
Doi: /10.4135/9781529608328 / ISBN: 9781529608328

2021 — *Signos visuales a escala humana: una clasificación de métodos de visualización de datos y una reflexión sobre sus alcances para la investigación humanística.*

Revista de Humanidades Digitales. Vol. 6. Pp. 64–84.

Doi: 10.5944/rhd.vol.6.2021.30734

2021 — *Organización, experiencia y adaptación. Tres conexiones biosemióticas entre el pensamiento de von Uexküll y la biología enactiva de Maturana y Varela.*

Revista Colombiana de Filosofía de la Ciencia. Vol. 21. Num. 43. Pp. 207–230.

Doi: 10.18270/rcfc.v43i21.3365

2020 — *Desarrollar la inteligencia creativa en diseño: repensar la semiótica.*

Bitácora Urbano Territorial Vol. 30, Num. 2. Pp. 141–150.

Doi: 10.15446/bitacora.v30n2.81537

2019 — *Cartographies of the mind: Generalization and relevance in cognitive landscapes.*

Sign Systems Studies Vol. 47, Num. 3/4. Pp. 382–399.

Doi:10.12697/SSS.2019.47.3-4.02

2019 — *An agential-narrative approach on art semiosis.*

Technoetic Arts Vol. 17, Num. 3. Pp. 281–295.

Doi:10.1386/tear_00021_1

2016 — *Recurrences and Human Agential Meaning Grounding: Laying a Path in Walking.*

Biosemiotics Vol. 9, Num. 2. Pp. 169–184.

Doi:10.1007/s12304-016-9267-2

2015 — *Artistas e identidades discursivas. El gran telón, el Luis Caballero de la crítica y el Caballero de Caballero.*

Hallazgos Vol. 12, Num. 24. Pp. 19–30.

Doi:10.15332/s1794-3841.2015.0024.01.

2014 — *Personajes indecisos: discurso, identidad e incertidumbre narrativa.*

Hallazgos Vol. 11, Num. 22. Pp. 41–49.

Doi:10.15332/s1794-3841.2014.0022.02

Publicaciones creativas

2023, 2025 — Elefantes y Jirafas. Serie de publicaciones de cómics y narrativa gráfica. Como parte del Colectivo 4mesas. Ganador de Beca para proyectos editoriales independientes en artes plásticas y Visuales, Idartes, 2023.

2022 — Pandora. Antología de cómics y narrativa gráfica, historias de ciencia ficción. Como parte del colectivo 4mesas. Ganadora Beca para proyectos editoriales independientes, Idartes 2021.

2019 — Antología de Narrativa Gráfica 4 Mesas. Como parte del Colectivo 4mesas.

2014 — 2016 Co-edición y co-dirección del portal web de crítica cultural El Parcerero.

Software desarrollado

Aventura — Librería para el lenguaje de programación JavaScript para la creación de literatura electrónica, historias hipertextuales y videojuegos basados en texto.

Serie Mini — Sistema para la creación de colecciones culturales digitales en el contexto de las humanidades digitales. Desarrollado en el *framework* web Svelte.

iGrama — Generador de imágenes que usa el sistema de gramáticas libres de contexto de la librería Aventura.

Bebop — Software para la generación de bandas sonoras para videojuegos. Actualmente se vende en la plataforma de desarrollo independiente itch.io.

Ondas — Una serie de módulos, inspirados en conceptos cibernéticos, para la aplicación de síntesis modular VCV Rack

Reconocimientos

2025 — Grado Summa Cum Laude, Orden al Mérito Javeriano y tesis laureada. Doctorado en Comunicación, Lenguajes e Información. Pontificia Universidad Javeriana.

2015 — Distinción de excelencia académica y tesis meritoria. Maestría en semiótica. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

2012 — Tesis meritoria. Pregrado en arte. Universidad de los Andes

Voluntariado

2021 – Actualmente — Editor asociado, Revista Biosemiotics.

2021 – Actualmente — Miembro del comité de base, Red Colombiana de Humanidades Digitales. (RCHD). Coordinador del club de programación de la red.

2015 – 2017 — Vocal, Asociación Colombiana de Estudios Semióticos (ASES)