

Sergio Leonardo Rodríguez Gómez
sergio_rodriguezg@javeriana.edu.co
(+57) 3123776334

Educación formal

Actualmente — Candidato a 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 – 2024

Introducción a las humanidades digitales
Maestría en Humanidades Digitales
Facultad de Artes y Humanidades. Universidad de
los Andes

2024

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

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

Conocimiento en software y programación.

—Lenguajes de programación JavaScript, Python y Lua. Librerías de código creativo como D3 o P5, y lenguajes específicos para la producción de juegos: GDScript de Godot, y producción de sonido: Pure Data, Reaktor, Orca.

—Motores y entornos de programación de videojuegos: Godot y Pico-8, y programas de ilustración 2D: Pixaki, Procreate, Photoshop, y modelado 3D: Blender.

Software y videojuegos desarrollados

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

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 exitosamente en la plataforma de desarrollo independiente itch.io.

Bloki — Videojuego de estrategia para uno o dos jugadores en el que se compite para derribar al contrincante reduciendo sus bloques de movilidad. Desarrollado en Pico-8.

Pof — Videojuego shoot-em up acerca de un gato que debe derrotar a sus pesadillas. Desarrollado en Pico-8.

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

Publicaciones artísticas

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

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

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

Experiencia profesional no académica

2014 — 2016

Co-director y co-editor del portal web de crítica cultural El Parcero

Experiencia en investigación

2023-1

Visiting Scholar (Académico visitante)

iSchool (Escuela de Ciencias de la Información)

Universidad de Illinois en Urbana-Champaign. Estados Unidos.

2020 – Actualmente

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

Reconocimientos

2017 — Biosemiotic Achievement Award 2016. Springer and the ISBS (International Society for Biosemiotic Studies).

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

Publicaciones académicas

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. (Artists and discourse identities. “El gran telón”, the “Luis Caballero” of the critics, and the “Caballero” of himself)*

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

Doi:10.15332/s1794-3841.2015.0024.01.

2014 — *Personajes indecisos: discurso, identidad e incertidumbre narrativa. (Indecisive characters: discourse, identity, and narrative uncertainty)*

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

Doi:10.15332/s1794-3841.2014.0022.02

Conferencias

2023 — *Desbordando Hashtags en Twitter: Activismo K-Pop y Protesta Digital en el Paro Nacional de 2021 en Colombia.* Panel "Internet, Social Media & Protests" en *Las protestas sociopolíticas del siglo 21.* Congreso LASA (Asociación de Estudios Latinoamericanos). Mayo 24-27, Vancouver, Canadá y Online.

2021 — *Jakob von Uexküll meets Humberto Maturana and Francisco Varela: a hypothetic biosemiotic exchange on organization, experience, and adaptation.* 21st Gatherings in Biosemiotics. Julio 26-29, Estocolmo, Suecia y Online.

2021 — *Escuchando al espectro ampliado: afinidades biosemióticas en Latinoamérica.* II International Meeting of Young & Early-Career Semioticians IASS-AIS. Septiembre y octubre. Online.

2021 — *Aventura.js, una librería de JavaScript en español para la creación de literatura electrónica*. 5º Encuentro de Humanistas Digitales. Noviembre 9-11. Querétaro, México and Online.

2019 — *It's a bird, It's a plane, It's a relevant concept. Trajectories of meaning across cognitive landscapes*. 14 World Congress of Semiotics. Septiembre 9-13. Buenos Aires, Argentina.

2019 — *La semiótica y el desarrollo de la inteligencia creativa en diseño*. 3er Congreso Internacional de Investigación en Diseño. Marzo 20-22. Bogotá.

2018 — *La ambigüedad de los signos y las itinerancias cognitivas del significado*. IX congreso internacional de Semiótica. Semióticas para la reparación y el fin de las violencias. Octubre 3-5. Barranquilla.

2018 — Panelista invitado. Diplomado Cátedra Gerardo Molina "Educación, cultura y sociedad". *El papel de los medios de comunicación en la cultura y la contracultura*. Abril 4. Bogotá.

2016 — *Las bases de nuestra interpretación del arte, una aproximación desde la fundamentación agencial*. Congreso internacional de semiótica. Comunicación, cultura y cognición. Mayo 5-6. Bogotá.

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)