

DOCUMENTOS
DE TRABAJO AREANDINA
ISSN: 2665-4644

Facultad de Diseño,
Comunicación y Bellas Artes
Sede Bogotá



MEMORIA GUÍA DE INVESTIGACIÓN + CREACIÓN

VERÓNICA MARTÍNEZ GUZMÁN

Las series de documentos de trabajo de la Fundación Universitaria del Área Andina se crearon para divulgar procesos académicos e investigativos en curso, pero que no implican un resultado final. Se plantean como una línea rápida de publicación que permite reportar avances de conocimiento generados por la comunidad de la institución.

MEMORIA GUÍA DE INVESTIGACIÓN + CREACIÓN

Verónica Martínez Guzmán

Asesoría y revisión

Correo electrónico: v
martinez40@areandina.edu.co

Cómo citar este documento:

Martínez Guzmán, V. (2021). Memoria guía de Investigación + Creación. *Documentos de Trabajo Areandina*, (2). Fundación Universitaria del Área Andina. <https://doi.org/10.33132/26654644.2033>

Contenido

La investigación en la Fundación Universitaria del Área Andina	6
Investigación formativa	10
Investigación aplicada	12
Gestión de la investigación	13
Líneas de investigación institucionales	14
Ecosistema de investigación Facultad de Diseño Comunicación y Bellas Artes	17
Órganos colegiados en investigación de la Facultad	20
Componente curricular de Investigación + Creación FDCBA	28
Biosfera investigativa de los programas académicos de la FDCBA	37
Gastronomía y Culinaria por Ciclos Propedéuticos - Bogotá	37
Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual – Bogotá / Pereira	43
Diseño de Modas – Bogotá	50
Diseño Gráfico – Bogotá / Valledupar	63
Comunicación Audiovisual y Digital - Pereira	74
Nuevos programas académicos – prospectiva investigativa	85

El PISE como dispositivo de Investigación + Creación en la FDCBA	86
Formato de descripción PISE – Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes	91
Recomendaciones para la puesta en marcha del PISE	93
Lineamientos Minciencias para la Investigación + Creación	97
Productos resultados de las actividades de los grupos de investigación y de los investigadores en I+C: requisitos y categorización	104
Instancias y ámbitos de validación de productos de Artes, Arquitectura y Diseño	119
Referencias	124

Resumen

La Fundación Universitaria del Área Andina en su Proyecto Educativo Institucional (PEI), Acuerdo 044 de 2019, plantea “el aporte al desarrollo social y sostenible de las regiones y el país, a través de una educación de calidad, en un ambiente incluyente, con un enfoque humanista y social; que haga del Areandino una persona innovadora, ética, con pensamiento crítico, que cuente con habilidades y competencias para el liderazgo colectivo y el aprovechamiento de las tecnologías digitales para los desafíos del siglo XXI”. En consecuencia, Areandina construyó y adoptó su política nacional de investigaciones, mediante el Acuerdo 021 de 2019, en este se regula un marco de acción general para la investigación, se brindan orientaciones para su fomento y desarrollo y se definen tres focos estratégicos: a) innovación educativa; b) humanización de las profesiones y transformación social; y c) gestión ambiental y desarrollo territorial.

Palabras clave: Facultad Diseño, Comunicación y Bellas Artes, grupo Dicart, grupo Proyecta, investigación + creación.

● La investigación en la Fundación Universitaria del Área Andina

Este apartado resume el Factor 6 de Investigación presentado en el “Informe de Autoevaluación Multicampus con fines de Acreditación Institucional AREANDINA 2019”.



La Fundación Universitaria del Área Andina (Areandina) en su Proyecto Educativo Institucional (PEI), Acuerdo 044 de 2019, plantea “el aporte al desarrollo social y sostenible de las regiones y el país, a través de una educación de calidad, en un ambiente incluyente, con un enfoque humanista y social; que haga del Areandino una persona innovadora, ética, con pensamiento crítico, que cuente con habilidades y competencias para el liderazgo colectivo y el aprovechamiento de las tecnologías digitales para los desafíos del siglo XXI” (p. 3).

En este sentido, Areandina construyó y adoptó su política nacional de investigaciones, mediante el Acuerdo 021 de 2019, este documento reglamenta un marco de acción general para la investigación que se desarrolla en la institución; además, brindan orientaciones para su fomento y desarrollo y se definen tres focos estratégicos: a) innovación educativa; b) humanización de las profesiones y transformación social; y c) gestión ambiental y desarrollo territorial.

- » **Innovación educativa:** busca generar reflexión, estudio y análisis sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje en el marco de unas tendencias educativas que reevalúan cada vez más los tradicionales métodos de enseñanza-aprendizaje, incentivando una postura activa y protagónica del estudiante como actor fundamental del acto educativo. Se suman a esta nueva comprensión de la educación, las exigencias de la sociedad del siglo XXI, requerimientos de la cuarta revolución industrial y las competencias que requieren las nuevas generaciones, como ciudadanos globales
- » **Humanización de las profesiones:** Areandina hace una apuesta por una formación integral, que supere la capacitación para un ejercicio profesional y profundice su accionar en una formación de ciudadanos éticos, comprometidos con su medio y su tiempo, donde la investigación pertinente y desarrollada en contexto le permita a los investigadores y estudiantes areandinos identificar problemáticas reales y potencialidades de los individuos, grupos y comunidades, en pro de su bienestar y desarrollo.
- » **Transformación social, gestión ambiental y desarrollo territorial:** la institución tiene presencia nacional y un enfoque multicampus desde sus políticas y lineamientos, así como desde su



gestión. Este carácter institucional, unido a la comprensión de un país de regiones, pluriétnico y cultural, lleva a reconocer la importancia de realizar investigación desde el territorio, se apuesta así por una descentralización de los imperativos investigativos, dando voz a las regiones con sus particularidades culturales y cosmovisión, que permitan alternativas y solución a problemáticas en equilibrio con el medio ambiente y articuladas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible que orientan la responsabilidad social de la institución.

En la política de investigación referida se establecen cuatro subsistemas: a) formación de investigadores, b) fomento a la investigación, c) financiación y d) innovación, divulgación y gestión del conocimiento. Lo anterior, en coherencia con los diferentes niveles de formación y modalidades que ofrece la universidad.

- » **Subsistema de formación de investigadores:** está orientado a desarrollar capacidades institucionales para la investigación y la innovación, a partir de la formación especializada y el reconocimiento del talento humano adscrito a los procesos investigativos. Trabaja por la iniciación científica, propende la formación de investigadores desde las primeras etapas de su vinculación a la institución, con el fin de que permitan desarrollar y fortalecer la formación en investigación y las estrategias de la investigación formativa en Areandina, por medio de los proyectos pedagógicos de aula (PPA), los proyectos integradores de semestre (PISE), los semilleros de investigación y jóvenes investigadores.
- » **Subsistema de fomento a la investigación:** este se encuentra encargado de promover acciones que permitan la apropiación, aplicación, producción y transferencia de conocimiento, a partir de la investigación formativa y aplicada. Dentro de este subsistema, se establece como estrategia las comunidades investigativas en las que se integran los grupos de estudio, los grupos y semilleros de investigación, y todas las manifestaciones de asociatividad que surjan para la realización de actividades investigativas. Uno de los aspectos más importantes de la Política de Investigación, y adscritos a este subsistema, es la determinación de vincular



la investigación y creación artística con procesos de innovación; en tal sentido, se propone fortalecer la investigación formativa y aplicada, generando un énfasis hacia la innovación, con el fin de lograr aplicar y adaptar el conocimiento a objetivos concretos, relacionados con el incremento de la producción, generación de nuevos productos o mejora del bienestar de la sociedad y de la comunidad. Hacen parte de este subsistema las convocatorias internas de investigación orientadas a grupos y semilleros de investigación, como la cofinanciación de la institución a convocatorias externas nacionales e internacionales.

- » **Subsistema de financiación:** está enfocado al apoyo a proyectos de investigación con recursos tanto internos —que se distribuyen a través de una convocatoria institucional anual— como externos —que se gestionan mediante convocatorias con terceros—. Se suman a este la apropiación de recursos para todo lo relacionado con la gestión de la investigación, que va desde las horas asignadas a los investigadores para su labor, la infraestructura, equipos y laboratorios, hasta las suscripciones a plataformas, bases de datos y redes de conocimiento que facilitan la labor de profesores y estudiantes.
- » **Subsistema de innovación, gestión y divulgación de conocimiento:** este subsistema se encarga de promover la cultura de la innovación que permita la transferencia de conocimiento y capacidades, impulsando un modelo de conexión entre la Institución, la empresa, el Estado y la sociedad civil, en pro del desarrollo, empoderamiento y apropiación social del conocimiento. Contribuyen a este objetivo, las diferentes estrategias para la divulgación de los resultados y productos frutos del quehacer investigativo de Areandina, que permitan cada vez más su visibilidad y posicionamiento.

Cada una de las estrategias definidas en los cuatro subsistemas de la política de investigaciones son desarrolladas y permean directamente en la praxis de los diferentes actores, directivas, docentes, investigadores, estudiantes, grupos y semilleros de investigación, la Dirección Nacional de Investigaciones (DNI) y las Facultades. Es así



como, a través de la participación de estos actores en los procesos de investigación de la Institución, se materializan dos ejes fundamentales de la política: la investigación formativa y la investigación aplicada.

Investigación formativa

Uno de los nodos del sello transformador Areandino es el nodo de pensamiento crítico, el cual exige elementos conceptuales y actitudinales que permitan motivar el interés del estudiante por profundizar en las diferentes problemáticas de su contexto, indagar, preguntar, cuestionar y problematizar las dificultades, no solo desde la teoría, sino en lo posible desde la práctica y desde la experiencia. Es una responsabilidad conjunta de los diferentes actores de la academia.

Podría decirse que las instituciones de educación superior (IES) trabajan en pro de generar la competencia señalada en dos niveles: la *formación para la investigación*, con las asignaturas propias del currículo que se orientan para brindar elementos básicos relacionados con conceptos, métodos y técnicas de investigación en este nivel; y la *investigación formativa*, entendida como las estrategias transversales que contribuyen a la formación integral del estudiante y, en particular, en lo relacionado con el espíritu crítico y una vocación investigativa. Así las cosas, Areandina cuenta con una trayectoria importante en pro de la investigación formativa, dentro de sus estrategias se destacan:

- » **Los proyectos pedagógicos de aula:** conocidos como PPA, en los cuales desde una asignatura se aplica el conocimiento adquirido en un problema particular del entorno del estudiante.
- » **Los proyectos integradores de semestre:** conocidos como PISE, en los cuales desde más de una asignatura se aplica el conocimiento adquirido en un problema particular del entorno del estudiante, motivando la interdisciplinariedad en su abordaje y propuestas de solución.



- » **Semilleros de investigación:** estrategia regular de las IES, en la cual un grupo de estudiantes reflexiona y estudia una problemática en particular y genera una amplia tipología de productos. En la institución, los semilleros de investigación tienen dos modalidades: i) el semillero, como se mencionó anteriormente, o ii) la optativa de grado de semillero, a través de la cual el estudiante en su último año de la carrera, previo cumplimiento de los requisitos establecidos en el Acuerdo 086 de 2018, que regula las opciones de grado, opta por graduarse a través de esta modalidad. En cualquiera de las dos modalidades señaladas, se busca que los temas investigados y los productos generados se articulen con las líneas de investigación de los grupos a los que tributan los programas académicos de la institución.

- » **Jóvenes investigadores:** históricamente, esta estrategia ha operado a partir del programa con igual denominación del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación (Minciencias) y se ha regido por sus requisitos y orientación. Para 2021, una de las metas de la DNI es crear un programa propio de jóvenes investigadores que permita, en la línea de una cadena formativa, identificar talentos para investigación, contribuir en su formación y permitir que los mismos a futuro se vinculen a la institución en particular a sus grupos de investigación y contribuyan en la consolidación de la investigación en Areandina.

A su vez, y en la búsqueda de potenciar el pensamiento crítico y la construcción de ciudadanos del siglo XXI, con ocasión de la implementación del sello transformador Areandino, a partir del 2019, se reorientó la metodología de la Catedra Institucional Pablo Oliveros Marmolejo (POM), en memoria de uno de los fundadores de la institución. En esta cátedra se vinculan estrategias como el aprendizaje basado en retos, que potencian la creatividad, innovación y actitud emprendedora de los estudiantes, desde sus primeros semestres, articulando los conocimientos adquiridos con problemas concretos de su entorno.

se vinculan estrategias como el aprendizaje basado en retos, que potencian la creatividad, innovación y actitud emprendedora de los estudiantes...



Investigación aplicada

“Se entiende como la aplicación de conocimiento a la solución de problemas y tiene como propósito la producción de nuevo conocimiento con estricto rigor metodológico” (Acuerdo 021 de 2019). Los grupos de investigación institucionales, conformados por profesores y estudiantes de las diferentes modalidades y niveles (pregrado y posgrado), son los actores fundamentales de esta labor estratégica para la institución.

Los grupos de investigación se conforman al interior de las facultades, se suscriben a las líneas de investigación de estas, cuando así se declaran, las cuales se deben articular a los tres focos de la política de investigación: innovación educativa, humanización de las profesiones y transformación social, gestión ambiental y desarrollo territorial. Si bien la definición de las líneas de investigación de los grupos es de la autonomía de cada uno, se propone desde la Dirección Nacional de Investigaciones la revisión de su pertinencia, coherencia temática y de producción, relevancia social, actualidad, enfoque multicampus, integración con las demás funciones sustantivas y prospectiva, en el marco del ecosistema de ciencia y tecnología del país y en concordancia con los objetivos de desarrollo sostenible, apuesta estratégica de la institución, liderada por la Dirección Nacional de Responsabilidad Social (DNRI).

La internacionalización de la investigación y la visibilidad de los resultados y productos generados por los grupos de investigación en sus diferentes proyectos...

La internacionalización de la investigación y la visibilidad de los resultados y productos generados por los grupos de investigación en sus diferentes proyectos, es del interés de Areandina y se trabaja de manera conjunta con la Dirección Nacional de Relaciones Internacionales (DNRI), a través de acciones como: proyectos de investigación en coautoría o colaboración con investigadores de otras latitudes, cofinanciación de proyectos con organismos internacionales, formación de talento humano a nivel internacional, publicaciones en revistas indexadas, participación en procesos de apropiación y transferencia de conocimiento e inserción en redes de conocimiento global. Como una de sus estrategias la institución ha definido el programa de profesores visitantes, que articula las funciones sustantivas mencionadas.



En el proceso de fortalecimiento de la investigación en Areandina, se viene trabajando en la consolidación de los grupos de investigación, la permanencia, cualificación e incremento de la producción de sus investigadores, el incremento de su visibilidad, inserción en base de datos de gran reconocimiento y la citación de las publicaciones realizadas por los investigadores.

Así también se busca potenciar el enfoque inter y transdisciplinar de las investigaciones con alcance multicampus, la creación de posgrados y la transferencia del conocimiento generado que acentúe la relación Universidad, Empresa, Estado y Sociedad Civil, sin perder el equilibrio entre una ciencia de primer orden; no obstante, a la vez comprometida con la esencia del proyecto educativo institucional (PEI), acceso, permanencia, transformación y responsabilidad social.

Lo anterior, se contempla en la estructuración del plan de desarrollo de investigación, siguiendo los lineamientos del Decreto 1330 de 2019. A este se suman las orientaciones y recursos apropiados por la institución para la función sustantiva de investigación, con las de la facultad y el programa académico.

Areandina, con el fin de fortalecer y estabilizar los grupos de investigación, ha buscado en los últimos años consolidar los mismos, por lo cual en un mismo grupo pueden confluír más de un programa académico, buscando la interdisciplinariedad de su enfoque, la permanencia, estabilidad e idoneidad de los investigadores y los recursos que posibiliten, su producción, crecimiento y desarrollo.

Gestión de la investigación

La Dirección Nacional de Investigaciones (DNI) es la unidad académica administrativa, adscrita a la Vicerrectoría Académica, que formula, diseña y promueve, políticas, lineamientos, procesos y procedimientos para el fomento de la investigación formativa, aplicada, la innovación y la creación artística y cultural, realizada por las facultades a nivel nacional. En su apuesta por un enfoque multicam-



pus para su gestión, tiene presencia nacional y se conforma de la siguiente manera:

Director Nacional de Investigaciones y Desarrollo Científico, subdirectores nacionales de investigación aplicada, formativa, publicaciones y de innovación y gestión del conocimiento. A su vez, cuenta con subdirecciones regionales en la seccional de Pereira y la sede Valledupar, y coordinadores de investigación, en cada una de estas. Complementan este esquema de gestión los líderes gestores de investigación de facultad, figura reciente en la institución con la cual se busca potenciar la investigación en las mismas y fortalecer la articulación entre la VAC y la DNI con los programas académicos y las facultades a las que los mismos pertenecen.

Contribuyen en la formulación de lineamientos, orientaciones y gestión para la investigación, las siguientes instancias: Comité de investigaciones de facultad y/o programa, Comités de ética, Comité de Publicaciones, Sistema de información SIGIIP.

Líneas de investigación institucionales

Según el sistema institucional de investigación, las líneas (temáticas) institucionales de investigación son áreas complejas de conocimiento que desarrollan actividades investigativas ínter y transdisciplinarias y están constituidas por núcleos temáticos de conocimiento específicas, en las que se desarrollan esfuerzos investigativos sistemáticos de un campo específico del problema que merece ser estudiado en profundidad. Sobre esta área problémica se pretende generar conocimiento de tipo acumulativo y crítico mediante el desarrollo de proyectos. Cada línea debe determinar claramente y reelaborar periódicamente sus fundamentos conceptuales.

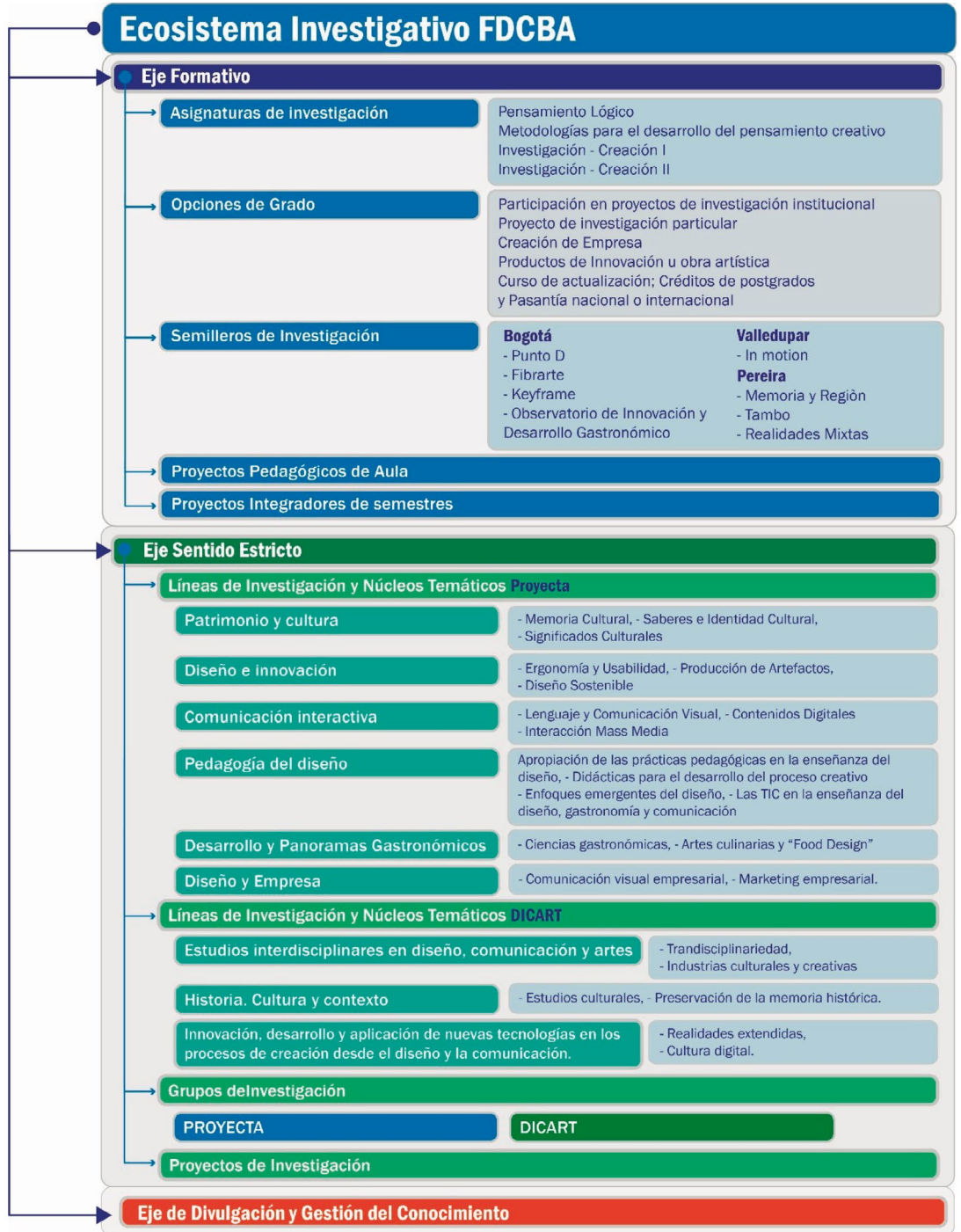
El surgimiento de líneas de investigación se genera desde la discusión teórica en los programas o unidades académicas, grupos y semilleros de investigación desde la perspectiva de las necesidades

de investigación y académicas; siendo parte de la estrategia para la consolidación y desarrollo del eje integrador de la educación y la responsabilidad social universitaria: investigación, docencia y proyección social.

Las áreas de interés investigativo en las cuales se fundamentan las líneas de investigación institucional son: Ciencias de la salud y el deporte; Ciencias integradas (TIC, ingeniería, ciencias básicas y aplicadas); Ciencias administrativas, económicas y financieras; Ciencias de la educación; Ciencias humanas y sociojurídicas; Diseño, comunicación y bellas artes; y Hábitat, ciudad y territorio.



FIGURA 1. ECOSISTEMA INVESTIGATIVO FACULTAD DISEÑO, COMUNICACIÓN Y BELLAS ARTES DE LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA.



Fuente: tomado de Martínez y Ruiz (2021, manuscrito inédito).

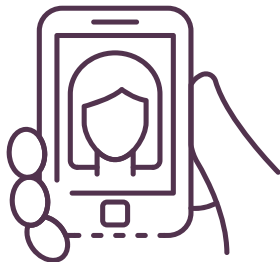
Ecosistema de investigación Facultad de Diseño Comunicación y Bellas Artes

Este apartado resume la visión estratégica de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes en torno a sus cuerpos colegiados y actores en investigación.

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 de investigación que se construyen de manera transversal e interdisciplinar desde sus distintos grupos de investigación (Proyecta y Dicart), los cuales articulan como principales componentes para la acción: el pensamiento creativo, el emprendimiento y la innovación. Lo anterior, con el fin de generar productos o servicios en los diferentes campos o disciplinas que agrupa como Facultad (Diseño Gráfico, Diseño de Modas, Animación y Posproducción Audiovisual, Comunicación Social, Comunicación Audiovisual y Digital y Gastronomía y Culina-ria) aportando valor desde cada uno de ellos a los contextos culturales, sociales, económicos y tecnológicos desde un ecosistema investigativo basado en tres ejes esenciales: i) eje formativo, ii) eje sentido estricto y iii) eje de divulgación y gestión del conocimiento (figura 1).

Lo anteriormente expuesto, se encuentra en concordancia con los lineamientos institucionales contenidos en los siguientes acuerdos:

- » Acuerdo 021 del 23 de abril de 2019: “Por el cual se expide la nueva política de investigaciones de la Fundación Universitaria del Área Andina”.
- » Acuerdo 083 del 20 de noviembre de 2018: “Por el cual se actualizan los lineamientos sobre la labor académica docente de la Fundación Universitaria del Área Andina”.



- » Acuerdo 086 del 11 de diciembre de 2018: “Por el cual se actualizan las opciones de grado de la Fundación Universitaria del Área Andina y se deroga el Acuerdo 010 del 28 de febrero de 2012”.

A partir de los cuales refiere un sistema investigativo institucional areandino que apunta a: 1. Apropiación del conocimiento; 2. Aplicación y generación del conocimiento; 3. Gestión del conocimiento; 4. Transformación del conocimiento; 5. Transferencia del conocimiento; 6. Transmisión del conocimiento; y 7. Innovación (innovación educativa y desarrollo de competencias innovadoras).

Tal como se puede observar en la figura anterior, los ejes de investigación de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes se organizan de la siguiente manera:

- » Eje formativo: compuesto por asignaturas de investigación, opciones de grado, semilleros de investigación, proyectos pedagógicos de aula y proyecto integrador de semestre.
- » Eje sentido estricto: líneas de investigación, núcleos temáticos, grupo de investigación y proyectos de investigación.
- » Eje de divulgación y gestión del conocimiento que apunta a la evidenciar los procesos investigativos de la Facultad.

En consecuencia, el objeto investigativo al que apuntan los grupos de investigación de la Facultad se focaliza en el análisis y 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”; de tal manera que, puede afirmarse que los grupos de investigación (Proyecta y Dicart) adscritos a la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes se articulan con las áreas de conocimiento de las Ciencias Sociales y Humanidades, y al Programa Nacional de 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).



En ese sentido, los grupos de investigación de la Facultad se conciben como la estrategia más importante para la producción de conocimiento científico, puesto que su creación surge a partir de las necesidades y problemas reales del entorno y de los distintos programas académicos que oferta la misma, con el propósito de fortalecer y consolidar las comunidades científicas a las que pertenece a partir de estrategias como: pensamiento proyectual, aprendizaje basado en problemas, investigación-creación, innovación, aprendizaje colaborativo —técnicas fundamentales para la enseñanza, el aprendizaje y la formación integral del nuevo comunicador social—.

Este horizonte investigativo esta permeado por una perspectiva TIC (tecnologías de la información y comunicación), teniendo en cuenta el contexto profesional de cada disciplina o campo formativo que compone la Facultad (Diseño Gráfico, Diseño de Modas, Animación y posproducción audiovisual, Comunicación Social, Comunicación Audiovisual y Digital y Gastronomía y Culinaria), dentro del marco de la ética, la creatividad y el sentido crítico, permitiendo que estudiantes y docentes desarrollen productos y servicios para su mercado objetivo en relación con sectores de clase mundial (audiovisual e interactivo, editorial e industria de la comunicación gráfica, textiles y confecciones, cuero, calzado y marroquinería, agroindustria, alimentos, servicios en *software* y turismo); áreas específicas o conexas con el Diseño Gráfico, la Comunicación Audiovisual, las Bellas Artes, la Animación, los Contenidos Digitales, la Culinaria y la Gastronomía; áreas de los clúster regionales; las industrias creativas y los subsectores que hacen uso de las TIC.

Finalmente, es importante tener presente que tal como sugieren Martín *et al.* (2007), más allá de la contribución metodológica referida entre los grupos de investigación de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, debe indicarse que esto corresponde a la construcción de una cultura académica que incluye producción de conocimiento, circulación y distribución de esta; asimismo, la lectura crítica, la actualización permanente, los espacios de reflexión y el debate inter y transdisciplinar entre todos los programas académicos de la Facultad. Además, se parte de la premisa de que la investigación no puede ser impulsada como una competencia individual, sino

Este horizonte investigativo esta permeado por una perspectiva TIC ...



como una práctica colectiva y solidaria articulada en torno a problemas teóricos y empíricos comunes a las disciplinas. De tal manera que, se va conformando la historia investigativa de Facultad no exenta de un compromiso ético y social que se asume desde cada perfil profesional y ocupacional que la misma ha consolidado para cada programa académico que la conforma, lo cual generara en el seno de esta unidad académica la posibilidad de fomentar la reflexión sobre la práctica investigativa inter y transdisciplinar, la capacidad para apropiarse críticamente de la producción intelectual de cada campo o disciplina que la integra y fomentar la participación de profesores y estudiantes de sus distintos programas académicos en la gestión de la investigación formativa proyectada.

Órganos colegiados en investigación de la Facultad

Comité Nacional de Investigación

El Comité Nacional de Investigaciones de la Facultad es un órgano asesor del Consejo de Facultad y actúa como cuerpo integrador entre los currículos de los programas académicos, las actividades de investigación inherentes a ellos y las políticas institucionales de la Fundación Universitaria del Área Andina en materia investigativa. Este comité se reúne cuatrimestralmente y sus funciones generales son:

- » Formular, en coordinación con el Consejo de Facultad, planes, estrategias, programas y proyectos para el desarrollo y evaluación de la actividad investigativa en la respectiva Facultad, consistentes con las políticas institucionales de investigación.
- » Estudiar y aprobar los proyectos de investigación que se ajusten a las políticas institucionales y aporten al desarrollo científico de la facultad y sus programas.



- » Proponer al Consejo de Facultad lineamientos y estrategias que contribuyan en la fundamentación, la metodología y la práctica investigativa en los currículos de los diferentes programas académicos.
- » Proponer líneas de investigación, hacer seguimiento a publicaciones y asegurar que los trabajos de grado tengan la rigurosidad científica y académica requerida.
- » Proyectar el plan de investigaciones anual para el fortalecimiento de la investigación formativa y aplicada de la Facultad (participación en eventos de grupo y semilleros de investigación, planeación y ejecución eventos propios, publicaciones e internacionalización de la investigación).
- » Fijar los criterios de evaluación y evaluar los proyectos de investigación que se presentan a convocatorias internas y externas de índole local, regional, nacional e internacional, con el fin de adjudicar recursos de financiación a los profesores, grupos y semilleros de investigación de la sede o seccional.

El Comité Nacional de Investigaciones de Facultad está conformado por:

- » Director Nacional de Investigaciones de Areandina.
- » Decano Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes.
- » Secretario General de Comité.
- » Secretario Académico de Facultad.
- » Directores o coordinadores de los programas académicos adscritos a la Facultad en cada sede o seccional.
- » Líder - gestor nacional de investigación de Facultad.
- » Líderes del grupo de investigación de la Facultad en cada sede o seccional.



- » Líderes de semilleros de investigación de la Facultad en cada sede o seccional.
- » Estudiante investigador por sede o seccional.

Nota. El director y los subdirectores nacionales en las distintas líneas de investigación institucional de la Fundación Universitaria del Área Andina serán invitados a este Comité, de acuerdo con la agenda o temática definida con el ánimo de aportar o aclarar asuntos específicos en pro de evitar conflicto de intereses, al requerir un pronunciamiento oficial de la DNI, frente a algún tema. Los actores en mención son: el Director Nacional de Investigación, Subdirector Nacional de Publicaciones, Subdirector Nacional de Investigación Científica y Aplicada, Subdirector Nacional de Investigación Formativa y Subdirector Nacional de Divulgación y Gestión del Conocimiento, y demás personal asociado a la DNI en sedes Bogotá y Valledupar y seccional Pereira.

Comité de investigación por sede o seccional

Es el organismo que propone políticas y regula procesos relacionados con el apoyo a la investigación en los distintos pregrados adscritos a la Facultad en cada una de sus sedes o seccionales. Este comité se reúne trimestralmente y sus miembros son los responsables de:

- » Examinar ajustes o mejoras a los proyectos de investigación que se presentan a convocatorias internas y externas de índole local, regional, nacional e internacional, con el fin de adjudicar recursos de financiación a los profesores, grupos y semilleros de investigación de la sede o seccional.
- » Estudiar y promover el desarrollo de investigaciones, consultorías y actividades diferentes a la docencia regular de la Facultad, y buscar y desarrollar medios de estímulo y promoción a las labores de investigación y producción de los profesores.



- » Fortalecer la relación universidad-empresa-Estado y sociedad civil, desde la función sustantiva de investigación.
- » Hacer seguimiento al grupo y semilleros de investigación de cada sede o seccional en términos generales, de la revisión del estado general de trabajos de grado de la Facultad y planeación de actividades científico-académicas de cada sede, inclusive las relacionadas con la participación del equipo investigador en eventos científicos a nivel externo
- » Hacer seguimiento a los compromisos adquiridos en lo relacionado con investigación, proyectos, publicaciones, divulgación y transferencia de conocimiento.

Está conformado por:

- » Decano de la Facultad Diseño, Comunicación y Bellas Artes.
- » Secretario General de Comité.
- » Secretario Académico de Facultad.
- » Directores de los programas académicos adscritos a la Facultad en la sede o seccional.
- » Líder - gestor nacional de investigación de Facultad.
- » Líder de grupo de investigación de la Facultad en la sede o seccional.
- » Líderes de semilleros de investigación de la Facultad en la sede o seccional.
- » Estudiante investigador de la sede o seccional.

Nota. El director y subdirectores nacionales en las distintas líneas de investigación institucional de la Fundación Universitaria del Área Andina serán invitados a este Comité, de acuerdo con la agenda o temática definida con el ánimo de aportar o aclarar asuntos específicos en pro de evitar conflicto de intereses, al requerir un pronunciamiento oficial de la DNI, frente a algún tema. Los actores en mención



son: Director Nacional de Investigación, Subdirector Nacional de Publicaciones, Subdirector Nacional de Investigación Científica y Aplicada, Subdirector Nacional de Investigación Formativa y Subdirector Nacional de Divulgación y Gestión del Conocimiento, y demás personal asociado a la DNI en sedes Bogotá y Valledupar y seccional Pereira.

Líder de grupo y grupo de investigación

Se define grupo de investigación científica o tecnológica como el conjunto de personas que se reúnen para realizar investigación en una temática dada, formulan uno o varios problemas de su interés, trazan un plan estratégico de largo o mediano plazo para trabajar en él y producir unos resultados de conocimiento sobre el tema en cuestión. Un grupo existe siempre y cuando demuestre producción de resultados tangibles y verificables, fruto de proyectos y otras actividades de investigación convenientemente expresadas en un plan de acción (proyectos) debidamente formalizado (Minciencias, 2020). En consecuencia, el líder de grupo de investigación es un docente investigador perteneciente al *staff* de cualquiera de los programas académicos adscritos a la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, que está encargado de liderar el proceso de crecimiento del grupo. Igualmente, lidera y propone las siguientes actividades:

- » Desarrollar proyectos y actividades de investigación que respondan a los intereses y prioridades de investigación de la línea de investigación a la cual están adscritos.
- » Generar producción científica de nuevo conocimiento, que contribuya a la cualificación de la investigación en la facultad y sus programas.
- » Crear comunidad académica interna y externa alrededor de los intereses de investigación del grupo fortaleciendo así el trabajo colaborativo y en red.
- » Contribuir a la oferta académica y de investigación de todos los programas académicos de la Facultad.



- » Dar debida cuenta a la Facultad de su trabajo de investigación y de la administración de los recursos que se les asigne.
- » Rendir un informe semestral y un informe anual sobre los avances de las investigaciones y los productos a la Facultad.
- » Solicitar ante el Comité de Investigación de sede o seccional, la autorización del cambio de uno o varios de los integrantes del grupo de investigación.
- » Presentar a la Facultad un plan de desarrollo que se articule con el Plan de Desarrollo Institucional, para mejorar su categoría en Minciencias, que incluya entre otras actividades de generación de nuevo conocimiento y participación en convocatorias, congresos o eventos de su interés con carácter nacional e internacional.
- » Apoyar a los programas en la construcción de los documentos de registro calificado y acreditación, en el factor de investigación.

Los grupos de investigación de la Facultad de cada sede y seccional se reunirán una vez al semestre, a las reuniones deberán asistir todos los miembros del grupo y el líder gestor nacional de investigación de Facultad, la reunión será presidida por el líder de grupo según corresponda en la sede o seccional.

Líder gestor nacional de investigación

El líder gestor nacional de investigación es un docente investigador que planifica, dirige y coordina las actividades de investigación y desarrollo de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes en las sedes Bogotá y Valledupar y seccional Pereira.

- » Representar al decano en materias de investigación frente a la Dirección Nacional de Investigación.
- » Liderar la articulación entre la Facultad y la Dirección Nacional de Investigación, fortaleciendo el desarrollo investigativo de la institución.



- » Representar a la Facultad en las instancias, comisiones o comités que se generen en la Dirección Nacional de Investigación de acuerdo con los requerimientos de ésta.
- » Colaborar con la Dirección Nacional de Investigación en las gestiones tendientes a obtener financiamiento externo para proyectos de Investigación de interés institucional.
- » Liderar, coordinar, apoyar y fomentar la investigación al interior de la Facultad y asesorar al decano en materias atinentes.
- » Realizar el seguimiento y control al cumplimiento de los indicadores de fortalecimiento y promoción de la actividad investigativa en la Facultad.
- » Realizar el seguimiento, control y acompañamiento a los semilleros y asistentes de investigación de la Facultad, y presentar informes de esta gestión a la Dirección Nacional de Investigaciones cuando se le soliciten.
- » Participar la formulación de las líneas de los grupos de investigación adscritos a la Facultad, las cuales deberán ser coherentes con las áreas estratégicas institucionales.
- » Mantener informados los docentes y estudiantes de su Facultad con relación a las becas o pasantías de investigación que ofrecen organizacionales nacionales y extranjeras, de acuerdo con la información que proporcione la Dirección Nacional de Investigación.
- » Llevar el registro de los proyectos y productos de las actividades generadas por grupos y semilleros de investigación de la Facultad.
- » Presentar informes de su gestión ante la Dirección Nacional de Investigación, el decano y directores de Programa, en correspondencia con los planes que se fijen para esto.
- » Apoyar a los programas en la construcción de los documentos de registro calificado y acreditación, en el factor de investigación.

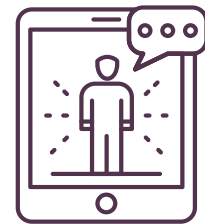
A continuación, se realiza una referencia grafica (figura 2) de los distintos actores que componen los cuerpos colegiados en investigación de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes:

FIGURA 2. GESTIÓN DE LA INVESTIGACIÓN MULTICAMPUS DE LA FACULTAD DISEÑO, COMUNICACIÓN Y BELLAS ARTES DE LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA.



Fuente: tomado de Martínez (2021, presentación inédita).

La Fundación Universitaria del Área Andina asume desde la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes la visión estratégica de Minciencias, anteriormente Colciencias, institución que desde octubre del 2013 instaló una Mesa Técnica de Trabajo Interinstitucional en Artes, Arquitectura y Diseño con el ánimo de promover la creación de un Sistema Nacional de Artes, Arquitectura y Diseño, asociado orgánicamente con el Ministerio de Educación, Conaces y Ministerio de Cultura. Esta iniciativa la lideraron Acofartes, ACFA y RAD, con el ánimo de impulsar un inventario de productos, una línea base y un sistema métrico para la ponderación de los resultados de las actividades de investigación-creación en estas disciplinas.



Componente curricular de Investigación + Creación FDCBA

Este apartado resume la esencia del componente curricular en investigación de Facultad a partir de las asignaturas: Pensamiento Lógico, Metodologías para el desarrollo del pensamiento creativo, Investigación – Creación I y II.

TABLA 1. ASIGNATURAS NÚCLEO DE INVESTIGACIÓN FDCBA – NÚCLEOS PROBLÉMICOS Y NODOS SELLO TRANSFORMADOR.

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	CRÉDITOS	COMPONENTE	NÚCLEO PROBLÉMICO DE LA ASIGNATURA	NODOS SELLO TRANSFORMADOR
Pensamiento Lógico	2		¿Cuáles son los fundamentos de un estudiante de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes para desarrollar habilidades e iniciar procesos de razonamiento creativo, tecnológico y proyectual para la producción de conocimiento desde las disciplinas objeto de estudio?	Humanismo digital. Creatividad, innovación y emprendimiento.
Metodologías para el desarrollo del pensamiento creativo	2	Profesional Común	La asignatura pretende constituirse en un aporte significativo al desarrollo personal y profesional de los estudiantes a través del aprendizaje de diferentes herramientas del conocimiento que estimulen el pensamiento creativo y faciliten la elaboración de resultados concretos en investigación + creación.	Creatividad, innovación y emprendimiento. Pensamiento crítico.
Investigación – Creación I	2		¿Cómo aprender a crear ideas y estructurar las mismas en un proyecto de investigación creación el cual responda a las necesidades sociales y sostenibles en Colombia?	Desarrollo sostenible. Competencias lingüísticas.
Investigación – Creación I	2		¿Cómo generar procesos de investigación-creación que generen innovación, conocimiento y creaciones en el campo del diseño, la comunicación y las bellas artes para una sociedad sostenible y sustentable en un mundo global?	Creatividad, innovación y emprendimiento. Habilidades tecnológicas digitales.

Fuente: tomado y adaptado de **Microcurrículos Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes (Areandina, 2021)**.

TABLA 2. ASIGNATURAS NÚCLEO DE INVESTIGACIÓN FDCBA – COMPETENCIAS ASOCIADAS.

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	UNIDADES DE COMPETENCIA ASOCIADA	RESULTADO DEL APRENDIZAJE DEL PROGRAMA AL QUE APORTA LA COMPETENCIA ENUNCIADA	ELEMENTO DE COMPETENCIA	CRITERIOS ASOCIADOS A LOS ELEMENTOS DE COMPETENCIA
Pensamiento Lógico	<p>Conceptualiza los diferentes elementos de un problema o requerimiento para plantear alternativas de solución apoyándose en los saberes disciplinares, procesos de pensamiento creativo y aplicación de métodos de investigación.</p> <p>Sustenta ideas, procesos y resultados, fundamentados en referentes conceptuales, teóricos, históricos y metodológicos, para validar sus creaciones en orden a dar solución a problemáticas o requerimientos propios de contextos culturales, sociales, económicos y tecnológicos.</p>	<p>Realiza razonamiento, juicios y argumenta soluciones en el campo disciplinar apoyado en procesos de pensamiento creativo, e iniciación en métodos exploratorios de investigación. Construye una idea de proyecto con argumentos y sustentos teóricos y contextuales a su disciplina profesional.</p>	<p>Identifica las tendencias, hechos, manifestaciones culturales, en relación con el campo disciplinar, con el fin de tener referentes para su creación y ampliar su bagaje cultural desde un contexto determinado. Interpreta los fundamentos propios de su disciplina y establece métodos de trabajo para plantear alternativas de solución desde el pensamiento creativo, con el fin de dar una estructura conceptual sólida a sus propuestas</p> <p>Relaciona sus propuestas con las tendencias, hechos, manifestaciones culturales como parte de sus procesos.</p>	<p>Determina las características del paradigma de investigación con el propósito de direccionar una propuesta de investigación integral.</p> <p>Utiliza métodos de búsqueda de información a partir de literatura registrada en bases de datos indexadas.</p> <p>Maneja conceptos para la construcción coherente de una propuesta de investigación, a través de la lectura crítica de documentación referencial, aplicando el conocimiento disciplinar.</p>

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	UNIDADES DE COMPETENCIA ASOCIADA	RESULTADO DEL APRENDIZAJE DEL PROGRAMA AL QUE APORTA LA COMPETENCIA ENUNCIADA	ELEMENTO DE COMPETENCIA	CRITERIOS ASOCIADOS A LOS ELEMENTOS DE COMPETENCIA
Metodologías para el desarrollo del pensamiento creativo	<p>Concibe propuestas de diseño desde la lógica de la invención ajustadas al contexto, a partir de la conceptualización de una gran variedad de información resultado de la capacidad de síntesis, pensamiento creativo y uso de herramientas tecnológicas, evidenciadas en la materialización objetual, con el fin de aportar valor en la calidad de vida y el desarrollo sostenible.</p> <p>Administra de manera adecuada el conocimiento y los recursos, aplicados desde una visión sistémica y un direccionamiento estratégico, a proyectos que impliquen el pensamiento creativo, la investigación, el emprendimiento y la innovación.</p> <p>Comprende y aplica la investigación-creación para la generación de nuevo conocimiento en el campo del diseño, la comunicación y las bellas artes.</p>	<p>Desarrolla propuestas creativas en el campo del diseño, la comunicación y las bellas artes.</p> <p>Sistematiza propuestas de investigación desde una perspectiva de I+D+i.</p> <p>Aplica visión estratégica proyectual desde la óptica de la investigación-creación.</p>	<p>Administra de manera adecuada el conocimiento y los recursos, aplicados desde una visión sistémica y un direccionamiento estratégico, a 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 comunicación y las bellas artes.</p> <p>Desarrolla una visión sistémica y holística del campo de su conocimiento y sus diferentes dimensiones, con el propósito de aplicarla a ejercicios proyectuales.</p> <p>Sistematiza los procesos creativos con estrategias metodológicas de investigación para generar conocimiento, que propenda por la creación de productos o servicios en el campo del diseño, la comunicación y las bellas artes.</p>	<p>Adquiere una visión generalizada de los fundamentos dados por diferentes corrientes de pensamiento que contribuyeron a la formalización académica y profesional del diseño, la comunicación y las bellas artes.</p> <p>Aplica los fundamentos esenciales de la disciplina del diseño, la comunicación y las bellas artes relacionándolos con el análisis de su contexto y su entorno.</p>

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	UNIDADES DE COMPETENCIA ASOCIADA	RESULTADO DEL APRENDIZAJE DEL PROGRAMA AL QUE APORTA LA COMPETENCIA ENUNCIADA	ELEMENTO DE COMPETENCIA	CRITERIOS ASOCIADOS A LOS ELEMENTOS DE COMPETENCIA
Investigación - Creación I	<p>Distingue los diferentes paradigmas de investigación, las bases teóricas, la comprensión de sus métodos y el rigor investigativo.</p> <p>Comprende y aplica la investigación-creación para la generación de conocimiento desde el campo del diseño, la comunicación y las bellas artes.</p> <p>Aplica elementos metodológicos propios de la investigación para la formulación, construcción, ejecución, evaluación y divulgación de proyectos de investigación.</p>	<p>Aplica marcos de referencia a un proyecto disciplinar.</p> <p>Crea prototipos de diferentes niveles según estado del proyecto.</p> <p>Ejecuta y presupuesta un proyecto en el área disciplinar para implementación en contextos específicos.</p>	<p>Sistematiza los procesos creativos con estrategias metodológicas de investigación para generar conocimiento, que propenda por la creación de productos o servicios en el campo del diseño, la comunicación y las bellas artes.</p> <p>Gestiona el proceso investigativo y ejecuta las acciones aplicando las metodologías pertinentes para el cumplimiento de los objetivos de un proyecto.</p> <p>Produce obras o productos resultado de los procesos investigativos para la generación de conocimiento en el campo del diseño, la producción audiovisual y la gastronomía, dentro de los contextos culturales, sociales, económicos y tecnológicos.</p>	<p>Precisa la metodología y diseño de investigación pertinente y acorde a los propósitos del proyecto.</p> <p>Interpreta y analiza los datos recolectados para su aplicación, como parte de los resultados parciales o finales de obras-productos resultado del proceso.</p> <p>Expone y socializa los resultados parciales o finales de un proyecto.</p>
Investigación - Creación II				

Fuente: tomado y adaptado de *Microcurrículos Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes (Areandina, 2021)*.

TABLA 3. ASIGNATURAS NÚCLEO DE INVESTIGACIÓN FDCBA – COMPETENCIAS GENÉRICAS.

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	COMPETENCIAS GENÉRICAS	UNIDADES DE COMPETENCIAS GENÉRICAS	ELEMENTOS DE COMPETENCIAS GENÉRICAS	CRITERIOS DE REALIZACIÓN DE COMPETENCIAS GENÉRICAS
Pensamiento Lógico	Ciudadanas. Lectura crítica.	<p>Lidera acciones colectivas, con la finalidad de contribuir en la transformación social de su contexto, bajo las perspectivas de la ética del cuidado y el buen vivir, de los valores institucionales, el humanismo digital, con actitud crítica, autónoma y socialmente responsable frente a la vida.</p> <p>Formula y sustenta propuestas innovadoras, fundamentadas en principios éticos, conocimientos científicos, tecnológicos y artísticos, y habilidades de gestión de información e investigativas, con el fin de aportar a la construcción de una sociedad sostenible y sustentable en un mundo global.</p>	<p>Contribuye a la resolución de problemáticas asociadas a la comprensión de la realidad contemporánea, el sentido del humanismo y la participación social.</p> <p>Plantea propuestas creativas de diseño e implementación de soluciones a problemas, soportadas en habilidades de pensamiento crítico, razonamiento lógico, conocimientos matemáticos, científicos y tecnológicos.</p>	<p>Determina las características del paradigma de investigación con el propósito de direccionar una propuesta de investigación integral.</p> <p>Utiliza métodos de búsqueda de información a partir de literatura registrada en bases de datos indexadas.</p>
Metodologías para el desarrollo del pensamiento creativo	Ciudadanas. Lectura crítica.	<p>Competencia en investigación. Competencia en inglés.</p>	<p>Capacidad para observar, pre-guntar, argumentar, sistematizar, a fin de crear productos o procesos creativos para ser aplicados en contexto de la disciplina de formación.</p>	<p>Desarrollo de propuesta de investigación a partir de la revisión de fuentes bibliográficas en idioma nativo e inglés.</p>

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	COMPETENCIAS GENÉRICAS	UNIDADES DE COMPETENCIAS GENÉRICAS	ELEMENTOS DE COMPETENCIAS GENÉRICAS	CRITERIOS DE REALIZACIÓN DE COMPETENCIAS GENÉRICAS
Investigación – Creación I	Comunicación escrita. Lectura crítica.	<p>Formula y sustenta propuestas innovadoras, fundamentadas en principios éticos, conocimientos científicos, tecnológicos y artísticos, y habilidades de gestión de información e investigativas, con el fin de aportar a la construcción de una sociedad sostenible y sustentable en un mundo global.</p> <p>Propone alternativas innovadoras de solución a problemas y necesidades económicas, ambientales o sociales del entorno con el fin de contribuir a la sostenibilidad, productividad y competitividad que contribuyan a la transformación social y el bienestar común, con base en políticas públicas y principios éticos de corresponsabilidad, inclusión, sentido de pertenencia, interculturalidad, desarrollo sostenible, nuevas ciudadanía y orientación al servicio.</p>	<p>Plantea propuestas creativas de diseño e implementación de soluciones a problemas, soportadas en habilidades de pensamiento crítico, razonamiento lógico, conocimientos matemáticos, científicos y tecnológicos.</p> <p>Reflexiona y asume postura crítica mediante el debate y el consenso, fomentando el diálogo de saberes, con respeto a las diversas interpretaciones de problemáticas sociales, económicas y ambientales con el fin de buscar solución a problemas identificados.</p>	<p>Precisa la metodología y diseño de investigación pertinente y acorde a los propósitos del proyecto.</p> <p>Interpreta y analiza los datos recolectados para su aplicación, como parte de los resultados parciales o finales de obras-productos resultado del proceso.</p> <p>Expone y socializa los resultados parciales o finales de un proyecto.</p>
Investigación – Creación II				

Fuente: tomado y adaptado de *Microcurrículos Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes (Areandina, 2021).*

TABLA 4. ASIGNATURAS NÚCLEO DE INVESTIGACIÓN FDCBA – DOCENTE, TEMÁTICAS, METODOLOGÍA DIDÁCTICA Y SISTEMA DE EVALUACIÓN.

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	PERFIL DEL DOCENTE	UNIDADES DE CONOCIMIENTO	METODOLOGÍA DIDÁCTICA	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Pensamiento Lógico	El docente ha de contar con capacidad para abordar las competencias blandas, con actitud creativa y con un enfoque comunicacional abierto, donde se dé espacio a la interpretación, exposición de conceptos e interacción de las diferentes posturas que el estudiante plantea, con base en las actividades y participación en los foros, y desde allí buscar la construcción ideológica que empodere al estudiante a partir de sus logros.	¿Cómo percibimos el mundo? Pensamiento y de la observación de la pregunta. La lógica de la propiedad intelectual. Aplicación del pensamiento proyectual.	Se basa en clases magistrales para conceptualizar el tema en el grupo, acompañado de talleres, prácticas y retos creativos; inicialmente se complementa con trabajo autónomo con el uso de tecnologías web 2.0 y herramientas de diseño. En el avance de la asignatura trabajo colaborativo, se apoya en recursos didácticos como conferencias, casos de estudio, y desarrollo de una idea proyecto, constructo que se realiza paso a paso, bajo el enfoque problémico y la clase invertida, presentándoles retos a solucionar para finalizar en una propuesta de idea de proyecto a través de un documento, con normatividad, originalidad y pertinente al área disciplinar a futuro.	Trabajo escrito/colaborativo. Mapa mental. Talleres. Infografía. Ideación de proyecto.
Metodologías para el desarrollo del pensamiento creativo	Docente profesional en áreas de diseño, comunicación o bellas artes, con formación pedagógica y creativo, experiencia empresarial, que desarrolle investigación + creación.	Creatividad y el mundo de los creativos: anatomías y taxonomías creativas. Técnicas y herramientas para el desarrollo de la creatividad y generación de idea. Creatividad y consumo cultural. Economía naranja y oportunidades de negocio.	Diario/bitácora - ejercicios de creatividad aplicada. Informes individuales o grupales. Trabajos individuales o grupales. Exposiciones. Estrategia Vademécum.	Participación en clase. Diario o bitácora. Informes individuales o grupales. Talleres individuales o grupales. Estrategia Vademécum.

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	PERFIL DEL DOCENTE	UNIDADES DE CONOCIMIENTO	METODOLOGÍA DIDÁCTICA	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Investigación – Creación I	Docente profesional en áreas de diseño, comunicación o bellas artes, con formación pedagógica, gestor de proyectos creativo, experiencia empresarial, experiencia en investigación + creación.	<p>¿Qué es un proceso de investigación? ¿Qué es un proceso de creación?</p> <p>Planteamientos básicos de la estructura de una idea a proyecto.</p> <p>Diseño de un proyecto metodológico cuan – cuali y mixta.</p> <p>Gestión cultural.</p>	Se desarrolla una metodología de aula invertida, con elementos de enfoque problémico, donde el estudiante ejecuta un proyecto, generando habilidades de gestión hasta divulgar creaciones y un elemento de divulgación, difusión y propuesta de proyecto.	Propuesta a convocatoria. Talleres. Informes. Ideación – prototipado y <i>pitch</i> .
Investigación – Creación II	Docente profesional en áreas de diseño, comunicación o bellas artes, con formación pedagógica, gestor de proyectos creativo, experiencia empresarial, experiencia en investigación + creación.	<p>La investigación creación para proyectos innovadores.</p> <p>¿Cómo organizar y planificar los recursos humanos, técnicos y económicos para la preparación de un proyecto?</p> <p>¿Cómo ejecutar un proyecto?</p> <p>¿Qué productos son resultado de investigación-creación o de innovación?</p> <p>¿Cómo hacer difusión y divulgación de los resultados de investigación-creación?</p>	Se desarrolla una metodología de aula invertida, con elementos de enfoque problémico, donde el estudiante ejecuta un proyecto, generando habilidades de gestión hasta divulgar creaciones y un elemento de divulgación, difusión y propuesta de proyecto.	Propuesta a convocatoria. Talleres. Informes. Ideación – prototipado y <i>pitch</i> .

Fuente: tomado y adaptado de *Microcurrículos Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes (Areandina, 2020)*.

Biosfera investigativa de los programas académicos de la FDCBA

Este apartado resume la memoria investigativa de los programas de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes desarrollado de manera articulada entre las direcciones de programa y líder gestora nacional de investigación.

Gastronomía y Culinaria por Ciclos Propedéuticos - Bogotá

Desde un enfoque profesional, la gastronomía debe estudiarse desde dos áreas del saber: humanista y técnico. La primera relacionada con el hecho de que existe una expresión gastronómica característica en cada pueblo, cultura y región, es decir, la gastronomía como arte fundamentalmente social y humanista con caracteres locales y tradicionales, sus aspectos religiosos y económicos tienen una relevancia latente y permanente en su estudio; y la segunda relacionada con conocimientos respecto a los alimentos y su forma de prepararlos, sus temperaturas y puntos de cocción, métodos y modos de cocinar, así como su manipulación, almacenamiento y conservación.

En consecuencia, el programa Profesional en Gastronomía y Culinaria por Ciclos Propedéuticos de la Fundación Universitaria del Área Andina, el cual hace parte en forma secuencial y complementaria de los programas Técnico Profesional en Culinaria y el Tecnología en Gestión Gastronómica, se ubica estratégicamente en la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes en atención a que la gastronomía y la culinaria deben ser entendidas como un campo del conocimiento que aborda diferentes panoramas culturales nucleados desde la tradición y el arte culinario.



TABLA 5. ÁREAS DE CONOCIMIENTO EN GASTRONOMÍA Y CULINARIA.

Cultura y antropología gastronómica.	Ciencias de los alimentos (básicas aplicadas).	Políticas de la alimentación.	<i>Food Design</i> y metodologías de diseño aplicadas a la alimentación.
Educación didáctica y técnicas culinarias.	Inventarios gastronómicos de cocinas populares, tradicionales y profesionales.	Historia alimentaria.	Etnobotánica, agroecología y sostenibilidad ecológica.
Comunicación y <i>marketing</i> gastronómico.	Poesis y praxis de los alimentos.	Estéticas de los alimentos.	Gramática, lingüística y lenguajes aplicados.
Estudios culturales y simbiologías.	Comunidad, alimento y reproducción.	Geografías alimentarias.	Seguridad y Soberanía alimentaria y nutricional.

Fuente: adaptado de Martínez y Nariño (2020).

En línea con lo anteriormente expuesto, puede afirmarse que el programa Profesional en Gastronomía y Culinaria por Ciclos Propedéuticos de la Fundación Universitaria del Área Andina se articula, desde su objeto de estudio, con los principios misionales de la Institución y de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes:

El objeto de estudio del programa de Gastronomía y Culinaria se enfoca en la significación del alimento y en la relación que los seres humanos tienen con él. Es por ello que dentro de su plan de estudios la gastronomía es abordada desde diferentes contextos social, antropológico, cultural, económico y empresarial; entendiendo que la labor de un gastrónomo contempla el camino del alimento cumpliendo un papel transformador en toda su cadena de valor, para ello cuenta con herramientas metodológicas, técnicas y tecnológicas, para contribuir al mejoramiento de la calidad de vida y la identidad de los seres humanos desde sus territorios, articulándose con los propósitos de desarrollo sostenible y responsabilidad social. (Programa de Gastronomía y Culinaria, 2020)

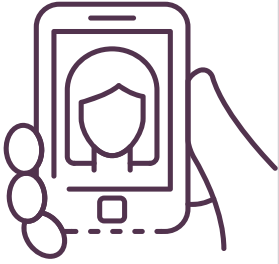
De tal manera que, el programa asume la formación integral teniendo en cuenta el componente humano, ético y social, como pro-



pone la misión institucional, además busca incursionar en diferentes campos de conocimiento en los que la investigación-creación, la investigación científica y formativa pueden aportar significativamente al proceso educativo, como se evidencia en los estudios adelantados en torno a productos agrícolas, reivindicación con las cocinas tradicionales y el desarrollo e innovación de productos gastronómicos. Lo anterior, buscando la interacción con diferentes comunidades y promoviendo un ejercicio sostenible a partir de los siguientes postulados:

- » La convergencia de los diferentes campos del saber en el proceso de generación, transferencia, aplicación y difusión del conocimiento.
- » Una comunidad académica abierta y respetuosa de la cultura y de la identidad, con grupos de trabajo que de manera sistemática tengan la disposición y la capacidad para identificar necesidades micro o macro de desarrollo político, social, económico, ambiental, científico, académico y tecnológico.
- » Ejercicio de la docencia con criterios pedagógicos participativos, creativos, innovadores, críticos, dialogales y autónomos.
- » El desarrollo de una concepción humanista que integre y armonice las diferentes dimensiones del desarrollo del ser humano con la técnica, la tecnología y la ciencia, independientemente de la ocupación, disciplina o profesión.
- » El estudio y la expresión del ser humano en sus múltiples dimensiones y realizaciones como elemento cardinal del currículo.
- » Un ambiente de valores y convivencia familiar regido por la universalidad, la libertad, la tolerancia, el respeto, la pluralidad, la felicidad y el emprendimiento.

Es así como el programa, y su proyecto curricular, expresado en su plan de estudios, incorpora en sus asignaturas, espacios, experiencias y prácticas formativas, una filosofía, cultura y pensamiento institucional, cuyo único propósito es la formación de profesionales



integrales, con sentido de responsabilidad social, con capacidades de transformación y con un sentido humano (valores y principios), que los hacen pertinentes para responder a las necesidades propias de su profesión, de su familia y de su comunidad.

Mediante la definición de los alcances de la formación investigativa en los programas por ciclos propedéuticos de Gastronomía y Culinaria, se busca dar concreción a la articulación que se tiene desde esta clase de organización con los lineamientos curriculares de la Institución, en torno al despertar innovador y al fortalecimiento del espíritu investigativo. Al respecto, se traza una línea de formación desde los diferentes planes de estudios así: gestión de la información; fundamentos de investigación; investigación cuantitativa; investigación cualitativa; proyecto de investigación y gestión del conocimiento. Además de las asignaturas del componente transversal de Facultad: Pensamiento lógico, Metodologías para el desarrollo del pensamiento creativo, Investigación - Creación I, e Investigación - Creación II.

Semillero de investigación del programa profesional en Gastronomía y Culinaria por Ciclos Propedéuticos

Con su origen en el 2015, el semillero Orígenes establece los fundamentos de investigación patrimonial, cultural y sociopolítica en torno a los alimentos como un insumo y objetivo de la resignificación de la gastronomía en el contexto nacional y global. Los proyectos desarrollados en Orígenes emprenden una búsqueda de productos, técnicas y recetas tradicionales colombianas.

El 2018, con la creación del grupo de investigación gastronómica GastroLAB, el semillero se expande y migra hacia este, tomando el nombre de Observatorio de Innovación y Desarrollo Gastronómico. Se plantean dos líneas fundamentales de investigación para la gastronomía y las fenomenologías asociadas a la visión de los alimentos como elementos cruciales en la construcción social y tecnológica de la disciplina. Estas líneas son: a. Cultura y políticas alimentarias y b. *Food Design*.

Se plantean dos líneas fundamentales de investigación para la gastronomía y las fenomenologías asociadas a la visión de los alimentos...

A partir de las políticas trazadas en una visión de aunar esfuerzos, GastroLAB se fusiona con el grupo de investigación Proyecta, y ahí el Observatorio encuentra lugar y se integra a las actividades de investigación de este; alineando su interés investigativo con el objeto del estudio del grupo en mención a través del desarrollo de la línea de investigación “Desarrollos y Panoramas Gastronómicos”. Debe indicarse que el programa cuenta con una joven investigadora e innovadora en alianza con el Sena: Julieth Paola Zambrano Pachón.

TABLA 6. PRODUCCIÓN INVESTIGATIVA PROGRAMA PROFESIONAL EN GASTRONOMÍA Y CULINARIA POR CICLOS PROPEDÉUTICOS DE AREANDINA.

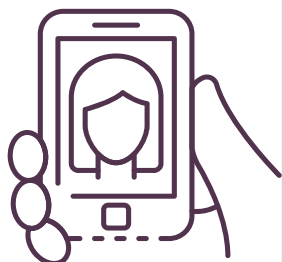
Aplicación de técnicas de extracción en frío a la planta <i>Silvo Silvo hedyosmum</i> .	<i>Bonplandianum kunth</i> para el desarrollo de potenciales productos gastronómicos.	<i>Hedyosmum bonplandianum</i> : proyecto investigativo, infusiones y proceso mixológico.	Diseño de prototipos de infusión y mixología aplicados a <i>Hedyosmum bonplandianum kunth</i> o Silvo Silvo.	Aplicación de técnicas de extracción en frío a la planta <i>Silvo Silvo hedyosmum bonplandianum kunth</i> para el desarrollo de potenciales productos gastronómicos.
Propuesta de un método gastronómico para la utilización del Té de Bogotá, <i>Symplocos Theiformis</i> L.F. Oken.	Revisión bibliográfica historiográfica de las referencias de <i>Hedyosmum bonplandianum</i> en el contexto nacional colombiano	Revisión bibliográfica del <i>Hedyosmum bonplandianum</i> y otras especies de la familia.	Estudio del potencial de las técnicas de licores artesanales altoandinos para la implementación con Té de Bogotá, <i>Symplocos Theiformis</i> . L.F. Oken.	Desarrollo de un modelo de catación y parámetros de análisis sensorial aplicable al Té de Bogotá, <i>Symplocos Theiformis</i> . L.F. Oken.
Diseño de un prototipo para cultivo de setas (<i>Pleurotus ostreatus</i> , <i>agaricus brunnescens</i>) a partir del aprovechamiento de residuos orgánicos de la molienda de café (<i>Coffea arabica</i>) de la producción gastronómica.	Pictórico: ruta del tesoro de los Andes.	Identificación de preparaciones con hoja de bijao (<i>Calathea lutea</i>) representativas de la gastronomía colombiana.	Desarrollo de un producto tónico paliativo para la <i>Queratosis pilaris</i> , a partir de frutas, cereales, hortalizas y preparaciones gastronómicas.	Recetas para la paz: análisis de los aspectos relacionados a hábitos gastronómicos, seguridad, soberanía alimentaria asociados a la comunidad Misak de Silvia, Cauca en el marco del conflicto armado entre 2004 y 2018.

Desarrollo de adjuntos para fabricación de cerveza a partir de productos tradicionales de la gastronomía colombiana.	El bocadillo velezno como vehículo de conservación de memoria histórica y cultural de la provincia de Vélez, Santander.	Diseño de un suplemento alimentario a base de productos gastro-nómicos orgánicos para la disminución del ácido úrico en pacientes con hiperuricemia o gota.	Análisis taxonómico y fotoquímico del té de Bogotá (<i>Symplocos Theiformis</i> L.f. Oken) para su aprovechamiento en productos y aplicaciones gastronómicas.	El Bacao: estudio de factores sociales, económicos y políticos relacionados al cultivo del Bacao (<i>Theobroma bicolor</i>) en la región del municipio Itzmina, vereda La Mojarra.
Desarrollo de un alimento proteico suplementario a partir de escamas ctenoideas y cicloideas de especies de pescado de río como paliativo para los síntomas de enfermedades reumáticas.	Tendencias en la comunicación gastronómica. Diseño y <i>benchmarking</i> de un modelo de insumo bibliográfico académico para la educación disciplinaria.	Análisis y desarrollo de prototipos de bebidas fermentadas tipos cervezas pale-ale a partir de tubérculos andinos. Fase 1 arracacha (<i>Arracacia xanthorrhiza</i>) y Chuguas (<i>Ullucus tuberosus</i>)	Inventario de Plantas tradicionales de la Sabana de Bogotá y del Gran Tolima. Monografías de bromatología y gastronomía.	Creación de un prototipo de publicación a partir del proyecto de joven investigadora de Minciencias "Perfumes innovadores gastronómicos".

Fuente: adaptado de Martínez y Nariño (2020).

Finalmente, puede anotarse que el programa Profesional en Gastronomía y Culinaria por Ciclos Propedéuticos ha trabajado de manera interdisciplinar con proyectos de impacto social, como son:

- » Casa Hotel El Salto de Tequendama: allí el programa se encargó de la reconstrucción de memoria gastronómica de la época, ya que era un espacio reconocido en el interior del país por ser vanguardista en su oferta gastronómica
- » Proyecto ASAKAA, trabajo con las comunidades Tocaromana, Lomafresca y Gasima de la cultura Wayuu de la Zona de Camarones – Guajira: docentes y estudiantes de Gastronomía investigaron sobre los legados gastronómicos de una cultura mestiza que aporta significativamente en el desarrollo y sostenimiento de un sector carente de necesidades básicas.
- » Plazas de Mercado: capacitaciones a cocineros tradicionales de las plazas de mercado de Bogotá en temas de cocina y campo, sazonar, escuela de la papa, gastronomía para crecer y producción orgánica.



Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual – Bogotá / Pereira

El programa de Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual de la Fundación Universitaria del Área Andina se identifica con lo que se denomina la *visión holística* de la tecnología digital, donde esta es un elemento o instrumento que facilita el cambio y el desarrollo cultural y social (considerando este último como el esfuerzo que hace un grupo social específico por el crecimiento colectivo). La *tecnología digital* y la *interactividad* son recursos que les sirven a las personas para organizar sus actividades, eliminar la duplicidad de funciones, minimizar el tiempo destinado a labores mecánicas, priorizar la construcción colectiva y la generación de propuestas de cambios sociales para mejorar la calidad de vida de los seres humanos. Al respecto, cabe señalar que el Programa de Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual tiene como objeto de estudio los procesos de creación, diseño, innovación y transferencia de mensajes audiovisuales e interactivos, construidos mediante la animación 2D y 3D, el lenguaje audiovisual, conceptos de posproducción sonora, la interactividad, el diseño de videojuegos y el aspecto tecnológico previamente estructuradas y planificadas.

De tal manera que, el Tecnólogo en Animación y Posproducción Audiovisual Areandino posee las competencias necesarias para innovar desde el segmento de la “animación digital e interactividad” en la realización de animaciones digitales 2D y 3D, diseño y desarrollo de videojuegos, diseño de *software* educativo, aplicaciones digitales de hipermedia, realidad virtual, realidad aumentada y contenidos digitales para televisión, cine e internet. Igualmente, el segmento de la “posproducción” en el desarrollo de proyectos audiovisuales realizados en el país, aplicando los procesos de edición y composición digital de video, mezcla sonora, musicalización y diseño sonoro, fotografía audiovisual, guion y narrativa audiovisual y la creación de efectos especiales digitales para cine y televisión, utilizando la tecnología disponible en nuestro medio para alcanzar ese objetivo



...el Programa de Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual tiene como objeto de estudio los procesos de creación...



Derivado del quehacer disciplinar del programa de Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual se puede indicar que este concibe la investigación como una estrategia para la apropiación, aplicación, generación y transferencia del conocimiento, especialmente en favor de la innovación desde la animación y posproducción audiovisual, la apropiación de la tecnología, la integración de las comunidades, la difusión del patrimonio histórico y los grupos sociales vulnerables, con el fin de contribuir al desarrollo equitativo y sostenible.

Esta finalidad está en relación con los principios que orientan el quehacer cotidiano de la Fundación Universitaria del Área Andina, en el sentido de formar profesionales de manera integral y permanente desde un enfoque humanista y de pensamiento crítico y reflexivo, con alto sentido de responsabilidad y compromiso ético y ecológico para mantener y preservar el equilibrio de una naturaleza armónica.

Desde una perspectiva investigativa el programa de Animación y Posproducción Audiovisual se articula con el Acuerdo 021 de 2019, “por el cual se expide la nueva política de investigaciones de la Fundación Universitaria del Área Andina”, al concentrarse en el avance de la disciplina y a la generación de conocimiento a partir del abordaje de aspectos epistemológicos y prácticos del método científico desde la realización de proyectos enfocados principalmente en procesos experimentales de animación digital (aplicación de técnicas de holografía, experimentación con técnicas de captura de movimiento para animación y videojuegos, realización de libros animados digitales), el uso de tecnologías y dispositivos de inmersión en ámbitos interdisciplinarios (realidad virtual y realidad aumentada como apoyo en el tratamiento psicológico a personas con ansiedad social) y la recuperación del patrimonio cultural audiovisual del país a través de técnicas de animación experimental (reconstrucción del archivo fílmico de Santander de los años de 1930 y reinterpretación desde la animación experimental y técnicas de rotoscopia).

...la recuperación del patrimonio cultural audiovisual del país a través de técnicas de animación experimental...

TABLA 7. ÁREAS DE CONOCIMIENTO EN ANIMACIÓN Y POSPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL – TEORÍAS.

Audiovisual y edición digital.	Postproducción audiovisual.	Triada audiovisual.	Teorías del montaje, edición y postproducción digital.
Actividades de la posproducción audiovisual	<i>Motion graphics</i> y diseño audiovisual.	VFX efectos visuales digitales y SFX efectos especiales prácticos.	Fotografía audiovisual / dirección de fotografía.
Animación digital - 2D y 3D	Animación interactiva: realidad virtual (RV) y realidad aumentada (RA).	Diseño y desarrollo de videojuegos.	Diseño sonoro y sonido cinematográfico.

Fuente: adaptado de Martínez y León (2020).

En relación con lo establecido, la actividad investigativa en el programa de Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual de Areandina tiene los siguientes objetivos:

- » Contribuir a la generación de conocimiento en los diferentes campos de acción de la animación y la posproducción audiovisual.
- » Aplicar los conocimientos generados para planificar, programar, diseñar piezas audiovisuales con un pensamiento crítico y creativo, desde los diferentes campos del ámbito audiovisual.
- » Promover la inclusión de los resultados de investigación al diseño curricular del programa.
- » Contribuir al desarrollo académico y científico de los docentes, los estudiantes y de la comunidad universitaria en general.
- » Fomentar en los estudiantes el pensamiento crítico, la capacidad de indagación y la autonomía epistemológica.



TABLA 8. PRODUCCIÓN INVESTIGATIVA TECNOLOGÍA EN ANIMACIÓN
Y POSPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

Implementación de técnicas de holografía utilizando la animación 3D.	Jorge Reynolds Pombo, su legado como patrimonio nacional desde un espacio virtual y audiovisual.	Un museo virtual, proyecto inspirador para descubrir y aprender con investigación a través del diseño.
Creación de entornos digitales de realidad virtual, simulación digital, estereoscopia e hipermidia para uso clínico en tratamientos psicológicos.	Construcción de micromundos con realidad virtual, holografía, estereoscopia e hipermidia para una vivencia significativa en el museo Jorge Reynolds Pombo, patrimonio científico y cultural.	Diseño de un juego de mesa didáctico con realidad aumentada y realidad virtual sobre interacciones sociales para la ejercitación por parte de personas con ansiedad social.
Procesos de creación documental con material de archivo fílmico, nuevas tecnologías y técnicas de animación experimental.	Diseño de contenidos de realidad virtual y aumentada con tecnología emergente para un juego experiencial, sobre interacciones sociales dirigido a personas con ansiedad social.	Programación y nuevos dispositivos de inmersión en los flujos de trabajo de la animación y la postproducción contemporánea.
Diseño y producción de un libro digital animado infantil, como medida preventiva del <i>bullying</i> en los colegios.	Programación y nuevos dispositivos de inmersión en los flujos de trabajo de la animación y la postproducción contemporánea.	

Fuente: adaptado de Martínez y León (2020).

Semillero de investigación del programa de Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual

Los semilleros de investigación surgen del fomento de la investigación formativa, estos están conformados por estudiantes y docentes del programa académico que tienen un interés particular en la actividad investigativa, con el fin de nutrir los aspectos epistemológicos y metodológico de la disciplina de formación. es así como, en 2014, se conforma el Semillero KEYFRAME, el cual promueve la transferencia y transmisión del conocimiento, generando en los educandos del programa y, en general, en la comunidad universitaria un espíritu investigativo que propenda por estudiar, desarrollar y aplicar las distintas tecnologías utilizadas en la producción de medios audiovisuales digitales como elemento evolutivo en el desarrollo de la industria audiovisual nacional, estableciéndose

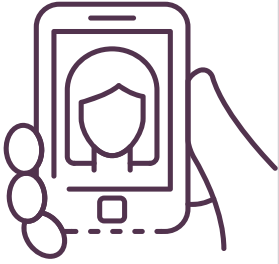
como objetivo el entender, proyectar, crear y apropiarse de nuevas técnicas existentes en los procesos de realización de proyectos en la línea de animación audiovisual, con el fin de aportar al fortalecimiento de dicha industria en la ciudad de Bogotá y Colombia.

TABLA 9. PROYECTOS SEMILLERO KEYFRAME.

Proyecto de Integración de VFX en serie leyendas colombianas: Bestiario.	Implementación de la pirámide holográfica para proyectar la animación 3D de los personajes de los cuentos de Rafael Pombo.	Implementación de tecnología de captura de movimiento asequible para animación y videojuegos.	Implementación de la realidad aumentada para la explicación del <i>fracking</i> .
Implementación de la realidad aumentada en un libro interactivo (POP UP) basado en las fabulas de Rafael Pombo.	Creación de micro-mundos en realidad virtual para la sala de electrofisiología del corazón. Museo virtual redes de vida: Jorge Reynolds Pombo.	Aplicación de la realidad aumentada (RA) en un juego de mesa para personas con trastorno de ansiedad social (TAS).	Superación social a través de un juego de mesa con realidad virtual.
Entornos lúdicos en realidad virtual (RV) y aumentada (RA) para la ayuda en tratamientos psicológicos de fobia social a través de la experiencia de un juego de mesa.	Diseño de entornos virtuales para juego de rol con realidad aumentada, dedicado a personas con trastorno de ansiedad social	Producción audiovisual como apoyo en el desarrollo de una herramienta basada en la ludificación para potenciar el aprendizaje en niños con discapacidad auditiva.	Creación de ficción con material de archivo fílmico.
Procesos y técnicas de animación experimental para la intervención de material audiovisual mediante el uso de dispositivos tecnológicos y software de posproducción			

Fuente: adaptado de Martínez y León (2020).

La calidad del trabajo realizado por el semillero del programa de Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual ha sido reconocida a nivel regional y nacional por la Red Colombiana de Semilleros de Investigación (Redcolsi), los simposios y encuentros de investigación de la Asociación Colombiana de Instituciones de Educación Superior con Formación Tecnológica Universitaria (ACIET) y encuentros interinstitucionales de semilleros de investigación de Areandina.



Como elemento integrador del perfil del tecnólogo en Animación y Posproducción Audiovisual, la investigación incluye momentos formativos dentro del plan de estudios que se trabajan acorde a los lineamientos de la Dirección Nacional de Investigación de la Institución y se concretan en el proyecto pedagógico desde el aula (PPA) y proyectos integradores de semestre (PISE), permitiendo al estudiante abarcar los aspectos epistemológicos, el método científico y la aplicación de los conocimientos adquiridos en las primeras etapas de formación, a través de la realización de las opciones de grado en sus diferentes modalidades, orientadas a la solución de problemas de investigación. Para este fin, en el programa se considera como una línea-área de formación, la conformada por los componentes (asignaturas) que se integran al plan de estudios de la siguiente manera: Pensamiento lógico, Metodologías para el desarrollo del pensamiento creativo, Investigación - Creación I, e Investigación - Creación II, estos en consideración a la formación tecnológica - universitaria se conforman como la oferta en créditos académicos incluyendo competencias aplicables al objeto de estudio de la Tecnología en Animación y la Posproducción Audiovisual.

Así mismo, el programa de Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual desarrolla la investigación formativa a través de la modalidad de opciones de grado, que se concentran principalmente en "Investigación Dirigida" y "Creación de Empresa"; en donde los estudiantes cuentan con la asesoría de docentes de la Facultad para desarrollar proyectos articulados con las líneas de investigación del GI Proyecta, grupo de investigación al que se encuentra adscrito el programa.

TABLA 10. PROYECTOS INTEGRADORES DE SEMESTRE (PISE) DEL PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN ANIMACIÓN Y POSPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

Ciencia ficción y robótica basados en los cuentos de Isaac Asimov. Parte II.	BAUHAUS.	Ciencia ficción y robótica basados en los cuentos de Isaac Asimov. Parte I.	Cine Negro: Filminutos con integración de imagen real y efectos visuales.
Fábulas y verdades: historias animadas de Rafael Pombo II	A la luz y sombra de Rafael Pombo.	Fábulas y verdades: historias animadas de Rafael Pombo I	Microdocumentales para la reconstrucción de la memoria histórica de mujeres desplazadas de Tumaco.
Fundación AMDAE.	Metamorfosis: Colección Reynolds Pombo: Colección de mariposas más antigua de Colombia.	Érase una Vez (cortometraje animado 3D e imagen real) - Proyectos PISE ligados al Museo.	Virtual Jorge Reynolds Pombo.
Rescatando del olvido - Proyectos PISE ligados a la Casa Museo Salto del Tequendama.	Gran Santuario de la Biodiversidad - Proyectos PISE ligados a la Casa Museo Salto del Tequendama.	La Leyenda del Salto - Proyectos PISE ligados a la Casa Museo Salto del Tequendama.	

Fuente: adaptado de Martínez y León (2020).

TABLA 11. PROYECTOS PEDAGÓGICOS DE AULA (PPA) EN EL PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN ANIMACIÓN Y POSPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

Cinematografía e imagen imaginada.	Investigación en producción audiovisual e interactiva como alternativas hipermedia de difusión del conocimiento.	Fundamentación digital y lenguaje, en los procesos de creación audiovisual.	Nuevas expresiones audiovisuales en los medios de la era digital.
La producción audiovisual e investigación creación como transformadoras del nuevo conocimiento.	La integración audiovisual y el pensamiento creativo como ejes de construcción cultural.	Producción audiovisual y medios digitales en las nuevas facetas de la sociedad contemporánea.	

Fuente: adaptado de Martínez y León (2020).

TABLA 12. PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN DIRIGIDA COMO OPCIÓN DE GRADO EN EL PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN ANIMACIÓN Y POSPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

Videojuego hipermedia con estímulos sonoros para adultos ciegos.	Una aventura con olor a café.	Cortometraje animado para la concientización de la Trichotillomania como trastorno del control de impulsos.
Animando tradiciones: serie animada sobre mitos y leyendas colombianos. Capítulo 1: Flashback.	Simbiosis animada entre el estilo de animación clásico de Milt Kahl, la estética Disney y el film 2001 <i>Odissea en el Espacio</i> .	Diseño de un videojuego didáctico de educación cívica para niños con autismo, TDAH y discapacidad cognitiva.

Fuente: adaptado de Martínez y León (2020).



Finalmente, se debe indicar que los resultados de la actividad investigativa del programa son socializados en eventos de divulgación científica a nivel nacional e internacional, tales como, la Semana de la investigación en marco del Encuentro de Investigación-Creación, organizado por la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, y el Congreso Internacional de Diseño e Innovación - DINOVA en los que se promueven activamente la participación de la comunidad científica y educativa a nivel nacional e internacional.

En materia de consolidación de redes en torno a la investigación, la institución participa como miembro activo en redes como la Asociación Colombiana para el Avance de la Ciencia (Avanciencia), Red Colombiana de Semilleros de Investigación (Redcolsi) y Red Internacional de Cultura de Investigación, entre otras, las cuales fomentan la dinamización y fortalecimiento de la cultura de investigación a nivel local, regional, nacional e internacional. Finalmente, se debe señalar que el programa cuenta con un joven investigador e innovador en alianza con el Sena: Daniel Felipe Camacho González.

Además de lo anterior, la Dirección Nacional de Investigación, con apoyo de la coordinación de investigación de la sede Bogotá, brindan asesorías, apoyos logísticos y académicos a los profesionales de nuestra sede, para la participación en eventos de divulgación científica nacional e internacional a través de la presentación de ponencias y asistencia a eventos.

Nota. Cabe señalar que el programa académico de Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual de la seccional Pereira comenzó a ofertarse en el 2020, por tal motivo, no se cuenta a la fecha con datos de gestión de la investigación para este programa.

Diseño de Modas - Bogotá

El programa de Diseño de Modas desde su objeto de estudio, propósitos de formación, y perfiles, responde e impulsa la visión institucional, mediante las actividades de docencia, investigación y proyección social propias de su quehacer educativo, las cuales im-

pactan en la sociedad y generan reconocimiento y visibilidad para el programa y la Institución. Además, el programa asume la formación integral teniendo en cuenta el componente humano, ético y social, como propone la misión institucional y busca incursionar en diferentes campos de conocimiento en los que desde la investigación + creación se puede aportar significativamente, tales como, el diseño inclusivo desde las áreas de la salud y la moda sostenible, entre otras.

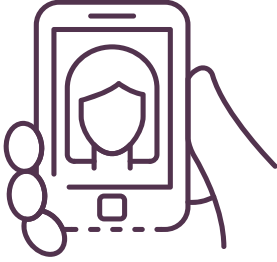
De tal manera, que el objeto de estudio del programa se enfoca en la significación del diseño en la moda, interpretada como un análisis de la actitud del ser en los contextos social, cultural y empresarial, a partir de los cuales se crean y desarrollan productos de indumentaria y complementos relacionados con el sector textil, confección, diseño y moda con un elevado valor creativo, estético, comunicativo, ergonómico y funcional. Asimismo, hace uso de los recursos conceptuales, materiales, técnicos y tecnológicos, para contribuir al mejoramiento de la calidad de vida y la identidad de los seres humanos.

El programa adopta de esta forma los principios misionales de la institución e incorpora en su proyecto curricular, los propósitos, políticas y funciones y dispuestas en el Proyecto Educativo Institucional, y reflejadas en el pensamiento institucional, el cual se expresa a continuación:

- » Promover el desarrollo de una concepción humanista que integra y armoniza las diferentes dimensiones del desarrollo del ser humano con la técnica, la tecnología y la ciencia, independientemente de la ocupación, disciplina o profesión.
- » Cumplir con nuestros fines institucionales en un ambiente de valores y convivencia familiar regido por la universalidad, la libertad, la tolerancia, el respeto, la pluralidad, la felicidad y el emprendimiento.
- » Construir el futuro todos los días con una comunidad académica abierta y respetuosa de la cultura y de la identidad, con grupos de trabajo que de manera sistemática tengan la disposición y la capacidad para identificar necesidades micro o macro de desarrollo político, social, económico, ambiental, científico, académico y tecnológico.



Asimismo, hace uso de los recursos conceptuales, materiales, técnicos y tecnológicos, para contribuir al mejoramiento de la calidad ...



- » Propiciar la convergencia de los diferentes campos del saber en el proceso de generación, transferencia, aplicación y difusión del conocimiento.
- » Desarrollar acciones pertinentes que permitan la cobertura con calidad e inclusión utilizando tecnologías adecuadas e innovadoras para todos los sectores de la población.
- » Promover la libertad de enseñanza, de aprendizaje, de creatividad, de innovación, de investigación y de cátedra.
- » Formar ciudadanos ejemplares y excelentes profesionales, conscientes de la responsabilidad consigo mismos y con el entorno; para quienes es más importante aprender a pensar que acumular conocimiento y para quienes los valores constituyen los referentes de sus conductas y comportamientos cotidianos.
- » Investigar para contribuir al desarrollo sostenible y al fortalecimiento de la identidad cultural y la interculturalidad, procurando hacer de ella una práctica permanente y una herramienta útil para la vida y el bienestar social.
- » Impartimos formación de calidad, innovadora y creadora de valor en la geografía nacional e internacional, fortaleciendo y propendiendo por la integración de la comunidad andina.

En cuanto a investigación, el programa se articula con el Acuerdo 021 de 2019 que actualizó el Sistema de Investigación e Innovación Areandino, al concentrarse en contribuir al avance de la disciplina y a la generación de conocimiento; entre tanto, el programa académico propone y desarrolla proyectos de investigación aplicada orientados por las líneas de investigación del grupo de investigación Proyecta, que permiten la generación y apropiación del conocimiento entre docentes y de estudiantes de la unidad académica.

En el sentido etimológico, es decir el origen o procedencia de las palabras que explica su significado y su forma; la palabra “diseño” viene del latín *signa*, plural de *signum*, que quiere decir, “señal, marca, insignia”. Aparece la palabra diseñar en nuestro idioma en



1535, del italiano *disegnare*, que significa “dibujar” y del latín *designare*, “marcar, designar”. La palabra *diseño* aparece unos años después en 1580, cuando un arquitecto italiano, Leon Battista Alberti, en el siglo XVI, escribió en forma clara y explícita sobre el diseño, cómo trazar y dibujar mediante líneas y ángulos las fachadas de los edificios; y también, complementariamente, se refirió al diseño como el preordenamiento de lo que se tiene que dibujar. Etimológicamente, también hemos visto que el diseño significa solamente dibujar y designar, que son las dos significaciones principales del *disegno* en italiano y del *design* en inglés¹.

La etimología de la palabra moda procede del francés *mode*, que a su vez se origina del latín *modus* (medida o manera). La moda indica en su significado más amplio una elección o, mejor dicho, un mecanismo regulador de elecciones, realizadas en función de criterios. Así las cosas, el referente de la denominación del programa está dado sobre el concepto de “Diseño de modas” y relacionado directamente con el estudio del vestuario como medio de expresión. Este lleva consigo procesos de análisis, conceptualización y diseño, en cuanto a la realización de prendas e indumentos que respondan a las necesidades del consumidor y la industria en general.

El amplio abanico de variables que conforman la profesión, hoy en día, otorga sentido al Diseño de Modas como profesión que evidencia a través de las prendas, el devenir cotidiano. La disciplina y el sentido que se le otorga a la misma busca dar espacio al análisis, la comprensión, la conceptualización y la generación de artefactos que puedan responder al entorno, a los sucesos históricos, a los procesos políticos, a los acontecimientos culturales, regionales y, en resumen, al contexto en general.

La denominación académica del programa, Diseño de Modas, responde así a las expectativas del mercado, en lo relativo a aspectos de conceptualización del diseño, innovación, medios de expresión, medios de producción, calidad y gestión; orientados a la creación de indumentaria con significado y diferenciándose de otros diseños.

¹ Para mayor información consultar: <http://www.dtic.upf.edu/~rramirez/Arponce/La-PalabraDiseno.pdf>

La etimología de la palabra moda procede del francés *mode*, que a su vez se origina del latín *modus* (medida o manera).



El Diseño de Modas ha logrado categorizarse como disciplina emblemática en la modernidad, ya que a través de esta se han evidenciado procesos históricos, económicos, culturales y políticos del entorno nacional e internacional. De la misma manera es importante resaltar que estos procesos productivos han sido potencializados por la implementación de metodologías de investigación y conceptualización que permiten al profesional, que se desempeña en el área, desarrollar procesos cualitativos que aporten al sector y satisfagan diversos requerimientos de los mercados emergentes, específicamente, el sector textil, confección, diseño y moda. Este sector se ha consolidado como uno de los sectores de clase mundial, dado el potencial que se percibe como mecanismo de desarrollo regional, nacional e internacional.

TABLA 13. REVISIÓN DEL ÁREA DE CONOCIMIENTO Y SUS TENDENCIAS NACIONALES E INTERNACIONALES.

Relación del cuerpo con el textil.	Avances en la disciplina del Diseño.	Moda sostenible.
------------------------------------	--------------------------------------	------------------

Fuente: Programa Diseño de Modas, Fundación Universitaria del Área Andina, Sede Bogotá.

Desde la misión institucional, la investigación se concibe como una función sustantiva del quehacer educativo, la cual busca promover e impulsar la creciente participación de los integrantes de la comunidad académica en acciones investigativas. Por tal razón, las políticas del área están formuladas con el propósito de hacer de la investigación un eje de la actividad académica que da cuenta de la responsabilidad social universitaria, en la que directivos, funcionarios administrativos, docentes, investigadores, estudiantes y egresados, los cuales tienen un papel protagónico, así como, un compromiso en la formulación de proyectos, el fomento y la evaluación de la actividad investigativa.

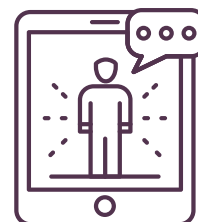
En coherencia, el programa de Diseño de Modas fomenta la curiosidad científica, el pensamiento crítico y el aprendizaje del método científico a través de la aplicación de la investigación para la resolución de problemas. Se considera a la investigación como un elemento integrador del perfil profesional del diseñador de modas, para lo cual incluye asignaturas en el plan de estudios que cualifican

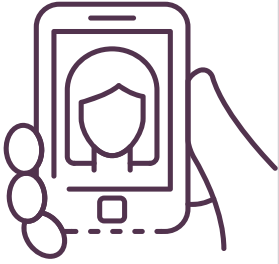
y preparan a los estudiantes para asumir el rol de investigadores. Igualmente, les ofrece la incorporación en proyectos de investigación, desarrollados por grupos y semilleros dentro de las líneas de investigación del programa, que fortalecen la formación del talento humano y la integración con el mundo académico y científico, en donde los resultados obtenidos puedan ser divulgables en revistas científicas o eventos académicos a nivel local, nacional o internacional, y así contribuir al avance, fortalecimiento y proyección de la cultura investigativa del programa.

En relación con lo establecido, la actividad investigativa en el programa tiene los siguientes objetivos:

- » Consolidar la investigación formativa y la iniciación científica en la propuesta curricular para dar respuesta a las necesidades que plantea la sociedad y fomentar el desarrollo de las competencias esenciales en el área.
- » Desarrollar un escenario en el que se formulen y consoliden procesos investigativos desarrollados con rigor científico, altos estándares éticos y de responsabilidad social, para fomentar la interacción universidad-empresa-Estado y sociedad, a nivel local, regional, nacional e internacional.
- » Fomentar la conformación de equipos de trabajo interdisciplinarios en el área de investigación con alto nivel académico y científico.
- » Promover la consolidación del grupo de investigación de la Facultad y el semillero del programa, para que alimenten las líneas institucionales y den respuesta efectiva a las necesidades de la disciplina, mediante el análisis y búsqueda de posibles soluciones a problemas de la sociedad.

Respecto a la investigación formativa institucional, es apreciable la participación de docentes, investigadores y estudiantes en los grupos de investigación y semilleros de investigación, por medio de la formulación y ejecución de proyectos institucionales, la realización de las opciones de grado en investigación, publicación de los resultados de investigación y efectuar o participar en eventos que





promuevan la divulgación científica y la circulación del conocimiento. Cabe señalar que el programa promueve el trabajo investigativo a través de las siguientes estrategias:

- » Desarrollo de Proyectos pedagógicos de aula (PPA) y Proyectos integradores de semestre (PISE), a partir de asignaturas integradoras de ejes temáticos y problémicos que abordan las humanidades, la investigación, la responsabilidad social y las TIC.
- » Investigación formativa en el desarrollo de asignaturas de Investigación + Creación propias de la Facultad; y a través de las opciones de grado, dentro de las que se encuentra la opción de vinculación al semillero de investigación del programa: Fibrarte.
- » Actividades específicas de proyección social que aportan a la reconstrucción histórica y difusión del patrimonio cultural en organizaciones sin ánimo de lucro, museos o fundaciones, generalmente enfocada al trabajo con diferentes poblaciones.

El proyecto pedagógico de aula (PPA) es una herramienta transversal e integradora de la gestión curricular, que plasma la intencionalidad formativa generada, ya sea desde los temas propios de la asignatura o desde los proyectos integrados del período lectivo —por problemas o por preguntas—, identificados en torno al objeto de estudio del programa; además, retoma los elementos de planeación de aula, las didácticas, la evaluación y la sistematización, para que junto a la identificación y complementación hacia competencias de formación, oriente la reconceptualización del saber y la construcción de nuevos conocimientos.

En esta estrategia el estudiante de Diseño de Modas realiza proyectos de aplicación de conocimiento o análisis de casos particulares que le permitan analizar problemas reales, plantear alternativas puntuales y argumentar de forma creativa, innovadora y propositiva algunos proyectos de solución o desarrollo tanto para el sector industrial de la producción en masa y la pronta moda, como para el sector de la moda exclusiva, individual y sobre medidas; con la incorporación de referentes formales y conceptuales, e integrando saberes en el desarrollo de actividades colaborativas. En la tabla 14

En esta estrategia el estudiante de Diseño de Modas realiza proyectos de aplicación de conocimiento o análisis de casos particulares...

se presenta un panorama completo de los proyectos pedagógicos de aula realizados por el programa:

TABLA 14. PROYECTOS PEDAGÓGICOS DE AULA (PPA) –
DISEÑO DE MODAS.

Moda sostenible.	Experimentación textil.	Experimental.	Sastrería.	Vanguardia.
Fundamentación.	Gala.	Historia del traje.	Corsetería.	Moda infantil.

Fuente: programa Diseño de Modas, Fundación Universitaria del Área Andina, Sede Bogotá.

Así mismo, el proyecto integrador de semestre (PISE) es un proceso investigativo de carácter formativo, que ayuda a moldear el perfil característico del profesional que propone la Fundación Universitaria del Área Andina. Constituye una propuesta académica novedosa en términos pedagógicos, disciplinares, y metodológicos, que permite asumir el conocimiento de manera intradisciplinaria, transdisciplinaria e interdisciplinaria.

TABLA 15. PROYECTOS INTEGRADORES DE SEMESTRE (PISE) –
DISEÑO DE MODAS.

Evolución.	La investigación científica como producción artística.		Indumento 2015 – 2020.	Interlatino.
Transcorporal.	Star Wars.	Latinoamérica somos todos.	Colombiamoda 2015 – 2019.	Maxi Retro.
Globalización.	Capital animal.		Oriente, cultura milenaria tradición ancestral.	Universos paralelos.

Fuente: programa de Diseño de Modas, Fundación Universitaria del Área Andina, Sede Bogotá.

Semillero de investigación del programa de Diseño de Modas

El programa junto a la Dirección Nacional de Investigaciones vienen trabajando en el fortalecimiento de la investigación formativa mediante el trabajo con los semilleros de investigación que se concentra en la apropiación, transformación y generación de conocimientos teórico-prácticos, los cuales responden a las necesidades sociales y de salud a nivel local, regional y nacional; en suma con el





...se han desarrollado alrededor de 15 proyectos, hasta el último terminado en el 2016, sobre la piel de pescado...

acompañamiento docente para el desarrollo de competencias investigativas de cara a los perfiles de formación profesional y ocupacional.

En el programa la participación de los estudiantes en los semilleros de investigación se desarrolla en dos líneas: la primera, hacia los procesos de *iniciación científica*, que promueven la curiosidad científica y el espíritu investigativo, desde los primeros niveles de formación; y la segunda, a la participación en proyectos de investigación de programa, adscritos a los semilleros de investigación, como opción de grado.

En el programa Diseño de Modas, el semillero Fibrarte inició actividades en el 2006, como resultado de salidas pedagógicas que se realizaban, visitando diferentes comunidades tejedoras artesanales y de ejercicios prácticos de la cátedra de Fundamentos Textiles. Estas visitas tenían como objetivo conocer de primera mano los procesos artesanales textiles colombianos. El primer proyecto se presentó en el 2009, sobre la "Identificación del tejido de la tribu indígena Embera Chamí, para el reconocimiento y difusión de la identidad textil colombiana"; y desde entonces se han desarrollado alrededor de 15 proyectos, hasta el último terminado en el 2016, sobre la piel de pescado como insumo textil, de la comunidad de Tumaco. Varias de estas investigaciones se han presentado en ponencias y en diferentes eventos de investigación nacionales e internacionales, como encuentros de semilleros, donde algunos han obtenido reconocimientos.

Algunos de estos proyectos se han presentado en el marco de eventos científicos, tales como: el VI, VII, VIII y X Encuentro Interinstitucional de semilleros de investigación Área Andina, Guardianes del Entorno, VII Simposio Internacional, VIII Nacional de Investigación y XIV Premio a Investigadores Pablo Oliveros Marmolejo, el XIV, XV, XVI y XVII Encuentro Regional de Semilleros de Investigación REDCOLSI, XX Encuentro Nacional y XIV Internacional de Semilleros de Investigación REDCOLSI, Ando Investigando Semana de Diseño INSTINTO CREATIVO, Reto de los nuevos materiales, procesos y servicios en el sistema moda, Congreso Internacional de Diseño e Innovación - DINOVA AREANDINA V6, etcétera.

TABLA 16. PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN SEMILLERO FIBRARTE.

Simbología y tejeduría de la comunidad Wayuu.	Interpretada a través del patronaje mágico.	Diseño de brasieres para mujeres con mastectomía radical unilateral, bilateral y/o cuadrantectomía.
Origen, tradición ancestral.	Las molas aplicadas en colección de sastrería.	Valor ancestral.
Punta atrás.	Sostenibilidad a través de la unión de la tradición textil del Pacífico colombiano con el Diseño de Moda en el Areandina.	Música en tus Manos.
"El pensamiento tejido" red de historias.		Reivindicando el adulto mayor, a partir de su empatía con el tejido ancestral como estrategia de inclusión social.

Fuente: programa de Diseño de Modas, Fundación Universitaria del Área Andina, Sede Bogotá.

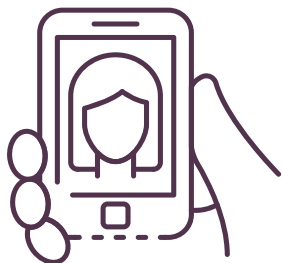
Con base en la experiencia alcanzada en el área y en la vocación social de la Fundación Universitaria del Área Andina, el programa de Diseño de Modas tiene planteado una proyección de actividades, proyectos, eventos y demás, que serán ejecutadas en torno algunas estrategias, las cuales serán de mucha utilidad para el entorno, la sociedad y el sector productivo o de servicio. Entre los proyectos destacados de investigación dirigida como opción de grado, en el programa se puede citar:



TABLA 17. PROYECTOS INVESTIGACIÓN DIRIGIDA POR LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.

Didácticas para la enseñanza virtual de patronaje femenino casual - Universo <i>Underwear</i> y <i>Beachwear</i> .	Didácticas virtuales para la enseñanza del patronaje de sastrería masculina.	Fundación Cazucá - Capacitación madres cabeza de familia.	OVA Patronaje Digital.	Diseño de catálogo impreso y digital para los artesanos de la región de Cucunubá.
Moda Alburista, nada más exhibicionista que la mente.	Manual virtual de procesos en el desarrollo de patronaje femenino casual.	Manual virtual de procesos de ensamble y control de calidad en la confección de chaqueta en índigo tipo Levi's.	Elaboración de vestuario religioso para la virgen de la Asunción. La Palma, Cundinamarca.	La cenicienta, la esquizofrenia y el romanticismo francés unidos en el vestuario para artes escénicas
<i>Coolhunting</i> en Colombia,	Las tendencias de la moda infantil casual,	El coco, incursionando en accesorios,	Diseño de indumentaria, accesorios y bisutería femenina, a partir de la fibra de hoja de piña golden.	

Fuente: programa de Diseño de Modas, Fundación Universitaria del Área Andina, Sede Bogotá.



En la tabla anterior, se relacionan proyectos de investigación dirigidos y realizados hasta la fecha en el programa, los cuales evidencian la pertinencia de las temáticas trabajadas que buscan tener impacto en el medio a partir de involucrar activamente a la comunidad, reconocer las dinámicas sociales y culturales para hacer aportes significativos y la innovación en materiales y moda sostenible.

Los esfuerzos que realizan tanto el grupo de investigación como los semilleros adscritos permiten que se utilice de manera creativa el conocimiento científico con el fin de cumplir el objetivo de desarrollar proyectos de investigación pertinentes y de impacto social por parte de docentes y estudiantes. Este objetivo responde de manera clara a las necesidades sociales y a las tendencias de investigación en diseño que invitan a validar el conocimiento propio desde una práctica reflexiva



y sistematizada para la generación de nuevos constructos teóricos trabajados, desde las diferentes líneas de investigación del grupo de investigación Proyecta (Patrimonio y cultura; Diseño e innovación; Comunicación interactiva; Pedagogía en diseño; Desarrollos y panoramas gastronómicos; y Diseño y empresa).

Además, la investigación formativa, fortalece del programa desde el inicio de las actividades del mismo, ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años, en términos de la participación de los estudiantes, de los productos generados y de los reconocimientos alcanzados, fenómeno derivado de una mayor integración de la investigación docente con las actividades formativas, a partir de proyectos gestados y desarrollados en el marco de los programas DIP (Docencia - Investigación - Proyección Social).

La Institución, la Facultad y el Programa se han ocupado de fomentar la creatividad, el emprendimiento y la innovación, por lo que en los últimos años se han generado espacios para la participación y desarrollo de dichas habilidades, en los que se ha observado un aumento en la generación de productos académicos y científicos de impacto y el contacto con comunidades científicas, académicas y gremiales, a través de la participación en redes y las relaciones de cooperación. En este punto, hay que reconocer que se debe seguir trabajando por lo que se requiere mantener y mejorar el ritmo de crecimiento en recursos técnicos, tecnológicos y humanos alcanzado en los últimos años.

La articulación de la investigación formativa con la investigación aplicada realizada por el docente, se produce como resultado de la participación de los estudiantes en actividades de formación curricular (materias del área de investigación, seminarios de actualización, proyecto de investigación de aula), de sensibilización e iniciación científica, de aplicación de conocimientos (vinculación a proyectos de investigación como auxiliares de investigación y semilleros de investigación en opción de grado y proyectos de extensión), y de interacción con miembros de la comunidad científica y académica a nivel local, nacional e internacional.



La investigación y la docencia deben conformar una unidad de acción que aporte al estudiante y al docente investigador contenidos que eleven y profundicen el nivel académico. Por tanto, esta práctica gira alrededor de la construcción del conocimiento y tiene como fin cumplir con la función social de dar respuestas a las necesidades y problemas del área en que se enmarca la formación. Así las cosas, la concreción de las actividades de investigación liderada por los docentes se da en el marco de:

- » **Proyectos de investigación institucionales:** planteados a la luz de los lineamientos de la convocatoria interna institucional de investigación promovida por la Fundación o de convocatorias de financiación de proyectos de investigación externas, nacionales e internacionales, con el fin de obtener financiación para el desarrollo de las actividades de investigación previstas.
- » **Proyectos de investigación de Facultad o de Programa:** planteados en el marco de la convocatoria interna de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes o de los programas académicos, para ser desarrollados con capacidad instalada y recursos propios, en el marco de convenios interinstitucionales o con cofinanciación externa.

TABLA 18. PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN – DISEÑO DE MODAS.

Diseño e innovación 2016 - 2018 - 2019 - 2020	Pedagogía del diseño 2019.	Patrimonio y cultura 2017 – 2019.	Comunicación interactiva 2017 – 2018 - 2019
---	-------------------------------	---	--

Fuente: programa de Diseño de Modas, Fundación Universitaria Área Andina, Sede Bogotá.

Finalmente, debe señalarse que el programa académico recopila todo este ejercicio, en publicaciones científicas, como los artículos resultados de los proyectos de investigación institucionales del programa; y en publicaciones de opinión, como los artículos publicados en la revista digital de la Facultad, Revista Vmidea.

Diseño Gráfico – Bogotá / Valledupar

La Fundación Universitaria del Área Andina basa su acción educativa en una comunicación permanente e integrada con la comunidad regional, nacional e internacional, por lo tanto, la institución se encuentra trabajando en el fortalecimiento de sus vínculos e interacción con las regiones integrantes del territorio nacional, bajo el objetivo de difundir sus principios de formación, de investigación y de responsabilidad social, consciente de las exigencias y necesidades de las comunidades y en concordancia con su misión.

De otra parte, las políticas específicas de la institución, consignadas en su Proyecto Educativo Institucional (PEI), direccionan sus decisiones y acciones para la ampliación en la cobertura de la oferta educativa universitaria, con calidad y pertinencia, buscando que esta se encuentre orientada por las necesidades y demandas sociales, aplicando especial atención a los programas académicos innovadores. Así mismo, se apoyan las acciones orientadas a flexibilizar el currículo y a fortalecer las nuevas modalidades de educación universitaria. En virtud de lo anterior, la Fundación Universitaria del Área Andina encuentra pertinente el ofrecimiento de un programa profesional en Diseño Gráfico en las ciudades de Valledupar y Bogotá.

Así las cosas, el programa de Diseño Gráfico aborda el proceso de enseñanza-aprendizaje como un contexto de construcción de conocimiento a través de la reflexión y la experiencia como aprendizaje significativo. En esta línea, el programa académico ajusta su quehacer cotidiano a una metodología teórico-práctica e integradora, que posibilita una perspectiva situada en las diversas problemáticas de la comunicación visual en tanto actividad proyectual, vinculándola con las otras áreas y disciplinas del diseño y la comunicación. En consecuencia, el programa académico ha establecido como objetivo proveer al estudiante de las herramientas necesarias para desenvolverse en el entorno laboral; donde el futuro profesional tendrá la capacidad de planificar e implementar soluciones visuales, acordes a las necesidades comunicativas de un entorno sociocultural determinado.





TABLA 19. ÁREAS DE CONOCIMIENTO EN DISEÑO GRÁFICO – TEORÍAS.

DESIGN THINKING.		GESTIÓN DE LA IDENTIDAD GRÁFICA.
Teoría de la comunicación - Comunicación visual.	Economía del diseño: contribución del diseño a la economía.	Diseño y desarrollo sociocultural: diseño social, ecodiseño.
Manifiesto de educación en diseño.		Pensamiento de diseño.

Fuente: adaptado de *Memoria investigativa Programa en Diseño Gráfico* (Martínez, Galindo y Garzón, 2020).

En la actualidad, la actividad de diseñar permea de manera transversal todos los campos del conocimiento y se constituye en una forma de pensamiento y acción dinámico y cambiante, en función de los contextos de estudio e intervención. Para un desarrollo estratégico del país y la región latinoamericana, la definición de los sectores de clase mundial otorga una carta de navegación para encaminar esfuerzos desde la academia, con el fin de detectar necesidades humanas al enfrentar transformaciones en su entorno y nuevas dinámicas socioculturales que se suscitan con los nuevos medios que trascienden, desde la realidad tangible hacia la intangible y la emocional. La tendencia hacia la globalidad comienza a cuestionarse desde lo local y se hace necesario, cada vez más, reflexionar sobre los orígenes socioculturales de una región o comunidad, para establecer aspectos de identidad, originalidad y heterogeneidad para aportar al mundo con un valor diferenciador.

El programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria del Área Andina concibe la investigación como una estrategia para la apropiación, aplicación, generación y transferencia del conocimiento, especialmente, en favor de las comunidades y grupos sociales más vulnerables del país, con el fin de contribuir al desarrollo equitativo y sostenible. En relación con lo establecido, la actividad investigativa en el programa tiene los siguientes objetivos:

- » Analizar los procesos de diseño implementados por el sector empresarial planteando alternativas de mejora.
- » Contribuir a la generación de conocimiento en los diferentes campos de acción del diseñador gráfico.
- » Aplicar los conocimientos generados para planificar, programar, diseñar con un pensamiento crítico y creativo desde los diferentes campos del Diseño.
- » Promover la inclusión de los resultados de investigación al diseño curricular del programa.
- » Contribuir al desarrollo académico y científico de los docentes, los estudiantes y de la comunidad universitaria en general.
- » Fomentar en los estudiantes el pensamiento crítico, la capacidad de indagación y la autonomía epistemológica.
- » Salvaguardar la cultura, el patrimonio y las tradiciones de la sociedad local.

Cabe señalar que el programa de Diseño Gráfico hace parte del sistema de investigación de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes cuyas líneas de investigación adscritas al grupo de investigación *Proyecta* dan cuenta del aporte investigativo de la comunidad académica de los programas que aportan a este grupo.



TABLA 20. PRODUCCIÓN INVESTIGATIVA DISEÑO GRÁFICO
– BOGOTÁ.

Formulación de una propuesta para el fortalecimiento de los Proyectos Integradores de Semestre (PISE) de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes.	Arte, memoria y conflicto. El diseño social como instrumento metodológico para la conformación de una muestra museográfica virtual sobre el posconflicto colombiano en 2018.	IN LAB: Centro de pensamiento y creación: una exploración desde el diseño en los distintos procesos y técnicas creativas aplicados en el desarrollo de productos, servicios y experiencias.	Libros infantiles: implementando líneas editoriales de patrimonio indígena y patrimonio científico colombiano con el uso de ingeniería de papel y realidad aumentada, desde la Facultad de Diseño Comunicación y Bellas Artes de la Fundación Universitaria del Área Andina.
De la repetición y otras anomalías de la imagen.	Arte, memoria y conflicto. Reconstrucción gráfica del conflicto armado en Colombia.	Construcción de micromundos con realidad virtual, holografía, estereoscopia e hipermedia para una vivencia significativa en el museo Jorge Reynolds Pombo, patrimonio científico y cultural.	Simbología visual ancestral en las comunidades muiscas contemporáneas.
Ritualidad y simbolismo visual en las expresiones muiscas contemporáneas.	Las redes semánticas como constructor relacional de los contenidos temáticos en las colecciones para el museo virtual, Jorge Reynolds Pombo.	Estudio y reconstrucción de la memoria narrativa de la comunidad Muisca de Suba para el planteamiento de estrategias comunicacionales que involucren a la comunidad en la recuperación de su territorio de los ámbitos cultural y ecológico.	Museo virtual Jorge Reynolds Pombo, patrimonio científico y cultural. Desarrollo de la fase 1: análisis y estrategia; y fase 2: planificación, gestión y desarrollo de la documentación museológica, normalización documental de los saberes, objeto de la investigación del doctor Jorge Reynolds.

Fuente: adaptado de *Memoria investigativa Programa en Diseño Gráfico* (Martínez, Galindo y Garzón, 2020).



El grupo de investigación DING: “Diseño e Investigación” era el grupo de investigación del programa de Diseño Gráfico de la ciudad de Valledupar. Los proyectos de investigación desarrollados por este grupo, desde su creación, estuvieron dirigidos principalmente a dos aspectos: el primero, a la conservación del patrimonio material e inmaterial de la ciudad; y el segundo al fortalecimiento de los procesos de diseño de las mipymes. Sus líneas de investigación: “Cultura y patrimonio”, “Diseño e innovación” y “Diseño y empresa”, se generaron a partir de las necesidades evidenciadas en el contexto cultural y empresarial de la región, la discusión epistemológica que encausa el programa, sus investigadores y semilleros de investigación y la estrategia para la consolidación y desarrollo del eje integrador de la educación y la responsabilidad social universitaria: investigación, docencia y proyección social.

El objeto de estudio del grupo de investigación DING estimaba el desarrollar investigación con rigor científico en los temas artísticos, culturales, sociales y tecnológicos para ampliar la mirada y aplicación del diseño gráfico en las diferentes áreas de estudios y escenarios dentro de la sociedad. En esa misma línea, sus propósitos específicos giraban en torno al fomento y fortalecimiento de la investigación aplicada y formativa, la proyección social y visibilidad local, nacional e internacional a nivel del Programa y de Facultad.

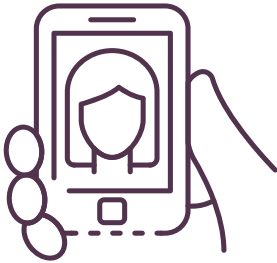
Entre los logros del grupo de investigación DING pueden enlistarse los siguientes: el diseño de un esquema base para la gestión cultural, de apropiación del conocimiento, de formación de públicos, de ordenamiento territorial y el uso de profesionales en diseño en los procesos de comunicación institucionales del sector empresarial-creativo de Valledupar; generar conciencia del diseño, sus campos de acción y la importancia que tiene en procesos culturales, empresariales, comunicacionales, económicos y desarrollo social en la comunidad en general de la región Caribe; y la participación de la academia en procesos asociados al diseño, la cultura, el patrimonio y la empresa.

Entre los logros del grupo de investigación DING pueden enlistarse los siguientes: el diseño de un esquema base para la gestión cultural, de apropiación del conocimiento...

TABLA 21. PRODUCCIÓN INVESTIGATIVA DISEÑO GRÁFICO – VALLEDUPAR.

Construcción de identidad a partir del estudio de la casa como referente simbólico en la ciudad de Valledupar.	Observatorio de procesos de diseño gráfico en mipymes y organizaciones de la región Caribe. Caso Valledupar.	
Creación de espacios académicos culturales que impulsan el diseño, el arte y el cine en la ciudad de Valledupar para la apropiación del conocimiento local. «Encuentro Nacional de Diseño»	Observatorio de procesos de diseño gráfico y mercadeo en mipymes en el departamento del Cesar.	Protección de la expresión cultural y el lenguaje semiótico de la cultura indígena Yukpa como patrimonio inmaterial de Colombia.
Visualización de los diferentes monumentos existentes que se encuentran arraigados a la historia de Valledupar.	El diseño gráfico, la identidad y el agro: tres postulados para el desarrollo económico del Cesar.	El cuartico casa de bahareque.

Fuente: adaptado de *Memoria investigativa Programa en Diseño Gráfico (Martínez, Galindo y Garzón, 2020)*.



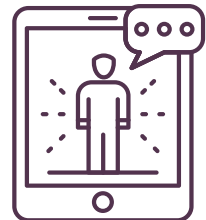
Cabe señalar que los proyectos de investigación desarrollados por el grupo de investigación Proyecta, al cual se suscriben actualmente las dos sedes desde el programa de Diseño Gráfico, son una estrategia fundamental para garantizar la producción de conocimiento y fortalecer la cultura de investigación institucional a nivel formativo y aplicado. Sin embargo, es importante reconocer que hay aspectos susceptibles de mejora, como el nivel de cualificación de los investigadores vinculados a los grupos y el fortalecimiento del proceso de transferencia de conocimiento. Adicional a lo anterior, se reconoce la necesidad de fortalecer la productividad y el impacto de los productos de los investigadores del programa.

Entre tanto, la investigación formativa es considerada como la iniciación científica institucional y tiene su génesis en el aula. De acuerdo con lo establecido en el Proyecto Educativo Institucional (PEI), la investigación formativa en la Fundación Universitaria del Área Andina está orientada hacia:

- » Sensibilizar a la comunidad académica respecto a la formación y práctica en investigación científica: “construcción y desarrollo del espíritu científico”.
- » Consolidar la cultura investigativa que caracterice a la comunidad de la Fundación Universitaria del Área Andina.
- » Desarrollar habilidades para la formulación y gestión de proyectos de investigación.
- » Socializar y transferir los resultados de los procesos investigativos a través de la publicación en artículos científicos, capítulos de libro, libros, y presentación de ponencias y carteles en eventos de tipo académico científico, retroalimentando permanentemente el currículo del programa con su entorno.

La investigación como elemento constituyente del perfil del profesional en Diseño Gráfico tendrá principal relevancia en la formación y se desarrollará de manera transversal desde todos los módulos. En el plan de estudio, durante los ocho semestres que dura la carrera, se desarrollan las competencias investigativas desde las bases metodológicas del método científico hasta la generación de proyectos orientados al campo del Diseño Gráfico, ofreciendo espacios de análisis en las diferentes problemáticas y necesidades de la comunidad en general, las cuales obedecen a postulados de calidad, interdisciplinariedad y rigor académico. En este espacio se promueve el aprendizaje a partir del desarrollo de núcleos problémicos orientados por los docentes, a través de proyectos pedagógicos de aula (PPA) y proyectos integradores de semestre (PISE), mediante los cuales se realiza un proceso de apropiación de conocimiento y orientación sobre la identificación y búsqueda de solución a problemas del área específica de formación. La estrategia de proyectos pedagógicos de aula se desarrolla en tres momentos:

- » **Primer momento:** aproximación del estudiante al manejo de herramientas básicas metodológicas y ejercicios preliminares de carácter interpretativo, que le permite realizar búsquedas documentales, identificación de fuentes de información, selección y





delimitación de temas, elaboración de estados del arte, interpretación y reconstrucción de textos y construcción de mapas conceptuales; lo que conlleva a la identificación de un problema de investigación a partir de la formulación de preguntas.

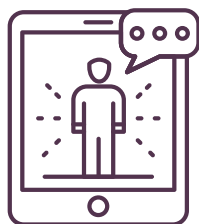
- » **Segundo momento:** se orienta al afianzamiento y desarrollo de competencias metodológicas e interpretativas, mediante el conocimiento y aplicación de metodologías cuantitativas - cualitativas y técnicas de recolección e interpretación de información, para la caracterización y comprensión de fenómenos propios de las ciencias y sus relaciones interdisciplinarias.
- » **Tercer momento:** se verifica el desarrollo de competencias argumentativas que comprenden las habilidades para interpretar la información, el análisis crítico de resultados, la elaboración de informes científicos y la sustentación pública de las conclusiones de un proyecto, para contribuir a la socialización del conocimiento, el desarrollo de las disciplinas y la comprensión y solución de problemas sociales.

Este ejercicio formativo se complementa con la praxis realizada en las opciones de grado vinculadas con la investigación, definidas en el Acuerdo 086 de 2018: participación en proyecto de investigación institucional; proyecto de investigación particular; creación de empresa; productos de innovación u obra artística; pasantía nacional o internacional; curso de actualización y créditos de posgrado.

TABLA 22. PROYECTOS INTEGRADORES DE SEMESTRE (PISE) Y PROYECTOS PEDAGÓGICOS DE AULA (PPA) DE DISEÑO GRÁFICO – BOGOTÁ / VALLEDUPAR.

PISE Y PPA DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO – BOGOTÁ				
Herencia viva.	Sueguana: sobre las perchas de Bogotá.	Chupqua: antología de plantas silvestres de Bogotá.	Raíces: Bogotá, tradición y cultura.	
Raíces: plaza, tradición y cultura.	Marionetas musicales.	Sach'a runa.	Proyecto Cambri.	Sistema señalético quebrada las delicias.
Náhuatl: cosmovisión prehispánica.	Raíces: identidad, memoria y cultura.	Ilusionario.	Sistema señalético Humedal Tibabuyes.	
PISE Y PPA DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO – VALLEDUPAR				
Proyectos integradores de semestre.		Proyectos pedagógicos de aula.		
<ul style="list-style-type: none"> • Campaña para productos de ASOHOFRUCOL para Río de Oro – Cesar. • Campaña para productos comerciales marca Kuma, café orgánico. • Campaña para productos COOLECHERA. • Libro de cocina “Gastronomía de nuestra región”. • Valledupar en tres tiempos. • DIMELO. • Soy vallenato. • Intervención mural. • IDEARIOS. • Me sabe a paseo vallenato. • Animación Areandina Valledupar (Nació mi valle y exceso de escombros). 		<ul style="list-style-type: none"> • Construcción de identidad a partir del estudio de la casa como referente simbólico en la ciudad de Valledupar. • Observatorio de procesos de diseño gráfico en mipymes y organizaciones de la región Caribe. Caso Valledupar. • Creación de espacios académicos culturales que impulsan el diseño, el arte y el cine en la ciudad de Valledupar para la apropiación del conocimiento local. • Observatorio de procesos de diseño gráfico y mercadeo en mipymes en el departamento del Cesar. • Protección de la expresión cultural y el lenguaje semiótico de la cultura indígena Yukpa como patrimonio inmaterial de Colombia. • Visualización de los diferentes monumentos existentes que se encuentran arraigados a la historia de Valledupar. 		

Fuente: adaptado de *Memoria investigativa Programa en Diseño Gráfico* (Martínez, Galindo y Garzón, 2020).



De otra parte, es importante conocer que los semi-lleros de investigación en Areandina son una estrategia extracurricular de carácter formativo que fomenta la creación y consolidación de una cultura investigativa institucional, y tiene como centro al estudiante de pregrado. Cuentan con la mentoría, orientación y acompañamiento de docentes investigadores vinculados con los grupos de investigación institucional, quienes a partir del trabajo colaborativo y autónomo orientan al estudiante hacia: el for-



talecimiento de competencias investigativas mediante prácticas de análisis crítico; la indagación, formulación de preguntas, aplicación de métodos y metodologías, aspectos éticos de la investigación, la formación en originalidad de contenidos y los derechos de autor, el diseño de propuestas y ejecución de proyectos y la transferencia de conocimiento. Lo anterior, contribuye al abordaje de problemáticas reales en diversos contextos desde el quehacer interdisciplinar y favoreciendo el desarrollo de competencias investigativas en los mismos. Los semilleros están pensados para brindar a los estudiantes entornos favorables a la investigación, en los cuales complementan los procesos formativos desarrollados desde el aula.

Los objetivos que se proponen los semilleros de investigación son: fomentar el desarrollo de competencias de pensamiento crítico, científico, epistemológico y práctico, en torno al ejercicio investigativo de los estudiantes de pregrado; facilitar la vinculación de la investigación formativa institucional con las redes de semilleros de investigación de carácter nacional e internacional; y apropiar, aplicar y divulgar los resultados derivados de los proyectos de investigación formativa.

Semilleros de investigación del programa de Diseño Gráfico

Los semilleros de investigación surgen del fomento de la investigación formativa, estos están conformados por estudiantes y docentes que tienen un interés particular en la actividad investigativa, con el fin de nutrir los conceptos de carácter metodológico del proceso de investigación y propiciar la discusión, tanto epistemológica como la realización de procesos de investigación.

Los semilleros de investigación de la Fundación Universitaria del Área Andina están conformados por estudiantes de pregrado que participan como iniciantes científicos de investigación en los proyectos de investigación que desarrollan los grupos de investigación institucionales. El semillero Punto D (Bogotá) fue creado desde el 2013, momento desde el cual se han desarrollado diferentes pro-

yectos que han tenido participación y reconocimiento en eventos nacionales e internacionales como: 6° Encuentro de Semilleros de Investigación en Diseño (Cuenca, Ecuador del 16 al 28 de octubre de 2016), XIX Encuentro Nacional y XIII Internacional de Semilleros de Investigación (Cúcuta, del 13 al 16 de octubre de 2016), XIX Encuentro Nacional y XIII Internacional de Semilleros de Investigación (Cúcuta, del 13 al 16 de octubre de 2016), Los Tres Pombo y Redcolsi (2014 – 2018), entre otros.

TABLA 23. PRODUCTOS SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN PUNTO D – BOGOTÁ.

Proyecto: La ilustración análoga como herramienta de conocimiento al mundo fantástico de los Mohanes como un recurso educativo para niños de educación básica primaria.		Arte, memoria y conflicto. El diseño social como instrumento metodológico para la conformación de una muestra museográfica virtual sobre el posconflicto colombiano.
Cine club como una herramienta para la cohesión social y generador de identidad.	Mapa didáctico de las especies de insectos coleccionadas en 1810 por Francisco José de Caldas.	Mi territorio en movimiento. Representación audiovisual de imaginarios de estudiantes frente a su territorio.
Mapa didáctico de vuelo de Morphos.		Exhibición en SABIC 2019. Salón binacional de investigación creación.

Fuente: adaptado de Memoria investigativa Programa en Diseño Gráfico (Martínez, Galindo y Garzón, 2020).

El semillero In Motion (Valledupar) nació en el 2013 con un enfoque hacia el desarrollo de experiencias de recuperación cultural, a través de espacios alternativos, generando procesos de activación y apropiación social de los parques de Valledupar, por medio de la gestión estratégica del diseño. Este inicio marcó un punto de partida para que en el desarrollo de los proyectos se abordara la línea de investigación Patrimonio y cultura, la cual hace parte de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes. En la actualidad, el semillero sigue trabajando en procesos de apropiación social de todos los elementos, donde se puede encontrar la cultura valduparenses. Finalmente, es importante mencionar que, “Los Ilustres” y “Color e identidad” existieron en su momento como semilleros asociados al programa en esta sede.





TABLA 24. PRODUCTOS SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN IN MOTION
– VALLEDUPAR.

El diseño gráfico, la identidad y el agro: tres postulados para el desarrollo económico del Cesar.		El cuartico casa de bahareque.
Visualización de los diferentes monumentos existentes que se encuentran arraigados a la historia de Valledupar.	Visualización de los diferentes monumentos existentes que se encuentran arraigados a la historia de Valledupar.	Visibilización de los productores agrícolas del Cesar que se encuentran asociados a ASOHOFRUCOL, a través de la generación de piezas gráficas.

Fuente: adaptado de *Memoria investigativa Programa en Diseño Gráfico (Martínez, Galindo y Garzón, 2020).*

Finalmente, debe indicarse que el programa cuenta con tres jóvenes investigadores e innovadores en alianza con el Sena: Tito Alexander Perilla González y Elkin Jair García Sánchez (sede Bogotá) y Dayana Margareth Villalba Bolaño (sede Valledupar).

Los resultados de la actividad investigativa institucional son socializados por los investigadores en eventos de divulgación científica a nivel nacional e internacional, que algunos de ellos son promovidos por la Dirección Nacional de Investigación, entre ellos la Semana de la Investigación en marco del Encuentro de Investigación - Creación, organizado por la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes y el Congreso Internacional de Diseño e Innovación DINOVA en los que se promueven activamente la participación de la comunidad científica y educativa a nivel nacional e internacional.

Comunicación Audiovisual y Digital – Pereira

El programa de Comunicación Audiovisual y Digital adquiere su nueva denominación en el 2015, luego de realizar un ejercicio de investigación sobre las tendencias en Comunicación, y evidenciar la necesidad de actualizar el programa y proyectarlo ante el inminen-

te desarrollo vertiginoso de las nuevas tecnologías. Esto evidenció la necesidad de pensarse hacia futuro y categorizar su enfoque de estudio en lo digital, más allá de lo multimedial; es así como se presenta la solicitud de renovación de registro calificado con una nueva apuesta curricular, coherente a las demandas del mercado y evolución de los saberes disciplinares, entendiendo a su metodología presencial y justificando su objeto de estudio, cuya descripción se elabora a partir de la misión y la visión de la Fundación Universitaria del Área Andina, el Proyecto Educativo del Programa y su perfil establecido, inspirados en la formación integral - humanística.

De tal manera que, este programa académico se articula con la misión institucional de Areandina de manera coherente y organizada, formando profesionales estructurados, mediante un plan curricular integral, flexible y escalable en sociedad en la medida en que se logra implementar adecuadamente la técnica, la tecnología y la ciencia, dando respuesta a las necesidades de la región y del país, así las cosas, el programa ha venido trabajando en:

- » La apropiación y generación del conocimiento como espacio para la reflexión y el trabajo interdisciplinario.
- » El cumplimiento de propósitos en ambientes de convivencia orientados por la universalidad, libertad, tolerancia y pluralidad del entendimiento.
- » La dimensión del ser humano que integra el estudio y la expresión como elementos constitutivos del currículo integral de formación que el programa imparte.
- » El principio de calidad entendida en la coherencia entre el pensamiento y la praxis del programa.
- » La contextualización del egresado en un ámbito social, aplicando su creatividad, ingenio y alto grado de objetividad.
- » La acción educativa del programa se desarrolla en una permanente comunicación integrada en los contextos regionales, nacionales, e internacionales.





Cabe señalar que, el trabajo articulado, desde la gestión del conocimiento a través de los lineamientos con los cuales se cuenta dentro de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, direccionado específicamente hacia el programa de Comunicación Audiovisual y Digital, permite realizar con claridad una sistematización concreta de absolutamente todos los procesos llevados a cabo, lo que facilita la estructura sistémica y uso de conocimiento en la solución de problemas para nuevos enfoques investigativos.

En línea con lo anterior, el conocimiento se va transformando a medida que la herramienta de apropiación social se consolida, la especificidad del saber no sólo se deja ver a través del uso de tecnologías, sino del empleo correcto que se da de esta en su esencia de confrontación con la audiencia o el usuario, a partir de acciones que se generan por le extensión en la implementación de las metodologías constructivistas y experienciales, aplicadas a los procesos de formación de programa.

Este proceso de formación permite abordar la comunicación desde la perspectiva audiovisual y digital, sus narrativas, lenguajes y estéticas, partiendo del dominio de fundamentos teórico-prácticos de las tecnologías de la información y la comunicación integrando la investigación, el diseño, la creación, la producción y el desarrollo de contenidos orientados a diversas audiencias y usuarios, para solucionar las necesidades comunicativas creadas desde su entorno laboral en las industrias culturales y creativas. A la razón de lo anterior, la unidad académica trabaja fuertemente en la consolidación de la interdisciplinariedad, ampliando los horizontes y los escenarios de acción, estableciendo un trabajo en conjunto a nivel interno y externo con otros grupos de investigadores en procura de tejer redes colaborativas en torno sistema investigación + creación.

Este proceso de formación permite abordar la comunicación desde la perspectiva audiovisual y digital, sus narrativas, lenguajes y estéticas...

TABLA 25. ÁREAS DE CONOCIMIENTO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y DIGITAL.

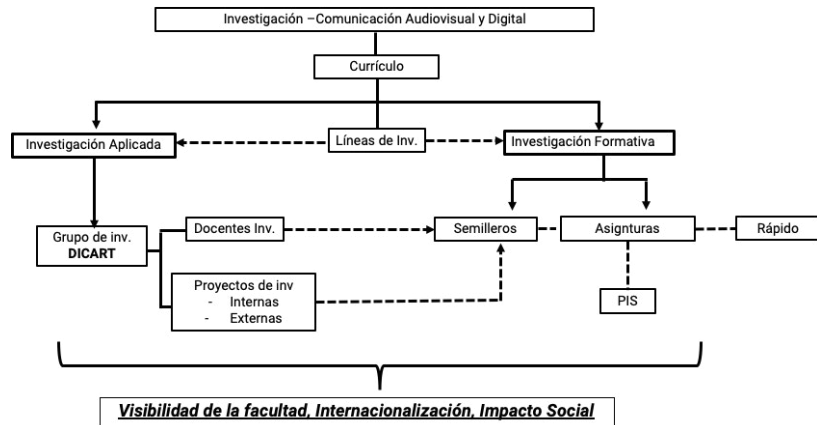
Redacción.	Comunicación digital.	Comunicación transmedia.	Imaginarios sociales.	Lenguaje radiofónico.
Gamificación.	Realidad aumentada.	Comunidades de práctica virtuales.	Interacción social.	Redes sociales.
Experiencia de usuario.	Periodismo digital.	Cultura digital.	Publicidad.	Comunicación multimedia.
Montaje.	Narrativas digitales.	Comunicación audiovisual corporativa.	Gestión de proyectos.	Legislación de comunicaciones.
Color.	Fotografía básica.	Estética.	Arte.	Semiótica.

Fuente: adaptado de *Memoria investigativa Programa de Comunicación Audiovisual y Digital (Martínez y Ríos, 2020)*.

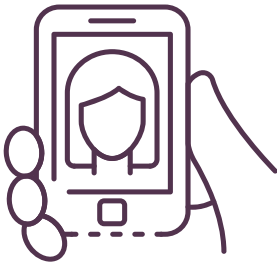
Con el ánimo de dar cumplimiento a los planteamientos antes mencionados, el programa de Comunicación Audiovisual y Digital ha realizado un trabajo de integración del proceso investigativo con la malla curricular, para lo cual se han definido unas líneas de acción que apuntan tanto al objeto de estudio del programa como de la Facultad, que a su vez son punto de partida para las acciones de investigación en el aula, demostrando sinergia entre la formación disciplinar e investigativa.



FIGURA 3. ORGANIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN EN EL PROGRAMA DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y DIGITAL.



Fuente: adaptado de *Memoria investigativa Programa de Comunicación Audiovisual y Digital* (Martínez y Ríos, 2020).



La enseñanza de la investigación en el programa académico se materializa a través de cuatro grandes frentes interrelacionados:

- » El primero tiene que ver con la inclusión de asignaturas en las que se orienta la metodología de investigación y se desarrollan componentes conceptuales interdisciplinarios, que impulsan al estudiante a situarse frente al conocimiento como dispositivo de análisis de las realidades.
- » El segundo tiene que ver con una estrategia lúdico-pedagógica denominada PIS, el cual está orientado a la construcción de proyectos investigativos de aula a través del aporte de dos asignaturas del currículo.
- » El tercero es a través de los semilleros de investigación como espacio de formación y producción investigativa, la cual es liderada por docentes investigadores del programa, así como del grupo de investigación.
- » El cuarto corresponde al Rápido de Facultad, en el que se ponen a prueba los saberes disciplinares y la investigación para dar respuesta a una necesidad de la vida real.

El PIS consiste en la articulación de microproyectos de investigación, contruidos desde el aporte teórico y metodológico de asignaturas satélites, seleccionadas estratégicamente para posibilitar diálogos disciplinares e interdisciplinares, extendidos desde primero a séptimo. Esta estrategia de investigación formativa se funda sobre las siguientes premisas metodológicas:

- » Se diseña sobre metas de aprendizaje en cuanto al desarrollo de competencias investigativas en el área de la comunicación. Estos proyectos semestrales tienen su base en la Investigación - Creación.
- » Tiene un enfoque epistemológico analítico, comunicativo, creativo, escrito, oral, interdisciplinar e investigativo, a través de las cuales se plantean soluciones específicas para la comunicación audiovisual y la comunicación digital.
- » Desarrolla y fortalece competencias técnico-comunicacionales, así: primer semestre: proyecto sonoro; segundo semestre: reportaje multimedial; tercer semestre: cortometraje; cuarto semestre: revista digital; quinto semestre: documental; sexto semestre: videoclip y video por encargo; y séptimo semestre: periodismo diario.
- » Cada proyecto de investigación debe ser sustentado al final del semestre, los escenarios y condiciones de sustentación varían a partir de una apuesta creativa que realizan los docentes coordinadores. De este modo, el estudiante tiene la posibilidad de enfrentarse a siete escenarios diferenciales de exposición oral, como exposición de productos artísticos, la entrevista, el panel, entre otros.

Así mismo el desarrollo del proyecto de investigación está fundamentado sobre las siguientes premisas pedagógicas:

- » Se considera que el desarrollo de competencias investigativas no solo es funcional para formar comunicadores que opten por la investigación en áreas de la comunicación, sino que es una es-





trategia amplia para lograr procesos de estructuración mental, análisis discursivo, rigurosidad en la construcción de argumentos narrativos, tecnificación de habilidades escriturales y búsqueda de desarrollo de proyectos por medio de las etapas de preproducción, producción y posproducción. En este sentido, la selección de las asignaturas satélites (de participación) es estratégica, en tanto su escogencia obedece a factores como: la posibilidad de establecer diálogo epistemológico con otra asignatura del mismo semestre y el interés por generar en dichas asignaturas enfoques pedagógicos que sobrepasen la enseñanza del audiovisual y digital como mero aprendizaje de las ciencias sociales y la comunicación.

- » La implementación del proyecto de investigación requiere que los estudiantes cursen las asignaturas satélites desarrollando procesualmente habilidades de trabajo autónomo. En efecto, en el curso de las asignaturas los estudiantes reciben las pautas teórico-metodológicas para elaborar su trabajo, pero la construcción misma del proyecto requiere del desarrollo de disciplina, organización y responsabilidad para avanzar en el desarrollo de cada uno de los componentes del proyecto.
- » La estrategia de investigación formativa presentada en este documento le apuesta al trabajo colaborativo, por ello, los proyectos de investigación son desarrollados por grupos de estudiantes, de este modo, la experiencia en la implementación nos ha movilizado a desarrollar estrategias adicionales al proceso enseñanza-aprendizaje para fomentar el trabajo colaborativo de los estudiantes e intervenir asertivamente en las dificultades y retos que se presentan en el trabajo grupal.
- » La inclusión de asignaturas transversales, así como satélites dentro del proceso sirven como puente para resaltar la importancia de la interdisciplinariedad como lente interpretativo de las realidades; en este nivel, los estudiantes pueden expandir sus fronteras analíticas, al tiempo que pueden comprender elementos comunicativos dentro de fenómenos sociales y culturales.



Los principales logros de esta estrategia en términos del fortalecimiento de la función sustantiva de investigación se pueden resumir así:

- » Mejoramiento de las competencias de investigación.
- » Se obtienen herramientas para una postura crítica frente a las realidades propias de su proceso formativo.
- » Generador de insumos para el desarrollo de propuestas llevadas a los semilleros de investigación.

La implementación de la estrategia implica un diálogo asertivo entre los docentes de las asignaturas participantes del ejercicio, esta condición ha generado que los profesores implementadores de la estrategia generen puentes de comunicación que permitan la unificación de criterios para el desarrollo de los productos y su evaluación.

Lo anterior, termina por generar una sincronía entre las asignaturas que sirven como escenario productivo del proyecto. De esta manera, las conexiones entre las materias teóricas y metodológicas de cada semestre permiten evitar procesos de enseñanza fragmentados, reivindicando por el contrario el pensamiento interdisciplinar, la teoría como instrumento de estructuración argumentativa y la comprensión e interiorización de la importancia de ciertos saberes transversales en el ejercicio de cualquier especialidad de la comunicación.

Otra estrategia de la investigación formativa son los semilleros de investigación, los cuales son definidos como “espacios extracurriculares de formación en los que participan estudiantes bajo la orientación y acompañamiento de docentes a partir del trabajo colaborativo y autónomo para el fortalecimiento de competencias investigativas, desde la indagación, formulación de preguntas, aplicación de métodos, diseño de propuestas y ejecución de proyectos que permean acciones encaminadas a la transferencia de conocimiento y contribuyen al abordaje de problemáticas reales en diversos contextos desde el quehacer interdisciplinar”.

Otra estrategia de la investigación formativa son los semilleros de investigación, los cuales son definidos como “espacios extracurriculares de formación...”



Semilleros del programa de Comunicación Audiovisual y Digital

Para la Fundación Universitaria del Área Andina, la actividad investigativa debe estar articulada con el desarrollo de la ciencia y la tecnología, buscando hacer aportes a la calidad de vida de individuos y comunidades, en el marco de los más altos estándares éticos y morales, inherentes tanto a los métodos como a los resultados obtenidos. Actualmente, el programa cuenta con tres semilleros de investigación: Realidades Mixtas, Tambo y Memoria y Región.

TABLA 26. PRODUCTOS SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN PROGRAMA DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y DIGITAL.

MEMORIA Y REGIÓN	REALIDADES MIXTAS	TAMBO
<ul style="list-style-type: none"> • Cineclubismo en Pereira. • Historia de la radio en Pereira. Caso: Emisora La Voz de Pereira. • El streaming como medio de supervivencia. Caso: Emisora La Voz de Pereira. • La historia de la radio en la Pereira y su paso al streaming como medio de supervivencia. Caso: Emisora La Voz de Pereira. • Moviada cultural en Pereira años 90. • Teatros de cine en los pueblos del Eje Cafetero. Caso: Pijao, Quindío. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eje moda. • Realidad aumentada aplicada a un juego de mesa para enseñar Diseño Gráfico. • Ra: mitos y leyendas Pereira. • Implementación de las herramientas del Diseño Gráfico en la creación de un juego didáctico y una aplicación móvil para el aprendizaje del abecedario de la lengua de señas colombiana, enfocado en usuarios desde los 8 años en adelante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memorias a La Fonda. • Los 21 desde la mirada de Don Eladio. • Caminando por las memorias de Mangas. • Turrakao, memoria de un territorio. • Producto editorial para cuidado y preservación de la cuenca media y alta del río Otún. • El Recetario de Don Miguel Loaiza.

Fuente: adaptado de *Memoria investigativa Programa de Comunicación Audiovisual y Digital* (Martínez y Ríos, 2020).

Por otro lado, en el programa se realiza investigación aplicada en el marco del grupo de investigación Dicart, creado en 2014, el cual ha tenido un comportamiento ascendente a lo largo de su existencia. La evolución del grupo de investigación Dicart ha estado mediada por procesos de mejoramiento continuo, de trabajo colaborativo

que redundan en el incremento de productos investigativos cada vez de mejor calidad, así como el fortalecimiento de redes de investigación con Instituciones de Educación Superior a nivel local y nacional, para aumentar los índices de cooperación y generación de productos con mayor impacto social y académico.

Desde el grupo Dicart, se plantea como objeto de investigación: “Identificar la convergencia entre el diseño, la comunicación, la cultura y las industrias creativas para dar respuesta a las necesidades de los diferentes actores a través de procesos de investigación + creación, apuntando al cumplimiento de los focos estratégicos institucionales de innovación educativa y transformación social, gestión ambiental y desarrollo territorial”. Para responder a este objeto y en concordancia con lo planteado en la malla curricular se definieron tres líneas de investigación: “Estudios interdisciplinarios en Diseño, Comunicación y Artes”; “Historia, cultura y contexto”; e “Innovación, desarrollo y aplicación de nuevas tecnologías en los procesos de creación desde el diseño y la comunicación”.



TABLA 27. PRODUCTOS GI DICART.

Infografías interactivas: un recurso socioeducativo	La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia	El sentido de la comunicación: memoria, imaginarios y arte	Competencia mediática en estudiantes y docentes universitarios de Colombia
Fortalecimiento de los programas técnicos y tecnológicos de la primera fase de la alianza agroindustrial de Risaralda	Reflexiones interdisciplinarias entre arte y diseño	Arte y territorio: frontera e intersticios. Geopoéticas y memoria en la frontera México-Estados Unidos	El rol de la mujer en la creación
La investigación a través de la creación. El medio para explorar la relación entre diseño y creación artística	Hábitos cotidianos: relatos y traducciones del espacio doméstico	Hábitos: Dibujos y traducciones de lenguajes referidos a prácticas cotidianas	Exploraciones teórico-prácticas en torno a la fotografía Análoga y Experimental
			RUNNIN

Fuente: adaptado de *Memoria investigativa Programa de Comunicación Audiovisual y Digital* (Martínez y Ríos, 2020).



En este punto, debe señalarse que el programa promueve estrategias de divulgación y políticas institucionales en materia de investigación, en promedio 87 % de los docentes, 83 % de los estudiantes y 90 % de directivos conocen de los procesos investigativos, tanto de innovación como creativos, además del recurso humano y logístico para obtener productos como publicaciones, producción, resultados de investigación; así como de reconocer el impacto regional, nacional e internacional del programa. Reconocen la participación en diferentes eventos organizados por la comunidad académica investigativa correspondiente a su nivel de formación.

Finalmente, cabe señalar que la Fundación Universitaria del Área Andina cuenta con políticas, criterios y estrategias claras para el fomento de la investigación, siendo considerada esta como una función esencial del quehacer institucional. Existe una reglamentación clara en relación con el desarrollo y financiación de los proyectos de investigación de los docentes, en la cual se establece la asignación de recursos de investigación por parte de la Dirección Nacional de Investigaciones durante el proceso de convocatoria nacional de investigación. El grupo de investigación Dicart se ha fortalecido con el trabajo interdisciplinario, evidenciándose en la consecución de la categoría A (2018) para grupos de investigación en Colombia. La investigación formativa se constituye en un elemento fundamental y diferencial del programa en la región, el PEI se encuentra claramente establecido y promueve una cultura investigativa y de articulación con la responsabilidad y docencia.

Nuevos programas académicos – prospectiva investigativa

TABLA 28. NUEVOS PROGRAMAS ACADÉMICOS – PROSPECTIVA INVESTIGATIVA.

PROGRAMA	ÉNFASIS	GRUPOS DE INVESTIGACIÓN	LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	SEMILLEROS PROYECTADOS	PRODUCTOS RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES INVESTIGATIVAS
Comunicación Social Presencial y Virtual (Valledupar – Bogotá).	<ul style="list-style-type: none"> Marketing digital. Periodismo digital. 	<p>Proyecto Categoría C - Convocatoria 833 de 2018 de Minciencias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comunicación interactiva. Diseño e innovación. Patrimonio y cultura. Pedagogía del diseño. Desarrollo y panoramas gastronómicos. Diseño y empresa. 	<p>Dos semilleros: 1 en Valledupar y 1 en Bogotá. Línea base: "Medios digitales y comunicación organizacional".</p>	<p>Generación de nuevo conocimiento. Desarrollo tecnológico e innovación. Apropiación social del conocimiento y divulgación pública de la ciencia. Formación de recurso humano en CTel.</p>
Tecnología en Animación y Producción Audiovisual (Pereira).	<ul style="list-style-type: none"> Animación interactiva y realidad virtual. Animación interactiva y holografía. Animación hipermedia y realidad virtual. Diseño y desarrollo de videojuegos. Desarrollo de videojuegos. Programación de videojuegos. Efectos especiales para cine y televisión. Supervisión de efectos especiales y CGI. Producción de comerciales para cine y televisión. 	<p>Dicart Categoría A - Convocatoria 833 de 2018 de Minciencias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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 comunicación. 	<p>1 semillero en Pereira. Línea base: "Animación interactiva, videojuegos y producción audiovisual".</p>	
Arquitectura – Pe (Valledupar – Pereira).	<ul style="list-style-type: none"> Urbanismo. Diseño arquitectónico. Construcción gestión. 			<p>Dos semilleros: 1 en Valledupar y 1 en Pereira. Línea base: "Urbanismo, diseño arquitectónico y estética".</p>	

Fuente: adaptado de Martínez (2021).

El PISE como dispositivo de Investigación + Creación en la FDCBA

Este apartado resume lo consignado en el “Boletín de Lineamientos de Proyecto Integrador de Semestre – PISE” por Camargo, Carvajal y Zipa (2020). Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, Fundación uNiversitaria del Área Andina, sede Bogotá, Colombia.

El campo de las profesiones orientadas a la creación evidencia cada vez más un enfoque integral en donde confluyen la teoría y la práctica permeadas por distintas miradas que aportan las profesiones relacionadas con el diseño, las artes, la comunicación e incluso otros saberes. Desde este punto de vista, el trabajo de diseñar se enriquece desde el ejercicio de análisis e interpretación de información de diversas fuentes. Específicamente, las disciplinas relacionadas con la creación apoyada por procesos metódicos llegan a mejores soluciones cuando logran armonizar la teoría, la función social de la disciplina y la técnica, conjugado esto con un cuidadoso acercamiento a la realidad y experiencia de los usuarios, permitiendo que se propicien acuerdos que faciliten la participación e interacción de ellos mismos en las soluciones desde diversas metodologías de diseño y creación.

Dentro de algunas de las funciones de la academia en la educación superior se puede mencionar el ser facilitadores en el acercamiento de los estudiantes a las necesidades de su entorno y la aplicación de conocimientos en contexto. Es por esto que, desde la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, se plantea una propuesta de Currículo Orientado por Proyectos que apunta a la integración de asignaturas inicialmente de primer semestre para el núcleo común de Facultad, y en otros momentos previos, desde cada programa, con el potencial de constituir un modelo que pueda ser adoptado en los diferentes niveles de formación de cada programa académico; y a partir



de ahí ser un referente para que los distintos programas que quieran retroalimentar la experiencia y puedan replicarla desde sus intereses y especificidades.

Se busca además con esta propuesta brindar unos lineamientos básicos que posibiliten su posterior aplicación, adaptación y, adicionalmente, evidencie las alternativas de integración curricular desde los puntos de encuentro que permitan la interdisciplinariedad y la multidisciplinariedad propias de la facultad, con el fin de brindar a los diferentes actores, escenarios académicos propicios para la formación de técnicos, tecnólogos y profesionales capaces de adoptar posturas integrales, reflexivas y críticas con visión holística a través de la integración de saberes.

TABLA 29. PROYECTO INTEGRADOR DE SEMESTRE – PERSPECTIVAS.

PISE – perspectivas	<p>Enfoque en proyección social Hace referencia a la adecuación de los procesos, contenidos y fines educativos con las condiciones concretas de las comunidades que son sujeto de las acciones educativas y que los proyectos formativos sean correspondientes a las características culturales, sociales y geográficas propias de su contexto.</p>
	<p>Enfoque en emprendimiento Busca formar una persona con aptitud y actitud creativa, con ideas innovadoras, perseverante, que encuentra en las oportunidades un sentido de compromiso que lo motiva a desarrollar soluciones.</p>
	<p>Enfoque en investigación formativa Este enfoque parte de la formulación de una pregunta de investigación, articulada con las líneas de investigación de Facultad. Se aplican metodologías de investigación ligadas al campo del diseño, se abordan problemáticas. Se permite la articulación con temáticas contempladas en proyectos de investigación realizados en la facultad y con proyectos de semilleros de investigación.</p>

Fuente: tomado de Camargo, Carvajal y Zipa (2020).



TABLA 30. PROYECTO INTEGRADOR DE SEMESTRE – FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS Y METODOLÓGICOS.

PISE – fundamentos pedagógicos y metodológicos	<p>ABP OP- Aprendizaje basado en problemas orientado por proyectos</p> <p>El ABP-OP es un enfoque metodológico de trabajo pedagógico centrado en el estudiante en la que el aprendizaje se da a partir de resolver un problema auténtico (Marra, 2014), donde se considera a la experiencia como la base primordial del aprendizaje significativo, ya que otorga conocimiento directo del contexto real e inmediato de las y los estudiantes.</p>
	<p>Pedagogía del diseño</p> <p>La educación, desde las disciplinas, implica un proceso creativo y proyectual que requiere hacer uso de estrategias pedagógicas para que promuevan en el estudiante la mejor manera de afrontar la incertidumbre y encarar situaciones donde no es medible ni previsible lo que se va a lograr, sino que se irá dando a través del trabajo fundamentado en la investigación y la acción creativa.</p>
	<p>Investigación formativa en diseño</p> <p>En este proceso los estudiantes aprenden a plantear problemas, formular proyectos, establecer hipótesis, definir metodologías, recopilar información, procesar datos, así como discutir, argumentar, interpretar, inferir y defender resultados obtenidos en un proceso de investigación sistemática.</p>
	<p>Investigación – Creación</p> <p>Los procesos de creación facilitan la producción de nuevo conocimiento y al igual que la investigación, se apoya en estructuras disciplinadas y planificadas, en los que la práctica, que parte de experimentación constante, juega un rol importante en la consecución del producto final, ya que utiliza su propio lenguaje y activa la innovación.</p>

Fuente: tomado de Camargo, Carvajal y Zipa (2020).

TABLA 31. PROYECTO INTEGRADOR DE SEMESTRE – TAXONOMÍA.

Objetivos	Brindar a los docentes una herramienta que ponga en contexto la enseñanza de la profesión en escenarios reales de manera pertinente, con el fin de generar conciencia del impacto que la profesión tiene en el entorno real del estudiante.
	Integrar los contenidos temáticos de diferentes asignaturas en un proyecto común para que el estudiante desarrolle una visión holística de su campo de acción profesional.
	Permitir a docentes y estudiantes la identificación de oportunidades de intervención del quehacer profesional en diferentes contextos y escenarios.
	Fomentar la investigación como fundamento del proceso creativo y del quehacer profesional que permita dar soluciones a las problemáticas abordadas.
	Promover la importancia de la resolución de problemas a través de diferentes estrategias, procedimientos y herramientas que permitan el entendimiento entre docentes y estudiantes.
IMPLICACIONES DEL LOGRO DE LOS OBJETIVOS	
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo. • Gestión de proyectos de Diseño. • Visión prospectiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistematización de experiencias. • Autogestión – autoaprendizaje. • Toma de decisiones.
FASES	
Documentación	
En esta etapa se pretende reconocer la situación problemática planteada y el contexto en el que se enmarca a través de la aplicación de instrumentos puntuales, que permitan la recolección de información para su posterior análisis. La documentación permite la construcción del marco de referencia del proyecto por medio del conocimiento real de la situación que se va a intervenir.	
Planeación	
Con base en la información recopilada se establecen las acciones que en cada asignatura se deben realizar de acuerdo con su especificidad e intenciones curriculares. Es tal vez la fase que mayor complicación tiene debido a que en este momento se toman las decisiones que afectarán la continuidad del proyecto.	
Diseño y ejecución	
Durante la fase de diseño se propone la materialización de las propuestas que den respuesta a las necesidades identificadas. Se requiere un mayor control y comunicación entre los integrantes del grupo para que los progresos y los productos resultado de la planeación estén respaldados por una adecuada gestión de tiempos, recursos y presupuesto, sean pertinentes a las necesidades identificadas.	
Implementación	
Se confrontan las propuestas diseñadas en el contexto real con el fin de evaluar su funcionalidad, pertinencia e impacto. Una vez finalizados y aprobados los productos elaborados, se espera que los estudiantes los pongan en funcionamiento y se evidencie que las soluciones dadas responden a los objetivos planteados.	
Evaluación	
En esta etapa debe analizar la consecución de los objetivos, el proceso que se desarrolló y se debe dar espacio a la retroalimentación, con el fin de mejorar los procesos. Como se menciona anteriormente, se sugiere que los estudiantes sean partícipes de las actividades evaluativas de tal manera que se confronten los resultados obtenidos con los resultados esperados.	

Características	
<ul style="list-style-type: none"> • Interdisciplinariedad y multidisciplinariedad. • Conocimiento en contexto. • Comunicación. • Manejo del tiempo. • Gestión de la información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Generación de evidencias de proceso y resultados. • Flexibilidad. • Interdependencia positiva. • Evaluación del aprendizaje en el marco de un proyecto integrador.
<p>Estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo colaborativo. • Trabajo por proyectos. • Integración curricular. 	<p>Actividades de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudio de caso. • Juego de roles. • Trabajo de campo. • Conferencias / expertos.
Competencias	
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica situaciones problémicas en las que las metodologías del diseño y la creación se ponen en práctica con el fin de generar soluciones adecuadas frente a la realidad estudiada. • Elabora proyectos de diseño de manera interdisciplinaria que le permitan la investigación de contextos, expresiones sociales y culturales, a través del análisis, la interpretación y su ejecución. • Integra los diferentes saberes que aprende desde cada asignatura que participa del proyecto integrador durante el semestre, relacionándolos entre sí y concibiendo su actividad profesional como una labor holística e integral de proyección y realización. • Comprende las problemáticas de su entorno y desarrolla su capacidad de transformarlo desde sus saberes disciplinares, con un alto grado de conciencia crítica y argumentativa sobre el fenómeno. • Argumenta con un discurso coherente y pertinente frente a necesidades identificadas el proceso investigativo, creativo y de diseño que conlleva a la realización del proyecto. • Desarrolla dinámicas de trabajo colaborativo. 	

Fuente: tomado de Camargo, Carvajal y Zipa (2020).

Formato de descripción PISE - Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes

TÍTULO DEL PROYECTO			
TEMA A ABORDAR			
ASIGNATURAS QUE PARTICIPAN		DOCENTES A CARGO	
I. OBJETIVO			
I. DESCRIPCIÓN			
III. APORTES DE CADA ASIGNATURA AL PISE			
Asignaturas		Descripción	
IV. PRODUCTOS ESPERADOS			
Asignaturas		Descripción	
V. ESTRUCTURAS			
Fase	Actividad	Responsable	Semanas
1. Documentación			

Recomendaciones para la puesta en marcha del PISE

Camargo, Carvajal y Zipa (2020), además del mapa de ruta que se ubica en las tablas anteriores, indican una serie de elementos proyectuales a manera de sugerencias/recomendaciones que se describen a continuación:

1. Un proyecto integrador de semestre requiere condiciones organizacionales que permitan disponer de un equipo variado de docentes que tengan una visión unívoca frente a lo que se va a hacer en términos de productos y sus fases de evolución, así como de manejo de tiempos, para ello es fundamental una comunicación efectiva. De otro lado, en atención a los diferentes enfoques de PISE, y dependiendo del momento del ciclo formativo en que se encuentre el estudiante que participa del mismo, es determinante articular el insumo proyectual con los planes de formación de los programas académicos que confluyen la propuesta investigativa-creativa.
2. Para la primera fase de planeación se requiere la realización de mínimo tres reuniones durante el periodo intersemestral (no todas necesariamente presenciales) entre el cuerpo docente involucrado y opcionalmente un representante directivo en el que se plantee, en primera instancia, la temática a trabajar y los productos resultantes esperados. En estas reuniones se han de manejar y definir los siguientes tópicos:
 - Reflexión y retroalimentación de la experiencia anterior.
 - Propuesta, exposición y selección de temáticas.
 - Propuesta, exposición y selección de productos.
 - Referentes de temáticas y productos.
 - Productos generales y para cada asignatura.





- Análisis de viabilidad.
- Cronograma esperado.
- Gestión con sector externo, si es pertinente.
- Espacios propuestos para exposición final del proyecto.
- Creación de ficha de PISE a partir de lo acordado.
- Creación de documento de presentación de PISE.

3. Para iniciar la fase de ejecución, se sugiere que se realice una guía de trabajo muy clara con todo lo acordado y proyectado para el proyecto, creada para todos los participantes, en primera instancia, docentes, que luego socializarán a los estudiantes. La finalidad de esta guía es que todos los actores involucrados estén enterados de igual manera de todo lo concerniente al proyecto para evitar al máximo confusiones durante el transcurso de éste.

Se recomienda que la presentación del PISE a los estudiantes se realice entre la segunda a la tercera semana de clases, dependiendo de las particularidades del proyecto y programa. Es fundamental que exista un cronograma público donde se especifiquen las diferentes fases establecidas para la ejecución del proyecto, que de paso sirva a los estudiantes como insumo que les haga entender la importancia de implementarlo en todos los proyectos que realice a nivel profesional.

Debe haber diferentes momentos de reunión entre profesores durante el semestre, algunos pueden ser virtuales o gestionados a partir de un formato común interactivo. Es muy importante que los docentes tengan mínimo dos espacios de reunión durante el semestre, a mitad de este y al comenzar la fase final del proyecto, para que se corrobore el cumplimiento de las diferentes fases acordadas y para tomar medidas en caso de que se presenten imprevistos. Se recomienda que de preferencia todas las asignaturas estén involucradas en la ejecución del proyecto.

4. Para las entregas finales se espera que sean la oportunidad para que la Facultad tenga diferentes posibilidades de visua-

lización y proyección. Para esto es importante el apoyo, gestión administrativa y trabajo mancomunado de la comunidad académica encaminado a tener la oportunidad de hacer parte de los proyectos de diferentes entidades públicas o privadas, así como poder hacer uso de escenarios que cuenten con un buen reconocimiento externo. Mediante estas actividades se busca que los PISE puedan tener un alcance e impacto significativo en el sector empresarial, académico, social y cultural, con el fin de generar sistemas de comunicación y difusión de los proyectos.

5. Los períodos intersemestrales son los espacios propicios para desarrollar actividades sustanciales para el fortalecimiento de los PISE, como son:

- Autoevaluación: como parte del proceso de cada proyecto es fundamental que los docentes cuenten con un espacio de diálogo y reflexión acerca del proyecto finalizado. Las consideraciones resultado del proceso es importante consignarlas para plantear las acciones de mejora, si fuera necesario.
- Espacios de formación docente: se sugiere que se proyecten actividades formativas en temas relacionados con el desarrollo y gestión de esta metodología, con el objetivo de estimular la participación de docentes de diferentes áreas del conocimiento y, a su vez, favorecer el trabajo inter y multidisciplinario.
- Planeación de los proyectos a ejecutar en el siguiente semestre: de tal manera que, los estudiantes que vayan a estar involucrados puedan conocer desde las primeras semanas, la manera como se llevará a cabo el proceso académico dentro de cada asignatura, evitando así la percepción de improvisación y falta de coordinación.

6. De estas experiencias se pueden realizar distintos tipos de publicaciones. Por un lado, desde las materias teóricas se



pueden hacer compilaciones de ensayos y textos realizados durante el semestre, que tengan que ver con la temática y fase de investigación y fundamentación del proyecto. Estos productos son susceptibles de ser realizados cada semestre y nutrir el cuerpo de publicaciones de la Facultad. Por otro lado, a partir de los trabajos físicos de los estudiantes se pueden realizar catálogos en línea o impresos que den cuenta de lo realizado y funcionen como memorias de la experiencia.

7. Se recomienda que haya un registro fotográfico y en video del proceso en sus distintas fases y de los productos resultantes de este. El registro, aparte de servir de evidencia, puede servir de insumo para crear piezas en video promocionales que sirvan a los programas académicos y a la Facultad para mostrar lo que ocurre al interior y apoyar en su proceso de crecimiento, expansión, además de continuar su posicionamiento interno y externo a la institución. Las exposiciones en lugares externos a la universidad pueden servir para generar una visualización de la Facultad.

Lineamientos Minciencias para la Investigación + Creación

Este apartado resume lo consignado sobre I+C por Minciencias en la Resolución de 2021 “Por la cual se ordena la apertura de la “Convocatoria Nacional para el Reconocimiento y medición de Grupos de Investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y para el Reconocimiento de Investigadores del SNCTel – 2021”.

Las artes, la arquitectura y el diseño constituyen un campo sinónimo de creación e innovación, que aporta formas alternativas de investigación y generación de nuevo conocimiento en sus objetos de estudio, metodologías, formas de desarrollo de pensamiento, así como en la naturaleza y variedad de sus producciones. La creación en estos campos se ha ido concentrando de manera creciente en las Universidades, a raíz del aumento en el número de programas y facultades. Por ello ha sido una constante preocupación desde diferentes sectores, la de diseñar y consolidar propuestas que permitieran la visibilización y valoración académica de los productos de la creación y la investigación desde dichas áreas. Este proceso —complejo por sus alcances y su fundamentación— requería, construir referentes conceptuales y metodológicos y llegar a consensos al interior de un campo que se caracteriza por su diversidad y libertad creativa; generar espacios críticos y propositivos con la participación de instancias representativas de los ámbitos académico, artístico, investigativo, educativo y cultural; dinamizar la consulta a diferentes instancias a través de socialización y publicación de propuestas y realización de seminarios y talleres y, principalmente, lograr acuerdos interinstitucionales a través del diálogo y el trabajo conjunto. (Minciencias, 2021a, p. 194)

TABLA 32. CONTEXTO INSTITUCIONAL I+C – MINCIENCIAS.

2013 – 2014	2014 – 2015	2016 – 2017
<ul style="list-style-type: none"> • Instalación de Mesa permanente de trabajo interinstitucional para el análisis de la producción de conocimiento en Artes, Arquitectura y Diseño resultado de las actividades de investigación-creación en estas disciplinas. • ACOFARTES, ACFA y RAD presentan a Colciencias la propuesta de creación del Sistema Nacional de Artes, Arquitectura y Diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Declaración de carácter permanente de la Mesa de Artes, Arquitectura y Diseño. • Formulación de la línea base para la medición de productos obtenidos a partir de los procesos de creación, así mismo, de grupos e investigadores en las disciplinas en mención. Se plantean como criterios básicos: la evaluación de la existencia, el aporte al conocimiento, la visibilidad y el impacto cultural y artístico. • Adaptación de los aplicativos de la Plataforma SCienTI para la captura de información sobre las actividades desarrolladas por las disciplinas de Arte, Arquitectura y Diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> • La Mesa Nacional de Artes, Arquitectura y Diseño y Colciencias se reúnen en varias ocasiones para analizar: a. La participación de grupos e investigadores en las disciplinas de Artes, Arquitectura y Diseño según resultados de la Convocatoria 737 de 2015; b. El impacto de los productos de Arte, Arquitectura y Diseño en la clasificación de grupos de investigación y en el reconocimiento de investigadores; c. La revisión de los aplicativos para la captura de información de los productos de Arte, Arquitectura y Diseño.
2020		2021
<ul style="list-style-type: none"> • La Mesa Técnica Permanente de Investigación - Creación (I+C) desarrolla la noción de la Investigación + Creación a partir cinco ejes temáticos: a. La conceptualización general de cómo se concibe la Investigación - Creación y su relación entre arte y ciencia; b. El proyecto como dispositivo de la investigación – creación; c. Procesos I+C, desde lo conceptual hacia los resultados o viceversa; d. Apropiación social del conocimiento desde la Investigación – Creación; y e. La relación de la investigación - creación con procesos de innovación. 		<ul style="list-style-type: none"> • Se define que los productos resultados de Investigación-Creación en Artes, Arquitectura y Diseño serán considerados como productos de nuevo conocimiento, siempre y cuando cumplan con los criterios definidos en el Anexo 1 de la Convocatoria nacional para el reconocimiento y medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y para el reconocimiento de investigadores del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación de 2021.

Fuente: adaptado de Minciencias (2021a, pp. 29-35).

La palabra creación hace referencia tanto al proceso, como al resultado de la actividad creativa consistente en explorar diferentes experiencias y sensibilidades a través del juego con formas y materiales que pueden tener o no una funcionalidad más allá de su valor estético. Los resultados de creación, aunque se plasman en artefactos estéticos, comprenden también las dinámicas entre la obra, las personas que la usan o contemplan y



la cultura en la que esta relación está inmersa. En este sentido, el aporte de la creación como generación de conocimiento no radica en el artefacto, sino en la experiencia que este genera y propicia. Por estas razones, en este tipo de actividades creativas el conocimiento nuevo normalmente es inseparable de su divulgación o publicación y de su apropiación social. (Minciencias, 2021a, p. 197)

De acuerdo con Minciencias (2021), al examinar la génesis de la noción de industria cultural se encuentra que, las primeras definiciones sobre esta hacen énfasis en mercados, servicios y bienes, más que en la cultura como industria. No obstante, Minciencias (2021a, p. 199), citando a Hesmondhalgh (2008) anota que

Las industrias productivas culturales, según la económica política y cultural en los 60s, se deslindan de los procesos de creación y acumulación para entrar en el mérito del poder de la circulación en los medios, el mercado y la distribución, como en la industria del cine y la TV.

Posteriormente, se comienza a hablar de industria cultural a partir de cómo las transformaciones tecnológicas han modificado las prácticas artísticas como sector productivo, como conjunto de industrias que compiten por una misma cuenca de mercado en términos de tiempo, ingresos del consumidor, presupuesto publicitario y trabajo. En la actualidad, según el Creative Industries Precinct de Queensland (2001, citado por Minciencias, 2021a, p. 199), “la definición de industrias creativas o culturales se enfoca hacia el estudio de nichos (*clusters*) y casos puntuales”.

En este sentido, señala Minciencias (2021) que es necesario destacar que uno de los sectores con mayor potencial de crecimiento y aporte al desarrollo es el de la cultura, el cual en los últimos años ha tenido una participación en el PIB importante. De hecho, en el 2013 el sector cultural generó \$20 billones de pesos que representaron un aporte del 3,3 % en el PIB nacional, mientras que este crece en un 5 % en el promedio global.

De esta manera, se han venido consolidando las industrias creativas y culturales como ejes estructurales del nuevo modelo económico llamado “Economía Creativa”, fortaleciendo un escenario en donde la cultura es considerada “un motor de desarrollo, capaz de liderar

Posteriormente, se comienza a hablar de industria cultural a partir de cómo las transformaciones tecnológicas han modificado las prácticas artísticas como sector productivo...



Asimismo, de acuerdo con el Banco Interamericano de Desarrollo, la economía creativa o economía naranja está definida por la zona en la que confluyen tres elementos esenciales...

el crecimiento de la economía creativa y en particular el de las industrias culturales y creativas; este modelo económico es reconocido por su valor económico, por el rol en la producción de nuevas ideas y tecnologías, y por los beneficios sociales no necesariamente monetarios” como lo ha afirmado la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo -UNCTAD- por sus siglas en inglés, en los informes de Economía Creativa del 2008, 2010 y 2013.

Asimismo, de acuerdo con el Banco Interamericano de Desarrollo, la economía creativa o economía naranja está definida por la zona en la que confluyen tres elementos esenciales, primero, su materia prima surge de la creatividad, las artes y la cultura; segundo, tiene una estrecha relación con los derechos de propiedad intelectual, en particular con el derecho de autor, y tercero, está en función directa de una cadena de valor creativa. [...] En este sentido, durante el 2011, la economía naranja generó 4,3 billones de dólares, con lo cual se constituye en la cuarta economía del mundo (20 % más que la economía de Alemania o dos y media veces el gasto militar mundial). Sería el noveno mayor exportador de bienes y servicios con 646.000 millones de dólares (más del doble que las exportaciones de petróleo de Arabia Saudita) y la cuarta fuerza laboral del mundo con más de 144 millones de trabajadores (casi los mismos empleos de Estados Unidos). En América Latina sería comparable a la economía del Perú con 175.000 millones de dólares, con una fuerza laboral equivalente a las de Guatemala, Honduras y el Salvador combinadas, con más de 10 millones de empleos. (Minciencias, 2021a, pp. 194-195)

TABLA 33. UNIVERSO NARANJA EN COLOMBIA – ACTIVIDADES.

ARTE Y PATRIMONIO			
Artes visuales.	Artes escénicas y espectáculos.	Turismo y patrimonio cultural material e inmaterial.	Educación artística y cultural.
Pintura, escultura, fotografía, video arte y performance.	Conciertos, ópera, circo, orquesta, danza y teatro.	Museos, cocinas tradicionales, artesanías, parques naturales, bibliotecas, archivos, festivales y carnavales.	Relacionada con áreas culturales y creativas.
INDUSTRIAS CULTURALES			
Editorial.	Fonográfica.	Audiovisual.	
Librerías, libros, periódicos, revistas y literatura.	Música grabada.	Cine, televisión, video y radio.	
CREACIONES FUNCIONALES, NUEVOS MEDIOS Y SOFTWARE DE CONTENIDOS			
Medios digitales.	Diseño.	Publicidad.	
Videojuegos, contenidos interactivos audiovisuales, plataformas digitales, creación de <i>software</i> , creación de aplicaciones (código programación) y animación. Agencia de noticias y otros servicios de información.	Interiores, artes gráficas e ilustración, joyería, juguetes, industrial (productos), arquitectura, moda y mobiliario.	Servicios de asesoría, servicios creativos, producción de material publicitario, utilización de medios de difusión, creación y realización de campañas de publicidad, campañas de mercadeo y otros servicios publicitarios.	

Fuente: adaptada de Ministerio de Cultura (2020, p. 8).

El estado no es ajeno al impacto que sector de las industrias creativas y culturales está generando a nivel económico, social y por supuesto cultural, de ahí la iniciativa expresada en la 'Política Nacional para la promoción de las Industrias Culturales en Colombia - CONPES 3659' en donde se enfatiza sobre la importancia de, 'aprovechar el potencial competitivo de las industrias culturales, aumentar su participación en la generación del ingreso y el empleo nacionales, y alcanzar elevados niveles de productividad'. Este interés debe ser articulado de forma estratégica con los contenidos que se vienen generando al interior de las Universidades en campos como la música, las artes visuales y escénicas, la arquitectura, la literatura, el diseño y la producción audiovisual,



ya que lejos de ser elementos extraños al SNCT&I, son eslabones fundamentales en el sistema productivo y de desarrollo integral del país. (Minciencias, 2021a, pp. 195-196)

En consecuencia, si bien la investigación + creación no aparece definida en los principales manuales que se usan como referentes en la gestión del conocimiento a nivel mundial, se encuentra cobijada dentro de la noción amplia de Investigación + Desarrollo, que aparece definida en el manual de Frascati 2015 como “el trabajo creativo y sistemático realizado con el objetivo de aumentar el volumen de conocimiento” (Minciencias, 2021b, p. 11). En esta línea, puede sostenerse que

la idea de industrias creativas trata de describir la convergencia conceptual y práctica de las artes creativas (talento individual) con industrias culturales (escala masiva), en el contexto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en una nueva economía del conocimiento, para el uso de los nuevos consumidores-ciudadanos interactivos. (Minciencias 2021a, p. 195)

En otras acepciones, “se considera que la investigación + creación, es aquella indagación que toma como objeto a la experiencia estética del propio investigador -creador, por lo cual siempre tiene un componente autorreflexivo” (Minciencias, 2021a, p. 197).

De esta manera, la investigación + creación se puede interpretar como aquel modelo de generación de conocimiento que, si bien acude a lenguajes proposicionales y utiliza herramientas del método científico, se encuentra más cercano a las disciplinas creativas, pues el conocimiento que produce se inscribe principalmente en sus resultados de creación y su apropiación social (artefactos y objetos estéticos). Es importante mencionar que la investigación + creación no es un modelo homogéneo que implique un orden o jerarquía específica entre sus términos, o una relación unívoca, sino muchas posibilidades de interacción entre lo creativo y lo investigativo. Por ello, sus aportes fundamentales están en la capacidad renovadora en la educación y su impacto en la sociedad, diferenciándose de los procesos tradicionales, tanto a nivel de prácticas educativas y académicas, como de innovación en el sector productivo y a nivel institucional. (Minciencias, 2021b, pp. 11-12)

De acuerdo con Minciencias, es importante establecer que existen al menos dos posturas relacionadas con los soportes teóricos y analíticos del proceso académico – investigativo de la investigación + creación:

la primera postura es que la creación como acto no requiere para su validez de soportes teóricos o conceptuales, sino que los resultados expresivos y la reflexión sobre la práctica creativa son suficientes como ejercicio académico; la segunda postura se refiere a la aproximación que se debe tener desde la investigación + creación al objeto estético-formal-material, en diálogo con referentes teóricos y conceptuales que le den al proceso un carácter académico, en el sentido de construcción colectiva de conocimiento. (Minciencias, 2021b, p. 13)

La investigación + creación puede tener dos puntos de partida:

uno de ellos es una pregunta definida por medios proposicionales a partir de la cual se avanza de manera metódica hacia la producción de un conocimiento generalizable en respuesta a esa pregunta. En este caso estará más cercana a la investigación científica. Por otra parte, también puede tener como motivación inicial producir una experiencia estética o una interpretación de la realidad a través de diferentes creaciones: obras, materiales expresivos, medios narrativos, en donde la(s) pregunta(s) de investigación surgen en el proceso. En este caso estará más cerca de la creación artística (Minciencias, 2021b, p. 14, citando a Hernández, 2014)

De acuerdo con Minciencias (202b, pp. 15-16):

la apropiación social del conocimiento que se genera mediante la gestión, producción y aplicación de ciencia, tecnología e innovación, es un proceso que convoca a los ciudadanos a dialogar e intercambiar sus saberes, conocimientos y experiencias, promoviendo entornos de confianza, equidad e inclusión para transformar sus realidades y generar bienestar social.

En el caso de la investigación + creación, este intercambio de saberes y experiencias incluye diferentes formas de conocimiento, desde el conocimiento transferible, que se produce a través de la reflexión académica, hasta el conocimiento que se da en la experiencia directa con el objeto, que involucra una dimensión estética. [...]





En esta relación, la apropiación desde lo sensible y la apropiación creativa, son dos de las posibles formas en las que se expresa la apropiación social del conocimiento generado en la investigación + creación. Estas formas de apropiación requieren decodificar la linealidad del pensamiento desde una percepción vivencial, que posibilita una interrelación de ideas y construcciones flexibles, para interactuar con otros modos de percepción y de lenguaje, que denotan otras visualidades y sensibilidades, en el acto de co-crear. [Fin cita]

De acuerdo con el párrafo anterior, los procesos de innovación relacionados con las actividades y resultados de la investigación + creación pueden adoptar diferentes enfoques y acentos. “En el caso de la innovación tecnológica, la investigación + creación puede hacer aportes desde sus formas de comprensión de la experiencia subjetiva, generando nuevas interpretaciones de las tecnologías y de sus posibilidades y aplicaciones, facilitando hallazgos para la apropiación de invenciones y mejoras e incentivando la demanda por parte de potenciales usuarios”.

Desde una perspectiva de innovación social, la investigación + creación puede “ayudar a generar y fortalecer las relaciones sociales, la empatía y el sentido de pertenencia a través de la experiencia sensible”. Por último, la investigación + creación también puede producir innovaciones a partir de las cualidades de sus contenidos, “entendiendo en este caso como ‘invención’ a la obra o producto de creación con sus particularidades estéticas y funcionales. En estos casos, las ‘mejoras’ consisten en la generación y apropiación de nuevas sensibilidades y formas de representar al mundo y relacionarse con él” (Minciencias, 2021b, p. 20).

Productos resultados de las actividades de los grupos de investigación y de los investigadores en I+C: requisitos y categorización

“La búsqueda de un lugar para las disciplinas creativas dentro del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación obedece a la necesidad de generar indicadores sobre su producción de co-

nocimiento y al reconocimiento del enorme potencial de las artes, la arquitectura y el diseño para contribuir al desarrollo del país y al fortalecimiento de su economía” (Minciencias, 2021a, p. 194).

TABLA 34. PRODUCTOS RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES DE LOS GRUPOS DE INVESTIGACIÓN Y DE LOS INVESTIGADORES EN I+C.

Productos resultados de actividades de Generación de Nuevo Conocimiento.	Productos resultados de actividades de Desarrollo Tecnológico e Innovación.	Productos resultados de actividades de Apropiación Social del conocimiento y divulgación pública de la ciencia.	Productos de actividades relacionadas con la Formación de recurso humano en CTel.
Obras o productos resultados de creación e investigación-creación en Artes, Arquitectura y Diseño.	Empresas creativas y culturales.	Talleres de creación.	Proyectos de investigación-creación o de creación.
		Eventos artísticos, de arquitectura o de diseño con componentes de apropiación.	
	Registros de acuerdos de licencia para explotación de obras de Investigación + Creación en Artes, Arquitectura y Diseño protegidas por derechos de autor.	Consultorías en arte, arquitectura y diseño.	
		Libros de creación (Piloto).	

Fuente: adaptado de Minciencias (2021a).

Obras o productos resultados de la creación o investigación + creación en Artes, Arquitectura y Diseño²

Se entiende por obras, diseños y procesos de nuevo conocimiento, provenientes de la creación o investigación-creación, aquellas obras, diseños o productos resultantes de los procesos de creación que implican aportes nuevos originales e inéditos al arte, a la arquitectura, al diseño, a la cultura y al conocimiento en general a través de lenguajes simbólicos que expresan, interpretan y enriquecen de manera sustancial la vida intelectual, emocional, cultural y social de las comunidades humanas.

² Este apartado es tomado de Minciencias (2021a, p. 68)



Estos productos provienen de proyectos de investigación, creación o investigación-creación, debidamente aprobados mediante convocatorias internas o externas o avalados por organizaciones de reconocido prestigio institucional de carácter local, regional, nacional e internacional. Los productos pueden agruparse de acuerdo con su naturaleza según su relación con el tiempo estableciéndose el vínculo entre la acción de creación, la puesta en escena de la obra y la estrategia de circulación.

Obra o creación efímera: son las obras, diseños o productos, materiales e inmateriales, cuya existencia es de una duración limitada en el tiempo y el espacio y cuya evidencia depende, por lo tanto, de la memoria reconstructiva. Son sus huellas, rastros, o registros los que corroboran su existencia y las hacen reconocibles. El registro debe ser repetible, exportable y verificable.

Obra o creación permanente: son obras, diseños o productos —materiales e inmateriales— cuya existencia pretende ser ilimitada en el tiempo. La presencia y persistencia del objeto que registra la obra o producto demuestra su existencia, sin embargo, la obra o producto mismo predomina sobre el valor del registro.

Obra o creación procesual: son aquellas obras, diseños o productos materiales o inmateriales, en cuya naturaleza predomina la dinámica transformadora, sistémica y relacional; por esta razón tienen un carácter abierto y no están sujetas a un marco espacio temporal predeterminado. Generan impacto verificable pero no previsible material e inmaterial. El reconocimiento de este tipo de producto se basa en la existencia de indicadores cualitativos o cuantitativos que den cuenta de las dinámicas del proceso.

TABLA 35. REQUERIMIENTOS Y CATEGORIZACIÓN DE PRODUCTOS RESULTADOS DE LA CREACIÓN O INVESTIGACIÓN + CREACIÓN (I).

NOMBRE DE PRODUCTO	REQUERIMIENTO DE EXISTENCIA	CATEGORÍA	REQUERIMIENTOS DE CALIDAD
Productos resultados de la creación o investigación-creación	<p>Título, fechas de creación y selección, naturaleza de obra, área de conocimiento y especialización.</p> <p>Título del proyecto registrado del cual se deriva la creación.</p> <p>Existencia de soportes de la creación en repositorio (de la institución que avala el producto).</p>	AAD_A1	La obra o producto ha obtenido premio o distinción en eventos o espacios (físicos o virtuales) del ámbito internacional, con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a 10 años.
		AAD_A	La obra o producto ha obtenido premio o distinción en eventos o espacios (físicos o virtuales) del ámbito nacional, con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a 8 años.
			La obra o producto ha sido seleccionada para su presentación en espacios (físicos o virtuales) o eventos del ámbito internacional con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a 8 años.
		AAD_B	La obra o producto ha obtenido premio o distinción en eventos o espacios (físicos o virtuales) del ámbito local con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a 6 años.
			La obra o producto ha sido seleccionada para su presentación en espacios o eventos (físicos o virtuales) del ámbito nacional con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a 6 años.
		AAD_C	La obra o producto ha sido seleccionada para su presentación pública en eventos o espacios (físicos o virtuales) con mecanismo visible de selección o curaduría (se incluyen exposiciones en Arquitectura), con impacto local.

Fuente: tomado de Minciencias (2021a, p. 144).

TABLA 36. REQUERIMIENTOS Y CATEGORIZACIÓN DE PRODUCTOS RESULTADOS DE LA CREACIÓN O INVESTIGACIÓN – CREACIÓN (II).

NOMBRE DE PRODUCTO	REQUERIMIENTO DE EXISTENCIA	CATEGORÍA	REQUERIMIENTOS DE CALIDAD
<p>Nombre de la obra Fecha (año y mes) Autor(es) Título del proyecto de la creación o investigación-creación Registro de derecho de autor Certificado Institucional de la obra*</p> <p>* Contenido de la certificación. Fecha, mes, título, autor (s), Título del proyecto, institución financiadora y código proyecto si lo tiene y firma de la autoridad correspondiente.</p> <p>La certificación debe estar fundamentada en los protocolos o depósitos de rastros del proceso de concepción, creación y producción. Se sustenta mediante medios de registro físico o virtual en formatos como, textos, planos, bocetos, modelaciones, en 2D, 3D, 4D, maquetas, registros, fotografías, obra acabada, grabaciones, filmaciones, videos, animaciones, producto final, evidencias de montaje, realización, proceso constructivo y desmontaje. Esta información debe estar dentro de un repositorio institucional que podrá ser consultado en el momento que se requiera.</p>			<p>Certificación original expedida por la entidad convocante*.</p> <p>* La certificación debe dar cuenta del resultado validado mediante un proceso de selección o evaluación formal a través de jurado, comité de selección, curaduría, o cualquier otra estructura formal constituida para este fin. Adicionalmente, la certificación debe dar cuenta del valor de la obra diseño o proceso, su impacto o trascendencia a otras escalas de reconocimiento y la argumentación que sustente el aporte social y creativo que hayan hecho las obras, diseños o procesos provenientes de las artes, la arquitectura y el diseño.</p> <p>Los criterios de validación a tener en cuenta para el criterio de calidad de la entidad convocante son: el origen de la entidad convocante (Salón, festival, bienal, concurso, etc.), la antigüedad del evento, el tipo de premio o reconocimiento, el ámbito (local, nacional, internacional).</p>

Fuente: tomado de Minciencias (2021a, p. 145).

TABLA 37. EJEMPLOS DE PRODUCTOS RESULTADOS DE LA CREACIÓN O INVESTIGACIÓN-CREACIÓN EN ARTES, ARQUITECTURA Y DISEÑO.

NATURALEZA DE LA OBRA	EN ARQUITECTURA	EN DISEÑO	EN LITERATURA	EN MÚSICA	EN ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES	EN ARTES ESCÉNICAS
Obra o Creación de Naturaleza Efímera	Arquitecturas Efímeras, escenografías, interiorismo, vitrinismo, montajes museológicos, pabellones y ferias, decoraciones, ambientaciones, instalaciones visuales, iluminaciones, instalaciones sonoras, instalaciones audiovisuales, efectos especiales, diseño de iluminación.	Experiencia, producto gráfico, proyección visual, instalación interactiva, diseño de sonido, espacio efímero, productos de museografía, escenografía.	Recital, lectura pública, emisión televisiva, testimonio radial.	Interpretación musical, improvisación libre.	Instalaciones, Performancias, videoinstalaciones, instalaciones sonoras instalaciones visuales. Landart, Mapping, Light design, acciones, eventos, vitrinismo, escenografía, net art, cine, animación directa, documental, videoarte, comic, animación.	Danza, Dramaturgia, coreografía, musicalización, producción técnica, producción de vestuario y escenografía, puesta en escena, cuentería, repentismo, interpretación teatral.
Obra o Creación de Naturaleza Permanente	Proyecto arquitectónico, urbanístico, paisajístico, de restauración.	Artefactos, productos de vestuario, producto gráfico, producto editorial, producto, productos digitales interactivos, producto textil, fotografía, comic, sonido, espacio, ambientación, video, diseño de personaje, animación, productos de museografía.	Cuento, poesía, novela, ensayo, crónica, texto dramático, guion cinematográfico.	Composición musical, arreglo musical, producción fonográfica, música original para medios audiovisuales, diseño sonoro para medios audiovisuales propuestas y métodos pedagógicos.	Pintura, grabado, fotografía, dibujo, videoarte, video, escultura, cine (corto, medio o largometraje), documental, animación, arte digital, net art, ambientación, productos para museografía, propuestas y métodos pedagógicos.	En Cine - Audiovisuales, construcción de la historia, construcción del guion, producción, grabación, edición, propuestas y métodos pedagógicos.

NATURALEZA DE LA OBRA	EN ARQUITECTURA	EN DISEÑO	EN LITERATURA	EN MÚSICA	EN ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES	EN ARTES ESCÉNICAS
Obra o Creación de Naturaleza Procesual	Bocetos y esquemas de procesos de diseño y proyección, procesos participativos, colaborativos, metodologías proyectuales, técnicas de expresión y representación, bases de datos y archivos, sistemas de información geográfica, cartografías dinámicas, planes y procesos de ordenamiento territorial, planes y procesos de gestión territorial, urbana o ambiental, planes de estudio, procesos de certificación y acreditación, direcciones y consultorías en proyectos.	Métodos de diseño, programas de proyección o innovación social, sistemas de servicios, bocetos y esquemas de proceso de diseño, producción o interacción, Story Board, métodos pedagógicos, procesos de certificación y acreditación, dirección de proyectos.	Curaduría, movimiento artístico, espacio divulgativo.	Espacio divulgativo, procesos de certificación y acreditación, direcciones y consultorías en proyectos.	Bocetos, arte colaborativa, arte relacional, artivismo, curaduría, movimiento artístico, espacio divulgativo, procesos de certificación y acreditación.	

Fuente: tomado de Minciencias (2021a, pp. 201-203).

Empresas creativas y culturales

La cultura como un motor de desarrollo, capaz de liderar el crecimiento de la economía creativa y en particular el de las industrias culturales y creativas; este modelo económico es reconocido no sólo por su valor económico, sino también por su rol en la producción de nuevas ideas y tecnologías, y por sus beneficios sociales no necesariamente monetarios (Unesco-Unctad 2008) (Minciencias, 2021a, p. 74).

TABLA 38. REQUERIMIENTOS Y CATEGORIZACIÓN DE EMPRESAS CREATIVAS Y CULTURALES.

NOMBRE DE PRODUCTO	REQUERIMIENTO DE EXISTENCIA	CATEGORÍA	REQUERIMIENTOS DE CALIDAD
Empresas creativas y culturales	Nombre de la Empresa creada, Certificado Cámara de comercio, NIT o código de registro tributario si la empresa radica fuera de Colombia; Certificación institucional describiendo el campo creativo de las empresas creadas.	ICC_A	Con productos o servicios en el mercado
		ICC_B	Sin productos o servicios en el mercado

Fuente: tomado de Minciencias (2021a, p. 147).

Registros de acuerdos de licencia para explotación de obras de Investigación + Creación en Artes, Arquitectura y Diseño protegidas por derechos de autor

Producto proveniente de actividad registrada de creación o de investigación-creación avalado por un grupo de investigación con número de registro ante la Dirección Nacional de Derechos de Autor, susceptible de ser replicado, comercializado o industrializado. Deberá contar con un contrato que defina los términos de explotación y la participación de terceros (Minciencias, 2021a, p. 78).



TABLA 39. REQUERIMIENTOS Y CATEGORIZACIÓN DE REGISTROS DE ACUERDOS DE LICENCIA PARA EXPLOTACIÓN DE OBRAS DE INVESTIGACIÓN + CREACIÓN EN ARTES, ARQUITECTURA Y DISEÑO PROTEGIDAS POR DERECHOS DE AUTOR.

NOMBRE DE PRODUCTO	REQUERIMIENTO DE EXISTENCIA	CATEGORÍA	REQUERIMIENTOS DE CALIDAD
Registros de Acuerdos de licencia para explotación de obras de Investigación + Creación en Artes, Arquitectura y Diseño protegidas por derechos de autor	Nombre de la Obra, Institución u organización que tiene la licencia, fecha de otorgamiento de la licencia, Ciudad, País, Número de registro en la Dirección Nacional de Derechos de Autor, Proyecto de creación o investigación/creación registrada del cual se deriva (menú desplegable, Si cuenta con contrato para la explotación o comercialización del producto registrar Fecha, ciudad y país de celebración del contrato y Adjuntarlo.	MR	Los mismos requerimientos de existencia

Fuente: tomado de Minciencias (2021a, p. 150).

Talleres de creación

Son laboratorios especializados en desarrollo de iniciativas creativas que potencian las aptitudes del creador y le permite encontrar diversos caminos experimentales. Pueden ser:

- » Talleres de Creación (workshop, symposium o laboratorio). Son prácticas de enseñanza y aprendizaje experiencial compartido realizado entre varios artistas. Son eventos prácticos especializados (escultura, danza, dramáticas, escritura, etc.) donde se comparte el proceso de creación.
- » Talleres de Creación (individuales o grupales). Contribuyen al desarrollo de iniciativas creativas que potencian las aptitudes de los creadores y les permiten encontrar diversos caminos experimentales (Minciencias, 2021a, p. 87).

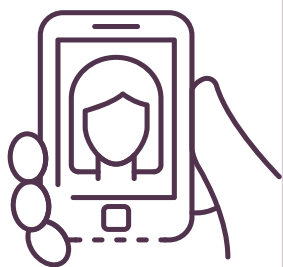


TABLA 40. REQUERIMIENTOS Y CATEGORIZACIÓN DE TALLERES DE CREACIÓN.

NOMBRE DE PRODUCTO	REQUERIMIENTO DE EXISTENCIA	CATEGORÍA	REQUERIMIENTOS DE CALIDAD
Talleres de Creación	<p>Organización o participación. Nombre evento, fecha de inicio, fecha de finalización; nombre de participante(s) u organizador(es); participante(es), instituciones o entidades gestoras o patrocinadoras; Lugar de realización del evento. Certificado que haga explícito que el Taller se sometió a algunos de los siguientes procesos. Selección o convocatoria de participantes, mediante jurado o curaduría, con base en experiencia, proyecto propuesto o trayectoria. Mecanismos de interacción del taller de manera simultánea virtual y presencial. Artículos críticos con evidencia visual, auditiva, gráfica u otra alternativa que muestre conocimientos previos comparados con los resultados en la aplicación objeto del ejercicio. Uso de protocolos propuestos por el creador, que demuestren algún tipo de mejoramiento en el objeto de reflexión creadora.</p>	TC_A	<p>Evento internacional con mecanismos visibles de selección y verificación de resultados finales. Con certificado o diploma Registro de Obra o creación finalizada</p>
		TC_B	<p>Evento nacional con mecanismos visibles de selección y verificación de resultados finales. Con certificado o diploma; Registro de Obra o creación finalizada</p>
		TC_C	<p>Evento local con mecanismos visibles de selección Con certificado o diploma; Registro de Obra o creación finalizada.</p>

Fuente: tomado de Minciencias (2021a, pp. 155-156).



Eventos artísticos, de arquitectura o de diseño con componentes de apropiación

Son actividades que se organizan para establecer vínculos de comunicación con comunidades de diverso origen con el propósito desarrollar procesos de apropiación de las obras o productos de la creación o la investigación creación, en las que se pretende que la ciudadanía o los asistentes asuman una posición crítica sobre los alcances e impactos de las obras o productos. Los eventos en AAD por lo general son concurridos no solo por expertos sino por público diverso sin que con ello se disminuya el rigor académico y creativo proporcionando la información en lenguajes accesibles y de fácil interpretación. Por su propia naturaleza, la producción creativa debe ser confrontada por y validada con público.

Pueden ser eventos artísticos de arquitectura o diseño; eventos académicos sobre arte, arquitectura o diseño; eventos artístico-académicos; eventos artístico-didácticos; artefactos que acompañan la comunicación de las creaciones; circulación en procesos y programas artísticos pedagógicos y didácticos; y circulación en procesos y programas comunitarios y sociales.

Para el registro como participante se deberá tener en cuenta que sólo serán considerados presentaciones de resultados originales de investigación-creación (Minciencias, 2021a, p. 87).

TABLA 41. REQUERIMIENTOS Y CATEGORIZACIÓN DE EVENTOS ARTÍSTICOS, DE ARQUITECTURA O DE DISEÑO CON COMPONENTE DE APROPIACIÓN.

NOMBRE DE PRODUCTO	REQUERIMIENTO DE EXISTENCIA	CATEGORÍA	REQUERIMIENTOS DE CALIDAD
Eventos artísticos, de arquitectura o de diseño con componentes de apropiación	Nombre evento, fecha de inicio, fecha de finalización; nombre de participante(s) u organizador(es); participante(es), instituciones o entidades gestadoras o patrocinadoras.	ECA_A	Participante. Los mismos requerimientos de existencia
		ECA_B	Organizador. Los mismos requerimientos de existencia

Fuente: tomado de Minciencias (2021a, p. 156).

Consultorías en Arte, Arquitectura y Diseño

Los contratos de consultoría en arte, arquitectura y diseño son obligaciones que se contraen por miembros de las comunidades académicas de AAD con Instituciones de Educación Superior para: ejecución de proyectos de inversión o para el diseño de planes y políticas culturales; estudios de diagnóstico, de prefactibilidad, factibilidad; programas o proyectos creativos y de desarrollo cultural y urbanístico; evaluación de proyectos culturales, artísticos y urbanísticos; diseño de sistemas de información para el sector cultural y la asesoría técnica; coordinación de proyectos y programas de recuperación y preservación del patrimonio cultural y arquitectónico.

También constituyen consultorías la realización de obras o productos de creación por encargo de terceros (Minciencias, 2021a, p. 89).

TABLA 42. REQUERIMIENTOS Y CATEGORIZACIÓN DE CONSULTORÍAS EN ARTE, ARQUITECTURA Y DISEÑO.

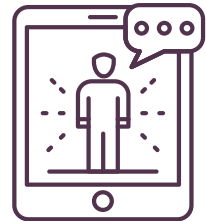
NOMBRE DE PRODUCTO	REQUERIMIENTO DE EXISTENCIA	CATEGORÍA	REQUERIMIENTOS DE CALIDAD
Consultorías en arte, arquitectura y diseño	Título de la consultoría; Número de Contrato o documento que soporta la realización de la consultoría; Fecha en que se prestó la consultoría; Certificación de la IES acerca del objeto y la calidad de la consultoría prestada.	CON_AAD	Los mismos requerimientos de existencia

Fuente: tomado de Minciencias (2021a, p. 157).

Libros de Creación (Piloto)³

El libro de creación es un producto cuya escritura y lectura aportan conocimiento y pensamiento crítico al conjunto de la población (local/global) sobre diversos contextos e imaginarios estéticos, éticos, socioculturales y políticos, a través de la emulación de estos contextos e imaginarios de manera ficcional y verosímil.

³ Este apartado es tomado de Minciencias (2021a, p. 94)





La creación hace posibles ciertas prácticas y ciertos productos que transmiten el valor de la memoria, la identidad individual y colectiva...

El libro de creación forma parte de la producción de nuevo conocimiento social y humanístico, diferente a la producción bibliográfica, y a otros productos de investigación científica en el campo de las ciencias duras. La creación de estos imaginarios en el espectro literario implica experiencias tanto históricas como contemporáneas. El libro de creación es el efecto de un proceso complejo que, simultáneamente con su proceso de producción, genera nuevo conocimiento.

El libro de creación tiene una base sensible (estética), por lo que interpela particularmente las formas en las que tanto el autor, el lector, el poder y la sociedad perciben, imaginan y cuestionan los fenómenos a su alrededor; de allí que produzca interpretaciones sobre los contextos que nos rodean. Para poder proponer interpretaciones, el libro de creación se sustenta (a la vez que produce) en lecturas y relecturas críticas y minuciosas de los contextos sociales, políticos y culturales en los que es gestado.

Estas lecturas y relecturas que propone el libro de creación son esenciales para la generación de nuevas obras y para testimoniar los capitales simbólicos y culturales tanto locales como globales. A la vez, son un ámbito de formación del análisis y razonamiento crítico en la cultura contemporánea.

La creación hace posibles ciertas prácticas y ciertos productos que transmiten el valor de la memoria, la identidad individual y colectiva y que, al mismo tiempo, fomentan la valoración del placer y el goce estéticos.

El Libro de Creación incluye varios géneros tales como, novela, cuentos, poemario, obra dramática, novela gráfica, traducción literaria, ensayos, guiones teatrales o cinematográficos, y toda otra forma artística considerada como perteneciente al campo de la creación. Puede ser de autor individual o colectivo, puede ser en formato digital o impreso. Este resultado será considerado como producto de un proceso de investigación - creación, que sea evaluado por pares (Minciencias, 2021a, p. 94).

TABLA 43. REQUERIMIENTOS Y CATEGORIZACIÓN DE LIBROS DE CREACIÓN (PILOTO).

NOMBRE DE PRODUCTO	REQUERIMIENTO DE EXISTENCIA	CATEGORÍA	REQUERIMIENTOS DE CALIDAD
Libros de Creación (Piloto)	<ul style="list-style-type: none"> - Título del libro. - ISSN o ISBN. - Fecha de publicación. - Autor(es). - Editorial. - Lugar de publicación. - Libro resultado de creación que mencione en los créditos de la obra a los patrocinadores o financiadores de la publicación o del proyecto de creación o de investigación + creación, del cual se derivó el libro. - Certificación de evaluación de pares o de evaluación de un comité editorial donde se evidencia que la obra fue publicada por un grupo editorial reconocido, editorial independiente, editorial universitaria o académica, editorial internacional y coediciones entre dos o más editoriales. - Certificación emitida por el representante legal o (quien haga sus veces) de la entidad que avala el Grupo de Investigación, desarrollo tecnológico o de Innovación o el currículo en el que declare que una vez revisados los soportes del libro se puede validar como "Libro resultado de Creación". <p>Nota. Forman parte de la estructura financiadora nacional o internacional, Instituciones de Educación Superior, Entidades adscritas al Ministerio de Cultura/Secretarías de Cultura y/o Entidades Culturales formalmente legalizadas. No se tendrán en cuenta obras autopublicadas. Esto no implica que el libro no se pueda publicar con editoriales independientes, siempre y cuando se cumpla el proceso de evaluación por pares y la financiación provenga de una institución pública o privada.</p>	LIB_CRE	No aplica

Fuente: tomado de Minciencias (2021a, pp. 164-165).



Proyectos de Investigación y Desarrollo, Investigación + Creación, e Investigación, Desarrollo e Innovación (ID+I)⁴

La capacidad de gestión de un grupo de investigación, desarrollo tecnológico o innovación y de sus integrantes, se ve reflejada en la consecución de recursos financieros necesarios para el desarrollo de los respectivos proyectos. Los recursos procederán de la misma entidad que avale o presente el grupo de investigación, o de estamentos externos. Se tendrá en cuenta el acto administrativo por medio del cual se asigna el recurso, en el que el o los integrantes del grupo son el investigador principal, será registrado como un producto, en la ventana de observación por única vez, para efectos de la medición.

El registro de los proyectos se realizará desde el CvLAC del investigador principal, quien a su vez incluirá al coinvestigador y los demás participantes en el proyecto. Para que el Grupo de investigación, desarrollo tecnológico o innovación pueda vincular el proyecto al aplicativo GrupLAC, lo tendrá que hacer desde el CvLAC del investigador principal, exclusivamente.

Proyecto con formación en ID+I. Se considera el desarrollo de proyectos de investigación con formación en los que esté implícita y presente las actividades de formación de nuevos investigadores y la transferencia de conocimiento a profesionales que desempeñen una labor en la industria, las empresas o el Estado.

- a. Proyectos ejecutados con investigadores en empresas, industria y Estado. Se consideran como resultados de actividades de formación, aquellos proyectos desarrollados en sectores no académicos y que implican la formación de recurso humano en la metodología de la investigación. Se tienen en cuenta proyectos ejecutados por investigadores de grupos dentro de empresas, industrias o entidades estatales en los que en sus actividades se encuentre la realimentación de la metodología, resultados e implicaciones de la investigación a los profesionales de estas entidades.

⁴ Este apartado es tomado de Minciencias (2021a, pp. 96-97).

b. Proyectos ejecutados con joven investigador. Por considerar que las becas-pasantías de jóvenes investigadores son espacios de formación, se tienen en cuenta los proyectos de investigación donde se encuentre vinculado uno o más jóvenes investigadores.

c. Proyectos de Investigación-Creación o de Creación. Se consideran como resultado de actividades de creación, que implican aportes a la cultura o al comportamiento de las comunidades participantes. Se tendrán en cuenta proyectos ejecutados por creadores o investigadores de grupos involucrados dentro del ámbito de la cultura en los que sus actividades retroalimentan las metodologías aplicadas dentro del desarrollo cultural de las comunidades donde realizan su actividad investigativa (Minciencias, 2021a, p. 96-97).

TABLA 44. REQUERIMIENTOS Y CATEGORIZACIÓN PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN – CREACIÓN.

NOMBRE DE PRODUCTO	REQUERIMIENTO DE EXISTENCIA	CATEGORÍA	REQUERIMIENTOS DE CALIDAD
Proyectos de Investigación-Creación	Título, institución, investigador principal, entidad financiadora, acto administrativo donde se demuestre la asignación del recurso, año.	PIC_A	Financiación externa-internacional
		PIC_B	Financiación externa-nacional
		PIC_C	Financiación interna (por parte de la institución[ones] que avala[n] el grupo)

Fuente: tomado de Minciencias (2021a, p. 166).

Instancias y ámbitos de validación de productos de Artes, Arquitectura y Diseño⁵

Se entiende por instancia de validación el espacio o evento en el cual se divulgan, se publican o se ponen a disposición del público las obras o productos de creación en artes, arquitectura y diseño. dicho espacio o evento debe tener un reconocimiento y trayectoria en el medio creativo correspondiente y debe contar con mecanismos cla-

5 Este apartado es tomado de Minciencias (2021a, p. 198).





ros de selección que impliquen la existencia de un juicio autorizado sobre la calidad de la obra y sobre sus aportes al campo. Algunos ejemplos de instancias de validación son, bienales, salones, encuentros, festivales, ciclos de conciertos, concursos y premios. Los mecanismos de selección pueden incluir jurados, comités de selección, evaluación por pares, curadurías o invitaciones directas por parte de expertos cuya autoridad sea ampliamente reconocida. En este sentido, no se consideran instancias de validación adecuadas las comisiones para la realización de obras por contrato, o las publicaciones o eventos realizados por los mismos autores, ya que en estos casos no existe necesariamente un juicio de terceros expertos sobre la obra o sus autores.

El otorgamiento de distinciones o el proceso de admisión para la divulgación de las obras o productos en instancias de validación, deberá estar soportado por documentos que den cuenta del mecanismo y criterios de selección. En el caso de obras o productos que tengan un impacto directo sobre comunidades étnicas u otras no conectadas con los circuitos propios del campo creativo, el soporte lo podrá constituir una carta de la comunidad en la cual se describan en detalle los beneficios obtenidos para la comunidad por la presentación o uso del producto de creación.

Las instancias de validación de los productos de creación en artes, arquitectura y diseño pueden corresponder al ámbito local, nacional o internacional según su alcance y poder de convocatoria en el medio creativo. Este alcance se verifica principalmente de acuerdo con la procedencia de los participantes, así:

Las instancias de validación de los productos de creación en artes, arquitectura y diseño pueden corresponder al ámbito local, nacional o internacional..

- » La instancia se considera del ámbito internacional cuando ninguna de las nacionalidades de los participantes corresponde a más del 50% de los mismos, sin importar en qué país tenga lugar el espacio o evento.
- » La instancia se considera del ámbito nacional cuando más del 50% de los participantes tiene una misma nacionalidad, sin importar en qué país tenga lugar el espacio o evento.

- » La instancia se considera del ámbito local cuando más del 50% de los participantes son originarios de la misma ciudad, departamento, estado o provincia y/o cuando la convocatoria se restringe a una sola ciudad, departamento, estado o provincia, sin importar en qué país tenga lugar el espacio o evento.

TABLA 45. EJEMPLOS DE PROBABLES INSTANCIAS DE RECONOCIMIENTO DE PRODUCTOS PROVENIENTES DE LA CREACIÓN Y LA INVESTIGACIÓN + CREACIÓN (I).

NOMBRE DEL EVENTO O ESPACIO	ÁMBITO		ENLACE PÁGINA WEB
	NACIONAL	INTERNACIONAL	
Bienal Iberoamericana de Diseño (BID).		X	http://www.bid-dimad.org/
London Design Biennale.		X	https://www.londondesignbiennale.com/
Biennale Internationale Design.		X	https://www.biennale-design.com/saint-etienne/2019/en/home/
Bienal de Diseño de La Habana.		X	http://www.ondi.cu/wp-content/uploads/descargas/CatalogoBDH2019.pdf
Barcelona Design Weeks.		X	https://www.barcelonadesignweek.com/
Premios Clap.	X		https://premiosclap.org/
Premio Lápiz de Acero.	X		http://www.lapizdeacero.com/
Bogota Design Festival.	X		https://www.bogotadesignfestival.co/
Estímulos Idartes: Premios, becas y residencias.	X		https://idartes.gov.co/es/convocatorias/pde-2020
Estímulos Mincultura: Premios, becas y residencias.	X		https://www.mincultura.gov.co/planes-y-programas/programas/programa-nacional-estimulos/Paginas/default.aspx

Fuente: tomado de Minciencias (2021a, pp. 231-215).

TABLA 46. EJEMPLOS DE PROBABLES INSTANCIAS DE RECONOCIMIENTO DE PRODUCTOS PROVENIENTES DE LA CREACIÓN Y LA INVESTIGACIÓN + CREACIÓN (II).

ÁREA	PRODUCTO	INSTANCIA/ESCENARIO QUE DA EL RECONOCIMIENTO	MECANISMO DE SELECCIÓN	CRITERIO DE SELECCIÓN	TIPO DE RECONOCIMIENTO	CATEGORÍA
Arquitectura		Unión Internacional de Arquitectos - http://www.uia.archi/en/s-informer/prix-uia#.VYhxDfl_Oko	Jurados	Múltiples. Procesos de Educación, Enseñanza de la arquitectura, textos de crítica de la arquitectura y teoría, procesos tecnológicos, procesos ambientales, procesos de planeación, mejoramiento en la calidad de asentamientos humanos.	Gold medal Auguste Perret Prize Jean Tschumi Prize Sir Patrick Abercrombie Prize Sir Robert Matthew Prize Vassilis Sgoutas Prize	A1
Diseño		The Ottawa Collection - Karim Rashid and BoConcept - Categoría Producto	Jurado, 38 expertos internacionales	<ul style="list-style-type: none"> • Grado de innovación • Funcionalidad y Usabilidad • La calidad estética-formal • Ergonomía • Durabilidad • Contenido simbólico y emocional • Calidad explica por sí sola • Compatibilidad ecológica • Impacto (unidad es vendidas y producidas). 	Premio - 1er puesto	A1

ÁREA	PRODUCTO	INSTANCIA/ESCENARIO QUE DA EL RECONOCIMIENTO	MECANISMO DE SELECCIÓN	CRITERIO DE SELECCIÓN	TIPO DE RECONOCIMIENTO	CATEGORÍA
Artes plásticas y visuales		Salón Nacional de Artes	Jurado	Salón Abierto para artistas de reconocida trayectoria	Premio - 1er puesto	A
Música		Premio de interpretación "BOGOTÁ CAPITAL CREATIVA DE LA MÚSICA" Idartes	Jurado - revisión anónima	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica instrumental. • Interpretación, sentido rítmico, fraseo, acoplamiento, desempeño escénico. • Coherencia de la interpretación de acuerdo con los géneros musicales abordados. • Originalidad y creatividad en la libre interpretación del tema obligatorio. 	Premio - 1er puesto	B
Artes Escénicas		Festival Internacional de Teatro de Bogotá	Jurado	Participación de grupos internacionales no existen premios	Selección	A1 A

Fuente: tomado de Minciencias (2021a, pp. 205-212).

Referencias

- Camargo, J., Carvajal, S. y Zipa, O. (2020a). *Boletín de Lineamientos de Proyecto Integrador de Semestre – PISE* [manuscrito inédito]. Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.
- Camargo, J., Carvajal, S. y Zipa, O. (2020b, 4 de abril). Comunicación personal.
- Fundación Universitaria del Área Andina. (2014). *Documento maestro renovación de registro calificado programa de Comunicación Audiovisual y Multimedia* [manuscrito inédito]. Fundación Universitaria del Área Andina, sede Pereira.
- Fundación Universitaria del Área Andina. (2016). *Documento maestro renovación de registro calificado programa de Gastronomía y Culinaria por Ciclos Propedéuticos - Técnico profesional en Culinaria y Tecnología en Gestión Gastronómica* [manuscrito inédito]. Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.
- Fundación Universitaria del Área Andina. (2017a). *Documento maestro renovación de registro calificado programa de Diseño Gráfico* [manuscrito inédito]. Fundación Universitaria del Área Andina, sede Valledupar.
- Fundación Universitaria del Área Andina. (2017b). *Documento maestro renovación de registro calificado programa de Tecnología en Animación y Producción Audiovisual* [manuscrito inédito]. Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.
- Fundación Universitaria del Área Andina. (2017c). *Documento maestro renovación de registro calificado programa de Diseño Gráfico* [manuscrito inédito]. Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.
- Fundación Universitaria del Área Andina. (2019a). *Documento maestro renovación de registro calificado programa de Diseño de Modas* [manuscrito inédito]. Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.
- Fundación Universitaria del Área Andina. (2019b). *Informe de autoevaluación con fines de acreditación programa de Diseño Gráfico* [manuscrito inédito]. Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.
- Fundación Universitaria del Área Andina. (2019c). *Informe de Autoevaluación Multicampus con fines de Acreditación Institucional AREANDINA 2019* [manuscrito inédito]. Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.

Fundación Universitaria del Área Andina. (2019d). *Informe de autoevaluación con fines de renovación de la acreditación programa de Diseño de Modas* [manuscrito inédito]. Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.

Fundación Universitaria del Área Andina. (2020). *Informe de autoevaluación con fines de acreditación programa de Comunicación Audiovisual y Digital* [manuscrito inédito]. Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.

Garzón, R. (2020, 13 de julio). Comunicación personal.

León, J. (2020, 25 de septiembre). Comunicación personal.

Martínez, V. (2020). *Protocolo de actores en investigación Facultad de Diseño Comunicación y Bellas Artes Fundación Universitaria del Área Andina* [manuscrito inédito]. Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, Fundación Universitaria del Área Andina.

Martínez, V. y León, J. (2020). *Memoria investigativa Programa Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual* [manuscrito inédito]. Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, Fundación Universitaria del Área Andina.

Martínez, V. y Nariño, V. (2020). *Memoria investigativa Programa Profesional en Gastronomía y Culinaria por Ciclos Propedéuticos* [manuscrito inédito]. Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, Fundación Universitaria del Área Andina.

Martínez, V. y Ruiz. (2021). *Plan estratégico GI Proyecta FDCBA* [manuscrito inédito]. Facultad Diseño, Comunicación y Bellas Artes, Fundación Universitaria del Área Andina.

Ministerio de Ciencias, Tecnología e innovación (Minciencias). (2021a). Anexo 1. Convocatoria nacional para el reconocimiento y medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y para el reconocimiento de investigadores del Sistema Nacional de Ciencias, Tecnología e Innovación – 2021. Minciencias. <https://n9.cl/k33u>

Ministerio de Ciencias, Tecnología e innovación (Minciencias). (2021b). Anexo 3. La Investigación + Creación: definiciones y reflexiones. Minciencias. <https://n9.cl/k33u>

Ministerio de Ciencias, Tecnología e innovación (Minciencias). (2021c, 25 de febrero). Resolución 613 de 2021. "Por la cual se ordena la apertura de la "Convocatoria Nacional para el Reconocimiento y medición de Grupos de Investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y para el Reconocimiento de Investigadores del SNCTel – 2021". Minciencias. <https://n9.cl/k33u>

Ministerio de Cultura de Colombia (Mincultura). (2020). *ABC de la Economía Naranja*. Mincultura. <https://economianaranja.gov.co/media/eojppwrl/abc-econom%C3%ADa-naranja-agosto-2020.pdf>

Nariño, V. (2020, 25 de septiembre). Comunicación personal.

Peña, J. (2020, 10 de junio). Comunicación personal.

Peña, J. (2020, 27 de julio). Comunicación personal.

Peña, O. (2021, 29 de abril). Comunicación personal.

Riachi, C. y Galindo, A. (comunicación personal, 17 de junio, 2020).

Ríos, A. (2020, 25 de junio). Comunicación personal.

Ríos, A. (2020, 19 de agosto). Comunicación personal.

