



CAMILO NEMOCÓN

INFO

Febrero 27 de 1987
Bogotá, Colombia
Español / English

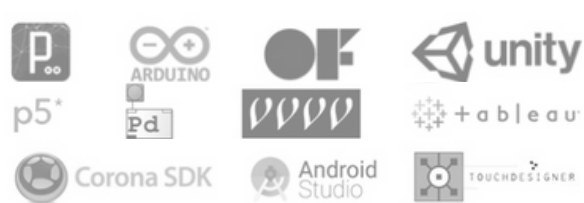
☎ 317 3009015
✉ canfcero@gmail.com
🌐 <http://camilonemo.com>

COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS

Lenguaje de programación:



Programas de desarrollo:



PERFIL PROFESIONAL

Diseñador industrial de la Universidad de los Andes con estudios complementarios en Arte y Computación Visual, con maestría en Ingeniería de sistemas en la universidad de los Andes, cuya visión profesional se enfoca en enseñar, desarrollar e investigar tecnologías interactivas para la gestión y desarrollo de proyectos con innovación teniendo en cuenta la unión entre ciencia, arte y tecnología, creando de proyectos inmersivos/telemáticos y produciendo obras e instalaciones interactivas.

FORMACIÓN ACADÉMICA

Maestría en Ingeniería de Sistemas y Computación
Universidad de Los Andes
Bogotá, 2015

Diseñador Industrial
Universidad de Los Andes
Tarjeta profesional No. 1010170237-1436
Bogotá, 2009

Estudiante de opción en Arte (Historia del arte)
Universidad de Los Andes
Bogotá, 2009

Estudiante de opción en Ingeniería de Sistemas (computación visual y HCI)
Universidad de Los Andes
Bogotá, 2009

Bachiller Académico
Colegio Anglo Americano
Bogotá, 2003





RECONOCIMIENTOS

- [Ganador Beca de Creación en danza y tecnologías digitales 2021](#)
MINISTERIO DE CULTURA ESTIMULOS 2021
Creación de la obra de danza Homo Augmented, por medio de la experimentación con el uso de la tecnología que en este caso es realidad virtual y machine learning como medio de visualización.
- [Ganador Programa C - Arte Digital 2020](#)
MUSEO DE LA TERTULIA 2020
Artista y desarrollador de la obra Mitztemoa Noyollo, creando una aplicación de realidad virtual que permite la visualización de una obra de danza en tiempo real en celulares Android y PC, detectando los movimientos del artista escénico reflejándolos en un avatar (modelo 3D) en un escenario virtual.
- [Ganador de la residencia artística de Arte y Aprendizaje Automático IDARTES 2020](#)
CK:\WEB 2020
Artista y desarrollador de la obra Singularity, plataforma multiusuario que permite la visualización de una obra de danza de forma virtual en el computador, con el objetivo de automatizar el tracking del cuerpo del bailarín usando Machine Learning.
- [Ganador de la Beca IDARTES de Creación de Laboratorios - Resolución 993 2019](#)
CINEMATECA DE BOGOTÁ. 2019
Director del Laboratorio "Hardware Hacking & Live Coding". Espacio de experimentación con base en el uso de la tecnología, permitiendo la creación artística de piezas visuales y sonoras en el marco de la improvisación por medio del código y de técnicas de hacking de objetos.
- [Ganador de la Convocatoria 706 de Jóvenes Investigadores 2015 de Colciencias](#)
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES. 2017
Investigador en la Vicerrectoría de Investigaciones y Doctorados, con el desarrollo del Proyecto "Exploración de datos espacio temporales para la analítica visual en sistemas urbanos".

EXPERIENCIA LABORAL

TadeoLAB & U. Jorge Tadeo Lozano 2016 - actualidad
Docente en Tadeolab y en la Facultad de Diseño Interactivo
Clases enfocados en el desarrollo del concepto, bocetación y prototipado basadas en medios digitales, utilizando plataformas como Arduino, Processing, OF, Unity y metodologías como Design Thinking, teniendo como base User Center Design y HIC. Cursos dictados: Arte y ciencia, Espacios del futuro, Movilidad creativa y Cuerpo electrónico, Taller 3 (Narrativas interactivas) y Taller 4 (Ambientes interactivos).

Comisión de la Verdad marzo 2021 - noviembre 2021
Visualización de datos
Diseñar, desarrollar y realizar tableros de visualización de datos del Sistema de Información Misional de la Comisión, trabajando con herramientas y tecnologías como MongoDB, Tableau, D3.js, html5, Cube.js.

Secretaría de Movilidad abril 2017 - diciembre 2020
Analista y visualización de datos
Minería, visualización y análisis de datos desarrollando plataformas de visual analytics con bases de datos del área de movilidad, trabajando con herramientas y tecnologías como Oracle SQL, Tableau, Power Bi, D3.js, html5, Json, Google Maps. Las fuentes de datos utilizados son de Waze, Bitcarrier, Ontrack, Sigat, Sicon, Transmilenio, RTO, SIRC, API.

Wise In Media enero 2012 - enero 2017
Director de desarrollo y Co-fundador
Desarrollo de proyectos, productos, activaciones de marcas y servicios, implementando el concepto Transmedia, utilizando la interacción, animación, videojuegos, contenido web y aplicaciones móviles para generar experiencias innovadoras.

True New Media enero 2011 - diciembre 2011
Desarrollador y Co-fundador
Desarrollo e investigación en nuevas tecnologías para la producción de instalaciones y productos interactivos para activaciones de marcas como DO IT, W RADIO, BOSCH, Círculo de la Moda entre otras.

Xor Media Lab enero 2009 - enero 2011
Desarrollador y Co-fundador
Desarrollo, gestión y comercialización de proyectos interactivos (instalaciones, stands, material POP y BTL), generando una amplia exploración y experimentación con nuevas tecnologías como computación visual, realidad aumentada, realidad virtual, etc.





PUBLICACIONES



2019
IV Conferencia Internacional de Live Coding_ Madrid, España
Artículo: “DOSIS – Interface de Live Coding”.

Artículo: “[Interacción de cuerpo completo en Live Coding](#)”.



2018
XX Congreso Latinoamericano de Transporte Público y Urbano Medellín, Colombia
Artículo: “[Big data para el análisis de la movilidad en Bogotá](#)”.

Artículo: “[Modelo de manejo de datos espacio – temporales para la analítica visual en el área de siniestralidad de Bogotá](#)”.



2018
XIII Congreso Colombiano de Computación – Cali, Colombia
Artículo: “[Exploración de datos espacio-temporales para la analítica visual en sistemas urbanos](#)”.



2011
XIV Convención Internacional de Informática – Habana, Cuba
Artículo: “ICES: Interacción comunitaria, socialización efímera. Los dispositivos móviles dentro de la interacción urbana”.

PERFIL INVESTIGATIVO

Grupo de Investigación Diseño febrero 2013 - febrero 2015
Universidad de los Andes

Investigador del proyecto “PROCEDIMIENTO DE OBTENCIÓN DE LOS ATRIBUTOS CROMÁTICOS DE ENTORNOS NATURALES PARA LA CONFIGURACIÓN DE PATRONES DE COLOR”, en el cual se desarrolló un software que analiza imágenes de los ecosistemas, para así obtener pantones de color que permitan generar un camuflado proponiendo patrones y textiles de uso militar que generen mayor mimesis entre los soldados del Ejército Nacional de Colombia. Se obtuvo patente en Estados Unidos como producto de esta investigación.

Grupo de Investigación Imagine enero 2012 - enero 2013
Universidad de los Andes

Desarrollador de simulaciones del proyecto LexArc, en el cual se desarrolló de un proceso de producción de lecciones aprendidas para la Armada de Colombia, en donde se genera un sistema interactivo para el entrenamiento de los infantes de la armada en casos de combates fluviales y terrestres, donde se evalúa su comportamiento en escenarios hostiles y el seguimiento de la doctrina militar y de las consideraciones del DIH (Derecho Internacional Humanitario).

Grupo de Investigación Diseño julio 2010 - diciembre 2010
Universidad de los Andes

Desarrollador del proyecto Dynamo, en donde desarrolle un nuevo control para la consola wii, como medio dinámico para jugar shooters en primera persona, utilizando sensores como acelerómetro y giroscopios comunicándolos a la consola Wii.

Grupo de Investigación Diseño enero 2010 - junio 2010
Universidad de los Andes

Desarrollador de la visualización y superficie escenográfica del proyecto 32 Puntos y Medio, en donde por medio de tecnologías telemáticas (Wiring, sensores, VRPN y phase space), se creó un medio artístico para visualizar la danza del ballet.

