

DOCUMENTOS
DE TRABAJO AREANDINA
ISSN: 2665-4644

Facultad de Diseño,
Comunicación y Bellas Artes
Sede Bogotá



DOCUMENTO DE LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN. GRUPO DE INVESTIGACIÓN DICART

DIEGO ALEXANDER GARCÍA GAVIRIA
ERIKA MARÍA GÓMEZ BERMEO

DOCUMENTO DE LÍNEAS DE
INVESTIGACIÓN.
GRUPO DE INVESTIGACIÓN
DICART

Diego Alexander García Gaviria
Erika María Gómez Bermeo

Correos electrónicos:
dgarcia140@areandina.edu.co;
egomez2@areandina.edu.co

Cómo citar este documento:

García Gaviria, D. A., y Gómez Bermeo, E. M. (2021). Documento de líneas de investigación. Grupo de Investigación DICART. *Documentos de Trabajo Areandina*, (2021-2). Fundación Universitaria del Área Andina. <https://doi.org/10.33132/26654644.2032>

Contenido

Introducción	5
Línea de investigación: “Estudios interdisciplinarios en Diseño, Comunicación y Artes”	9
Línea de investigación: “Historia, cultura y contexto”	15
Línea de investigación: “Innovación, desarrollo y aplicación de nuevas tecnologías en los procesos de creación desde el Diseño y la Comunicación”	22
Referencias	26

Introducción

El presente documento tiene como objetivo presentar la estructura de las líneas de investigación que sustentan el quehacer de las prácticas de indagación, análisis y creación del grupo DICART, perteneciente a la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes de la Fundación Universitaria del Área Andina. La Facultad desde la seccional Pereira, se encuentra conformada por los siguientes programas académicos:

- » Comunicación Audiovisual y Digital.
- » Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual.

Estos dos programas son una respuesta a las necesidades de la región, desde el ámbito de las industrias culturales y creativas, las cuales sostienen una relación recíproca de co-creación desde la academia, el Estado, la industria y la cultura. Estos procesos están enmarcados dentro de tres líneas específicamente distribuidas así:

- » Estudios interdisciplinarios en Diseño, Comunicación y Artes.
- » Historia, cultura y contexto.
- » Innovación, desarrollo y aplicación de nuevas tecnologías en los procesos de creación desde el Diseño y la Comunicación.

Estas líneas a su vez se descomponen en una serie de núcleos problémicos, tal como se relaciona a continuación en la figura 1.

FIGURA 1. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN Y NÚCLEOS PROBLÉMICOS DEL GI DICART.

1. ESTUDIOS INTERDISCIPLINARES EN DISEÑO, COMUNICACIÓN Y ARTES

- Transdisciplinariedad
- Industrias culturales y creativas

2. HISTORIA, CULTURA Y CONTEXTO

- Estudios culturales
- Preservación de la Memoria Histórica

3. INNOVACIÓN, DESARROLLO Y APLICACIÓN DE NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LOS PROCESOS DE CREACIÓN DESDE EL DISEÑO Y LA COMUNICACIÓN

- Realidades extendidas
- Cultura Digital

Fuente: Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, Seccional Pereira.



Misión institucional

La misión de la Fundación Universitaria del Área Andina es “contribuir al desarrollo sostenible económico, social y ambiental con calidad, pertinencia e innovación, mediante la generación, transferencia y aplicación de conocimiento y la formación integral y permanente de personas, desde un enfoque humanista, emprendedor, responsable y de pensamiento crítico y reflexivo” (PEI Fundación Universitaria del Área Andina, 2019, p. 3).

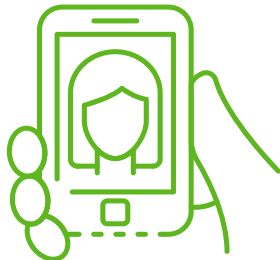
Visión institucional

A 2030, Areandina será una Institución Universitaria, que ha impactado las regiones de Colombia, siendo reconocida por su contribución a la transformación social y desarrollo sostenible, cumpliendo con su enfoque académico. (PEI Fundación Universitaria del Área Andina, 2012, p. 4).

Objeto de estudio y de investigación de la Facultad

La Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes de la Fundación Universitaria del Área Andina tiene como objeto de estudio las relaciones que establece el ser humano a través de los procesos de diseño, articulados con los fenómenos de la comunicación y las expresiones culturales, mediante la gestión de proyectos que impliquen el pensamiento creativo, la investigación, el emprendimiento y la innovación; con el fin de generar productos o servicios en el campo del diseño, la producción audiovisual y la gastronomía, que aporten valor en la calidad de vida y el desarrollo sostenible, dentro de los contextos culturales, sociales, económicos y tecnológicos. Como ob-

La Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes de la Fundación Universitaria del Área Andina tiene como objeto de estudio las relaciones que establece el ser humano a través de los procesos de diseño...



jeto de investigación del grupo de investigación DICART se plantea analizar las prácticas culturales centradas en la producción de conocimiento desde la estética, la creatividad y la innovación enmarcadas en las líneas de investigación: "Patrimonio y cultura", "Diseño e innovación", "Comunicación interactiva", "Pedagogía del diseño", "Desarrollo y panoramas gastronómicos" y "Diseño y empresa".

Área de conocimiento y Programa Nacional de Ciencia y Tecnología

Las líneas de investigación de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes se vinculan a las áreas de conocimiento de Ciencias Sociales y Humanidades, y al Programa Nacional Ciencia, Tecnología e Innovación en Ciencias Humanas, Sociales y Educación, según la clasificación dada por el Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación (Colciencias, 2016b), ahora Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación - Minciencias.

Línea de investigación: “Estudios interdisciplinarios en Diseño, Comunicación y Artes”



Esta línea pretende establecer el diálogo de diversas disciplinas, permitir una conversación con los otros, con el otro, con la diversidad...

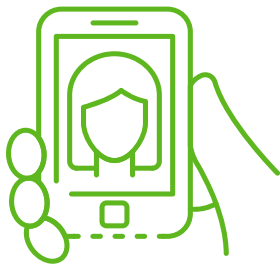
Objetivo

Desarrollar investigación aplicada y formativa en la que se privilegien los trabajos transdisciplinarios, permitiendo la visión y comprensión holística de las situaciones susceptibles de ser investigadas e intervenidas. Alinear el semillero de investigación Tambo y Memoria y Región con los estudios interdisciplinarios en diseño, comunicación y creatividad que fortalezcan la producción generada entre docentes y estudiantes.

Justificación

Esta línea pretende establecer el diálogo de diversas disciplinas, permitir una conversación con los otros, con el otro, con la diversidad, para comprender los diversos enfoques, los objetos de estudio y los procesos de creación, para que por medio de la transdisciplinariedad se trascienda a la co-creación y emerjan nuevos conocimientos que permitan una evolución constante de las disciplinas que constituyen nuestra facultad.

El diseño y la comunicación deben dialogar también con el arte, pues los artistas muchas veces pueden interpelar los poderes, rompiendo moldes para ponernos a pensar con sus obras, si bien el arte tiene una finalidad estética y comunicativa, el diseño podría también crear el presente con sus objetos, la comunicación audiovisual con sus historias, que no solo suplan necesidades impostadas a partir de imaginarios sociales impuestos, sino que emocionen, que digan algo políticamente. Es el arte, que a través de la comunicación, el que afecta al



otro, lo toca, en un proceso de reciprocidad que varía de acuerdo con las construcciones del mundo de cada sujeto, sin instituir leyes generales de lo que es bello o del gusto.

En este sentido, la línea busca desde el campo de las industrias culturales y creativas un equilibrio entre la generación de contenidos culturales y la industria como tal, como lo plantea el foco de industrias creativas y culturales de la misión de sabios:

[...] consideramos fundamental entender la generación de contenidos culturales como una forma de producción de conocimiento especializado que cumple dos funciones: por un lado, potencia las posibilidades de expresión de las identidades culturales del país, generando sentidos de pertenencia y aumentando nuestro acervo patrimonial. Por otro lado, abre posibilidades para el mejoramiento de la calidad de vida a través del aprovechamiento económico de la producción cultural. (p. 39)

Es indispensable una mirada holística desde el Diseño, la Comunicación y las Bellas Artes, como generadores de sentido, de valor agregado desde la estética (no desde la percepción de lo bello), sino desde la configuración de contenidos, desde los sentidos.

Antecedentes

La línea de “Estudios interdisciplinarios en Diseño, Comunicación y Artes” se concibió desde el primer momento de conformación del grupo, a continuación, se presentarán los proyectos más significativos dentro de la misma.

El proyecto de investigación y desarrollo denominado: “Arte y territorio: frontera e intersticios. Geopoéticas y memoria en la frontera México-Estados Unidos” se estableció por el interés de entender los modos de ser urbanos analizados en dos ciudades de frontera: Ciudad Juárez (México) y El Paso (Estados Unidos), y cómo desde el arte y las prácticas estéticas se configura una noción distinta a la geopolítica sobre el hecho de ser fronterizo, y



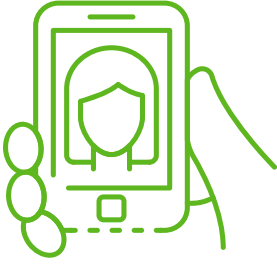
cómo también se configura en ambos lados una memoria particular sobre conceptos como territorio, identidad, otredad. Así, el proyecto nace del interés de generar un nuevo conocimiento en torno a la frontera y el arte a la luz de los imaginarios y la memoria, ya que, si bien existen prácticas artísticas en frontera como las bienales de arte de Tijuana o la del mismo El Paso, no hay investigaciones sistemáticas que den cuenta de la manera en que el arte sirve para construir otro tipo de percepción de la frontera y, por tanto, de memoria más allá de la geopolítica (Vera, 2015).

Asimismo, desde los procesos de creación que parten de las reflexiones desde el diseño y el arte, se encuentra el proyecto: “La investigación a través de la creación. El medio para explorar la relación entre diseño y creación artística”. Este proyecto permitió la construcción de un trayecto teórico sobre su valor en la investigación y su interrelación con el diseño y el arte; igualmente, permitió definir:

instrumentos de investigación basados en la creación, a partir de la extrapolación de formas, técnicas y estrategias de disciplinas colindantes como la sociología y la antropología; diseñar y desarrollar estrategias de intervención en el espacio público, a partir de micro proyectos creativos articulados a dinámicas de creación individual y comunitaria; direccionar los procesos de creación en el marco de un fenómeno de investigación, sobre el cual se puedan desplegar ideas, evidencias y visiones particulares que puedan recabarse en el campo de lo visual. (Silva, 2016)

Dentro del campo de la investigación-creación, la línea ha tenido también proyectos que conllevan a la creación artística, tales como las exploraciones aplicadas del proyecto denominado: “Exploraciones teórico-prácticas en torno a la fotografía análoga y experimental” y “Hábitos: dibujos y traducciones de lenguajes referidos a prácticas cotidianas”, todo esto enmarcado en la relación entre el diseño, la comunicación y el arte.

Dentro del campo de la investigación-creación, la línea ha tenido también proyectos que conllevan a la creación artística...



Núcleos problémicos

Transdisciplinariedad

La transdisciplinariedad permite eliminar las fronteras invisibles entre las diversas disciplinas, es decir que desaparecen los límites desde cada uno de los paradigmas y permite integrarlas en la construcción de un sistema único. Como plantea Peñuela (2005) citando a Nicolescu (1996, en Morin, 1998): “Concierne como lo indica el prefijo ‘trans’ lo que significa a través de las disciplinas y más allá de toda disciplina. Su finalidad es la comprensión del mundo presente, uno de cuyos imperativos es la unidad del conocimiento” (p. 62).

En la búsqueda de la comprensión del mundo presente, pensar nuestras preguntas requiere reflexionar sobre un problema específico y más allá de cada una de las disciplinas encontrar soluciones que se centren en el problema y no en los campos disciplinares, pero teniendo en cuenta a Peñuela (2005, citando a Morin, 1995, 1998, 2000): “Se trata de un punto de vista que sobrepasa las disciplinas, pero conservándolas, siguiendo a Pascal: no puede entender el todo sin las partes, ni las partes sin el todo (p. 64).

Industrias culturales y creativas

En la actualidad, el término “industrias culturales” y el término “industrias creativas” se emplean juntos para identificar un sector específico, es decir: “aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial” (UNESCO, 2009).

Como plantea Labrún Aspíllaga (2014) Las industrias culturales locales cumplen un rol fundamental en el desarrollo de las personas, sociedades y naciones, son portadoras de ‘identidad, valores y significados’, generadoras de innovación y empleo” (p. 46).

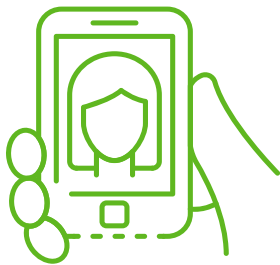


Dadas las definiciones anteriores es importante dentro de esta línea de investigación entender la estructura de dichas industrias dentro del país (figura 2):

FIGURA 2. SECTORES Y LÍNEAS DE TRABAJO SE PROPONEN DESDE LA DIVISIÓN DE INDUSTRIAS CULTURALES PRESENTADA POR EL MINISTERIO DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN MINCIENCIAS.



Fuente: tomado de Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación – Minciencias.



Es por ello que entender las necesidades del entorno local, nacional e internacional, en áreas pertenecientes a las industrias culturales y creativas, permite a los investigadores en su rol de visionarios prever las condiciones del mercado futuro con el ánimo de tomar acciones presentes que faciliten una respuesta coherente a las dinámicas del mercado, en sintonía con las expectativas de la comunidad, los consumidores, usuarios, clientes, productores y empresarios; con la certeza de disminuir los riesgos inherentes al proyecto que configura desde hoy el mañana de la cultura.

Grupos reconocidos por Minciencias

A continuación, se relacionan algunos de los grupos que se encuentran registrados y visibles en la plataforma SCienTI, que estudian tópicos similares a la línea “Estudios Interdisciplinarios en Diseño, Comunicación y Artes”.

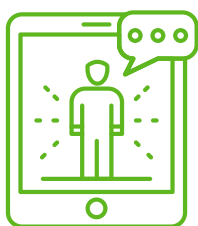
TABLA 1. GRUPOS DE REFERENCIA DE LA LÍNEA: “ESTUDIOS INTERDISCIPLINARIOS EN DISEÑO, COMUNICACIÓN Y ARTES.

CÓDIGO	NOMBRE DEL GRUPO	ESTADO /CATEGORÍA
COL0014298	Grupo de Investigación en Comunicación, Cultura y Cambio Social.	A1
COL0023339	Grupo de Investigación en Ciencias Sociales, Humanas y Artes - GISOHA.	A
COL0027142	Reflexiones en Torno a la Producción Cultural.	A
COL0044813	Comunicación, Cultura y Tecnología.	B
COL0099105	Pensamiento Artístico y Comunicación.	C

Nota. Grupos de referencia de la línea de investigación: “Estudios Interdisciplinarios en Diseño, Comunicación y Artes”.

Fuente: Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes (2020).

● Línea de investigación: “Historia, cultura y contexto”



...se centra en la necesidad de formar y formarnos como sujetos con conciencia histórica, para poder entender los lenguajes...

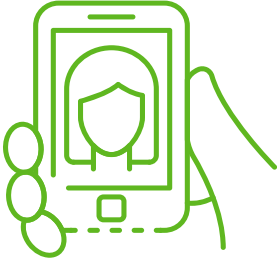
Objetivo

Identificar los grupos sociales, sus perspectivas y necesidades en el campo de la investigación-creación como insumo para la generación de nuevo conocimiento. Reconocer en la historia el insumo para la preservación cultural de las regiones. Integrar la investigación formativa y aplicada que permitan el fortalecimiento de los conocimientos sobre los grupos sociales, su historia y dinámica.

Justificación

La línea de investigación “Historia, cultura y contexto” se centra en la necesidad de formar y formarnos como sujetos con conciencia histórica, para poder entender los lenguajes más allá de los paradigmas y prescripciones, y retomar la propuesta planteada por Guarín Jurado (2018): “Se propone, por lo mismo, historicidad, ponerse a tono con los signos de nuestro tiempo, cuestionar nuestras teorías y lógicas de razonamiento, nuestra experiencia del mundo humano, nuestra experiencia humana del mundo, revisar nuestros puntos de vista, nuestros ángulos de visión” (p. 20).

Para poder realizar una hermenéutica del sujeto, de las culturas de las cuales se compone nuestra región, y pretender preservar la memoria, primero debemos cuestionarnos, entendernos y después narrarnos. Dice Quintar, “sólo la autorreflexión de lo que somos y de por qué somos lo que somos, nos impulsará a comprender, aprehender y encontrarnos activamente en el presente y en la construcción propositiva de



proyectos de vida individual y social, libertarios y democráticos” (Quintar, 2006, p. 27).

Dichos procesos parten no solo desde la reflexión y la creación, sino también desde el retorno de esas construcciones a la comunidad, porque es a través de la comunicación donde el conocimiento y las obras generadoras del mismo se validan en el territorio, y emergen como valor simbólico cultural y permiten, en palabras de Guarín Jurado (2018):

La producción de sentidos y significados, la construcción de posibilidades es vía de la relación del yo con el otro-yo, categoría sustancial, diferencial de movimiento, de descentramiento y movilización. Es lo que, igual, denomina Zemelman “dinámica constitutiva de subjetividad” en el plano histórico de las acciones, interacciones y movilizaciones sociales que nuclean lo colectivo a la vez que abren espacios de reflexión y búsqueda de sentido en “orquestración de lenguajes”. (p. 25)

Antecedentes

La presente línea de investigación ha tenido un aporte significativo al grupo DICART, ya que en ella se concentra un alto porcentaje de la producción del grupo. Desde la comunicación audiovisual se evidencian proyectos de memoria histórica desde procesos de investigación-creación tales como: “Región Mágica: un proyecto multimedia para la conservación de los mitos folclóricos en el paisaje cultural cafetero”, dicho proyecto generó la creación de una obra multimedia que contribuye a la conservación de la tradición oral mediante los mitos folclóricos en el Paisaje Cultural Cafetero (PCC). Los municipios donde se realizó el trabajo de campo fueron Anserma (Caldas), Génova, (Quindío) y Marsella (Risaralda). Las características del multimedia en cuanto al contenido fueron: videos ficcionales, textos informativos y textos infantiles, ilustraciones, audios y juegos en línea, contenidos que están protegidos por una licencia *Creative Commons*.

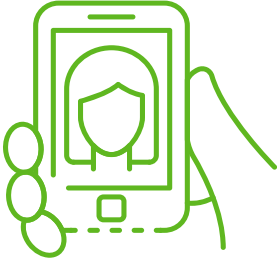
Desde la comunicación audiovisual se evidencian proyectos de memoria histórica desde procesos de investigación-creación...



Otro proyecto desde la comunicación es “Eje separado. Una mirada histórica a la separación del eje cafetero en el aniversario 40 del departamento de Risaralda”. Es un proyecto de investigación-creación que tuvo como principal objetivo explorar, desde la técnica del documental audiovisual los motivos que llevaron a la firma de la separación del departamento de Risaralda del departamento de Caldas en 1966, dando fin al ciclo iniciado por el departamento del Quindío en 1965, el cual es conocido como la Separación del Eje Cafetero. Cumpliéndose en 2016 el aniversario número cuarenta de la constitución del departamento de Risaralda, este proyecto reconstruyó las circunstancias que llevaron al acto definitivo de separación de Caldas, su departamento raíz, a través de opiniones, recuerdos y anécdotas de algunos de los protagonistas más relevantes la región, queriendo entender qué ha pasado en los últimos cuarenta años y qué está por venir para el Eje Cafetero.

Asimismo, es importante resaltar el valioso aporte a la conservación de la memoria histórica de la región desde el diseño gráfico con el proyecto: “El Diseño Gráfico socialmente responsable. Proyectos de recolección y preservación de memoria histórica del adulto mayor en la cuenca media del Rio Otún-Vereda La Florida”, el cual responde al interés de pensar el diseño gráfico enmarcado en unas características de proyección socialmente responsables. En este caso específico, el proyecto se encuentra articulado a Color Colombia, el cual es apoyado por medio de piezas gráficas, proyectos comunitarios rurales, necesarios de ser potencializados desde el quehacer particular del diseño gráfico.

El adulto mayor en la cuenca media del Rio Otún, es un gran portador de memoria histórica, hasta nuestros días, por medio del patrimonio cultural que se ha mantenido gracias a la oralidad. No obstante, desde los proyectos comunitarios rurales ha surgido el interés de empezar a documentar este patrimonio ancestral e ir conformando un archivo histórico de la memoria del lugar, es aquí donde nosotros, desde la disciplina del diseño, nos unimos al líder comunitario encargado de consolidar



este proyecto, para que desde nuestra disciplina este material sea potencializado hacia la viabilidad, duración, visibilidad y estética que optimice un producto final.

Desde el Diseño de Modas, el aporte a dicha línea ha estado enmarcado en proyectos tales como: “La transformación del uniforme escolar femenino en Risaralda desde 1910 hasta 1970. Una mirada desde el diseño de modas”, del cual se deriva un libro como producto de investigación y exposiciones fotográficas en diversos espacios académicos y artísticos.

Otros proyectos relevantes desde el diseño de modas son: “Rastreo histórico de la evolución del calzado y sus representaciones socioculturales en la ciudad de Pereira desde 1930 a 2014”, el cual pretendió evidenciar las significaciones socioculturales de los códigos vestimentarios como el calzado, que bajo la mirada del diseño de modas registran los sucesos cambiantes de una ciudad en continuo movimiento, que narra las implicaciones del contexto sobre el individuo.

La intención de dicho proyecto fue construir un espacio donde se rastree, interprete y analice la evolución histórica del calzado y sus significaciones, contribuyendo a la construcción de identidad de la sociedad pereirana y la preservación del patrimonio y memoria cultural del municipio, ya que el vestuario y sus complementos forman parte fundamental de la construcción de identidades y es uno de los sellos que da cuenta de los rasgos simbólicos de los diferentes grupos sociales.

Reiterando que estos son algunos de los proyectos que pertenecen a la presente línea, finalizamos con uno que converge desde el Diseño de Modas y el Diseño Gráfico, denominado “Caracterización sociocultural de los significados estéticos de los grafismos develados en las camisetas de los jóvenes de la ciudad de Pereira”. Al evidenciar la importancia del mundo visual en nuestra cotidianidad, se observó la necesidad de construir escenarios de análisis e interpretación de las múltiples representaciones gráfi-



cas en un artefacto como la camiseta, que aborden la construcción y efecto de los mensajes visuales, configurados tanto desde el ámbito institucional como desde esferas alternativas.

Núcleos problémicos

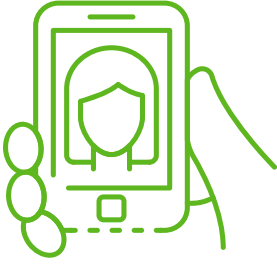
Estudios culturales

Como campo de conocimiento que se encarga de estudiar la cultura desde una perspectiva más estructural y mucho más comprensiva entendiendo cada uno de los contextos en los cuales esta ópera. La cultura no solamente se trata de prácticas y hábitos, la cultura se trata también de formas de entender el mundo y de representarlo, y cuando hablamos de ello entendemos que los estudios culturales tratan de mirar cada contexto en el cual se ejerce una práctica específica, que obedece a una cantidad de relaciones que están alrededor de ella.

Esto significa que la cultura más que una representación de acciones, acontecimientos es una práctica comunitaria que de alguna manera habla de quienes somos como sociedad. Los estudios culturales tratan de entender la cultura como una relación de poder, y cuando se habla de una relación de poder es que entendemos que la cultura no solamente obedece a la cultura occidental o a las prácticas de occidente, sino a las culturas de todas las sociedades que en cada contexto tratan de escenificar en su vida cotidiana relaciones que tiene que ver con la forma como entendemos el mundo, como nos relacionamos con los otros y la forma como nos ubicamos ante la realidad.

Los estudios culturales miran los fenómenos desde adentro, por eso una de las categorías de los estudios culturales es el contextualismo radical, el cual expresa que la cultura se

Esto significa que la cultura más que una representación de acciones, acontecimientos es una práctica comunitaria que de alguna manera habla de quienes somos como sociedad.



tiene que analizar en un contexto específico y se deben analizar todas las variables que intervienen en ese contexto. La cultura no es lo que decimos que es, sino lo que representamos con nuestras prácticas, habla más de la cultura la vida cotidiana que las festividades que son más performativas. Ahora entendemos que, desde la subalternidad, desde los estudios periféricos, desde los estudios subalternos decoloniales, entendemos la cultura desde las prácticas propias de las comunidades.

Preservación de la memoria histórica

La memoria histórica se puede concebir como una práctica de construcción de las formas de entender el pasado para pensarse y significar el presente, esto implica que la memoria histórica construye herramientas metodológicas, teóricas y conceptuales para delimitar cómo empezamos a mirar desde una perspectiva retrospectiva lo que ha pasado en nuestra sociedad y cómo lo significamos para transformarla en el futuro.

La memoria histórica aporta herramientas de comprensión social, estéticas, educativas, culturales y políticas en las cuales podemos re-pensarnos las formas de ver cómo ha transcurrido la historia en nuestra sociedad y cómo poder transformarla. Es así como la memoria histórica nos permite reconocer, analizar y reflexionar episodios, hitos, procesos y dinámicas de transformación de la sociedad en términos locales, regionales y globales. Es decir, la memoria es una herramienta multifactorial que permite entender y construir sentidos de representación del pasado desde múltiples escalas analíticas.

Finalmente, referir la memoria histórica, reconocer las formas en las cuales la sociedad ha empezado a mirar hacia adelante para transformar su presente, pensando en que las formas en las cuales miramos las transformaciones futuras tienen que ver con



las formas en las cuales reconocemos nuestro pasado. Esto, en términos conceptuales y metodológicos, permite utilizar la memoria histórica como un elemento introspectivo y retrospectivo del mundo social para poder proyectar nuevas formas de investigación en diferentes ámbitos.

Grupos reconocidos por Minciencias

A continuación, se relacionan algunos de los grupos que se encuentran registrados y visibles en la plataforma SCienti, que estudian tópicos similares a la línea “Historia, cultura y contexto”.

TABLA 2. GRUPOS DE REFERENCIA DE LA LÍNEA: “HISTORIA, CULTURA Y CONTEXTO”.

CÓDIGO	NOMBRE DEL GRUPO	ESTADO/CATEGORÍA
COL0153335	Historia, Espacio y Cultura.	A1
COL0074438	Comunicación - Cultura - Mediación.	A
COL0015929	Sociedad, Historia y Cultura.	A
COL0055076	Historia, Sociedad y Cultura Afrocaribe.	A
COL0056699	Historia, Trabajo, Sociedad y Cultura.	A

Nota. **Grupos de referencia de la línea de investigación: “Historia, cultura y contexto”.**
Fuente: Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes (2020).

Línea de investigación: “Innovación, desarrollo y aplicación de nuevas tecnologías en los procesos de creación desde el Diseño y la Comunicación”

Objetivo

Generar espacios de investigación aplicada y formativa, así como de asesoría y formación en los sectores que lo demanden, dando respuestas a necesidades reales, generando un impacto en la sociedad a través de la innovación y uso de nuevas tecnologías bajo el paradigma de la investigación-creación.

Justificación

La línea de investigación en “Innovación, desarrollo y aplicación de nuevas tecnologías en los procesos de creación desde el Diseño y la Comunicación” nace de la búsqueda de una adecuada apropiación de las nuevas tecnologías como base para la creación y la innovación desde la cual se pueda abordar fenómenos culturales propios de nuestra era digital.

No es de negar que, día tras día, el arte se ve permeado por nuevas herramientas y medios que ayudan, desde lo digital, a la producción de nuevo contenido, conocimiento y piezas artísticas, las cuales con una frecuencia cada vez mayor permiten que haya una convergencia más grande entre la investigación y la creación artística, generando así un modelo desde el cual nuestros estudiantes pueden seguir teniendo un gusto más grande por la investigación, sin dejar de lado su producción artística.





Cabe resaltar que esta línea de investigación es la más joven del grupo, la cual fue creada durante el 2019, por lo que la producción de esta no es muy grande...

De igual forma, por medio de esta línea se pretende abordar el desarrollo de nuevas realidades dentro de nuestro contexto, para de esta forma tener una cercanía mucho más real y acertada al mercado global y local con respecto a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Antecedentes

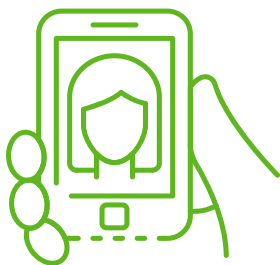
Cabe resaltar que esta línea de investigación es la más joven del grupo, la cual fue creada durante el 2019, por lo que la producción de esta no es muy grande; sin embargo, se puede destacar productos como “Eje Moda”, un proyecto que buscó la integración de las realidades mixtas con el sector textil de la región en el marco del principal evento de moda de nuestra ciudad. “Realidad aumentada”, un juego de mesa que servirá como herramienta pedagógica para la enseñanza del diseño gráfico y “Ra mitos y leyendas de Pereira” el cual busca la preservación y divulgación de los principales mitos y leyendas locales por medio de la realidad aumentada.

De igual forma, se está trabajando actualmente en GraphicAR un proyecto enfocado en la transformación educativa a través de nuevas tecnologías de convergencia (realidad aumentada), socializándolas con la comunidad estudiantil con el fin de fortalecer los espacios de transferencia de conocimientos.

Núcleos problemáticos

Realidades extendidas

Se reconoce como realidades extendidas al conjunto de realidades alternas que convergen en la industria 4.0, las cuales por medio del Big Data generan interacciones cada vez mayores en el amplio espectro electromagnético del internet, ge-



nerando a su vez cambios en el sector productivo, comunicativo e incluso en nuestro estilo de vida.

Las realidades mixtas son integradas por la Realidad Virtual (RV), la cual hace uso de tecnología como dispositivos HMD (Head Mounted Display) o computadores para transformar el entorno físico, creando una realidad 100 % simulada, la cual el usuario final vive como si fuera real, a través de medios auditivos y visuales.

De igual forma, la realidad aumentada (AR) complementa la realidad física agregando información de tipo digital como imágenes y vídeos (generalmente en 3D) de forma sincrónica por medio de dispositivos móviles o aplicaciones, que permiten el uso de artefactos como las *smart glasses* para vernos inmersos de forma simultánea en una realidad virtual y real.

El tercer elemento que integra las realidades extendidas es la realidad mixta (RM), la cual incorpora una mezcla de las dos realidades mencionadas anteriormente (RV + RA), enlazando entornos reales y virtuales, posibilitando al usuario una experiencia en la que en la realidad virtual pueda interrelacionarse con objetos reales y a su vez pueda anclar objetos virtuales en la realidad física, siendo considerada por esto la de mayor interactividad.

Cultura digital

La cultura digital hace referencia a todos los cambios e interacciones que están siendo generados por la inclusión de las nuevas tecnologías, dentro de las que se destacan el internet y su permeabilidad en los dispositivos de uso diario (Internet de las cosas – IoT, por sus siglas en inglés).

Dichos dispositivos están generando cambios vertiginosos en nuestra forma de concebir el mundo, puesto que sus avances son tantos y con tanta frecuencia que cada vez es más normal encontrar actualizaciones de información, avances en la ciencia y la ingeniería en tiempo real. Ahora, no solo hay un cambio sustancial en lo mencionado anteriormente, sino que además hay cambios



en nuestra forma de comunicación la cual está siendo afectada, en el buen sentido de la palabra, por la generación de nuevos códigos culturales y de lenguaje.

Es por ello que, cada vez es más normal ver cómo las nuevas generaciones se adaptan con mayor facilidad a los cambios de su entorno, de hecho, muchas veces ni se percibe de forma clara cuándo hay un cambio sustancial en el entorno, puesto que tal versatilidad en el entorno que se puede convivir con versiones 1.0, 2.0, 3.0, y así sucesivamente, sin que nuestro diario vivir se ve afectado de forma abrupta.

Grupos reconocidos por Minciencias

A continuación, se relacionan algunos de los grupos que se encuentran registrados y visibles en la plataforma SCienTI, que estudian tópicos similares a la línea: “Innovación, desarrollo y aplicación de nuevas tecnologías en los procesos de creación desde el Diseño y la Comunicación”.

TABLA 3. GRUPOS DE REFERENCIA DE LA LÍNEA: “INNOVACIÓN, DESARROLLO Y APLICACIÓN DE NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LOS PROCESOS DE CREACIÓN DESDE EL DISEÑO Y LA COMUNICACIÓN”.

CÓDIGO	NOMBRE DEL GRUPO	ESTADO/CATEGORÍA
COL0014529	PYLO	A1
COL0016381	TESO	A1
COL0030881	Grupo de Investigación en Sistemas y Tecnología de la Información - STI.	C

Nota. Grupos de referencia de la línea de investigación: “Innovación, desarrollo y aplicación de nuevas tecnologías en los procesos de creación desde el Diseño y la Comunicación”.

Fuente: Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes (2020).

Referencias

Guarín Jurado, G. (2018). *La formación de sujetos. Propuesta para una educación socio histórica a partir de didácticas formativas*. Fondo Editorial Universidad de Manizales.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (P. Hermida Lazcano, trad.). Ediciones Paidós Ibérica, S.A. <https://n9.cl/fqj2v>

Lebrún Aspíllaga, A. M. (2014). Industrias culturales, creativas y de contenidos. *Consensus*, 19(2), 45-57. <https://n9.cl/vxfhy>

Márquez, I. V. (2010). Reseña de "Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación" de Jenkins, Henry. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 15, 319-320. <https://www.redalyc.org/pdf/935/93520400015.pdf>

Peñuela, L. A. (2005). La transdisciplinariedad más allá de los conceptos, la dialéctica. *Andamios. Revista de Investigación Social*, 1(2), 43-77. <https://www.scielo.org.mx/pdf/anda/v1n2/v1n2a3.pdf>

