

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA

DOCUMENTO DE LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y BELLAS ARTES
GRUPO DE INVESTIGACIÓN PROYECTA

AUTORES:

Jorge Eliecer Camargo

Héctor Eduardo Córdoba

Diana Milena Quilaguy

William Bernardo Ruíz

BOGOTÁ, COLOMBIA

JUNIO DE 2016

CONTENIDO

1.	INTRODUCCIÓN	4
2.	MISIÓN INSTITUCIONAL	4
3.	VISIÓN INSTITUCIONAL.....	5
4.	OBJETO DE ESTUDIO Y DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD.....	5
5.	ÁREA DE CONOCIMIENTO Y PROGRAMA NACIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA	6
6.	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN PATRIMONIO Y CULTURA.....	7
6.1	OBJETIVO	7
6.2	JUSTIFICACIÓN	7
6.3	ANTECEDENTES.....	9
6.4	NÚCLEOS PROBLÉMICOS	10
6.4.1	Memoria cultural	10
6.4.2	Saberes e identidad cultural.....	11
6.4.3	Significados culturales	12
6.5	GRUPOS RECONOCIDOS POR COLCIENCIAS	13
7.	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DISEÑO E INNOVACIÓN.....	15
7.1	OBJETIVO	15
7.2	JUSTIFICACIÓN	15
7.3	ANTECEDENTES.....	17
7.4	NÚCLEOS PROBLÉMICOS	18
7.4.1	Ergonomía y usabilidad	18
7.4.2	Producción de artefactos	18
7.4.3	Diseño sostenible.....	19
7.5	GRUPOS RECONOCIDOS POR COLCIENCIAS	19
8.	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN COMUNICACIÓN INTERACTIVA	21
8.1	OBJETIVO	21
8.2	JUSTIFICACIÓN	21
8.3	ANTECEDENTES.....	22

8.4 NÚCLEOS PROBLÉMICOS	22
8.4.1 Lenguaje y comunicación visual	22
8.4.2 Contenidos digitales	23
8.4.3 Interacción en Mass Media	23
8.5 GRUPOS RECONOCIDOS POR COLCIENCIAS	23
REFERENCIAS	25

1. INTRODUCCIÓN

Este documento presenta las líneas sobre las cuales se sustenta la investigación de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas artes. La facultad cuenta a la fecha con los siguientes programas académicos:

- Diseño gráfico.
- Diseño de modas.
- Profesional en Gastronomía y Culinaria.
- Tecnología en Animación y Posproducción audiovisual.

La Facultad estructura la investigación en tres líneas denominadas: 1) Patrimonio y cultura, 2) Diseño e innovación y 3) Comunicación interactiva, estas líneas son construidas con base al recorrido investigativo y a las necesidades del contexto profesional y de los programas académicos de la facultad.

2. MISIÓN INSTITUCIONAL

La misión de la Fundación Universitaria del Área Andina es “Contribuir al desarrollo sostenible económico, social y ambiental con calidad, pertinencia e innovación, mediante la generación, transferencia y aplicación de conocimiento y la formación integral y permanente de personas, desde un enfoque humanista, emprendedor, responsable y de pensamiento crítico y reflexivo” (Fundación Universitaria del Área Andina, 2012, p.3).

3. VISIÓN INSTITUCIONAL

La visión institucional al año 2020 es que la Fundación Universitaria del Área Andina sea una “Universidad de clase mundial, con impacto en todas las regiones de Colombia y de la Comunidad Andina, reconocida nacional e internacionalmente por su capacidad de innovación y por su contribución a la transformación social” (Fundación Universitaria del Área Andina, 2012, p.3).

4. OBJETO DE ESTUDIO Y DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD

La Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes de la Fundación Universitaria del Área Andina, tiene como objeto de estudio las prácticas culturales centradas en la producción de conocimiento desde la estética, la creatividad y la innovación que se materializan a través del arte, el diseño, la gastronomía y la comunicación, generando valor en dimensión holística del ser humano desde un marco cultural, económico, técnico y de identidades en contextos locales y globales.

Como objeto de investigación de la facultad se plantea analizar las prácticas culturales centradas en la producción de conocimiento desde la estética, la creatividad y la innovación enmarcadas en las líneas de investigación *Patrimonio y cultura, Diseño e innovación y Comunicación interactiva*.

5. ÁREA DE CONOCIMIENTO Y PROGRAMA NACIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

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

6. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN PATRIMONIO Y CULTURA

6.1 OBJETIVO

Con el desarrollo de esta línea se busca contribuir al rescate, promoción y difusión de las prácticas vivas que constituyen el patrimonio material e inmaterial colombiano desde lo ancestral, rural y urbano (tradiciones, oralidades, prácticas, imaginarios, filosofía, representaciones, conocimientos, técnicas, usos, saberes, artes, etc.), con el fin de generar fundamentos que aporten a la generación de soluciones a problemas actuales desde la cultura del diseño.

6.2 JUSTIFICACIÓN

Esta línea estudia las manifestaciones que constituyen el patrimonio cultural colombiano desde las disciplinas inherentes a los programas de la Facultad. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (s. f.):

El patrimonio cultural no se limita a monumentos y colecciones de objetos, sino que comprende también tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional.

Estas prácticas, que son transmitidas y replicadas de generación en generación, corren el riesgo de perderse en el olvido debido a los procesos actuales de aculturación y transculturación que sufren las sociedades contemporáneas por cuenta de la globalización y por la inserción de imaginarios, parámetros culturales y discursos hegemónicos impuestos por

los medios de comunicación; así como por las dinámicas socio-económico-políticas que imponen modelos de desarrollo que generan cambios y alteraciones radicales en los modos de vida de los habitantes de cada región. Así mismo las dinámicas que se generan a nivel contemporáneo, a nivel urbano y rural, son susceptibles de ser observadas, y su potencial, de ser aprovechado por los diferentes campos de acción que constituyen a la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes.

Hay que tener en cuenta que Colombia es un país con una diversidad cultural extraordinaria, con 87 etnias indígenas y 64 lenguas amerindias (Departamento Administrativo Nacional de Estadística, 2007); con una marcada identidad, modos y costumbres en cada región que diferencia fuertemente unas de las otras, diferentes visiones del mundo, apropiaciones del territorio, costumbres y formas de pensar y hacer. De la misma manera, las sociedades urbanas contemporáneas tienen una gran diversidad de subculturas y formas de ver y asumir la contemporaneidad y la vida en sociedad, que generan múltiples fenómenos que crean tendencias y nuevas prácticas, estéticas, etc. Esta inmensa diversidad hace urgente la tarea de retomar y rescatar todos aquellos saberes con el fin de que perduren en el tiempo y ayuden a definir y fortalecer nuestra identidad como pueblo, así como que contribuyan a la ejecución de proyectos de creación desde las disciplinas de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes.

Se hace fundamental demarcar los campos de acción de los programas de la facultad dentro de una definición que los cobije en cuanto a actividades de naturaleza creativa y con un fundamental componente de planeación y proyección. La definición que Frascara (2000) da del diseño como actividad, cumple con este cometido:

El Diseño es una actividad humana volitiva, una actividad abstracta que implica programar, proyectar, coordinar una larga lista de factores materiales y humanos, traducir lo invisible en visible, en definitiva, comunicar. Incluye juicios de valor, aplicaciones de conocimientos, adquisición de nuevos conocimientos, uso de intuiciones educadas y toma de decisiones.

Esta definición da el soporte para entender el punto de vista desde el cual se estudia el patrimonio cultural desde los programas de la facultad, donde los objetos de estudio dan elementos y bases para generar productos que sean capaces de solucionar problemáticas contemporáneas con el saber tradicional local. Según Chaves (1997) hay dos enfoques para definir el diseño, el diseño como arte aplicada y el diseño como técnica de comunicación. Un grupo de autores varios (Brighurst, et al., 2001), proponen un tercer enfoque, que lo concibe como ciencia o tecnología. Así, se define el carácter creador, analítico y proyectivo que tienen los programas de la facultad.

6.3 ANTECEDENTES

Como antecedentes cabe mencionar los proyectos que han desarrollado investigadores de la facultad enmarcados en la línea *Patrimonio y cultura*.

Con el proyecto *Mojanes en Suba: La reconstrucción gráfica de un mito. Bogotá, Colombia, siglo XX*, se indagó sobre los imaginarios populares de los Mojanes o Mohanes, sacerdotes Muiscas que se transforman al morir en encantos, que permanecen en cada lugar sagrado y se manifiestan de muchas maneras, dejando muchas veces una enseñanza. El proyecto también dio cuenta de la transformación física que el territorio de Suba ha tenido en los últimos 70 años, por cuenta del crecimiento y expansión de la ciudad de Bogotá y el devastador modelo de desarrollo de las ciudades en el siglo XX.

Otro de los proyectos desarrollados fue el de *Memoria cultural en torno al Hotel Refugio del Salto del Tequendama 1927-1937*. Teniendo en cuenta la importancia del salto del Tequendama y su legendario hotel que permite reconstruir una parte importante de la tradición e identidad de la sociedad de la época, surgió la iniciativa de investigar la memoria gráfica, cultural e histórica de la estación Hotel salto del Tequendama a través de la imagen

fotográfica, la semiología y morfología de la indumentaria y las crónicas que acompañan a la casona del salto del Tequendama para la época de 1927 -1937, investigación que fue pionera en historia del traje de la época en Colombia y que buscó impactar en la reconstrucción de la memoria cultural de Bogotá y Soacha.

Uno de los proyectos en ejecución es el denominado *Simbología visual ancestral en las comunidades Muisca contemporáneas*, con el cual se busca indagar las diferentes maneras en que las comunidades Muisca contemporáneas apropian y resignifican los signos visuales prehispánicos como parte de su identidad y sus prácticas culturales actuales.

Por último, se destaca el proyecto de investigación *Rescate de Recetas Tradicionales con Papas Nativas*, el cual se encuentra en ejecución en alianza con la Corporación Colombiana de Investigación Agropecuaria - Corpoica. Con este proyecto se busca rescatar recetas tradicionales de la región Cundiboyacense, empleando algunas de las papas nativas que no son conocidas comercialmente. El objetivo de esta investigación, es rescatar preparaciones, utensilios, productos y recetas que se han perdido a través del tiempo y que hacen parte de la historia y la identidad de la región cundiboyacense y su relación con la gastronomía nacional.

6.4 NÚCLEOS PROBLÉMICOS

6.4.1 Memoria cultural

La memoria cultural está compuesta de todos los imaginarios, usos y costumbres que definen a una cultura y que trascienden de generación a generación, manteniéndola viva. En la sociedad contemporánea, la organización de grandes grupos humanos en países que a su vez están divididos en subregiones, así como la afluencia de la mayoría de la población a las

grandes urbes y los modos de vida generados por una sociedad industrializada, tienden a homogeneizar y desdibujar la gran variedad de matices culturales presentes en ese territorio.

En este contexto la memoria cultural se conserva y salvaguarda a través del tiempo gracias al archivo documental que se ha generado antaño y al que se sigue generando, constituyendo así el patrimonio documental de una nación heterogénea que ha pasado por variados cambios, pero que mantiene conciencia de su historia y sus raíces, lo que aporta a la construcción y afirmación de su identidad. Así pues, la pesquisa, recopilación y producción de material documental son labores pertinentes y necesarias para el entendimiento del presente y la proyección hacia el futuro.

El archivo documental puede ser escrito, auditivo, visual u objetual. Los ejes de trabajo a seguir recomendados dentro de este campo de acción son:

- La indagación en material documental histórico.
- La producción de nuevo material a partir de las culturas y tradiciones vivas, así como de los fenómenos sociales y culturales en las sociedades contemporáneas.
- La difusión de estos registros y su inserción en la construcción de identidad a través de diversos productos y aprovechando las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías.

6.4.2 Saberes e identidad cultural

Cada cultura genera saberes y formas de hacer de acuerdo a las particularidades de su entorno y al legado cultural que ha mantenido por generaciones. Muchos de estos saberes pueden constituir soluciones apropiadas a problemas contemporáneos, pueden ser rescatados y adoptados en el contexto de la sociedad actual, generando además un fortalecimiento del sentido de identidad de un país.

Todas las técnicas y metodologías de manufactura y producción de objetos, bienes y soluciones comunitarias en muchas comunidades autóctonas y mestizas, ancestrales y contemporáneas en Colombia, así como los saberes inmateriales y las narrativas que construyen imaginarios, son susceptibles de ser rescatados, resignificados e insertados en la producción industrial y cultural contemporáneas, con un potencial impacto a nivel nacional e internacional, desde lo cultural, lo económico y lo social. Así mismo, la sociedad contemporánea produce nuevos imaginarios, usos, prácticas y fenómenos culturales, que constituyen una rica fuente de referentes a ser analizados y trabajados desde los programas de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes.

Las acciones pertinentes dentro de este campo son:

- Reflexión del estado actual de la identidad local y nacional en el contexto colombiano.
- Pesquisa de las diferentes prácticas, técnicas, usos y materiales que generan bienes y objetos, tanto tradicionales como contemporáneas.
- Propuestas de desarrollo y resignificación de estas prácticas y técnicas en un contexto contemporáneo.
- Aporte en la reconstrucción de identidad a partir de elementos, imaginarios y prácticas de las comunidades autóctonas, raizales y urbanas en Colombia.

6.4.3 Significados culturales

Todo patrimonio inmaterial de una sociedad está fundamentado en profundos sistemas y formas de pensamiento, cada cultura y cada tiempo tiene sus propias convenciones y maneras de significar cuanto les rodea y cuanto constituye su legado cultural. Cada época, así mismo, trae su manera de ver e interpretar el entorno y la vida. El rescate y valoración de estos sistemas de pensamiento, desde la producción objetual y cultural de un pueblo, es un esfuerzo importante en la construcción de una identidad nacional libre de superficialidades y malinterpretaciones.

Las valoraciones estéticas cambian de acuerdo a la cultura, a la época, al entorno y a las condiciones de vida de cada comunidad, así como a su memoria colectiva. Este campo de acción plantea reflexionar e indagar desde la semiótica y la estética las manifestaciones materiales e inmateriales propias de las culturas autóctonas colombianas, así como de las diferentes culturas tradicionales y las culturas contemporáneas.

Teniendo en cuenta que Colombia es un país donde muchas culturas se han desarrollado y hay una gran variedad de formas de pensar, hacer y ver el mundo, esta labor se hace pertinente, necesaria y proyecta una gran potencialidad. El objeto de estudio es:

- La indagación de los sentidos y significados comunicativos presentes en la producción material e inmaterial de las comunidades humanas ancestrales y contemporáneas en Colombia.
- La indagación en la valoración estética propia de cada cultura y subcultura.
- La recopilación, clasificación y análisis de objetos y producción gráfica desde el punto de vista de su significancia.

6.5 GRUPOS RECONOCIDOS POR COLCIENCIAS

A continuación, se relacionan algunos de los grupos que se encuentran registrados y visibles en la plataforma SCienTI, que estudian tópicos similares a la línea Patrimonio y Cultura (Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación - COLCIENCIAS, 2016b):

CÓDIGO	NOMBRE DE GRUPO	ESTADO
COL0068548	IDENTIDAD Y CULTURA	Categoría C
COL0028219	Arte y Cultura	Categoría B
COL0070779	Cultura y Sociedad	Categoría C
COL0096711	Cultura Audiovisual	Categoría B
COL0131679	Estudios en Cultura Audiovisual	Categoría C

COL0082663	REGIÓN, IDENTIDAD Y PATRIMONIO	Categoría C
COL0004596	Comunicación y Estudios Culturales	Categoría A
COL0031584	Educación, Comunicación y Cultura	Categoría B
COL0009019	Grupo Comunicación, Cultura y Ciudadanía - IEPRI	Sin clasificación
COL0002689	Comunicación, medios y cultura	Categoría A
COL0044813	COMUNICACIÓN, CULTURA Y TECNOLOGÍA	Categoría D
COL0088629	Comunicación, cultura y desarrollo	Categoría D
COL0161121	PATRIMONIO CULTURAL Y GASTRONOMICO DE COLOMBIA	Categoría D
COL0037597	Patrimonio, Historia y Ciudad	Categoría C
COL0025872	COMUNICACION Y CULTURA	Sin clasificación

7. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DISEÑO E INNOVACIÓN

7.1 OBJETIVO

El objetivo de la línea es contribuir a los conocimientos y prácticas innovadoras del diseño a través de la producción de conocimiento y el desarrollo de propuestas de proyectos innovadores en el diseño, orientados a responder las necesidades de los contextos sociales y económicos.

7.2 JUSTIFICACIÓN

Esta línea de investigación se define en un enfoque interdisciplinar bajo los criterios teóricos del diseño, y prácticos de la producción de artefactos, su significación y utilidad dentro del contexto social y económico, así como el valor del diseño a través de la innovación de procesos y artefactos desarrollados proyectualmente, vinculados a los programas académicos vigentes en la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes.

Un aspecto importante en el diseño es el valor agregado; desde lo estético, lo ergonómico, lo práctico y lo productivo. Según Smith (citado por Encinas, 2013), la palabra valor hace referencia a la utilidad de un objeto particular y a la capacidad de comprar bienes según la posesión del dinero. Al primero se le puede denominar “valor de uso” y al segundo, “valor de cambio”.

Es así que la visión se aplica desde el valor de cambio. Por consiguiente, el diseño como una actividad creadora y donde hace parte de un contexto social y económico, desarrolla proyectos que define la producción de productos finales, que solucionen problemas a

necesidades de usuarios, medios, empresa, o propios de una sociedad. Esta producción de materiales, que llamaremos artefacto, tomando como fundamento el enfoque presentado por Krippendorff (2006), donde define un artefacto como un “producto de una habilidad humana entrenada”, diseñar artefactos con significancia, para quien va dirigido y quienes serán afectados por estos artefactos. En este aspecto hay que tener en cuenta el tiempo, el interés, el uso, la efectividad, y la armonía de las tecnologías con la praxis del diseño, y refiera a la usabilidad bajo la teoría del diseño centrado en el Usuario o Human-Computer Interaction (HCI). En efecto y bajo las comprobaciones fácticas, buscando el mejoramiento, la funcionalidad de los artefactos, se debe estudiar de manera predictiva y pragmática las necesidades y demandas específicas de contextos actuales, es lo que conocemos como ergonomía (Cruz & Garnica, 2010).

Los entornos económicos, artísticos, políticos, sociales; las formas de trabajar, las metodologías, las nuevas competencias y la tecnología, son cambiantes y en respuesta a esta dinámica, los estudios en el campo que nos concierne deben que generar innovación. Peters (1996) desde la administración, define que la primacía del diseño como punto clave para la diferenciación. Se puede señalar la importancia de creación de valor en proyectos de innovación en el campo del diseño o de artefactos, con la gestión del conocimiento y el uso de las tecnologías de la información y comunicación.

En relación a los anteriores aspectos y bajo el contexto actual social, la línea de investigación de diseño e innovación recomienda trabajar temáticas bajo la temática del diseño sostenible, para estar a tono con el deber de un ser humano consciente y ecológico para reducir el impacto de productos sobre los entornos, en el cuidado de los recursos, el diseño de artefactos sostenibles que aporten al desarrollo sostenible de la sociedad que hacemos parte. Con base a la definición realizada en el informe de Brundtland (1987), dentro de las acciones de las naciones unidas:

El diseño sostenible implica el uso estratégico del diseño, para satisfacer las necesidades humanas actuales y futuras, sin comprometer al medio ambiente, incluyendo rediseño de

productos, procesos y servicios o sistemas para enfrentar los desequilibrios o las ventajas entre las demandas de la sociedad, el ambiente y la economía, y por último, la restauración del daño ya hecho.

7.3 ANTECEDENTES

En el marco de la línea *Diseño e innovación*, se realizó el proyecto *Fusión de la tejeduría artesanal en las comunidades campesinas de La Calera, Timbió y Charalá, en el desarrollo de colecciones para alta moda por estudiantes de la Fundación Universitaria del Área Andina*, con el cual se indagó diferentes tradiciones de tejeduría en algunas partes de Colombia y la apropiación y resignificación de cada tejido y técnica, resignificando cada tradición e insertándola en los lenguajes de alta costura contemporáneos.

En este proceso se combinaron diferentes tipos de estudios. Inicialmente se aplicó acción participación que permitió interrelacionar aspectos culturales, técnicos y ecológicos para cada una de las actividades artesanales. Posteriormente, el estudio descriptivo, se realizó un análisis que comprendió la descripción, registro e interpretación de la realidad de tres comunidades artesanales denominadas “estudio de caso”. Y finalmente, se utilizó el estudio exploratorio y observacional mediante la aplicación de instrumentos. Como resultado del proceso se elaboraron cuatro vestidos de novia con diferentes tipos de tejeduría artesanal. Dos con una mezcla de lana, seda. Uno en lana virgen y otro en algodón orgánico. Se concluyó que los saberes salvaguardados por las tres comunidades tenían como núcleo el trabajo artesanal, relacionado con los mecanismos que utilizan para la enseñanza, el aprendizaje, el reconocimiento del saber ajeno y la educación. (Lora, et al., 2013, p. 72)

Otro de los proyectos desarrollados fue el de *Propiedades fisicoquímicas y mecánicas de la fibra textil de piña mayanés y golden en la elaboración de indumentaria*. Esta investigación buscó una alternativa textil para aprovechar los desechos de la cosecha y de la industrialización de la piña Golden y Mayanés en Colombia.

Con el método de enriado de las hojas de la planta, que consiste en la fermentación para la disolución de la lignina para separar la capa celulósica de ésta, es posible extraer fibra textil larga de aproximadamente 40 cm de longitud, color marfil y aspecto parecido al fique pero más suave y delgado. De otro lado, aplicando el mismo método a las hojas de la corona del fruto, se obtienen fibras entre 4 y 10 cm de longitud con una apariencia similar a la del lino pero de un color avellana grisáceo. Con huso, se hilaron estas fibras obteniendo así un hilo continuo que fue posible trabajar sin dificultades para conseguir un tejido de punto. Mediante el licuado de la cáscara, el corazón y el bagazo de fruto de piña, se consiguió fibra corta con la que se construyó un tejido notejido. Esta es una disposición segura y efectiva de estos desechos para los cultivadores de piña e industriales además de ser una opción para generar riqueza. (Murcia, Tovar & Tovar, 2013, p.32-33)

Actualmente se está desarrollando el proyecto *Estudio técnico y descriptivo de los procesos textiles de productos en Denim por los industriales de Bogotá*, con el cual se busca desarrollar un estudio completo sobre las fibras textiles, tintorería, lavados y acabados de productos del segmento jeanswear en Bogotá.

7.4 NÚCLEOS PROBLÉMICOS

7.4.1 Ergonomía y usabilidad

La búsqueda de conocimientos para la adecuación de productos a los entornos, necesidades, capacidades o limitaciones por parte de usuarios concretos con un fin específico, efectivo con efectividad, eficiencia y satisfacción, se recomienda estudios en:

- Diseño centrado en el usuario.
- Diseño de artefactos para usuarios o grupos específicos.

7.4.2 Producción de artefactos

El diseño y constructo de artefactos dentro de la cadena productiva del diseño, los medios de comunicación, culinaria y gastronomía, así como la creación y la innovación de los elementos individuales que componen un artefacto como respuesta a un problema específico, se recomienda estudios en:

- Proyectos de identidad corporativa.
- Creación de vestuario.
- Estudios de materias primas.
- Estudios en tipografía.
- Desarrollo de producciones audiovisuales.
- Desarrollo de videojuegos.
- Creación de recetas y técnicas culinarias.

7.4.3 Diseño sostenible

Como respuesta a atender las necesidades actuales con bienestar social y cuidado del medio ambiente, diseñando para ser sostenible por un mundo sostenible y ecológicamente responsable. Se recomienda estudios en el campo del Ecodiseño.

7.5 GRUPOS RECONOCIDOS POR COLCIENCIAS

A continuación, se relacionan algunos de los grupos que se encuentran registrados y visibles en la plataforma SCienTI, que estudian tópicos similares a la línea Diseño e Innovación (Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación - COLCIENCIAS, 2016b):

Código	Nombre de grupo	Estado
COL0065143	Grupo de investigaciones estéticas y sociales en Diseño Visual	Categoría C
COL0003614	Grupo de Investigación en Diseño	Categoría B

COL0031519	Grupo de Investigación de Estudios en Diseño	Categoría B
COL0060441	Diseño, Imagen y Comunicación	Categoría B
COL0119718	Desarrollo, investigación e innovación en diseño. DI&ID	Sin clasificación
COL0039312	Diseño, Tecnología y Cultura	Categoría D
COL0020141	Grupo de Investigación en Diseño "TALLER 11"	Categoría C
COL0019267	Nobus, Investigación en Diseño	Categoría D
COL0142467	ILLATIO - Interacción Diseño Innovación	Categoría C
COL0080293	DISEÑO, PENSAMIENTO, CREACIÓN	Categoría C
COL0079739	Estudios de la imagen	Categoría C
COL0036689	Gestión de Diseño	Categoría C
COL0051639	Diseño y Complejidad	Categoría C
COL0052252	Grupo de Investigación en Diseño, Imagen y Comunicación Visual -Paloseco-	Categoría C
COL0123336	Grupo de Investigación en Diseño de la Comunicación Gráfica	Categoría C

8. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN COMUNICACIÓN INTERACTIVA

8.1 OBJETIVO

Esta línea de investigación busca identificar las distinciones de los componentes de la comunicación interactiva en el campo mediático, con el propósito de generar utilidad en el devenir relacional del ser humano, en el contexto regional y en el mundo globalizado.

8.2 JUSTIFICACIÓN

Los programas de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes tienen como común denominador la comunicación; la cual es observada, conceptualizada y aplicada desde las cuatro disciplinas, por lo tanto, se hace imperativo el indagar para adquirir conocimiento y aplicarlo en el entorno, desde las nuevas dimensiones, los nuevos medios y la nueva realidad comunicativa.

Se están produciendo grandes cambios en el ámbito de la educación en medios en el contexto iberoamericano. Hay nuevos actores, nuevos lenguajes y nuevas estrategias. Ello hace necesario reflexionar y renovar los fundamentos teóricos y las prácticas existentes en ese campo. (Pérez, 2005, p.21)

La línea de investigación *Comunicación Interactiva*, se orienta por la relación de sus componentes: desde la comunicación, considerando la lingüística, la semiótica, la información y la interactividad dada por los actores, a través de los medios y las nuevas estrategias de las tecnologías de la información y la comunicación, sin dejar de lado la acción comunicativa individual, la cual genera la comunicación colectiva y social, en lo regional y en terrenos de la

globalización. Aspectos que harán comprensible el mundo por la interpretación del entorno desde la perspectiva del ser humano.

En la obra de Castells (1995), se presenta los diferentes cambios económico-sociales que se dan en la sociedad como consecuencia de la llamada revolución tecnológica, que está transformando las dimensiones esenciales de la vida, entre ellas la comunicación y la interactividad, en la construcción de sociedad.

La escuela de Palo Alto (EE.UU) identificada por Batenson, Watzlawick y Jackson, da paso al desarrollo de la pragmática de la comunicación humana y el análisis de las interacciones globales, que involucran a los seres humanos y a la comunicación, donde la premisa es que toda actividad humana posee valor comunicativo, motivo por el cual se concluye que “es imposible no comunicar” (Temporelli, 2008).

8.3 ANTECEDENTES

Actualmente se están desarrollando dos proyectos que buscan fortalecer el desarrollo de la línea Comunicación Interactiva: 1) Las redes semánticas como constructor relacional de los contenidos temáticos en las colecciones para el museo virtual, Jorge Reynolds Pombo y 2) Implementación de técnicas de holografía utilizando la animación 3D. El primero busca establecer las redes semánticas como método para la estructuración significativa de los contenidos temáticos de las colecciones del museo virtual, Jorge Reynolds Pombo. Y el segundo, pretende investigar, desarrollar y aplicar la tecnología de holografía para la presentación de productos y servicios de forma audiovisual atractiva e innovadora.

8.4 NÚCLEOS PROBLÉMICOS

8.4.1 Lenguaje y comunicación visual

El lenguaje se encuentra inmerso en la comunicación y con los dos aspectos se pueden considerar las técnicas de comunicación visual, el diseño de elementos, la narrativa, el signo y el símbolo.

8.4.2 Contenidos digitales

La generación de información y conocimiento en el campo de la preproducción, producción, posproducción y divulgación en el mundo digital, son componentes básicos en los contenidos digitales, sin dejar de lado la característica del lenguaje en cada uno de los medios.

8.4.3 Interacción en Mass Media

El desarrollo de elementos comunicativos y la interacción en los medios masivos (redes sociales) y nuevos ambientes tecnológicos, constituirán aspectos del núcleo temático.

8.5 GRUPOS RECONOCIDOS POR COLCIENCIAS

A continuación, se relacionan algunos de los grupos que se encuentran registrados y visibles en la plataforma SCienTI, que estudian tópicos similares a la línea Comunicación Interactiva (Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación - COLCIENCIAS, 2016b):

CÓDIGO	NOMBRE DE GRUPO	ESTADO
COL0002653	Comunicación	Categoría C
COL0141334	APIRA KUNA: Grupo Interdisciplinario de Investigación en Comunicación	Categoría D
COL0002662	Comunicación UB	Categoría C
COL0119413	IECO - Comunicación Visual	Categoría C

COL0119959	COMUNICA	Categoría D
COL0067999	Comunicacion Estrategica y Creativa CEC	Categoría C
COL0002199	Grupo de Investigaciones de la Comunicación	Categoría B

REFERENCIAS

- Brighurst, R., Garone, M., González, C., Margolin V., Jiménez, L. M. & Rodríguez, L. (2001). *Antología del diseño 1*. México: Designio
- Brundtland, G. H. (1987). *Our Common Future*.
- Castells, M. (1995). *La ciudad informacional. Tecnologías de la información, reestructuración económica y el proceso urbano-regional*. Madrid: Alianza Editorial.
- Chaves, N. (1997). Arte aplicada o técnica de la comunicación: dos vertientes en la práctica del Diseño Gráfico. En Arfuch, Chaves y Ledesma. *Diseño y comunicación. Teoría y enfoques críticos* (pp. 91-35). Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación (COLCIENCIAS). (2016a). Grupos por área del conocimiento. Recuperado de <http://scienti.colciencias.gov.co:8083/ciencia-war/BusquedaGrupoXArea.do>
- Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación (COLCIENCIAS). (2016b). Grupos por Programa Nacional de Ciencia y Tecnología. Recuperado de <http://scienti.colciencias.gov.co:8083/ciencia-war/busquedaGrupoXProgramaNacional.do>
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). (2007). Colombia una nación Multicultural: su diversidad étnica. Recuperado de http://www.dane.gov.co/files/censo2005/etnia/sys/colombia_nacion.pdf

- Encinas, C. (2013). *Principios de economía política*. Estados Unidos de América: Palibrio.
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente: comunicaciones de masa y cambio social*. Infinito.
- Fundación Universitaria del Área Andina. (2012). Plan de desarrollo institucional 2012 – 2016. Recuperado de <http://www.areandina.edu.co/sites/default/files/plan-desarrollo-institucional-2012-2016-s.pdf>
- Lora, L., et al. (2013). Rescatando tejeduría artesanal en Colombia. *Teoría y Praxis Investigativa*, 8(2), 72-91.
- Murcia, D. Y., Tovar, M. V. & Tovar, M. E. (2013). Propiedades físicas, químicas y mecánicas de la piña Golden y Mayanés utilizada para la indumentaria en Bogotá. *Teoría y Praxis Investigativa*, 8(2), 32-43.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (s.f). *¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?*. Recuperado de <http://www.unesco.org/culture/ich/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>
- Pérez, J. M. (2005). Hacia un nuevo concepto de educación en medios. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, 24, 21-24. Recuperado de <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=24&articulo=24-2005-04>
- Temporelli, W. (2008). *Teorías de la Comunicación*. Barcelona: Gabinete Comunicación y Educación.