



dinova

5<sup>to.</sup> congreso internacional  
de diseño e innovación



# Quinto Congreso de Diseño e Innovación DINOVA 2016

Documento Académico

AREANDINA

Fundación Universitaria del Área Andina



# AREANDINA



ALTOS DE CHAVÓN LA ESCUELA DE DISEÑO  
*Afiliada a Parsons the New School for Design desde 1983*

El Congreso DINOVA nace en 2011 como una iniciativa conjunta de universidades latinoamericanas para generar espacios donde se fortalezcan los lazos de cooperación entre las instituciones universitarias participantes con programas de diseño, para contribuir al desarrollo académico y empresarial en América Latina.



**2012**

Bogotá, Colombia

**AREANDINA**

**420**

Participantes

**9**

Conferencistas  
Internacionales

**2013**

Puebla, México



**450**

Participantes

**6**

Conferencistas  
Internacionales



**2014**

Bogotá, Colombia

**AREANDINA**

**480**

Participantes

**9**

Conferencistas  
Internacionales

**2015**

Córdoba, Argentina



**520**

Participantes

**7**

Conferencistas  
Internacionales



## PRESENTACIÓN



La Fundación Universitaria del Área Andina y la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes presentan el QUINTO CONGRESO INTERNACIONAL DE DISEÑO E INNOVACIÓN "DINOVA", espacio en el cual se articularán experiencias académicas y empresariales en torno a la innovación del diseño como fortalecedor de los lazos de cooperación en América Latina.

En el Congreso se desarrollarán diálogos frente a las dinámicas contemporáneas del Diseño, teniendo en cuenta los avances en temas de la gestión, la innovación y su inserción transversal en las denominadas industrias culturales, que han permitido optimizar los procesos académicos y empresariales en el contexto latinoamericano. Así, se propondrán áreas de reflexión en cuanto a la innovación aplicada a las macro tendencias y la gestión del conocimiento.



Los espacios propuestos en el Congreso involucrarán de manera activa a todos los participantes para lograr aprendizajes y compartir experiencias significativas que incorporen al Diseño como parte esencial del crecimiento en los sectores productivos y académicos de Latinoamérica.

En alianza con la Universidad Madero (México), se determinaron los ejes temáticos primordiales a tratar en el Congreso Internacional de Diseño e Innovación, en pro de establecer redes que puedan convocar y generar impacto en el ámbito del Diseño a nivel Nacional e Internacional.



## ENFOQUE

El QUINTO CONGRESO INTERNACIONAL DE DISEÑO E INNOVACIÓN “DINOVA” genera espacios en los cuales se fortalecen los lazos de cooperación entre las instituciones universitarias participantes con programas de diseño, para contribuir al desarrollo académico y empresarial en América Latina.



## PERSPECTIVA

El QUINTO CONGRESO INTERNACIONAL DE DISEÑO E INNOVACIÓN “DINOVA” posicionará el Diseño en América Latina como disciplina creadora de valor agregado y soporte de la innovación empresarial y social.



## OBJETIVO GENERAL

Generar espacios académicos y empresariales en los cuales se evidencien los procesos de innovación enmarcados en la gestión del diseño y su articulación a las industrias culturales a lo largo de América Latina.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ❖ Evidenciar los procesos de diseño e innovación que se han desarrollado exitosamente en la cadena productiva internacional.
- ❖ Crear y fortalecer redes académicas y empresariales para potenciar los procesos de innovación a través de modelos enmarcados en la gestión del Diseño.
- ❖ Evidenciar el papel de las nuevas tecnologías en el desarrollo del diseño contemporáneo.
- ❖ Dar a conocer los modelos en innovación del diseño, su implicación social, política y cultural.



## COMITÉ DE HONOR



### **PRESIDENTE DEL CONGRESO**

**Fernando Laverde Morales**

Rector Nacional.

Fundación Universitaria del Área Andina. (Colombia)

### **PRESIDENTES HONORARIOS**

**Marcela Oliveros Sandino**

Presidente Asamblea General

Consejera Corporativa

Fundación Universitaria del Área Andina

Bogotá D.C. – Colombia

**Carlos Patricio Eastman Barona**

Presidente del Consejo Superior

Miembro Asamblea General

Presidente Consejo Directivo Seccional Pereira

**Edgar Orlando Cote Rojas**

Rector Seccional Pereira

Fundación Universitaria del Área Andina

Pereira. – Colombia



**Gelca Gutiérrez Barranco**

Rectora Sede Valledupar

Fundación Universitaria del Área Andina

Valledupar. – Colombia

**Juan Carlos Cardona Gómez**

Director Sede Medellín

Fundación Universitaria del Área Andina

Medellín. – Colombia

**Job César Romero Reyes**

Rector Universidad Madero

Puebla – México

## COMITÉ INTERNACIONAL:

### **Ana María Acosta Fajardo**

Dirección Oficina de Relaciones Internacionales:  
Fundación Universitaria del Área Andina  
Bogotá D.C. (Colombia)

### **Lázaro Venegas Vázquez**

Coordinador de Enlace Empresarial y Relaciones  
Internacionales  
Universidad Madero (México)

## COOPERACIÓN ACADÉMICA NACIONAL:

❖ Red Académica de Diseño – RAD

## COMITÉ ORGANIZADOR:

### **Sonia Sierra González**

Vicerrectora Académica Nacional.  
Fundación Universitaria del Área Andina  
Bogotá D.C. – Colombia

### **Mauricio Vera Sánchez**

Decano  
Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes  
Fundación Universitaria del Área Andina  
Pereira – Colombia





**Jorge Hernán Rosero Pulido**

*Decano*

Facultad de Diseño, Comunicación  
y Bellas Artes,

**Juan David Peña López**

Secretario Académico, Facultad de Diseño,  
Comunicación y Bellas Artes,

**Diana Carolina Aconcha Díaz**

Directora Programa Profesional  
Diseño de Modas

**Ana Ligia Galindo Panqueva**

Director Programa Profesional Diseño Gráfico

**Carlos Esteban Lafaurie Obregón**

Director Programa Culinaria y Gastronomía

**Luz Stella Molina Bonilla**

Asistente Facultad de Diseño, Comunicación  
y Bellas Artes



**William Bernardo Ruiz Joya**

Docente –

Líder del Grupo de Investigación Proyecta

La Fundación Universitaria del Área Andina no se hace responsable por las ideas emitidas por los autores  
© Derechos reservados, Esta publicación no puede ser reproducida ni total ni parcialmente.

ISSN 2322-9470

## EJES TEMÁTICOS

### Diseño e Innovación.

*Coordinador: Jorge Hernán Rosero Pulido*

El diseño ha logrado establecerse de manera relevante en los procesos de innovación, de hecho, ha sido reconocido por diferentes autores como activo intangible de las empresas (Buesa, Molero, 1996)<sup>1</sup>.

Se entiende el proceso de innovación, como una serie de actividades científicas, tecnológicas, organizacionales, financieras y comerciales, orientadas hacia la generación de mayores ganancias y ventajas de tipo competitivo; acciones que, en potencia, transforman el estado anterior de la fase productiva y comercial de una organización, contribuyendo al cambio tecnológico y a la dinamización de la economía. Durante largo tiempo, se ha relacionado a la innovación con la creación de alternativas a un problema de diseño, la metodología suele focalizarse en dar solución a alternativas que se limiten a resolver temas estéticos. En los últimos tiempos, la innovación en el diseño a logrado instituirse como el proceso en el cual se brinda valor agregado a los productos; este proceso a involucrado la inclusión de diferentes disciplinas que conforman el diseño, encontrando puntos en común con otras profesiones que también buscan respuestas a las necesidades de innovación, resolviendo así problemáticas de manera integral.



<sup>1</sup> Buesa y Molero. "La regularidad innovadora en las empresas en empresas españolas"1998



Es necesario apartar la innovación de la percepción tradicional del consumo, para evitar fenómenos como la descartabilidad de un producto, discernimiento que agrava la crisis ambiental y económica en la sociedad contemporánea, es importante comprender la importancia de la innovación como fortalecedora de la sociedad actual.

Desde hace más de medio siglo, Bruno Munari<sup>2</sup> afirmaba que el styling no podía ser visto como diseño, y que el ornamento tampoco podía ser categorizado como tal, ya que la disciplina tenía otro tipo de trascendencia; por lo tanto, es importante empezar a resaltar el papel del diseño en la innovación de productos y servicios; el QUINTO CONGRESO INTERNACIONAL DE DISEÑO E INNOVACIÓN "DINOVA" busca dar trascendencia a la innovación para convertirse en la esencia y el ADN de los procesos del diseño, en los campos tecnológico, productivo y

económico, contribuyendo a dar soluciones efectivas para cerrar las brechas de desigualdad y subdesarrollo en Latinoamérica.

### Sub- temas

- ❖ Innovación en la cadena productiva.
- ❖ Nuevas perspectivas de la innovación.

## 2. Gestión del Diseño en la cadena productiva.

*Coordinador: Juan David Peña López*

El diseño está convocado a contribuir



<sup>2</sup> Bruno Munari. "Diseño y Comunicación Visual" 1973





activamente al desarrollo latinoamericano, estructurando, implementando y gestionando herramientas que aporten al fortalecimiento de las cadenas productivas, ayudando a proyectar y favorecer los procesos organizacionales.

La disciplina del diseño, como tal, se ha convertido en un ingrediente estratégico en el desarrollo empresarial, brindando valor agregado a los procesos corporativos, comprendiendo estrategias y metodologías que optimizan la gestión de proyectos.

La gestión del diseño permea de manera general todos los procesos que envuelven la cadena productiva en pro de generar estrategias innovadoras que contribuyan a la realización del producto, teniendo en cuenta las condiciones, limitaciones, recursos y, lo más importante, requerimientos del entorno, comprendiendo así aspectos relacionados con la producción, las estrategias, la realización, los servicios, las tácticas comunicativas y el estudio de los diferentes escenarios de consumo, incluidos estos en los procesos operativos, estratégicos y de marketing.

Según Juan Carlos Ruiz (2007)<sup>3</sup> la gestión del diseño debe ser sistémica, ya que la misma debe comprender todos los aspectos que pueden influir en la cadena productiva, los aspectos socio económicos, los acontecimientos políticos y la realización y diseño estratégico de producto y gestación del mismo; por lo tanto, es relevante generar procesos investigativos que ayuden a comprender cabalmente el consumidor, esto implica tener en cuenta:

- ❖ La estructura de negocio
- ❖ Las experiencias
- ❖ Los servicios



<sup>3</sup> Juan Carlos Ruiz B. "La gestión de diseño como factor de competitividad" 2007





Todo, en pro de satisfacer las necesidades del usuario teniendo en cuenta:

El cómo satisfacer esas necesidades, el cuándo, el cómo lograrlo, el dónde llevarlo a cabo, el por qué es necesario ponderar algún aspecto del usuario frente a otro y, finalmente, el por qué es importante estimar el cuánto se va invertir en la realización de los procesos.

La gestión busca comprender todos los aspectos de la cadena creativa y productiva, por lo tanto después de comprender a cabalidad los aspectos intrínsecos del usuario, desarrollando a partir del análisis del consumidor, planificaciones estratégicas que puedan converger en la gestación de modelos de negocios. Este proceso logra evidenciar que la unión adecuada de diferentes factores puede ayudar a crear productos, servicios eficaces y estrategias de negocios diversas<sup>4</sup>



La gestión de diseño permite establecer indicadores que brindan lecturas adecuadas de mercados emergentes y mercados específicos, también ayuda a determinar la competitividad de los productos, así como los valores agregados que se le pueden dar a un desarrollo industrial para sea viable<sup>5</sup>.

En el QUINTO CONGRESO INTERNACIONAL DE DISEÑO E INNOVACIÓN se evidenciarán los procesos de innovación en gestión del diseño que

<sup>4</sup> Best Kathryn. "Management del Diseño" 2008

<sup>5</sup> Roig, F. "Comunicación Directa, Nuevos enfoques y nuevos escenarios." 2003



se han generado en el contexto contemporáneo y la influencia de las mismas en el entorno cultural, económico, político y social en América Latina.

#### Sub-Temas

- ❖ Diseño: entretejiendo cadenas de valor. El diseño en la cadena productiva.
- ❖ Nuevas estrategias y estudios de consumidor.
- ❖ Diseño y perspectiva en el desarrollo humano en América Latina.



### 3. Diseño, más allá de las industrias culturales – empresas creativas y culturales:

*Coordinador: Mauricio Vera Sánchez*

Los escenarios económico y cultural son interdependientes con una relación muy dinámica entre los procesos de producción del sector cultural y los de recepción y uso social. Como lo plantea Néstor García-Caclini, el consumo cultural es un conjunto de procesos socioculturales en que se realizan la apropiación y los usos de los productos y es aquel lugar que sirve para pensar, donde se organiza gran parte de la racionalidad económica, sociopolítica, psicológica, -

comunicativa y estética- de las sociedades (García, 1999, p.86).

Igualmente, Canclini plantea que las industrias culturales actúan como mecanismo de integración simbólica en los países latinoamericanos. La importancia de diseñar políticas locales que busquen nivelar el "orden asimétrico" ocasionado por el fenómeno de la

globalización, así como el poder de la imagen inmersa en las industrias culturales como mecanismo de activación de la identidad.

En este orden de ideas, el Diseño, en sus dimensiones de innovación y gestión, no es ajeno a la intersección que se da entre lo cultural y lo económico, lo creativo y lo tecnológico, como tampoco lo es en la inserción en los circuitos de mercadeo transnacional a través de grandes industrias culturales y el impacto causado en los emprendimientos gestados en los países de América Latina.

Asimismo, no son solamente los grandes conglomerados de las industrias culturales donde se definen hoy los procesos creativos y de producción del diseño, sino que en la contemporaneidad se da una tendencia a la descentralización de las grandes empresas y la focalización en iniciativas, procesos y grupos de empresas creativas orientados a permear diferentes áreas del conocimiento: la moda, la imagen, la publicidad se presentan así como potenciadores de la comunicación y la responsabilidad de éstos en el desarrollo de América Latina.

Las industrias culturales, como uno de los denominados sectores de Clase Mundial relacionados con el diseño (Industrias gráficas, textiles, confecciones, diseño y moda, software y servicios de TI.), y en ellas el diseño y la innovación como impulsores de los programas de Transformación Productiva de la región, son aspectos fundamentales sobre los cuales se reflexionará en el Congreso.

#### Sub temas:

- ❖ Nuevas industrias creativas.
- ❖ El diseño: un asunto transdisciplinar.
- ❖ Impacto de la comunicación visual.



- ❖ Pedagogía y empresas culturales.

### **SALON MULTIMEDIA:**

Vitrina de alta tecnología en la cual se visualizaran Innovaciones Tecnológicas determinantes en la competitividad, exponiendo y evidenciando diferentes trabajos gestados en las diferentes instituciones vinculadas relacionados con:

- ❖ 3-D
- ❖ Cortos animados
- ❖ Material publicitario

### **PASARELA INTERNACIONAL:**

El objetivo de la pasarela es propiciar un espacio académico, en el cual las instituciones educativas participantes, que tengan programas relacionadas con modas e indumentaria, presenten los trabajos académicos, presenten los trabajos académicos de sus estudiantes en una pasarela, bajo el concepto Sistema Moda.

### **MUESTRA GASTRONÓMICA**

Un espacio donde se rescaten, promuevan y difundan los valores y tradiciones de nuestra cultura buscando que nuestra gastronomía se convierta en un motor de desarrollo inclusivo, de identidad cultural e integración social.



## DINÁMICA GENERAL

Todas las dinámicas que se abordarán en la tercera versión de DINOVA son coordinadas por los directores de los programas que conforman la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes de la Fundación Universitaria del Área Andina.

### Conferencias magistrales

Por medio de la conferencia magistral, profesionales destacados en el área compartirán diferentes teorías conceptuales y proyectuales estableciendo espacios de aprendizaje y reconocimiento sobre los diferentes avances académicos y empresariales frente a la disciplina del diseño.

Las funciones del coordinador son:

- ❖ Presentar al ponente desde lo académico, síntesis hoja de vida.
- ❖ Presentar el tema desde su importancia e innovación dentro del contexto del encuentro.
- ❖ Organizar el tiempo desde lo metodológico, ajuste al tiempo y regular cualquier Intervención del auditorio
- ❖ Recoger las preguntas escritas por el auditorio y agruparlas según tema para el debate

## PRESENTACIÓN

---

En el marco del **Quinto Congreso de Diseño e Innovación “DINOVA” - 2016**, se ha establecido un espacio para motivar las prácticas de indagación, exploración y escenarios para la socialización de experiencias investigativas y productos resultados de la creación o **Investigación-Creación** en comunicación, artes y diseño.

La socialización y divulgación de proyectos son de interés general, permite promocionar, promover y fomentar la cultura investigativa, generar lazos entre investigadores y potencializar los procesos investigativos en las disciplinas del diseño, la comunicación y las bellas artes.

La puesta de este **ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN**, es ideal para presentar proyectos terminados o en curso, dentro de los ejes temáticos propuestos por el congreso.

## Contenido

### CRONOGRAMA PONENCIAS 7

ponencias 9

DISEÑO PROSPECTIVO Y HABITABILIDAD: Espacio unifamiliar y equipamiento en agrupaciones de vivienda social en Bogotá Colombia en el 2025. 9

La sistematización de experiencias desde la gastronomía: cocina nacional en la formación del profesional del turismo. 12

LIBROS POP-UPS: VISTA HISTÓRICA DESDE LA ILUSTRACIÓN INFANTIL EN COLOMBIA 14

Indumentaria femenina de seda natural realizada en tejido de punto 17

La Tecnología del Lenguaje Natural, como base para la construcción de un museo virtual. 20

El videoclip musical como evidencia de las dinámicas de la producción audiovisual en pereira 22

Evaluación de las creencias de los profesores sobre el conocimiento y el conocer en Diseño, en el contexto de la formación de profesionales. 25

SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS EN LA FORMACIÓN TURÍSTICA: UNA APROXIMACIÓN A LA CONSTRUCCIÓN DE HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS 28

Observatorio de procesos de diseño gráfico y mercadeo en Mipymes en la ciudad de Valledupar 30

El Aula-Locación: una estrategia didáctica para la enseñanza y el aprendizaje de la realización cinematográfica. 1

Diseño de productos gráficos y audiovisuales basados en el patrimonio científico y legado cultural del Dr. Jorge Reynolds Pombo 4

El valor de la ropa interior tras el cáncer de seno 6

La Casa de Cristal, del cuerpo marginado al cuerpo expresivo en la virtualidad 9

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>> 11

Implementación de la pirámide holográfica para proyectar la animación 3D de los personajes de los cuentos de Rafael Pombo. 14

Póster/cartel de Investigación 16

Menciones de honor 23

# TRABAJOS

---

**La convocatoria** se dirigió a instituciones de educación superior, estudiantes, semilleros de investigación, docentes, empresas de cadenas productivas del campo del diseño, la comunicación, la gastronomía y las bellas artes con el propósito de conocer y divulgar procesos investigativos y productos resultado de la creación o investigación-creación en comunicación, artes y diseño.

Se postularon en la convocatoria trabajos de:

**1. Investigaciones en desarrollo con resultados parciales**

- Estudiantes
- Profesionales

**2. Trabajos de investigación concluidos (con evidencias de productos).**

- Estudiantes
- Profesionales



# MODALIDADES DE PARTICIPACIÓN

Todos los trabajos postulados al **encuentro de investigación-Creación** se presentaron en la modalidad de poster/cartel de investigación.

## Póster/cartel de Investigación

El **póster o cartel de investigación** es una estrategia de **comunicación visual** que divulga de manera detallada y concisa los detalles del discurso científico del proyecto presentado, sus procesos y hallazgos para presentarlos a la comunidad. Los posters o cartel de investigación fueron diseñados con la **técnica de infografía** para representar visualmente la información, de manera sintética, explicativa y de fácil comprensión.

### 1. Ponencia

Presentación oral ante auditorio del Congreso **Dinova – 2016**, del proyecto aprobado para esta modalidad, será asignado un horario y auditorio para la ponencia, el ponente contará con un espacio de 15 minutos para la **socialización del proyecto** ante el público, con apoyo de una presentación digital, al finalizar la ponencia tendrá de 5 a 10 minutos para dar respuesta a las preguntas y la retroalimentación por parte de evaluadores académicos.



## CRONOGRAMA PONENCIAS

<b>Sala A - Aula Máxima Pablo Oliveros Marmolejo</b>	
<b>10:20:00 a. m.</b>	<p><b>DISEÑO PROSPECTIVO Y HABITABILIDAD: Espacio unifamiliar y equipamiento en agrupaciones de vivienda social en Bogotá Colombia en el 2025.</b>  <i>Ponente: Josué Orrego Guayabo</i>            Universidad Nacional de Colombia            Investigación en desarrollo con resultados parciales</p>
<b>10:40:00 a. m.</b>	<p><b>Libros pop-ups: vista histórica desde la ilustración infantil en Colombia</b>  <i>Ponente: Ángela Camargo Amado</i>            Corporación Universitaria UNITEC</p>
<b>11:00:00 a. m.</b>	<p><b>La Tecnología del Lenguaje Natural (TLN), como base para la construcción de un museo virtual</b>  <i>Ponente: Héctor Córdoba Salamanca</i>            Fundación Universitaria del Área Andina Sede Bogotá</p>
<b>11:20:00 a. m.</b>	<p><b>Evaluación de las creencias de los profesores sobre el conocimiento y el conocer en Diseño, en el contexto de la formación de profesionales</b>  <i>Ponente: Manuel Humberto Parga Herrera</i>            Universidad de La Salle</p>
<b>11:40:00 a. m.</b>	<p><b>Observatorio de procesos de diseño gráfico y mercadeo en Mipymes en la ciudad de Valledupar</b>  <i>Ponente: Alioka Itaré Quintero Ospino</i>            Fundación Universitaria del Área Andina Sede Valledupar</p>
<b>12:00:00 p. m.</b>	<p><b>Diseño de productos gráficos y audiovisuales basados en el patrimonio científico y legado cultural del Dr. Jorge Reynolds Pombo</b>  <i>Ponente: Mileidy Rodríguez Alvarado / Iván camero</i>            Fundación Universitaria del Área Andina Sede Bogotá</p>
<b>12:20:00 p. m.</b>	<p><b>La Casa de Cristal, del cuerpo marginado al cuerpo expresivo en la virtualidad</b>  <i>Ponente: Paola Helena Acosta Sierra</i>            Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano</p>

<b>12:40:00 p. m.</b>	<p><b>Implementación de la pirámide holográfica para proyectar la animación 3D de los personajes de los cuentos de Rafael Pombo.</b>            Ponente: Bryan Alexander Nuncira Chaves            Fundación Universitaria del Área Andina Sede Bogotá</p>
-----------------------	--

## Sala B - Aula Máxima Pablo Oliveros Marmolejo

<b>10:20:00 a. m.</b>	<p><b>La sistematización de experiencias desde la gastronomía: cocina nacional en la formación del profesional del turismo.</b>            Ponente: Ivonne Maritza Fagua Acevedo            Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN            Investigación en desarrollo con resultados parciales</p>
<b>10:40:00 a. m.</b>	<p><b>Indumentaria femenina de seda natural realizada en tejido de punto</b>            Ponente: Silvia Jeannette Conedera            Fundación Universitaria del Área Andina Sede Bogotá</p>
<b>11:00:00 a. m.</b>	<p><b>El videoclip musical como evidencia de las dinámicas de la producción audiovisual en Pereira</b>            Ponente: Ricardo Bustamante Echeverry            Fundación Universitaria del Área Andina Sede Pereira</p>
<b>11:20:00 a. m.</b>	<p><b>Sistematización de experiencias en la formación turística: una aproximación a la construcción de herramientas pedagógicas</b>            Ponente: Leonardo Castellanos Ramírez            Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN</p>
<b>11:40:00 a. m.</b>	<p><b>El Aula-Locación: una estrategia didáctica para la enseñanza y el aprendizaje de la realización cinematográfica.</b>            Ponente: Darío Rojas            Universitaria Agustiniiana</p>
<b>12:00:00 p. m.</b>	<p><b>El valor de la ropa interior tras el cáncer de seno</b>            Ponente: Lady Vanessa Vivas Cepeda            Fundación Universitaria del Área Andina Sede Bogotá</p>

12:20:00  
p. m.

**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>>**

Ponente: Mayra Alejandra Pérez Julio  
Fundación Universitaria del Área Andina sede Valledupar

# PONENCIAS

Ponencia - Investigaciones en desarrollo con resultados parciales

## **DISEÑO PROSPECTIVO Y HABITABILIDAD: Espacio unifamiliar y equipamiento en agrupaciones de vivienda social en Bogotá Colombia en el 2025.**

Autores: Josué Orrego Guayabo  
Ponente: Josué Orrego Guayabo  
Jorregog@unal.edu.co  
Universidad Nacional de Colombia

### **Resumen**

La vivienda social ha sido un tema de discusión en los últimos años, en este sentido; Escallón (2012) dice que aunque en los últimos 20 años en la vivienda en Colombia se han hecho avances, es necesario en el proceso un giro radical, en donde las viviendas y sus equipamientos deben responder a programas arquitectónicos flexibles y dichos esquemas deben adaptarse al habitante. El trabajar sobre el modelo actual de vivienda en Bogotá desde una perspectiva de pequeñas mejoras no tiene ningún futuro si los modelos se quedaron estancados (Orrego, J. 2015). Así se sigue la lógica de la innovación radical (Norman, A. y Verganti, R. 2013), que propone una ruptura del estado actual en los modelos tipológicos.

Además dicha investigación pretende hacer un aporte a la disciplina del diseño evidenciando cómo se pueden transformar los paradigmas existentes, no desde la lógica sobre los cuales desde la evolución incremental se establece la cultura material cercana al pensamiento científico de Kuhn y Popper, sino desde la investigación prospectiva usando el futuro como referente.

### **Problema**

La política pública para proveer de vivienda a personas con menor capacidad económica denominada vivienda social fue para el caso de estudio Bogotá en los últimos 25 años un ejercicio empoderado por el estado, a ser un ejercicio desarrollado por las organizaciones económicas, centrando en los recursos económicos y no en las necesidades reales de los habitantes. Sin embargo, la rigidez del pensamiento arraigado en modelos de vivienda compartimentalizados estandarizados para habitantes tipo, que han llevado a una deshumanización del espacio y objeto habitable, excluyendo los hábitos y la capacidad de adaptar el ambiente construido centrado en quien habita.

### **Objetivo general**



Explorar a través de estrategias prospectivas los modelos de vivienda social y equipamiento en Bogotá Colombia a 10 años, desde la perspectiva de expertos en cuanto a los escenarios futuros del hábitat, los habitantes, sus hábitos y necesidades reales.

### **Objetivos específicos**

- Caracterizar al habitante-usuario real desde la perspectiva de progresividad, apropiación, necesidades individuales y colectivas, como instrumento para desarrollo de nuevos paradigmas de vivienda social y equipamiento.
- Proponer discursos de diseño alrededor de posibles escenarios de la vivienda social a partir de la postura de los expertos en cuanto a los escenarios futuros del hábitat, los habitantes, sus hábitos y necesidades reales en Bogotá Colombia a 10 años.
- Desarrollar provotypes como mecanismo para generar grados de medición sobre la aceptación e intervención de usuarios.

### **Metodología**

#### **MÉTODO DELPHI**

Es un método de estructuración de procesos de comunicación grupal, el cual tiene mejores resultados al ser aplicado en la búsqueda de respuestas como un todo, con el fin de tratar un problema complejo, Listone y Turof (1975) mediante la aplicación de cuestionarios sucesivos a diferentes expertos, para llegar a una serie de convergencias de opiniones, de las que sea posible deducir eventuales consensos. Estas deducciones o predicciones se basan en el uso sistemático de un juicio intuitivo emitido por dicho grupo de expertos.

Los cuestionarios aplicados tienen como fin disminuir el espacio intercuartil, desviando la opinión de los expertos de la opinión del conjunto, para precisar la mediana de las respuestas obtenidas. El Método Delphi, al encontrarse soportado sobre el eje de la opinión, está clasificado dentro de las metodologías cualitativas o subjetivas, sin embargo, la calidad de los resultados está directamente relacionada con la atención que se preste especialmente a la elaboración del cuestionario y la elección de los expertos a quienes se va a consultar.

Para el caso de esta investigación se propone el desarrollo de un concurso de diseño de espacio y objeto doméstico, donde los expertos propondrán las soluciones para la creación de un escenario futuro ideal desde la perspectiva de necesidades reales del habitante, donde en diferentes etapas se llegará al consenso y desarrollo del escenario final, que será sometido a comprobación mediante provotypes.

Fase I: Formulación del Problema

Fase II: Elección de expertos

Fase III: Desarrollo práctico y exploración de resultados Articulación de la información  
Desarrollo de propuestas y comprobación Prototipado

#### Referencias

- ARANGO, F. (2012) El mueble como estructurador del espacio en la vivienda moderna. Universidad Nacional Sede Medellín
- BAUDRILLARD, J. (2000) Las estrategias fatales. Barcelona: Anagrama, 6a Edición.
- BUCK, M. (2002) Dreamworld and Catastrophe: The Passing of Mass Utopia in East and West. The MIT Press.
- CAMPOS, F. (2004). "Lugar residencial. Propuesta para el estudio del hábitat residencial desde la perspectiva de sus habitantes". En: Documentos de trabajo, No. 5, Universidad de Chile, Santiago de Chile
- CASTILLO, M. (2003). "Anotaciones al problema de la vivienda en Colombia". Bogotá: artículo sin publicar.
- CORREA, J. (2009) La incidencia cultural, económica y del tamaño de la familia en la vivienda de interés social. Universidad Nacional de Colombia. Maestría en hábitat.
- CHANG, W., FRANKE, G. R., BUTLER, T. D., MUSGROVE, C. F., & ELLINGER, A. E. (2014). Differential Mediating Effects of Radical and Incremental Innovation on Market Orientation-Performance Relationship: A Meta-Analysis. *Journal of Marketing Theory and Practice*, 22(3), 235-249.
- DAAN VAN, K., & LAMEEZ, A. (2014). TEAMS IN PURSUIT OF RADICAL INNOVATION: A GOAL ORIENTATION PERSPECTIVE. *Academy of Management Review*, 39(4), 423-438.
- DIGIACOMO M. C. y S. PALERMO SZÜCS (2004) "Flexibilidad, requisito fundamental en el proyecto de habitación de interés social". En: Simposio La vivienda en la sociedad de hoy. Mendoza: Universidad de Mendoza. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño
- ESCORSA, P., & VALLS, J. (s.f.). LA INNOVACIÓN. Tecnología e innovación en la empresa, 15 - 43 .
- ESCALLÓN, C. (2011). La vivienda de interés social en Colombia, principios y retos. *Revista de Ingeniería*. Universidad de los Andes., 55-60.
- GIRALDO, I. (2004). Hábitat y Desarrollo Humano. Bogotá: Cenac; UN-Habitat; PNUD
- HABRAKEN, N. J. (1979). El diseño de soportes. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- LE CORBUSIER (1926) *Hacia una arquitectura*. Editorial apostrofe
- PIZARRO, R. (2001) La vulnerabilidad social y sus desafíos: una mirada desde América Latina. Naciones Unidas, Santiago de Chile
- OSPINA, V. Y BERMUDEZ, O. (2008) *Vivienda social una mirada desde el hábitat y la arquitectura*. Fondo Editorial Escala.
- ORREGO, J. (2015) *Vivienda social en Colombia, una perspectiva desde la innovación*. Universidad Nacional de Colombia. Maestría en diseño. Sin publicar
- NORMAN, D. A., & VERGANTI, R. (2013). Incremental and Radical Innovation: Design Research vs. Technology and Meaning Change. *Massachusetts Institute of Technology*, 78-96.
- RELPH, E. (1976). *Place and Placelessness*. Londres: Pion.
- RIVERA, Jorge (2003). *Hábitat, estado del arte*. Bogotá: Universidad Católica de Colombia.
- ROTH, André-Noel (2002). *Políticas públicas: formulación, implementación y evaluación*. Bogotá: Aurora.
- SALDARRIAGA R., Alberto (1982). *Habitabilidad: cantidad vs. Calidad en la aproximación al problema de la vivienda*. Medellín: Cehap, Universidad Nacional de Colombia.
- SANTOS, M. (2000). *La naturaleza del espacio. Técnica y tiempo. Razón y emoción*. Barcelona: Editorial Arie.
- PELLI, Víctor Saúl (2006). *Habitar, participar, pertenecer. Acceder a la vivienda - incluirse en la sociedad*. Buenos Aires: Editorial Nobuko.
- RAPOPORT, Amos (1972). *Vivienda y Cultura*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- RYBCZYNSKI, Witold (1986). *La casa, historia de una idea*. Barcelona: Editorial NEREA.

Ponencia - Investigaciones en desarrollo con resultados parciales

## **La sistematización de experiencias desde la gastronomía: cocina nacional en la formación del profesional del turismo.**

Autor(es): Ivonne Maritza Fagua Acevedo  
Ponente: Ivonne Maritza Fagua Acevedo  
ivonne.fagua@cun.edu.co  
Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

### **Resumen**

Esta propuesta hace parte del proyecto de sistematización de experiencias titulada Vámonos de Viaje, que desde su línea de construcción teórica aporta bajo la metodología de sistematización de experiencias en la cocina como aula de clases para la formación de profesionales del turismo, recogiendo los aprendizajes que resultan de la preparación de recetas gastronómicas tanto para el docente formador como para los estudiantes en formación.

### **Problema**

Una de las falencias evidenciadas en la línea de formación gastronómica es la poca construcción de documentos académicos que soporten la formación en el centro gastronómico de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN, debido a ello se propone desde la metodología de sistematización de experiencias crear las líneas de investigación para evidenciar los aprendizajes significativos de los docentes y estudiantes de dichas áreas de formación.

### **Objetivo general**

Sistematizar las experiencias significativas de la clase de cocina nacional que hace parte de la malla curricular del programada de Administración Turística y Hotelera de Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

### **Objetivos específicos**

1. Construir las herramientas metodológicas desde el modelo de investigación de sistematización de experiencias.
2. Sistematizar las clases de cocina nacional de la modalidad de distancia del programa de Administración Turística y Hotelera de Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

## Metodología

¿Cuál es la diferencia entre sistematizar y sistematizar experiencias?, pasando por el solo hecho de ordenar, sintetizar, etiquetar, perfilar, recoger, almacenar y organizar, hacemos un tránsito hacia el análisis de la misma información y más aún, de los aprendizajes y de las construcciones que de allí surgen, la sistematización de experiencias recalca la idea que la construcción debe ser colectiva y se debe gestar junto con los actores del proceso, ya que ellos reconocen el impacto de cada hecho y su importancia en la construcción de los hechos. Así que nuestro tipo de sistematización como lo plantea Oscar Jara (2000) crea nuevos conocimientos; pero, en la medida en que su objeto de conocimiento son los procesos y su dinámica, permite aportar a la teoría algo que le es propio: explicaciones sobre el cambio en los procesos.

## Resultados

La construcción de artículos de divulgación del proceso de sistematización de experiencias y la elaboración de información web para alimentar la plataforma de comunicación del proyecto de sistematización de experiencias titulada Vámonos de Viaje.

### Referencias

- Jara, O. (s.f) Orientaciones teórico-práctica para la sistematización de experiencias. Programa Latinoamericano de Apoyo a la Sistematización – CEAAL – Biblioteca Virtual sobre Sistematización de Experiencias. Alforja.
- Jara, O. (2011) La sistematización de experiencias: aspectos teóricos y metodológicos. Entrevista a Oscar Jara. Decisio, México, 67 – 74.
- Castaña, J. M. (2005) Psicología social de los viajes y del turismo. Madrid, España: Thomson.

Ponencia - Trabajos de investigación concluidos (con evidencias de productos)

## **LIBROS POP-UPS: VISTA HISTÓRICA DESDE LA ILUSTRACIÓN INFANTIL EN COLOMBIA**

Autor(es): ANGELA CAMARGO AMADO  
Ponente: ANGELA CAMARGO AMADO  
investigador25@unitec.edu.co  
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC

### **Resumen**

El desarrollo histórico de la ilustración infantil en los libros pop-ups en Colombia, es el tema, en el que se exponen, de manera general, los avances, transformaciones y dificultades que ha presentado la elaboración, construcción y producción ilustrativa de estos libros para efectos de la ingeniería del papel, haciendo énfasis en una cronología básica de los mejores libros pop-up (libros animados) que fueron fuente de inspiración para ingenieros de papel internacionales, en las décadas de los 80a, 90a y en algunos libros de la década del 2000. Se expone un criterio para su producción: la mano de obra femenina colombiana, con los problemas mercantiles, la caída comercial, el abandono precipitado de las fábricas, así mismo el panorama general de lo que vivió Colombia como país productor de miles de libros pop-up durante sus los años de más comercialización y los interrogantes que nos deja.

### **Problema**

En Colombia no se encuentran investigaciones de carácter histórico sobre las ilustraciones en los libros pop-ups- , llámese libros animados- son libros didácticos o lúdicos, que ayudan a visualizar con sorpresa, admiración o curiosidad un texto o imagen. El libro registra fuera de la imagen y el texto unos elementos para textuales, como solapas, tapas, contratapas, carruseles, troquelados, movibles o despleables, ayudando al joven lector a interactuar activamente con el libro. (CARDS, 2009). Se carece de información puntual o certificada en cuanto a este tipo de textos y de ilustraciones con la que se pueda realizar un documento con profundidad en el tema. Partiendo de esta base, el artículo habla del desarrollo histórico de la ilustración infantil en los libros pop-ups en cuanto a su producción por el mundo de manera general y el panorama histórico que ha vivido Colombia en las décadas de los 80s, 90s y 2000, con las editoriales y los posibles ilustradores, haciendo énfasis en algunos; no se comentará sobre ilustradores de álbum libro, de comics, de televisión, ni de personas que hayan trabajado pop-ups para adultos o con criterios no afines a la ilustración infantil.

Aunque el tema se centra en las tres décadas, se aclara que la década de los 80s y 2000 son las de mayor información, gracias al auge comercial, al apoyo del gobierno y de las buenas editoriales que contribuyeron a la expansión internacional en la promoción y desarrollo de estos libros. Cabe comentar que durante la década del 90s, la decadencia de los libros pop-ups infantiles fue notoria, se cambió calidad por cantidad por los altos volúmenes de producción. (CASTRILLÓN, 2011). Además a finales de esta década las editoriales no siguieron produciendo libros pop-ups y la excelente mano de obra colombiana se trasladó a mano de obra



extranjera, para países como China y Corea. Se puede afirmar que la producción de estos libros se realizaba en conjunto con varios países simultáneamente. Cabe resaltar que el punto focal en la literatura infantil además de las editoriales, los escritores, los ilustradores, diseñadores y artistas, son las ilustraciones mismas. Por este motivo este trabajo pretende centrarse en el reconocimiento de la imagen y de los mecanismos editoriales como parte de la producción en los libros pop-ups.

## **Objetivos**

Describir el desarrollo histórico de los aspectos de construcción, mecanismos y mano de obra en la ilustración infantil en Colombia, en las décadas de los 80a y 90a.

Identificar cuál ha sido el desarrollo histórico de los aspectos de mecánica de papel, en la ilustración infantil, en los libros pop-ups en Colombia, durante las décadas de los 80a y 90a

Identificar cuál ha sido el desarrollo histórico de los aspectos de color , en la ilustración infantil, en los libros pop-ups en Colombia, durante las décadas de los 80a y 90a

Determinar cuál ha sido el desarrollo histórico, de los aspectos de mano de obra en la ilustración infantil, en los libros pop-ups en Colombia, durante las décadas de los 80a y 90a

## **Metodología**

Tipo de estudio: Descriptivo, histórico-hermenéutico

## **Método de la Investigación**

Fase A: Planteamiento de la investigación, Construcción del problema y arqueo bibliográfico.

Fase B: Diagnóstico, Recopilación de datos (artículos, bibliografía y escritos sobre mecánica del papel, formato y color en la ilustración infantil, en los libros ilustrados pop-ups).

Fase C: Programación, elaboración del marco teórico, los instrumentos y la aprobación de los mismos. Escogencia de los tres libros infantiles ilustrados por década (80a y 90a). Realizar registro fotográfico y prueba de los instrumentos.

Fase D: Conclusiones y propuestas, Construcción del análisis general, elaboración y entrega del informe final.

## **Resultados**

En la ilustración infantil, los libros pop-ups en Colombia se desconoce que pasó con los ilustradores infantiles colombianos durante las décadas de los 80s y 90s. Sin embargo muestra una gran producción de admirar, pero desafortunadamente por costos, por falta de un buen patrocinio, por credibilidad, por dedicación, por falta de enseñanza- aprendizaje en cuanto al diseño en las ingenierías de papel, los ilustradores Colombianos estuvieron ausentes. Hay que rescatar que la editorial Carvajal se destacó por estrategias, conocimientos de producción, reconocimiento internacional por la calidad de fabricación y producción y reconocimiento en la historia del libro específicamente en el de la literatura infantil en Colombia.

Con las tecnologías actuales, las redes sociales y los sitios para montar y ver vídeos, estudiantes, ilustradores y docentes han divulgado abiertamente sus avances y logros en la publicación de libros que pueden ser el inicio de una nueva generación de ilustradores para libros pop-ups, Cuento infantil elaborado en la técnica "Pop Up" Es una adaptación para niños de la famosa leyenda del Diablo que se apareció en la discoteca "Chango" de Cali - Colombia, creado en su totalidad (guion, ilustraciones y levantamientos) por estudiantes. José David Castro, Robinson Ramírez, Cristian Muñoz Y John Steven Sepúlveda. (CASTRO, 2011).

Ahora la editorial Panamerica, con ilustradores colombianos han dado marcha a ofrecernos un nueva historia en la ilustración infantil para libros pop-ups, de igual manera se han juntado al gremio: editorial Norma, Susaeta y Bedout, están brindándole una oportunidad única al talento Colombiano, este es un camino que vale la pena seguir muy de cerca y servirá para futuras investigaciones históricas, como legado colombiano.

**Referencias:** [amazon.com](http://www.amazon.com). (20 de junio de 2013). <http://www.amazon.com>. Obtenido de <http://www.amazon.com>: <http://www.amazon.com/LOS-CUENTOS-DE-ABUELO-CORONEL/dp/9589516904>

ARGENTINA, M. L. (2013). <http://listado.mercadolibre.com.ar>. Obtenido de <http://listado.mercadolibre.com.ar>: <http://listado.mercadolibre.com.ar/libros-pop-up>

BOOKS, B. A. (20 de MAYO de 2010). <http://blaine.org/sevenimpossiblethings/?p=1938>. Obtenido de <http://blaine.org/sevenimpossiblethings/?p=1938> : <http://blaine.org/sevenimpossiblethings/?p=1938>

cards, L. p.-u. (2009). <http://librospopup.blogspot.com>. Obtenido de <http://librospopup.blogspot.com>: <http://librospopup.blogspot.com/search/label/Mecanismos>

CARDS, L. p.-u. (2009). <http://www.semana.com/cultura>. Obtenido de <http://www.semana.com/cultura>: <http://www.semana.com/cultura/articulo/un-no-desconocido/7571-3>

CARTER, D. A. (2000). <http://www.popupbooks.com/>. Obtenido de <http://www.popupbooks.com/>: <http://www.popupbooks.com/>

CASTILLO, M. f. (2011). "Una historia del libro ilustrado para niños en Colombia". Bogotá D.C.: Biblioteca Nacional de Colombia.

CASTRILLÓN, S. (2011). La ilustración del libro para niños en Colombia: apuntes para una historia. En M. F. Castillo, Una historia del libro ilustrado para niños en Colombia (págs. 129-141). Bogotá D.C.: Biblioteca Nacional De Colombia.

CASTRO, J. (18 de agosto de 2011). <http://www.youtube.com>. Obtenido de <http://www.youtube.com>: <http://www.youtube.com/watch?v=rFZKa-SGU3o>

Colombia, B. V. (s.f.). <http://www.banrepultural.org>. Obtenido de <http://www.banrepultural.org>: <http://www.banrepultural.org/blaavirtual/cilelij>

Dinero.com. (17 de Octubre de 2004). <http://www.dinero.com>. Obtenido de <http://www.dinero.com>: <http://www.dinero.com/edicion-impresa/especial-comercial/articulo/carvajal-siglo-desarrollo/24784> : <http://www.dinero.com/edicion-impresa/especial-comercial/articulo/carvajal-siglo-desarrollo/24784>

Exposición mundial de los pop-ups . (abril-julio de 1996). Universidad de Rutgers, , New Jersey, Estados Unidos.

iberlibro. (20 de junio de 2013). <http://www.iberlibro.com>. Obtenido de <http://www.iberlibro.com>: <http://www.iberlibro.com/CUENTOS-ABUELO-CORONEL-Selecci%C3%B3n-pr%C3%B3logo-Juan/2659067996/bd>

iberlibro.com. (s.f.). <http://www.iberlibro.com/>. Obtenido de <http://www.iberlibro.com/>: <http://www.iberlibro.com/servlet/SearchResults?sts=t&tn=los+cuentos+de+mi+abuelo+el+coronel&x=-663&y=-301>

JERSEY, A. D. (JULIO de 1999). <http://www.libraries.rutgers.edu>. Obtenido de <http://www.libraries.rutgers.edu>: <http://www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/scua/montanar/p-cat.htm>

LLOREDA, D. (07 de Abril de 1986). <http://www.semana.com/cultura/articulo>. Obtenido de <http://www.semana.com/cultura/articulo>: <http://www.semana.com/cultura/articulo/un-no-desconocido/7571-3>

LLOREDA, D. (1986, 7 de abril). Un No 1 desconocido. Colombia el mayor productor del mundo de libros animados. REVISTA SEMANA.

PARDO CHACÓN, Zully . (2009). Panorama histórico del libro ilustrado y el libro -álbum en la literatura infantil Colombiana. Ensayos historia y teoría del arte. No 16, 81-114.

POGUE, David, NY Times Book Review, . (11 de noviembre de 2007). <http://www.nytimes.com/2007>. Obtenido de [http://www.nytimes.com/2007/11/11/books/review/Pogue-t.html?\\_r=2&ref=authors&oref=slogin&\\_r=2&ref=authors&oref=slogin&](http://www.nytimes.com/2007/11/11/books/review/Pogue-t.html?_r=2&ref=authors&oref=slogin&_r=2&ref=authors&oref=slogin&)

popupfan. (19 de 09 de 2009). <http://www.youtube.com/watch?v=U8voTyu8RS8>. Obtenido de <http://www.youtube.com/watch?v=U8voTyu8RS8>: <http://www.youtube.com/watch?v=U8voTyu8RS8>

Reinhart, M. (2006). <http://www.matthewreinhart.com/>. Obtenido de <http://www.matthewreinhart.com/>: <http://www.matthewreinhart.com/>

SABUDA, R. (2009). Los libros pop-ups historia. (P. Haining, Entrevistador)

SABUDA, R. (2012). <https://www.robertsabuda.com/>. Obtenido de <https://www.robertsabuda.com/>: <https://www.robertsabuda.com/>

UGALDE, H. (15 de Junio de 2009). Libros Pop-ups, books cards. Obtenido de <http://librospopup.blogspot.com>: <http://librospopup.blogspot.com/2009/06/carvajal-empresa-colombiana-lider-en.html>

Ponencia - Investigaciones en desarrollo con resultados parciales

## **Indumentaria femenina de seda natural realizada en tejido de punto**

Autores: Silvia Jeannette Conedera  
Ponente: Silvia Jeannette Conedera  
silviniconedera@yahoo.com  
Fundación Universitaria del Área Andina

### **Resumen**

El presente trabajo de investigación pretende demostrar el proceso completo de la creación de una colección de modas.

La elaboración de un producto a partir de un estudio para una colección es esencial para los diseñadores de moda ya que es la manera de mostrar las habilidades investigativas y creativas en un solo producto comercializable. Un rol fundamental para un diseñador de modas es poder transmitir sensaciones y conocimiento mediante la creatividad.

Este trabajo comienza con una investigación de dos temas, la fibra de seda y el tejido de punto. Se decidió trabajar con una fibra natural ya que en el mercado mundial se está retomando la tendencia de utilizar fibras naturales en las prendas para poder ayudar al ambiente mediante por medio de prendas ecológicas. Se viajó a Timbío, Cauca para conocer sobre el cultivo de la seda y su manufactura. Se decidió utilizar la técnica manual de tejido de punto a dos agujas para exaltar la necesidad de un diseñador de modas de investigar sobre esta técnica y como realizarla de manera individual.

La técnica de tejido de punto manual es parte de muchas culturas a nivel mundial donde al conocer de ella significaría poder comunicarse en otro lenguaje con otras personas de países diferentes al nuestro. Por esta razón se incluye en la investigación la técnica de tejido Fair Isle que es otra manera de tejer motivos o figuras en prendas que se desarrolló en Escocia.

Finalmente, al tener como tendencia de modas la macro tendencia de WGSN de Cultura de Encuentros, esta enfatiza en la moda indígena y cultural de todos los países donde una persona incluye en su vestir cotidiano referentes de otras culturas. De allí se quiere hacer referencia a la cultura Maya de Honduras y México y el ave nacional de Honduras que es la guacamaya.

Las prendas que resulten de esta investigación se espera que inspiren a otros diseñadores a tratar de realizar vestimenta tejida manualmente y considerar la seda u otras fibras naturales como material de diseño importante y útil.

### **Problema**

¿Cómo diseñar indumentaria para mujeres pioneras en la moda con estilos originales en tejido de punto a dos agujas y motivos tipo Fair Isle con seda natural?

### **Objetivo general**

Establecer la forma de diseñar indumentaria para mujeres pioneras en la moda con estilos originales en tejido de punto (Fair Isle) con seda natural.

### **Objetivos específicos**

- Identificar en el proceso de hilatura de la seda en Timbío (Cauca), en el año 2016.
- Determinar las clases de seda de Timbío.
- Catalogar los tipos de sedas para las muestras.
- Identificar trabajos en tejido de punto como referencia a nivel internacional.
- Diseñar motivos para el tejido Fair Isle a partir de la inspiración.
- Identificar muestras de tejidos de punto a dos agujas.
- Establecer en una colección, diseños a partir de la inspiración y la técnica de tejido de punto.

### **Metodología**

Esto significa que se utilizaron entrevistas abiertas, técnicas de observación y compra de material para la obtención de información sobre la fibra de seda directamente con las personas que están involucradas en la producción y comercialización de la seda en Timbío, Cauca.

Se hizo un estudio etnográfico sobre la historia de la seda relatadas por las señoras que trabajan en Colteseda y la participación de ellas en el proceso de venta de la seda y de la elaboración y venta de productos finales. También se realizó una entrevista semiestructurada al Gerente de Corseda Antonio Marín, el cual nos describió el proceso de producción de la seda procedente de los gusanos y el cultivo de los capullos, el proceso de hilatura y sus diferentes productos y su comercialización.

### **Resultados**

“En primera instancia, se puede concluir que el proyecto ha sido un producto de una extensa investigación sobre el conjunto de temas como ser el tejido de punto Fair Isle y la fibra de seda. Con el viaje que se realizó a la comunidad de Timbío, Cauca y Popayán y el apoyo de las personas en Corseda y Colteseda se pudo investigar a fondo la situación en la que se encuentra la producción de la fibra de seda y el esfuerzo que hacen estas personas cada día por mantener la producción como sustento para la comunidad. También se aprendió sobre las diferentes presentaciones de materia prima en seda que manejan y como ellos la utilizan para su venta al por mayor y al detalle con prendas confeccionadas en tejido de punto y plano.

Un aspecto importante en la realización de este proyecto fue la indagación pertinente sobre un tejido específico de punto como ser el tejido Fair Isle. Se investigó sobre sus orígenes y como este ha evolucionado para que muchos diseñadores utilicen los motivos conocidos o atreverse a diseñar motivos propios para crear colecciones creativas. Al conocer la demanda sobre los diseñadores internacionales que se dedican al tejido de punto, se reconoció que este es un excelente mercado en la cual una diseñadora emergente se puede dedicar fácilmente.

Finalmente, con este trabajo se concretan los años de conocimiento que se ha recopilado en la universidad, exponiendo la creación de una colección a partir de una inspiración, una tendencia y una técnica, detallando el proceso de producción desde concepto hasta producto final. Se espera que los productos se identifiquen con las mujeres pioneras de la moda y que las ayude a exponer sus estilos originales y pensamientos vanguardistas. También que sirva de apoyo a la creación de productos con materiales naturales y producción colombiana. De manera academia, se espera que sirva de apoyo y motivación para futuros trabajos de otros estudiantes que quisieran realizar trabajos en tejido de punto o trabajos en base a las fibras naturales.

#### Referencias

- Norma Hollen, J. S. (s.f.). Introducción a los textiles. Editorial Limusa.
- Sissons, J. (2010). Prendas de Punto. Barcelona: Gustavo Gili.
- Adriana Santacruz. (n.d.). Retrieved October 10, 2015, from <http://www.adrianasantacruz.com/index.html>
- Coast. (n.d.). Todo Sobre Fibras Textiles - Tipos de Hilo & Aplicaciones | Coats Industrial. Retrieved November 8, 2015, from <http://www.coatsindustrial.com/es/information-hub/apparel-expertise/know-about-textile-fibres>
- Colteseda. (2014). Retrieved January 11, 2016, from <http://www.colteseda.esy.es/>
- CorsedaORSEDA. (2012). Retrieved January 11, 2016, from <http://corseda.com/>
- Datta, R. K., & Nanavaty, M. (2005). Global Silk Industry, 25. Retrieved from <http://www.bookpump.com/bwp/pdf-b/1124937b.pdf>
- Dominga: Tejidos de lana uruguaya en los diseños de Mercedes Aracena y Lucía Benítez. (n.d.). Retrieved October 11, 2015, from <http://www.vistelacalle.com/113219/dominga-tejidos-de-lana-uruguaya-en-los-disenos-de-mercedes-aracena-y-lucia-benitez/>
- Fibras Textiles. (n.d.). Retrieved August 2, 2015, from [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/blog/images/trabajos/1581\\_5378.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/images/trabajos/1581_5378.pdf)
- Guía Para Tejer Bien. (2008). Retrieved October 3, 2015, from <http://www.guiaparatejerbien.com/2010/09/tejer-con-estilo-ingles-y-estilo.html>
- Guía Para Tejer Bien Punto Derecho. (2008). Retrieved October 3, 2015, from <http://www.guiaparatejerbien.com/2008/07/tejer-paso-paso-punto-derecho.html>
- Guía Para Tejer Bien Punto Reves. (2008). Retrieved October 3, 2015, from <http://www.guiaparatejerbien.com/2008/07/punto-revs-new.html>
- Hernan Zajar. (n.d.). Retrieved October 10, 2015, from <http://www.hernanzajar.com/page/>
- Leslie, C. A. (2007). Needlework Through History: An Encyclopedia. Greenwood Publishing Group. Retrieved from <https://books.google.com/books?id=IEiGeSLKlJMC&pgis=1>
- Liano, E. (2009). TINTURA DE FIBRAS TEXTILES. Retrieved November 11, 2015, from <http://tinturadefibrastextiles.blogspot.com.co/>
- Los Tejidos. Historia de sus inicios. (n.d.). Retrieved November 5, 2015, from <http://www.taringa.net/posts/apuntes-y-monografias/3852702/Los-Tejidos---Historia-de-sus-inicios.html>
- Muñoz, I. G. (2013). Mozdeh Matin diseña moda explorando los tejidos y sus simbologías. Retrieved December 5, 2015, from <https://carasdelainformacion.com/2013/08/12/mozdeh-matin-disena-moda-explorando-los-tejidos-y-sus-simbologias/>
- Pepa-pombo | Pixel Paradise PV16. (n.d.). Retrieved October 11, 2015, from <http://www.pepapombo.com>
- Riddiford, E. (2012). Exclusively Fair Isle - History of Fair Isle knitting. Retrieved October 25, 2015, from <http://www.exclusivelyfairisle.co.uk/history-of-fair-isle-knitting.php>
- Sandra Backlund. (n.d.). Retrieved October 10, 2015, from <http://sandrabacklund.com/>
- Stephany Sharon Polo Tamayo. (n.d.). METODOS DE HILADOS. Retrieved from <http://metodoshiladosipn.tumblr.com/>
- Tejido con agujas. (2003). Retrieved from <http://www.nuestromercado.com.ar/Artesanias/Tecnicas/tej.htm>
- Trabajo manual. (n.d.). Retrieved October 12, 2015, from <http://bettinaspitz.com/nuestro-mundo/trabajo-manual>



Ponencia - Investigaciones en desarrollo con resultados parciales

## **La Tecnología del Lenguaje Natural, como base para la construcción de un museo virtual.**

Autor(es): William Ruiz Joya/Lina Milena Pérez Siculaba/Olga Lucia Zipa Patiño/Héctor Córdoba Salamanca

Ponente: Héctor Córdoba Salamanca  
hecordoba@areandina.edu.co  
Fundación Universitaria del Área Andina

### **Resumen**

La presente ponencia tiene el propósito de dar a conocer como la Tecnología del Lenguaje Natural (TLN), ha constituido la base relacional de los actores en el mundo globalizado de la virtualidad, para la generación y sostenibilidad de la información, apoyando a la sociedad de la información en una comunicación interactiva, y que para éste caso, se convierte en la praxis conceptual de la interrelación entre el museo virtual, los objetos o componentes de la colección y el usuario o agente consultor, deseoso de satisfacer la necesidad personal de conocer; constituyendo, al museo virtual como factor formador y de apoyo para la educación de una sociedad, necesitada de aprender y reconocer la historia, legado y patrimonio cultural de los procesos de la vida de un científico en particular. El ingeniero Jorge Reynolds Pombo.

La búsqueda de la información está direccionada desde la necesidad de conocer y saber a cerca de los componentes conceptuales y tecnológicos que relacionen objeto, tecnología y público, para un museo virtual.

### **Problema**

En el marco del macro proyecto del museo virtual Jorge Reynolds Pombo, se plantea la segunda fase, la cual consiste en la estructuración conceptual de la relación entre los diferentes componentes de las temáticas, los objetos representativos, los saberes, los momentos simultáneos generadores de la historia y el patrimonio de los procesos investigativos del Dr. Reynolds, a partir de la aplicación de la Tecnología del Lenguaje Natural (TLN), en el mundo globalizado de la virtualidad; aspecto que genera la pregunta: ¿Cuáles son los componentes conceptuales y tecnológicos que relacionen objeto, tecnología y público, para un museo virtual?

### **Objetivo General**

Establecer los componentes conceptuales y tecnológicos que relacionen objeto, tecnología y público, para un museo virtual.

### **Objetivos Específicos**

- Identificar los conceptos de la virtualidad, basados en la aplicación de Tecnología del Lenguaje Natural (TLN) para un museo virtual.
- Determinar los componentes de la web semántica como factores de relación entre objeto, concepto y público para un museo virtual
- Establecer la estrategia metodológica a través de la cual se relacionen los componentes temáticos de las colecciones del museo virtual Jorge Reynolds Pombo.

### **Metodología**

La investigación se enmarca en el enfoque cualitativo, ya que se estudiarán los lineamientos conceptuales con los cuales se relacionaran las temáticas de las colecciones del Dr. Jorge Reynolds Pombo, para la construcción sistematizada del museo virtual, para la difusión y divulgación del patrimonio y legado de los procesos investigativos del ingeniero Reynolds en Colombia.

La búsqueda de información está basada en estudios documentales, a través de los cuales se establecen los conceptos básicos que componen el mundo virtual, entre los cuales se encuentran los orígenes de la Tecnología del Lenguaje Natural, donde se encuentran las redes semánticas y la web semántica, luego se pasa a la Cartografía Conceptual, para construir una estrategia comunicativa con las temáticas de las colecciones que componen el museo.

La clase de investigación es descriptiva, histórica y documental; pues la unidad de análisis son los documentos teóricos e históricos registrados en documentos, dados a conocer a través de diferentes medios y con ellos llegar a la obtención del objetivo propuesto.

La aplicación de lo anterior, se hará con la documentación recopilada de los estudios del Dr. Reynolds, de sus archivos personales, publicaciones en diarios y material que aporte información relacionada con las temáticas que serán objetos y saberes en el museo virtual.

### **Resultados Parciales**

- Como resultados parciales se describen los siguientes:
- Conocimiento de los componentes conceptuales del mundo virtual.
- Identificación de la sistematización de conceptos, a partir de la aplicación de la Tecnología del Lenguaje Natural.

- Distinción de aplicaciones virtuales para la estructuración sistematizada de los conceptos de las temáticas de las colecciones del museo virtual Jorge Reynolds Pombo.

#### Referencias

Definición de red semántica - Qué es, Significado y Concepto. (n.d.). Retrieved January 26, 2016, from <http://definicion.de/red-semantica/>  
IP1\_4\_Cartografia Conceptual.pdf. (n.d.). Retrieved April 9, 2016, from [http://detodoproducciones.com.ve/padula/IP1\\_4\\_Cartografia Conceptual.pdf](http://detodoproducciones.com.ve/padula/IP1_4_Cartografia Conceptual.pdf)  
La Web 3.0 o Web Semántica. (n.d.). Retrieved April 16, 2016, from <http://es.slideshare.net/kitojota/informe-la-web>  
Lingüística computacional.pdf. (n.d.). Retrieved April 16, 2016, from <http://www.textosenlinea.com.ar/academicos/Linguistica computacional.pdf>  
M00A04+Introducción+a+las+TLH.pdf. (n.d.). Retrieved February 7, 2016, from <https://miriadax.net/documents/48937310/49918283/M00A04+Introducci%C3%B3n+a+las+TLH.pdf>  
Microsoft Word - castells-uclm03-post.doc - Castells-uclm03\_Web\_semantica.pdf. (n.d.). Retrieved April 8, 2016, from [http://www.ehu.es/~ljjf/AED/2009/materiales/Web2.0/Castells-uclm03\\_Web\\_semantica.pdf](http://www.ehu.es/~ljjf/AED/2009/materiales/Web2.0/Castells-uclm03_Web_semantica.pdf)

Ponencia - Trabajos de investigación concluidos (con evidencias de productos).

## **El videoclip musical como evidencia de las dinámicas de la producción audiovisual en pereira**

Autor(es): Ricardo Bustamante Echeverry / Juan David Correa Cardona  
Ponente: Ricardo Bustamante Echeverry  
rbustamante@areandina.edu.co  
Fundación Universitaria del Área Andina – Sede Pereira

### **Resumen**

El proyecto busca conocer y entender las dinámicas propias del negocio de la producción audiovisual en Pereira. En él se pretende hacer un estado del arte de las casas productoras (o sujetos productores) audiovisuales relacionadas con el videoclip; sus organigramas de trabajo, sus recursos técnicos, sus capacidades, deficiencias y articulaciones con empresas de la misma categoría de otras ciudades del país. En este sentido, basados en que los productos culturales (en este caso los vides musicales) son evidencias no solo de lo que comunican, de sus autores y estilos, sino también, de los procesos mismos por medio de los cuales se llevaron a cabo, pretendemos conocer (vía descripción del entorno productivo / entrevistas con músicos, bandas y productores) cómo están compuestos los equipos de trabajo, cada cuánto se realizan videoclips, qué tecnología utilizan, cómo (y si) realizan contratos, etc. de manera que podamos hacer evidentes algunas de las dinámicas más prominentes de la producción audiovisual en la región.

### **Problema**

El videoclip musical, por su carácter vanguardista y su gran capacidad de alcance con los espectadores, es usado de forma indiscriminada y frecuente por artistas de todo el mundo para mostrar su personalidad y estética; sin embargo, y teniendo esto en cuenta, nuestro interés en este proyecto va más allá de estéticas, estilos, narrativas y formas de expresión para centrarse en las dinámicas de producción del negocio audiovisual no necesariamente televisivo, publicitario o cinematográfico en Pereira queriendo saber, sobre todo, cómo, quiénes y con qué motivos se están realizando videos musicales.

### **Objetivo general:**

Conocer y entender las dinámicas del negocio de la producción audiovisual no televisiva, publicitaria o cinematográfica de la región, particularmente desde los videos musicales.

### **Objetivos específicos:**

- Describir de manera específica el ecosistema productivo del negocio audiovisual en la región.

- Analizar las características, estándares y desviaciones de las dinámicas de producción audiovisual en la región.
- Hacer evidentes las características de las dinámicas de producción audiovisual en la ciudad de Pereira y su área metropolitana.

## **Metodología**

Nuestro proyecto es de carácter mixto y se dividió en cuatro etapas. 1) hermenéutica: revisión bibliográfica; 2) descriptiva: selección de instrumentos de investigación y cuerpo de estudio; 3) la etnográfica: interacción con la población y 4) desarrollo de producto: en proceso.

Con respecto a la población y entendiendo nuestra guía sería la información del sector musical marcamos una ruta así: 1) hablar con proyectos musicales, 2) hablar con realizadores y 3) presenciar procesos de realización de videos musicales. Así tendríamos contacto con los proyectos musicales queriendo saber cómo hacían sus videos y cómo seleccionaban a sus realizadores, para luego, y en los casos que diera a lugar, buscar a aquellos que hicieron esos videos e indagar sobre sus procesos de producción. Como nuestro interés era la producción del videoclip en la ciudad y su área metropolitana y no específicamente la realización de videos de uno u otro género decidimos que cualquier artista podría participar. Por supuesto era necesario que estableciéramos unas reglas para dicha selección que, entre otras cosas, nos permitiera un cuerpo de estudio manejable. Esas reglas son: 1) La base de operaciones de la producción musical de los artistas debía ser la ciudad de Pereira y su Área Metropolitana. 2) Los músicos debían ser originarios, estar asentados o haber residido en Pereira y su Área Metropolitana entre 2010 y 2015. 3) Los proyectos musicales deberían tener, al menos, un videoclip realizado que no fuera parte de procesos académicos universitarios. Definidas las reglas se sondeó el mercado musical de la región. Ello desembocó en un listado que osciló entre 35 y 40 artistas que cumplían los requisitos. Lo siguiente que hicimos fue ponernos metas: lograr 20 entrevistas a profundidad con proyectos musicales, que sería nuestro corpus base, y presenciar al menos 3 procesos de grabación de videoclip.

## **Resultados**

Hay indicadores de resultados en todas las etapas de investigación, de revisión teórica sobre el videoclip hasta un primer análisis del negocio audiovisual / musical en Pereira. El proyecto desarrollará al menos 25 video perfiles de los proyectos musicales hablando sobre el videoclip en Pereira y su Área Metropolitana. Asimismo se está preparando un documental audiovisual llamado "Videoclips del Otún" que cuenta cómo es la realización de videos musicales en la ciudad desde las voces de todos los entrevistados y con un mayor énfasis en aquello que está detrás de las cámaras, siguiendo la realización de tres videoclips de artistas locales (John Alex Castaño, Maria Juana No Se Ha Muerto y Fenjoy) más la realización, en Pereira y con talento en un 98% local, de un videoclip para un proyecto musical danés; se espera que el documental esté listo al finalizar el segundo semestre de 2016. Igualmente se espera que del proyecto salgan varias publicaciones de divulgación científica con un (1) texto de revisión teórica sobre el videoclip y su definición, otro (1) divulgando los resultados del proyecto



y analizando el negocio audiovisual / musical en Pereira y otro (1) más en la revista de semilleros de la Universidad.

**Referencias:** Kinder, M. (1984). Music Video and the Spectator: Television, Ideology and Dream. Grossberg, L. (1992). We gotta get out of this place. Fandós Igado, M. (1993). El video-clip musical. Rutsky, R.L. (1999). High Techne. Abrams, Nathan; Bell, Ian and Udris, Jan. (2001). Studying Film. Barbero, J. M. (2001).  
Claves de debate: televisión pública, televisión cultural: entre la renovación y la invención. Shuker, R. (2006). Popular music: The key concepts. Routledge. Calvert, B., Casey, N., Casey, B., French, L., & Lewis, J. (2007). Television studies: The key concepts. La Ferla, J. (2007). El Medio es el Diseño Audiovisual. Universidad de Caldas. Castañeda, W. (2007). El Color en el Diseño Audiovisual. Short, T.L. (2007). Peirce's Theory of Signs. Hullfish, S. & Fowler, J. (2009). Color Correction for Video. Using Desktop Tools to Perfect your Image. Niño, E. (Ed.) (2008). Ensayos Semióticos. Pray, Doub. Art & Copy. (2009). Castells, M. (2009). Comunicación y Poder. Vila, N. (2012). Videoactivismo 2.0: revueltas, producción audiovisual y cultura libre.  
García Ramírez, D. (2015). El modelo de la televisión regional en Colombia en Signo y Pensamiento.

Ponencia - Trabajos de investigación concluidos (con evidencias de productos).

## **Evaluación de las creencias de los profesores sobre el conocimiento y el conocer en Diseño, en el contexto de la formación de profesionales.**

Autor(es): Manuel Humberto Parga Herrera  
Ponente: Manuel Humberto Parga Herrera  
manuelparga@gmail.com  
Universidad de La Salle

### **Resumen**

La ponencia aborda el estudio de las creencias de los profesores como factor determinante en las actividades de enseñanza/aprendizaje, expone el marco conceptual para su evaluación y presenta un modelo de valoración de creencias soportado en la visualización de información. Se expone el modelo, junto a los instrumentos que posibilitan la valoración de las creencias de los profesores sobre conocimiento/conocer en el campo de Diseño, así como la caracterización de las mismas y el establecimiento de relaciones de comportamiento a partir de las pruebas realizadas con un grupo de docentes de diferentes ciudades colombianas en donde operan programas de formación profesional en diseño. Como resultados se presentan, el Inventario de Creencias Epistemológicas en Diseño EBI-D, la herramienta de visualización diseñada para la etapa de análisis de datos, y las conclusiones del proceso de análisis.

### **Problema**

Al aceptar que las creencias determinan la forma de proceder del docente en sus actividades académicas, y dado que en el contexto de la formación de profesionales de Diseño no se conocen las creencias de los profesores sobre el conocimiento y el conocer en Diseño, se hace necesario adelantar un proyecto de investigación que sirva de base para la toma de decisiones informadas respecto al fortalecimiento o transformación de los perfiles profesoriales e indirectamente de los perfiles profesionales en diseño.

### **Objetivo General**

Caracterizar las creencias personales de dominio específico, sobre el conocimiento y el conocer, en un grupo de docentes de Diseño de las diferentes regiones colombianas en donde operan programas universitarios en el campo.

### **Objetivos Específicos**

- Identificar los constructos de base a emplear en la evaluación/valoración de las creencias de los profesores de Diseño respecto al conocimiento y al conocer.

- Desarrollar un conjunto de instrumentos que posibiliten de manera fiable y consistente la valoración de las creencias de los profesores de diseño respecto al conocimiento y al conocer en diseño.
- Validar tanto los instrumentos como los resultados fruto del análisis de los datos recogidos.
- Derivar perspectivas teóricas y prácticas que orienten tanto la construcción como la adopción de la normatividad vigente en torno al mejoramiento de la calidad educativa a partir del desarrollo profesoral.

## Metodología

Para el estudio de las creencias de los profesores de Diseño se adopta un proceso de validación sistemática sintetizado en el modelo de validación de cinco etapas el cual recoge los principios centrales de la teoría contemporánea de la validez (Kane, 2004; Messick, 1989; Zumbo, 2007). Las cinco etapas del modelo incluyen la definición de constructos, el diseño de la evaluación, la realización de una prueba piloto, el suministro de la prueba y el análisis de resultados, y finalmente la validación de los resultados.

El proyecto se abordó como un estudio de casos, centrado en profesores que participan en los procesos de formación de profesionales en Diseño en Colombia, con el objetivo de caracterizar las creencias personales de dominio específico, sobre el conocimiento y el conocer, en un grupo de docentes de Diseño de las diferentes regiones colombianas en donde operan programas universitarios en el campo. Para la etapa de recolección de datos y de acuerdo con el modelo previamente expuesto, se desarrolló el instrumento Inventario de Creencias Epistémicas en Diseño (EBI-D). De manera posterior se plantearon aportes desde el Diseño de Información al proceso de análisis de datos mediante el uso del método comparativo constante señalado por Merriam (1998), en donde a partir tanto de las respuestas ante constructos definidos en el EBI-D, como de las características demográficas de cada participante, se proporciona una descripción detallada de cada docente y se posibilita, mediante una herramienta de visualización de información, el análisis cruzado de casos/participantes en la búsqueda de patrones entre los mismo y de relaciones de comportamiento que emergen de la visualización de los datos. La herramienta de visualización de datos fue diseñada utilizando el programa Processing y se considera que constituye uno de los principales aportes del proyecto a presentar durante su exposición.

## Resultados

Como resumen de los resultados se presenta el modelo metodológico de trabajo ya expuesto de manera detallada. En segundo lugar, el Inventario de Creencias Epistemológicas en Diseño EBI-D (Apéndice 1), validado por pares y base teórico en que se soporta la herramienta de análisis y visualización de datos. También constituye resultado del proyecto el diseño e implementación de una herramienta digital de visualización de datos fue diseñada y programada en Processing, la cual permite poner a “hablar” los datos obtenidos y permite

establecer relaciones entre los mismos, con el fin de posibilitar desde lo visual, la obtención de conclusiones que difícilmente son derivables de los resultados producto del análisis meramente cuantitativo.

#### Referencias

- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York, NY:Freeman.
- Buehl, M.M., y Beck, J.S. (2015). The Relationship between teachers' beliefs and teachers' practices. En H. Fives y M.G. Gill (Eds.), *International Handbook of Research on Teachers Beliefs* (pp. 66-88). New York, NY: Routledge.
- Calderhead, J. (1996). Teachers: Beliefs and knowledge. En D. Berliner y R. Calfee (Eds.), *Handbook of educational psychology* (pp. 709-725). New York, NY: Simon & Schuster Macmillan.
- Fives, H., y Buhel, M.M. (2012). Spring cleaning for the "messy" construct of teachers' beliefs: What are they? Which have been examined? What can they tell us? En K.R. Harris, S. Graham, y T. Urdan (Eds.), *APA educational psychology handbook: Vol. 2. Individual differences and cultural and contextual factors* (pp. 471-499) Washington, DC: American Psychological Association.
- Hofer, B. K., (2001). Personal epistemology research: Implications for learning and teaching. *Educational Psychology Review*, 13, 353-383. doi: 10.1023/A:1011965830686
- Kane, M.T. (2004). Certification testing as an illustration of argument-based validation. *Measurement*, 2, 135-170.
- Labbas, R. (2013). Epistemology in Education: Epistemological Development Trajectory. *Journal of International Education and Leadership*, 3(2), 1-10.
- Merriam, S. B. (1998). *Qualitative research and case study applications in education* (2da ed). San Francisco, CA: Josey-Bass.
- Messick, S. (1989). Validity. En R.L. Linn (Ed.), *Educational measurement* (3ra ed., pp. 13-103) New York, NY: Macmillan.
- Pajares, F. (1992). Teachers' beliefs and educational research: Cleaning up a mess construct. *Review of Educational Research*, 62 (3), 307-332.
- Richardson, V. (1996). The role of attitudes and beliefs in learning to teach. En J. Sikula, T. Buttery, y E. Guyton (Eds.), *Handbook of research on teacher education* (pp. 102-119). New York, NY: Macmillan.
- Schommer-Aikins, M. (2002). An evolving theoretical framework for an epistemological belief System. En B. K. Hofer y P. R. Pintrich (Eds.), *Personal Epistemology: The Psychology of Beliefs about Knowledge and Knowing* (pp. 103-118), Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Schommer-Aikens, M. (1990). Effects of beliefs about the nature of knowledge on comprehension. *Journal of Educational Psychology*, 85(3), 498-504.
- Schraw, G., y Olafson, L. (2015). *Assessing Teachers' Beliefs: Challenges and Solutions*. En H. Fives y M.G. Gill (Eds.), *International Handbook of Research on Teachers Beliefs* (pp. 87-105). New York, NY: Routledge.
- Schraw, G. (2013). *Conceptual Integration and Measurement of Epistemological and Ontological Beliefs in Educational Research*. Hindawi Publishing Corporation. <http://dx.doi.org/10.1155/2013/327680>
- Schraw, G., Bendixen, L. D., & Dunkle, M. E. (2002). Development and validation of the Epistemic Belief Inventory (EBI). In B. K. Hofer & P. R. Pintrich (Eds.), *Personal epistemology: The psychology of beliefs about knowledge and knowing* (pp. 261-275). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Woolfolk-Hoy, A., Davis, H. y Pape, S.J. (2006). Teacher knowledge and beliefs. En P.A. Alexander y P.H. Winne (Eds.), *Handbook of educational psychology* (2da ed., pp. 715-737). New York, NY: Routledge.
- Zumbo, B. (2007). Validity: Foundational issues and statistical methodology. En C.R. Rao y S. Sinharay (Eds.), *Handbook of statistics: Vol. 26 Psychometrics* (pp.45-79). Amsterdam, Holanda: Elsevier Science.

Ponencia - Investigaciones en desarrollo con resultados parciales

## **SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS EN LA FORMACIÓN TURÍSTICA: UNA APROXIMACIÓN A LA CONSTRUCCIÓN DE HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS**

Autor(es): Leonardo Castellanos Ramírez  
Ponente: Leonardo Castellanos Ramírez  
leonardo\_castellanos@cun.edu.co  
Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

### **Resumen**

Esta propuesta aproxima la teoría de sistematización de experiencias del profesor Oscar Jara Holliday a la construcción de herramientas pedagógicas aplicadas a la formación en turismo, construyendo una mirada teórica desde los conceptos de sistematización de experiencias en Latinoamérica y su articulación con el Plan Indicativo de Formación en Turismo como política emitida por el Ministerio de Comercio Industria y Turismo, además de los Planes del Proyecto Educativo del programa de Administración Turística y Hotelera para resultar en la creación de herramientas digitales y de comunicación.

### **Problema**

¿Por qué no se sistematiza en el programa de Administración Turística y Hotelera de la CUN?, ¿cuál es el propósito de la sistematización en el campo de la formación académica en el turismo? Partiendo de estos interrogantes se pretende acercar bajo la mirada de la metodología de sistematización de experiencias en Latinoamérica, la construcción teórica y didáctica de herramientas de comunicación que permitan la divulgación de la información académica y de los procesos formativos de los docentes del programa.

### **Objetivos**

Sistematizar las experiencias académicas significativas del programa de Administración Turística y Hotelera de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN por medio de herramientas narrativas para su posterior divulgación.

### **Metodología**

El cambio de paradigma localizado en los procesos de base, en el barrio, la localidad, la vereda, el pueblo o la ciudad, estos espacios donde se interrelacionan los sujetos y construyen identidad, cultura, sociedad, desde allí donde nacen los aprendizajes son propicios para la construcción de nuevos imaginarios teórico - científicos partiendo del ideario de los sujetos, lo que llama Elías Mojica (2010) un “ideario de la significancia” gestado por los imaginarios de la población, referenciado desde Hiernaux (2002) como “el imaginario como una construcción social – al mismo tiempo individual y colectiva – en permanente remodelación, una suerte de

edificio mental que nunca se termina de ampliar o remodelar. La construcción de conocimientos desde la educación popular y la sistematización de experiencias como metodología de investigación ha permitido la construcción de herramientas que recogen la información necesaria y significativa para la población, es desde estos instantes que la metodología se ajusta a la formación de estudiantes de carreras profesionales propedéuticas manifestadas en el sector turismo.

## Resultados

Después de haber accedido al aula y haber sistematizado las experiencias y la práctica como tal, debe trasladarse esta información a espacios de debate, análisis y comprensión por las estructuras dialógicas de aprendizaje. Estos momentos se presentan debido a que en la sistematización de experiencias está contenido, el compendio de los aprendizajes que se resaltan después de haberlos organizado, pero deben de resultar en una producción comprensiva y comunicativa, es por eso que desde los enfoques de sistematizar experiencias se busca que sean informados los aprendizajes, que se construyan mecanismos de divulgación, ya que es allí donde las relaciones de los aprendizajes sistematizados y la comunicación se transforma en una herramienta con contenido pedagógico. Programas radiales, piezas audiovisuales, publicaciones en redes sociales han sido parte de los resultados comunicativos del proyecto de sistematización, todos bajo estructuras de base teórica y de artículos de divulgación científica desarrollados por los semilleristas.

### Referencias

- Jara, O. (2012). Sistematización de experiencias, investigación y evaluación: aproximaciones desde tres ángulos. Educación Global Research, Número Uno, España, 56 – 70.
- Jara, O. (2000) Tres posibilidades de sistematización: comprensión, aprendizaje y teorización. Aportes 44, Dimensión Educativa. Santafé de Bogotá, 7 – 22.
- Jara, O. (2011) La sistematización de experiencias: aspectos teóricos y metodológicos. Entrevista a Oscar Jara. Decisio, México, 67 – 74
- Mojica, E. (2010) La construcción de imaginarios a partir del turismo. Desarrollo Territorial y Turismo, una aproximación a partir de la valorización turística. Universidad Externado de Colombia, Bogotá D.C, 239 – 262.
- Hiermaux, N. (2002) Turismo e imaginarios, Imaginarios sociales y turismo sostenible, cuadernos de ciencias sociales 123, Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales – FLACSO, Costa Rica, 7 – 36.
- Jiménez, L (2002) Leer la ciudad. Anuario Turismo y Sociedad. Número Uno. Universidad Externado de Colombia, Bogotá D.C, 80 – 87



Ponencia - Investigaciones en desarrollo con resultados parciales

## Observatorio de procesos de diseño gráfico y mercadeo en Mipymes en la ciudad de Valledupar

Autor(es): Alioka Itaré Quintero Ospino; Mayra Alejandra Pérez Julio  
Ponente: Alioka Itaré Quintero Ospino  
alquintero@areandina.edu.co  
Fundación Universitaria del Área Andina

### Resumen

El entorno económico que viven las Mipymes en Valledupar no puede estar supeditado a crecer con ayuda del ingenio improvisado de los empresarios quienes con presupuestos apretados desean alcanzar sus metas y crecer, más aun, con una vaga idea de lo que es el diseño.

Es por ello, que el objetivo principal del observatorio es enseñar a los empresarios la importancia de involucrar procesos de diseño en la cadena de productividad por medio del diseño de identidad e imagen corporativa, construyendo al tiempo un nuevo concepto sobre el quehacer del diseñador gráfico profesional y sus diversos enfoques de profundización en un escenario académico empresarial.

El observatorio de procesos de diseño gráfico y mercadeo en Mipymes es una investigación que se está realizando en la ciudad de Valledupar para lograr la implementación y fortalecimiento de los procesos de diseño en empresas del sector productivo de la misma. El observatorio en su segunda fase está dirigido a pequeños agricultores de la región con esto se busca que los procesos de diseño lleguen a personas que por su condición económica no pueden acceder a contratar una agencia de diseño para el desarrollo de marca y estrategias de mercadeo para su empresa.

### Problema

Uno de los principales problemas que se identifica en las actividades que se realizaron para poder evidenciar la inclusión de procesos de diseño gráfico en las Mipymes es su reticencia a invertir en capital humano profesional que consolide la marca y genere estrategias de mercado; a esto se suma que la concepción que tiene el empresario del diseñador gráfico es errónea y que este convencimiento se da gracias a la labor empírica o experimental del uso de programas de diseño llegando a un conocimiento técnico limitado permitiendo suplir de manera instantánea y económica la necesidad imperante de contar con piezas básicas para dar a conocer su empresa haciendo ver las labores del diseñador como superfluas, perdiendo la oportunidad de analizar si existen espacios en los puedan posicionarse como empresa y como marca.

¿Cómo los diseñadores gráficos pueden contribuir al fortalecimiento de las Mipymes locales por medio de estrategias de comunicación visual?

## Objetivos

- Demostrar a los empresarios la importancia de involucrar procesos de diseño en la cadena de productividad y en su identidad e imagen corporativa.
- Demostrar la capacidad del diseñador gráfico para asumir los retos de la competitividad a los que se enfrenta una organización productiva.
- Inculcar a los empresarios la cultura del diseño gráfico como un proceso que genera valor agregado a cadena de productividad de su empresa.
- Mostrar el impacto de implementación de estrategias de comunicación visual en las empresas de la Ciudad de Valledupar

## Metodología

La investigación es mixta (cuantitativa-Cualitativa), se utilizará la investigación acción participativa y tendrá un enfoque descriptivo\_analítico. La población esta compuesta por pequeños agricultores de la región. La muestra en una primera instancia será de 50 pequeños empresarios asociados a IDECESAR. Como instrumento de recolección de datos se utilizará la observación en salidas de campo y entrevistas, acompañados de un formato de análisis de la imagen y una encuesta de satisfacción al final del acompañamiento de cada empresario para medir el impacto generado en su empresa por la implementación de los procesos de diseño

## Resultados

Los resultados esperados de la investigación son:

1. Sensibilización de los empresarios sobre la importancia de los procesos de diseño para el desarrollo de las organizaciones
2. Implementación del buen manejo de la marca e identidad de las empresas en el sector productivo al que pertenecen
3. Impacto de manera positiva en los pequeños productores de la región

### Referencias

Xénia, Viladas, ( 2008). Diseño Rentable (2nd ed.). Index book  
Cesar, 2011 . (n.d). Recuperado el 1 de septiembre de 2013, de <http://www.banrep.gov.co/es/node/29145>  
Gobernación del Cesar. Instituto para el desarrollo del Cesar. Recuperado el 3 de septiembre de 2013, de <http://www.idecesar.gov.co>  
Gobernación del Cesar. Plan de acción 2012-2016. Recuperado el 1 de septiembre de 2013, de [http://www.cesar.gov.co/cesar/filesmain/institucional/Plan\\_de\\_Desarrollo\\_Propiedad\\_A\\_salvo.pdf](http://www.cesar.gov.co/cesar/filesmain/institucional/Plan_de_Desarrollo_Propiedad_A_salvo.pdf)

Ponencia - Investigaciones en desarrollo con resultados parciales

## **El Aula-Locación: una estrategia didáctica para la enseñanza y el aprendizaje de la realización cinematográfica.**

Autor(es): Dario Rojas / Cristhian Pinzon / Yesid Soacha  
Ponente: Dario Rojas  
dario.rojas@uniagustiniana.edu.co  
Universitaria Agustiniana

### **Resumen**

El programa de Cine y Televisión de la Universitaria Agustiniana, lleva a cabo desde el 2014 un proyecto anual de creación que reúne a estudiantes y docentes, de todos los semestres y materias, entorno realización cinematográfica. El grupo de profesores que hacen parte de este proyecto se da a la tarea de problematizar y organizar las cualidades pedagógicas implícitas en dicha iniciativa; es así como surge el concepto de Aula-Locación y la correspondiente investigación que lo respaldará teóricamente.

El presente proyecto busca otorgar un marco teórico y un piso de orden conceptual al término "Aula – Locación". Al interior de este concepto, proyectos de realización cinematográfica que se caracterizan por la vinculación de docentes y estudiantes en un proceso de aprendizaje experiencial, funcionan como espacio configurado por estrategias didácticas y pedagógicas que faciliten y permitan una educación de calidad y significativa entorno al aprendizaje y la enseñanza de la imagen cinematográfica.

Esta investigación intenta proponer al Aula – Locación (espacio de encuentro entre la academia y el entorno profesional) como una Estrategia Didáctica en toda la extensión del término, capaz de convertirse en un referente para los procesos de aprendizaje propios de la carrera de cine y televisión de la Uniagustiniana, y en general, para la enseñanza superior de las artes cinematográficas.

### **Problema**

El problema de esta investigación tiene un triple componente: primero, responder a la preocupación que genera la carencia de espacios académicos en los que se jerarquice la práctica del quehacer audiovisual sobre su teoría, segundo, una vez propuesto este espacio (Aula-Locación) al interior del programa de Cine de la Uniagustiniana, poder legitimarlo como estrategia didáctica a la luz de una teoría pedagógica conveniente. Tercero, superar a la vez que responder con productos investigativos el vacío teórico que existe cuando se intenta estudiar el cine como objetivo de la pedagogía.

¿Es posible proponer una Estrategia Didáctica aplicable y replicable que optimice la enseñanza del quehacer cinematográfico basándose en el aprendizaje experiencial y el aprendizaje basado en problemas?

### **Objetivo General**

Proponer un ambiente de enseñanza-aprendizaje que responda, de forma idónea, adecuada y coherente, a las experiencias y necesidades académicas propias del quehacer cinematográfico.

### **Objetivos Específicos**

Construir la base conceptual y dotar de un sustento teórico pedagógico al concepto de Aula-Locación para que funcione como el espacio de aprendizaje experiencial ideal en la carrera de cine.

Formular una metodología de enseñanza para el aula-locación basada en los procesos, labores y problemáticas propias de la realización y producción audiovisual y confrontarla en una experiencia de rodaje que funcione como laboratorio de pruebas de dicha metodología.

### **Metodología**

El marco metodológico apunta, a partir del paradigma hermenéutico-interpretativo, a explorar y aplicar modelos, estrategias y metodologías que sustenten los modos de proceder del Aula-Locación.

Para cumplir con el objetivo general se llevara a cabo una investigación de corte cualitativo. Modalidad que permite al grupo investigador reflexionar, interpretar y recolectar datos de índole discursivo que configurarán y organizarán los fenómenos que se dan en la puesta en marcha de un proyecto cinematográfico en el que participan docentes y estudiantes, así como un panorama teórico para esta estrategia didáctica en particular.

También se considera la posibilidad de dirigir metodológicamente la investigación hacia un enfoque Exploratorio y Descriptivo, ya que durante las revisiones bibliográficas hechas hasta el momento, la temática que se problematiza parece no estar respaldada con suficiente solidez teórica y carece en gran medida de referentes discursivos.

“Los estudios exploratorios se realizan cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha

abordado antes. Es decir, cuando la revisión de la literatura reveló que tan solo hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio, o bien, si se desea indagar sobre temas y áreas desde nuevas perspectivas” (Hernandez, Collado, & Baptista, 2006, pág. 100.101)

Por último se identifican cuatro fases tentativas para esta investigación:

1. Revisión minuciosa de referentes para la configuración de un Estado del Arte concluyente
2. Teorización pedagógica del concepto Aula-Locación
3. Desarrollo del concepto Aula-Locación como Estrategia Didáctica
4. Análisis de la aplicación de la estrategia al entorno físico y práctico del Aula-Locación

## **Resultados**

En este punto, los esfuerzos por justificar teórica y discursivamente un espacio fundamentado en la cinematografía como objetivo pedagógico, conducen a la identificación de 4 tipos de aprendizaje idóneos a las labores del Aula-Locación, a saber: Aprendizaje basado en Problemas, Aprendizaje Experiencial, Aprendizaje basado en Proyectos y Enseñanza Situada.

En el mismo sentido se ha adelantado un cuadro de caracterización que cumple tres funciones: a. facilita la labor investigativa en la etapa de revisión bibliográfica, b. devela las diferentes maneras de abordar la relación cine-pedagogía y c. organiza el estado del arte del proyecto en 4 Items:

1. **USAR EL CINE:** La cinematografía como herramienta didáctica. Enseñar-aprender con los medios. El cine como recurso al servicio del currículo. Uso de los medios en el aula.
2. **ANALIZAR EL CINE:** El cine como objeto de estudio y análisis. Enseñar-aprender de los medios. Reflexión teórica del oficio y el quehacer.
3. **HACER CINE:** La cinematografía como objetivo pedagógico. Estrategias metodológicas para la enseñanza del cine. Recursos-herramientas didácticas.
4. **LA ENSEÑANZA DE LAS ARTES VISUALES:** Revisión de estudios acerca de la relación existente entre pedagogía y creación de la imagen.

**Referencias:**

JOSKOWICZ, B. A. (2006). La docencia cinematográfica en la UNAM. México: Red Perfiles Educativos. Retrieved from <http://www.ebrary.com>

CAMNITZER, Luis. (2007) Es posible la enseñanza en el arte?, Antología de textos críticos, 1979 – 2006. Art nexus, al arte en Colombia. U de los ANDES.

Pérez, Juan (2014). Cine, enseñanza y la enseñanza del cine. Edit . Morata

ORBE, D. C. (2010) Filmmakers experiences in learning the art of teaching filmmaking (order No. 3424903). Available form ProQuest Dissertation & Theses A&I; ProQuest Education Journals /756256128). Retrieve from [Http://search.proquest.com.recursoselectronicos.uniagustiniana.edu.co/docview/756256128?accountind=25548](http://search.proquest.com.recursoselectronicos.uniagustiniana.edu.co/docview/756256128?accountind=25548)

DE LA TORRRE, Saturnino. 2008. Estrategias didácticas en el aula. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid.

DIAZ BARRIGA, Frida 2006. ENSEÑANZA SITUADA: Vínculo entre la escuela y la vida. McGraw-Hill interamericana . México



Ponencia - Trabajos de investigación concluidos (con evidencias de productos).

## **Diseño de productos gráficos y audiovisuales basados en el patrimonio científico y legado cultural del Dr. Jorge Reynolds Pombo**

Autor(es): Ivan Dario Camero Blanco/Mileidy Rodríguez Alvarado/Tatiana Cancelado Narváez  
Ponente: Mileidy Rodríguez Alvarado  
ydielim-@hotmail.com  
Fundación Universitaria del Área Andina

### **Resumen**

El proyecto de semilleros de investigación Punto D se conformó, a partir de la necesidad de generar propuestas a nivel gráfico alrededor de un museo virtual con el fin de dar a conocer los aportes y legados del Dr. Jorge Reynolds Pombo.

Puntualmente, desde el semillero, se ha abordado el diseño de tres salas virtuales que incluye los poemas de Rafael Pombo, la herencia de Francisco José de Caldas y los estudios de Jorge Reynolds Pombo, las cuales se realizaron mediante 3 áreas del diseño, los nombres, logos y piezas publicitarias por el área de identidad de marca, el video introductorio a una de las salas por el área de la animación y el diseño de productos gráficos por el área de ilustración.

### **Problema**

Conocer por medio de productos diseñados el patrimonio científico y legado cultural del Dr. Jorge Reynolds Pombo, comenzando por sus estudios acerca del marcapasos, desde el desarrollo, implantación, evolucionando con un peso y tamaño adecuado, el cual ha salvado 78 '000.000 millones de vidas, el legado literario de Rafael Pombo, por sus poemas que lo han destacado como uno de los romanticistas más importantes de Colombia, y la colección de mariposas bicentenarias que Francisco José de Caldas comenzó a recolectar, una serie de insectos del territorio Colombiano, contenidas en 2 cajas de madera.

### **Formulación**

¿Cómo diseñar productos gráficos y audiovisuales basados en el patrimonio científico y el legado cultural del Dr. Jorge Reynolds Pombo?

### **Objetivo general**

Diseñar Productos Gráficos y audiovisuales que ayuden a difundir el patrimonio científico y legado cultural del Dr. Jorge Reynolds Pombo en un museo Virtual.

## Objetivos específicos

- Conocer acerca del marcapasos artificial, invento del Dr. Jorge Reynolds, a través de los estudios del corazón humano y mamíferos como la ballena, de igual manera las cajas bicentenarios heredadas por el sabio caldas y los escritos y obras de Rafael Pombo, también los diferentes campos de diseño que serán parte del museo virtual, como la ilustración, animación e identidad gráfica.
- Determinar los productos gráficos y audiovisuales que se realizarán en las diferentes salas de exhibición, propuestas en el museo virtual.
- Crear prototipos de animación, ilustración y realidad aumentada para dispositivos móviles y el diseño de piezas gráficas, que logren integrarse en el museo virtual.
- Integrar la realidad aumentada en ilustraciones de los poemas de Rafael Pombo
- como objeto de interacción con el usuario desde dispositivos móviles.
- Desarrollar la producción audiovisual y piezas gráficas finales de las diferentes
- salas expuestas en el museo virtual.

## Metodología

- La metodología general parte de la recolección de información necesaria de colección de mariposas, marcapasos, Rafael Pombo y Jorge Reynolds.
- visitas de campo (Universidad Nacional, museos) con expertos.
- inicio de construcción del documento proyectual.
- Discusión de ideas con relación a cada tema a tratar.
- Planteamiento de bocetos o primeros indicios de productos.
- Realización de pruebas multimediales en los campos de identidad, ilustración y animación.

- Desarrollo y finalización de productos gráficos y audiovisuales.

## Resultados

Se desarrollaron productos visuales como la identidad gráfica junto al manual de marca de la sala virtual dedicada a las mariposas (Vuelo de Morphos), identidad y manual de la sala (Los tres Pombo), identidad y manual de la sala (Circuitos de Vida), ilustraciones que sirven de apoyo gráfico a la sala además de un estampado en uno de los vestidos inspirados en la colección de mariposas bicentenarias, ilustraciones de poemas contenidos en el libro (jardín sonoro) de Rafael Pombo y el diseño de ilustraciones para animación, una animación de la introducción infográfica a la sala de Vuelo de Morphos, un libro multimedial en honor a Rafael Pombo y sus libros de poemas.

**Referencias:** Alvarado, M. (s.f.). Ilustraciones.  
Asociación nacional para la defensa de la marca, E. (2015). ANDEMA. Recuperado el 2015, de ANDEMA: [andema.camaras.org](http://andema.camaras.org)  
Camero, I. (s.f.). Animación.  
Cancelado, M. T. (2015). Diseño de Logos y piezas gráficas.  
[coutureonpaper](http://coutureonpaper.com). (3 de abril de 2012). [coutureonpaper.wordpress.com](http://coutureonpaper.wordpress.com).  
Farfán, M. (2012). [revistas.pucp.edu.pe](http://revistas.pucp.edu.pe).  
Futurebrand. (2009).  
Lara, L. H. (2004). [http://www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art48/jun\\_art48.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art48/jun_art48.pdf).  
Laura Blanco, V. G. (13 de noviembre de 2013). <http://revistamito.com/>. MITO.  
Ministerio de economía, f. y. (2015). INAPI. Recuperado el 2015, de INAPI: [www.inapi.cl](http://www.inapi.cl)  
Muybridge, E. (1887). 87  
Reynolds, D. J. (2014). Colombiano creador del marcapapas avanza en nuevo diseño con nanotecnología. *El Espectador*.

Ponencia - Investigaciones en desarrollo con resultados parciales

## El valor de la ropa interior tras el cáncer de seno

Autor(es): Alarcón Tenorio Natalia Andrea, Cardona Bermúdez Daniela, Vivas Cepeda Lady Vanessa

Ponente: Lady Vanessa Vivas Cepeda  
[lvivas6@estudiantes.areandina.edu.co](mailto:lvivas6@estudiantes.areandina.edu.co)  
Fundación Universitaria del Área Andina

## Resumen

En el año 2014 para la semana del Congreso Médico de Cáncer en el hotel Tequendama de Bogotá, el proyecto Poder Diseñarte de la universidad participó con un desfile, en el cual sus modelos fueron mujeres y hombres diagnosticados con cáncer. Para la preparación de este desfile, se realizaron varias pruebas de vestuario con atuendos diseñados por estudiantes del programa de diseño de modas de la Fundación Universitaria del Área Andina.

En una de esas pruebas, se detalló que a algunas de las mujeres diagnosticadas les faltaba uno de sus senos, por lo tanto ellas buscaban alternativas para rellenar el brasier, por medio de objetos como: medias, almohadillas y trapos, poco prácticos que les generaban incomodidad.

Las alternativas creadas por estas mujeres a la hora de usar un brasier convencional, se debe a la carencia de ropa interior para mujeres con cáncer de seno que les permita adaptarse

a las condiciones de su cuerpo después de la mastectomía radical y/o bilateral, y que adicionalmente tengan distintas propuestas de diseño estéticamente llamativas, haciendo que retomen su feminidad y al mismo tiempo aporte en el ámbito personal y emocional.

### **Problema**

¿Cómo diseñar brasieres que se adecúen a las condiciones corporales de mujeres que se han realizado la mastectomía radical y/o bilateral?

### **Objetivo general**

Establecer la manera de diseñar brasieres que se adecúe a las condiciones corporales que tienen las mujeres que se realizaron la mastectomía radical y/o bilateral.

### **Objetivos específicos:**

1. Determinar el porcentaje de mujeres entre los 30-40 años de la Fundación Ámese en Bogotá, que se realizaron la mastectomía en la fundación Ámese.
2. Determinar el porcentaje de mujeres entre los 30-40 años de la Fundación Ámese en Bogotá, que utilizan implantes o tienen reconstrucción mamaria después de la mastectomía radical y/o bilateral, de la Fundación Ámese.
3. Establecer las empresas nacionales o internacionales que han diseñado brasieres para mujeres con mastectomía radical y/o bilateral.
4. Catalogar los productos que ofrecen las empresas investigadas dependiendo de sus características funcionales y estéticas.
5. Determinar los materiales adecuados para la construcción de los brasieres para mastectomía radical y/o bilateral.
6. Identificar el proceso en el cuerpo que atraviesan las mujeres antes, durante y después de la mastectomía radical y/o bilateral.

### **Metodología**

ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN Cualitativa.

TIPOS DE ESTUDIO: Los tipos de estudio bajo los cuales se realizará la investigación son, el fenomenológico mediante las experiencias de las mujeres con mastectomía radical y/o

bilateral, y el estudio de caso intrínseco al entender las particularidades en el caso de cáncer de seno con mastectomía radical y/o bilateral.

**CLASE DE INVESTIGACIÓN:** Es descriptiva porque se pretende conocer las situaciones, experiencias, actitudes de las mujeres mastectomizadas frente al tema de brasieres que se adecúen a sus condiciones corporales, para llevar a cabo el diseño de los mismos.

**POBLACIÓN:** La cantidad aproximada de mujeres con cáncer de seno que pertenecen a la fundación Ámese es de 1.200 personas. De estas mujeres aproximadamente 500 se han realizado la mastectomía radical y/o bilateral.

**TAMAÑO DE LA MUESTRA:** Teniendo en cuenta que hay un aproximado de 500 mujeres con mastectomía radical y/o bilateral en la fundación Ámese. El tamaño de la muestra será de 100 mujeres con mastectomía radical y/o bilateral, lo cual equivale al 20% de la población.

**INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:** Se utilizarán instrumentos como entrevistas abiertas con video, observaciones, estudio de documentos, documentos que muestren la experiencia como cartas, diarios, notas, etc.

**VARIABLES:** Diseñar brasieres que se adecúen a las condiciones corporales para mujeres con mastectomía radical y/o bilateral. En este caso, la variable independiente son las mujeres con mastectomía radical y/o bilateral ya que ellas y sus necesidades corporales son el objeto de estudio en esta investigación. Los brasieres se diseñarán dependiendo de la información obtenida de la investigación, lo cual establece que los brasieres son la variable dependiente en la esta investigación.

**MUESTREO:** En esta investigación se utilizara el muestreo probabilístico o muestreo aleatorio simple, ya que todas las mujeres de la población por sus características tienen la misma probabilidad de ser seleccionadas para la muestra que representara a toda la población.

## Resultados

En este momento, en la investigación se están construyendo los instrumentos de recopilación de datos, y se han realizado entrevistas, a través de las cuales se está tomando la información relacionada con el tema.

### Referencias

Cordonero Plata Nancy (2014) Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología ULACIT, Investigación sobre lencería para mujeres mastectomizadas Recuperado de <http://bb9.ulacit.ac.cr/tesinas/Publicaciones/043724.pdf>  
DIARIO OFICIAL. AÑO CXXIX. N. 41148. 23, DICIEMBRE, 1993. PAG. 1 Tomado de: <http://juriscol.banrep.gov.co:1025/home.html>  
Escudero, F., Oroz, J., & Pelay, M. (2009). Reconstrucción de la mama tras mastectomía. Anales Del Sistema Sanitario De Navarra, 20(3), 325-336. Recuperado de <http://recyt.fecyt.es/index.php/ASSN/article/view/7478/9339>  
Fujikami Akiko, Okabe Kazuyo, Yatagai Mamiko (2011) Kyoto Women's University, Chiba University, Clothing pressure of brassieres and shape-correcting pads worn by women with breast asymmetry after breast cancer surgery Recuperado de <http://www.scopus.com.proxy.bidig.areandina.edu.co:2048/record/display.url?eid=2-s2.0.82055193489&original=resultslist&sort=plff&src=s&st1=Mastectomy+brassier&st2=&sid=8B8A7187B6F31C6237AE96CC68BF1022.N5T5nM1aaT>

EF8rE6yKCR3A%3a10&not=b&sdt=b&al=34&s=TITLE-ABS-KEY%28Mastectomy+brassier%29&relpos=0&relpos=0&citeCnt=0&SearchTerm=TITLE-ABS-KEY%28Mastectomy+brassier%29#corrAuthorFooter

ICONTEC (2014) NTC 2399 Textiles y confecciones. Ropa interior femenina de tejido de punto. Recuperado de [http://e-normas.icontec.org.proxy.bidig.areandina.edu.co:2048/icontec\\_enormas\\_mobile/visor/HTML5.asp](http://e-normas.icontec.org.proxy.bidig.areandina.edu.co:2048/icontec_enormas_mobile/visor/HTML5.asp)

ICONTEC (1988) -NTC 2398 Textiles y confecciones. Ropa inferior femenina de tejido plano Recuperado de <http://tienda.icontec.org/brief/NTC2398.pdf>

Leonisa, © 2015 Leonisa Inc, DuraFit™, consulta realizada lunes 17 de agosto del 2015. Recuperado de: <http://www.leonisa.com/col/aboutus/leonisa-tecnologia/#abajo>

Leonisa, © 2015 Leonisa Inc, Brasier para mastectomía, consulta realizada lunes 17 de agosto del 2015 recuperado de: <http://www.leonisa.com/col/productos/brasier-de-mastectomia/0/>

Lucía M<sup>a</sup> Isabel, Millán Maite, Sánchez Begoña, Silvestre Teresa y Soguero M<sup>a</sup> Mar (2015) Boletín Oncológico del área sanitaria de Teruel, Mastectomía: Cuidados tras el alta hospitalaria. Recuperado de <http://www.boloncol.com/boletin-13/mastectomia-cuidados-tras-el-alta-hospitalaria.html>

MADRID/EFE, jueves 26.09.2013, La lencería se alía con las mujeres afectadas por cáncer de mama, EFE: Salud, consulta realizada lunes 17 de agosto del 2015, recuperado de: <http://www.efesalud.com/noticias/la-lenceria-se-alia-con-las-mujeres-afectadas-por-cancer-de-mama/>

Moncayo González Vanessa (2009) Pontificia Universidad Javeriana, Proyecto Magnolia, diseño de brassieres post- mastectomía. Recuperado de <http://repository.javeriana.edu.co/bitstream/10554/3945/1/tesis111.pdf>

VITORE MAGYÁROFF MIREN, 17 Octubre 2013, Luzca sexy que aquí no ha pasado nada, Publimetro, consulta realizada lunes 17 de agosto del 2015, recuperado de: <http://www.publimetro.co/vida-con-estilo/luzca-sexy-que-aqui-no-ha-pasado-nada/1mkmjqlRZVrthTb4ekU/>



Ponencia - Investigaciones en desarrollo con resultados parciales

## **La Casa de Cristal, del cuerpo marginado al cuerpo expresivo en la virtualidad**

Autor(es): Paola Acosta  
Ponente: Paola Helena Acosta Sierra  
phacosta@poligran.edu.co  
Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano

### **Resumen**

Esta investigación/creación tiene un importante impacto en el campo de las artes escénicas al ser un estudio y un modelo de creación innovador que integra las nuevas tecnologías en su producción, principalmente al redefinir la relación espectador/actor, permitiendo además la apertura de un medio y campo de expresión estética con grandes posibilidades de difusión. Igualmente, implica la generación de nuevo conocimiento para las artes escénicas al ampliar el espacio escénico al espacio virtual, estableciendo una fuente de análisis y estudio sobre un fenómeno reciente del cual hay pocos estudios, ampliando así el campo de acción y análisis de las artes performativas tomando como base para este proyecto la población carcelaria.

### **Problema**

El presente proyecto de investigación/creación tiene la preocupación de relacionar la dimensión social que está imbricada en la propuesta y que se puede esclarecer a través de la formulación de la siguiente pregunta ¿cómo variar la mirada del “ser visto” con fines de vigilancia y opresión al “ser visto” con fines de apreciación estética en tanto ser humano con potencia creadora? Esta variación tiene como intención crear un impacto positivo sobre los procesos de resocialización de la población carcelaria.

### **Objetivos**

Construir una obra interactivo en la virtualidad (TIV) que retoma los elementos de investigación desarrollados desde el año 2009 y que están relacionados con la presencia escénica y el uso de dispositivos de intermediación tecnológica en el acontecimiento teatral tales como las cámaras web y el internet.

1. Continuar con la teorización en torno al TIV como nueva categoría teatral.
2. Continuar con la investigación teórica que la acompañan se preguntan por la afectación de la mirada del Otro y de mi mirada, a través de artefactos recientes en el arte como las cámaras web y en medios interactivos y en plataformas y canales virtuales, en la construcción de la representación simbólica.

3. Indagar fenómenos sociales y estéticos que tienen una gran incidencia en la actualidad en relación a la dimensión política y filosófica desde la comprensión de fenómenos sociales de violencia y sufrimiento.

## **Metodología**

La metodología del componente investigativo del proyecto se realizará a partir del “Teatro Comparado” que tal como lo enuncia Graciela González es un “método y una disciplina” (2007, p.16). Ella realiza una descripción de este método dejando claro que no es un “rigido corsé” sino que por el contrario corresponde a un método “en el sentido de camino, de derrotero por transitar y mirar y por hacer. Por eso mismo intenta comparar reflexiones, vincular, leer la cultura del otro” (p. 16).

Tal como lo propone Peter Brook, se debe hacer un estudio del “detalle, del detalle, del detalle”, para lograr un espesor del discurso de aquellos elementos constitutivos de un acontecimiento teatral particular, individual, que es considerado en su singularidad.

La creación presenta un diseño que se estructura a través del desarrollo de cada una de los performances que se irán concretando a partir de procesos de observación, experiencia y diálogo entre creadores, directores, internos, técnicos y diseñadores. De esta manera, se puede decir que la metodología de trabajo es deriva de un proceso que se irá depurando en el hacer mismo. En este sentido, tal como lo precisa Dieguez “La obra o la situación artística es edificada en el acto, no habría que encerrarla en un sistema teórico separado de la práctica existencial de sus creadores” (2007, p. 61). Mucho más cuando se trata de un proceso que implica la memoria y la corporalidad de personas privadas de la libertad.

Lo anterior significa que el proceso de creación estará íntimamente ligado a las vivencias de quienes están reclusos, haciendo posible que la presentación de escenas se paren en el límite entre la vida y el arte, mucho más al considerarse que el cuerpo es medio y razón de ser del performance.

## **Resultados**

Generación de nuevo conocimiento, a partir de la teorización que se realizará de todo el proceso de investigación.

Fortalecimiento de la comunidad científica colombiana: entrenamiento de estudiantes, consolidación de redes de investigación con grupos clasificados en Colciencias, construcción de cooperación nacional e internacional, acciones que redundan en el fortalecimiento del grupo de investigación grupos de investigación.

Creación de la obra performativa que será presentada en contextos nacionales e internacionales.

Construcción de una herramienta de creación que permitirá el desarrollo de las potencialidades expresivas de las personas que se encuentran reclusas en una cárcel.

Ponencia - Investigaciones en desarrollo con resultados parciales

## **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>>**

Autor(es): Mayra Alejandra Perez Julio / Alioka Itaré Quintero Ospino  
Ponente: Mayra Alejandra Perez Julio  
maperez8@areandina.edu.co  
Fundación Universitaria del Área Andina

### **Resumen**

El Encuentro Nacional de Diseño, es un espacio académico que busca promover el conocimiento competente al diseño, patrimonio, cultura, fotografía, medios audiovisuales y áreas afines, por medio de conferencias destacadas acompañadas de talleres para lograr la apropiación de conocimiento.

El encuentro inició en el año 2011 para brindarle solución a una necesidad que se evidenció en la ciudad de Valledupar. Este busca traer nuevas temáticas al escenario valduparense mostrando a sus habitantes que la ciudad se alimenta de una cultura rica en tradición y patrimonio y la manera como la cultura puede ser tratada en un entorno diferente al que están acostumbrado sus habitantes.

En las dos versiones anteriores el encuentro nacional de diseño propició un escenario de cultura viva, se generaron redes de apoyos de ideas y proyectos de impacto que se llevaron a cabo en el desarrollo del evento. Cabe resaltar que se brindaron ideas claras y esperanzadoras a los asistentes del evento en su mayoría estudiantes universitarios con todo lo relacionado al campo laboral que en el caso de la comunicación visual va en ascenso, mostrándole así a los participantes del encuentro la importancia de generar proyectos de diseño, cultura y patrimonio.

Además de lo anteriormente plasmado el impacto que ha generado el encuentro en el fortalecimiento de la cultura, diseño y patrimonio ha sido alta, con este espacio se ha logrado sensibilizar considerablemente a la población estudiantil sobre la importancia y la riqueza de la cultura vallenata, una cultura que no ha sido explotada en su totalidad, y en la que hay muchos exponentes que han encontrado en el encuentro una ventana para hacerse conocer, para mostrarle al mundo que Valledupar es mucho más que caja, guacharaca y acordeón.

### **Problema**

Valledupar es conocida mundialmente por su folclor y tradición musical, siendo este el principal motor para impulsar la cultura, el arte y el conocimiento hasta el momento, un ejemplo de esto es el festival de la leyenda Vallenata que cuenta hasta la fecha con 43 versiones, su máxima expresión, motivo por el cual en la ciudad se han olvidado por completo de impulsar otras representaciones artísticas con las que cuenta la ciudad; como consecuencia a lo anterior, actualmente Valledupar no cuenta con espacios idóneos para el desarrollo del arte y el diseño (festivales de teatro, cine o exposiciones de arte), obligando a los artistas locales a emigrar a otras ciudades, principalmente a las capitales en busca de espacios (teatros, museos) donde les brinden la oportunidad de darse a conocer y les faciliten los espacios necesarios para el desarrollo de su vida profesional como artistas, dejando un vacío que debe ser llenado en la ciudad.

En la ciudad pocas organizaciones se preocupan por generar espacios, foros y exposiciones orientados a temas diferentes al vallenato creando una saturación en la mentalidad de la sociedad valduparense acerca del significado de cultura, ya que para la sociedad valduparense, hablar de cultura es solo hablar de música vallenata y juglares, sesgando considerablemente el sentido por el arte, el cine, el diseño y el teatro. Los habitantes de Valledupar tienen poca sensibilidad por el arte, por el escaso contacto que han tenido con este debido a ello esta sociedad es analfabeta culturalmente, no han despertado sentido de pertenencia para los artistas de la casa, desvalorizando su trabajo y no se les brinda la importancia que tiene el arte para el desarrollo cultural de la región. Por ello el principal objetivo del Encuentro Nacional de Diseño es generar espacios donde se viva la cultura viva, se genere cultura entorno al diseño, la mentalidad de los habitantes de la ciudad debe comenzar a cambiar y esta en las manos de las instituciones educativas generar ese cambio, abriendo así un campo de acción para sus futuros egresados. La institución debe comenzar por generar cultura entorno al diseño y con ello brindarle un futuro más productivo al arte en la ciudad.

¿Cuál es el impacto que se genera por medio de la 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?

## Objetivos

Generar espacios académicos que impulsan el arte, el diseño y el cine para apropiación del conocimiento en la ciudad de Valledupar

- Mostrar a la comunidad Valduparense la importancia del diseño, el arte y la cultura en el desarrollo de la sociedad actual.
- Desarrollar una conciencia en los jóvenes de las diferentes expresiones culturales que enriquecen el acervo cultural que crean identidad local.
- Propiciar la creación de redes de apoyo para el desarrollo del diseño, el arte y otras expresiones artísticas diferentes a la música vallenata.

## **Metodología**

La investigación es mixta cualitativa-cuantitativa, con enfoque acción participativa. La población objeto de estudio son los estudiantes del programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria del Área Andina sede Valledupar, la muestra es de 70 estudiantes. Instrumentos entrevistas, observación-participación, encuesta

## **Resultados**

El impacto que se ha generado con las versiones anteriores al encuentro Nacional de Diseño ha permitido generar otros proyectos que salvaguarden la cultura, además con esta investigación se quiere lograr que los estudiantes de diseño gráfico de la Fundación Universitaria del Área Andina comprendan la importancia y el rol que desempeñan ellos en el desarrollo cultural de la región, además se busca que los agentes externos que se verán beneficiados con el proyecto comiencen a tener cultura de diseño. Otro impacto que se espera es la alfabetización cultural de la comunidad en general siendo este encuentro un pretexto para generar conocimientos en la comunidad valduparense, y un espacio donde los profesionales de la comunicación encuentren apoyo y un lugar para compartir experiencias de vida.



Ponencia - Trabajos de investigación concluidos (con evidencias de productos).

## **Implementación de la pirámide holográfica para proyectar la animación 3D de los personajes de los cuentos de Rafael Pombo.**

Autor(es): Bryan Alexander Nuncira / Jhon Delgado / Daniel Cifuentes  
Ponente: Bryan Alexander Nuncira Chaves  
bryannuncira@gmail.com  
Fundación Universitaria del Área Andina

### **Resumen**

Nuestro trabajo de investigación consiste en combinar la holografía, con nuestro campo de especialidad que es la animación 3D, y poder narrar 2 cuentos del escritor y poeta Bogotano Rafael Pombo, por medio de una técnica de holografía llamada la pirámide invertida, la holografía en Colombia no es muy reconocida, por lo tanto este medio puede llamar mucho la atención a tanto niños como grandes, y hacer que los grandes recuerden los cuentos de su infancia y que se los transmitan a los mas pequeños, además de hacerle un pequeño homenaje a este gran escritor Colombiano.

Para llevar a cabo este proyecto comenzamos consultando diversas fuentes sobre qué es y en qué consiste la holografía y sus técnicas esto nos dio la oportunidad de elegir una opción la cual se acomodó perfectamente a nuestras necesidades y nuestros recursos como estudiantes, después de eso decidimos experimentar con distintos materiales y productos para conocer cuál de ellos daba la calidad que

buscábamos, después de encontrar los materiales consultamos los cuentos de Rafael Pombo y elegimos dos, El renacuajo paseador y El gato bandido, estos personajes nos dan la oportunidad que la animación sea mucho más clara y entretenida, además encontramos que la manera más sencilla de hacer la pirámide era de 3 caras ya que en esta los personajes se ven más claramente y su tamaño de visualización crece lo que permite que las personas que están observando tengan la mejor experiencia posible.

### **Problema**

¿Cómo representar con la animación 3D un cuento de Rafael Pombo, por medio de la proyección holográfica usando la técnica de pirámide holográfica?

### **Objetivo general**

Hacer uso de la técnica de pirámide holográfica junto con la animación 3D para divulgar el patrimonio literario de los cuentos de Rafael Pombo.

## Objetivos específicos

- Conocer el estado actual de las técnicas holográficas, específicamente la técnica de pirámide holográfica.
- Experimentar la técnica de pirámide holográfica
- Diseñar y animar los personajes de El renacuajo paseador y el gato bandido, lo cuales serán proyectados
- Realizar pruebas de la holografía en diferentes dispositivos y proyectar los personajes en la pirámide holográfica

## Metodología

En este proyecto se busca describir la técnica de la pirámide holográfica y sus características, como por ejemplo, el material de la pirámide, el tamaño o tipo de pantalla del dispositivo, por medio de laboratorios, además de observar los distintos resultados y características que nos muestran los datos obtenidos en el laboratorio, y con eso poder analizar y sintetizar el resultado o la opción que más nos favorezca y más se acomode a lo que buscamos para que el proyecto tenga la mayor calidad posible. Nuestras fuentes de información son principalmente secundarias como textos de sitios web donde buscamos conocer qué es la holografía y obtener un conocimiento concreto en tanto a técnicas, conceptos e historia y después de los resultados obtenidos y la información previamente encontrada, serán utilizados para plantear la manera más óptima de realizar la pirámide holográfica.

## Resultados

los resultados son un prototipo de un stand para la pirámide holográfica hecho en lamina de madera, con un alto de 45cm, un ancho de 54cm, fondo de 35cm y de color negro, además de una pirámide de vidrio con una opacidad de 50%, donde se proyectan 2 animaciones de los cuentos de Rafael Pombo con una duración de 30 segundos cada uno y un audio donde se relatan los cuentos.

### Referencias

- Animación por computadora. (n.d.). Retrieved October 13, 2015, from [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lis/suarez\\_r\\_pk/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lis/suarez_r_pk/capitulo3.pdf), Aplicaciones holográficas actuales. (2010). Retrieved September 4, 2015, from [http://sabia.tic.udc.es/gc/Contenidos\\_adicionales/trabajos/Hardware/HistoriaVisual/nt-holografia-aplicaciones.html](http://sabia.tic.udc.es/gc/Contenidos_adicionales/trabajos/Hardware/HistoriaVisual/nt-holografia-aplicaciones.html)
- Audiovisual - Derecho de Autor. (n.d.). Retrieved October 13, 2015, from <http://derechodeautor.gov.co/audiovisual>, Biografía de Rafael Pombo. (n.d.). Retrieved September 20, 2015, from [http://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/pombo\\_rafael.htm](http://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/pombo_rafael.htm)
- Cuento Rinrin Renacuajo « Rafael Pombo. (2013). Retrieved October 13, 2015, from <http://rafaelpombo.co/infantil/cuentos-pintados/rinrin-renacuajo/cuento-rinrin-renacuajo/>, Motion Capture. (2012). Retrieved October 13, 2015, from <http://www.123seminarsonly.com/Seminar-Reports/2013-02/87126810-Motion-Capture.pdf>
- Rafael Pombo - Versos para niños. (n.d.). Retrieved October 13, 2015, from <http://vidales.tripod.com/pombo.htm#rinrin>, Reflexión de la luz y espejos planos - Física de nivel básico, nada complejo. (2015). Retrieved September 29, 2015, from <http://www.fisic.ch/cursos/primer-medio/reflexi%C3%B3n-de-la-luz-y-espejos-planos/>
- viZoo - Advanced Video Design. (n.d.). Retrieved October 13, 2015, from <http://www.vizoo.com/flash/>, Animación por computadora. (n.d.). Retrieved October 13, 2015, from [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lis/suarez\\_r\\_pk/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lis/suarez_r_pk/capitulo3.pdf)

Aplicaciones holográficas actuales. (2010). Retrieved September 4, 2015, from [http://sabia.tic.udc.es/gc/Contenidos adicionales/trabajos/Hardware/HistoriaVisual/nt-holografia-aplicaciones.html](http://sabia.tic.udc.es/gc/Contenidos_adicionales/trabajos/Hardware/HistoriaVisual/nt-holografia-aplicaciones.html), Audiovisual - Derecho de Autor. (n.d.). Retrieved October 13, 2015, from <http://derechodeautor.gov.co/audiovisual>

Biografía de Rafael Pombo. (n.d.). Retrieved September 20, 2015, from [http://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/pombo\\_rafael.htm](http://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/pombo_rafael.htm), Cuento Rinrin Renacuajo « Rafael Pombo. (2013). Retrieved October 13, 2015, from <http://rafaelpombo.co/infantil/cuentos-pintados/rinrin-renacuajo/cuento-rinrin-renacuajo/>

Motion Capture. (2012). Retrieved October 13, 2015, from <http://www.123seminaronly.com/Seminar-Reports/2013-02/87126810-Motion-Capture.pdf>, Rafael Pombo - Versos para niños. (n.d.). Retrieved October 13, 2015, from <http://vidales.tripod.com/pombo.htm#rinrin>

Reflexión de la luz y espejos planos - Física de nivel básico, nada complejo.. (2015). Retrieved September 29, 2015, from <http://www.fisic.ch/cursos/primer-medio/reflexi%C3%B3n-de-la-luz-y-espejos-planos/>, viZoo - Advanced Video Design. (n.d.). Retrieved October 13, 2015, from <http://www.vizoo.com/flash>

# PÓSTER/CARTEL DE INVESTIGACIÓN



**Implementación de narrativas audiovisuales con animación 2D y modelado 3D, del cuento “el pardillo” del libro “cuentos pintados de Rafael Pombo” para el diseño de una publicación digital y análoga.**

Investigaciones en desarrollo con resultados parciales

Autor(es): Andrés Felipe Cáceres Tovar  
Carlos Arturo Corredor Malaver  
Ponente: Andrés Cáceres  
andrezkrcz@hotmail.com  
Fundación Universitaria del Área Andina



**Luminaria autosustentable para las zonas rurales y en condición de vulnerabilidad en Colombia**  
Investigaciones en desarrollo con resultados parciales.

Autor(es): Olenka Mancera Guarín  
Daniel Amador Carvajal  
Ponente: Olenka Mancera Guarín  
Daniel Amador Carvajal  
olenka.mancera@gmail.com  
Universidad Autónoma de Colombia



**Diseño de identidad gráfica del museo virtual Jorge Reynolds Pombo y concepto gráfico de la temática; “del corazón de las ballenas al corazón humano”**

Autor(es): Elizabeth Piñeros Urrego  
 Ponente: Elizabeth Piñeros Urrego  
 epineros4@estudiantes.areandina.edu.co  
 Fundación Universitaria del Área Andina



**Análisis iconográfico del almuerzo popular “corrientazo” en la ciudad de Bogotá”**

Autor(es): Marcelo Meléndez Peñaranda  
 Ponente: Marcelo Meléndez Peñaranda  
 investigador10@unitec.edu.co  
 Corporación Universitaria UNITEC





Jeanswear, una dinámica más limpia desde el aula

Autor(es): Ángela Liliana Dotor Robayo  
 Ponente: Ángela Liliana Dotor Robayo  
 adotor@areandina.edu.co  
 Fundación Universitaria del Área Andina



“Gramática visual del lenguaje figurativo de las expresiones en esténcil, graffiti y pegote de un colectivo de arte urbano de la ciudad de Bogotá (2015)”

Autor(es): Luis Felipe Caro Salazar  
 Ponente: Luis Felipe Caro Salazar  
 corrosivo.carsal@hotmail.com  
 Corporación Universitaria UNITEC



**Eje Separado. Una mirada histórica a la separación del Eje Cafetero en el aniversario 50 del departamento de Risaralda.**

Autor(es): Ricardo Bustamante Echeverry  
Ricardo Bustamante Echeverry  
Franklyn Molano Gaona  
Ponente: Ricardo Bustamante Echeverry  
rbustamante@areandina.edu.co  
Fundación Universitaria del Área Andina  
Seccional Pereira



**Ser Muisca hoy. Autoreconocimiento simbólico**

Autor(es): Jairo Leonardo Comba González  
Ponente: Jairo Leonardo Comba González  
jcomba@areandina.edu.co  
Fundación Universitaria del Área Andina



## RESCATE DE RECETAS TRADICIONALES CON PAPAS NATIVAS.



### ABSTRACT

El rescate de recetas tradicionales con papas nativas es un proyecto que busca preservar la memoria sonora de las recetas tradicionales con papas nativas. Este proyecto se realiza en el marco del programa de rescate de recetas tradicionales con papas nativas de la Fundación Universitaria del Área Andina. El objetivo principal de este proyecto es rescatar y preservar la memoria sonora de las recetas tradicionales con papas nativas. Para ello se realizaron entrevistas a los autores de las recetas y se grabaron las recetas en audio. Este proyecto es parte de un programa más amplio de rescate de recetas tradicionales con papas nativas.

El rescate de recetas tradicionales con papas nativas es un proyecto que busca preservar la memoria sonora de las recetas tradicionales con papas nativas. Este proyecto se realiza en el marco del programa de rescate de recetas tradicionales con papas nativas de la Fundación Universitaria del Área Andina. El objetivo principal de este proyecto es rescatar y preservar la memoria sonora de las recetas tradicionales con papas nativas. Para ello se realizaron entrevistas a los autores de las recetas y se grabaron las recetas en audio. Este proyecto es parte de un programa más amplio de rescate de recetas tradicionales con papas nativas.



### PROBLEMA



### OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es rescatar y preservar la memoria sonora de las recetas tradicionales con papas nativas. Para ello se realizaron entrevistas a los autores de las recetas y se grabaron las recetas en audio. Este proyecto es parte de un programa más amplio de rescate de recetas tradicionales con papas nativas.



### METODOLOGÍA



### PRODUCTOS TARDIARES

El producto tardiar es el audio de las recetas grabadas durante las entrevistas. Este audio es el resultado del rescate de la memoria sonora de las recetas tradicionales con papas nativas. Este producto es parte de un programa más amplio de rescate de recetas tradicionales con papas nativas.

Autor: Julián Chaves

Rescate de recetas tradicionales con papas nativas. Proyecto de rescate de recetas tradicionales con papas nativas de la Fundación Universitaria del Área Andina. Este proyecto es parte de un programa más amplio de rescate de recetas tradicionales con papas nativas.

## Memoria sonora de Pereira



El rescate de recetas tradicionales con papas nativas es un proyecto que busca preservar la memoria sonora de las recetas tradicionales con papas nativas. Este proyecto se realiza en el marco del programa de rescate de recetas tradicionales con papas nativas de la Fundación Universitaria del Área Andina. El objetivo principal de este proyecto es rescatar y preservar la memoria sonora de las recetas tradicionales con papas nativas. Para ello se realizaron entrevistas a los autores de las recetas y se grabaron las recetas en audio. Este proyecto es parte de un programa más amplio de rescate de recetas tradicionales con papas nativas.



## "Rescate de Recetas Tradicionales con Memoria sonora de Pereira"

Autor(es): Julián Chaves  
Ponente: Julián Chaves  
jchaves12@areandina.edu.co  
Fundación Universitaria del Área Andina

Autor(es): Carlos Andrés Gutiérrez González  
Franklyn Molano Gaona  
Camila Ríos Salazar  
Ponente: Carlos Andrés Gutiérrez González  
cgutierrez@areandina.edu.co



**Diseño de material gráfico para proyecto de preservación de memoria histórica del adulto mayor en la cuenca media del Río Otún - Vereda La Florida, Colombia**

Autor(es): María Isabel Isaza Echeverry  
Estudiantes: Juliana Manzur Aristizábal  
Laura Grisales Gallego  
Juanita Blandón Olarte. (Semillero Tambo)  
misaza@areandina.edu.co  
Fundación Universitaria del Área Andina

**Caracterización biológica de la fibra de gusano de seda enfocada al diseño de un prototipo textil para pacientes en condición de linfedema**

Autor(es): Sara Katherine Grajales Bayer  
Tatiana Del Pilar Villamil Amayo  
Ingrid Alejandra Ramírez Pérez  
Daniel Eduardo Bonilla García  
Ponente: Sara Katherine Grajales Bayer  
sara.grajalesb@gmail.com  
Universidad ECCI



## Caracterización de un diseño de órtesis de regresión mamaria a través de un corpiño para hombres transgénero en la ciudad de Bogotá

Autor(es): Zulman Tatiana Martínez Gómez  
 Ponente: Zulman Tatiana Martínez Gómez  
 tatik.93@hotmail.com  
 Universidad ECCI

## MENCIONES DE HONOR

Se realiza mención honor a los siguientes proyectos:

INSTITUCIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS DEL PONENTE	TITULO DE PROYECTO
<b>Ponencia</b>		
<b>Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano</b>	Paola Helena Acosta Sierra	La Casa de Cristal, del cuerpo marginado al cuerpo expresivo en la virtualidad
<b>Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN</b>	Ivonne Maritza Fagua Acevedo	La sistematización de experiencias desde la gastronomía: cocina nacional en la formación del profesional del turismo.
<b>Fundación Universitaria del Área Andina Sede Bogotá</b>	Mileidy Rodríguez Alvarado	Diseño de productos gráficos y audiovisuales basados en el patrimonio científico y legado cultural del Dr. Jorge Reynolds Pombo
<b>CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC</b>	Ángela Camargo Amado	Libros Pop-Ups: Vista Histórica Desde La Ilustración Infantil En Colombia
<b>Poster/cartel de investigación</b>		
<b>Fundación Universitaria del Área Andina Sede Bogotá</b>	Jairo Leonardo Comba González	Ser Muisca hoy. Autoreconocimiento simbólico.

<b>Corporación Universitaria UNITEC</b>	Marcelo Meléndez Peñaranda	"Análisis iconográfico del almuerzo popular "corrientazo" en la ciudad de Bogotá"
<b>Corporación Universitaria UNITEC</b>	Luis Felipe Caro Salazar	"Gramática visual del lenguaje figurativo de las expresiones en estencil, graffiti y pegote de un colectivo de arte urbano de la ciudad de Bogotá (2015)"
<b>Fundación Universitaria del Área Andina Sede Pereira</b>	Carlos Andrés Gutiérrez González	Memoria sonora de Pereira

## GALERIA









