



MEMORIAS



Septiembre 10, 11 y 12 de 2014

Fundación Universitaria del Área Andina
Bogotá D.C. - Colombia



FUNDACIÓN UNIVERSITARIA
DEL ÁREA ANDINA

MIEMBRO DE LA RED
ILUMNO

Pablo Oliveros Marmolejo †

Gustavo Eastman Vélez
Miembros Fundadores

Marta Sandino de Oliveros

Miembro de la Asamblea General

Marcela Oliveros Sandino

Presidente Asamblea General
Consejera Corporativa

Carlos Patricio Eastman Barona

Presidente del Consejo Superior
Miembro Asamblea General
Presidente Consejo Directivo Seccional Pereira

Fernando Laverde Morales

Rector Nacional
Representante Legal
Miembro del Consejo Superior

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

María Victoria Tovar Guerra

Directora Programa de Diseño de Modas

Ana Ligia Galindo Panqueva

Directora Programa de Diseño Gráfico

Juan Carlos González García

Director programa Animación y Posproducción Audiovisual

Carlos Esteban Lafaurie Obregón

Directora Programa Culinaria y gastronomía

Equipo organizador dinova 2014

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

María Victoria Tovar Guerra

Directora Programa de Diseño de Modas

Ana Ligia Galindo Panqueva

Directora Programa de Diseño Gráfico

Juan Carlos González García

Director programa Animación y Posproducción Audiovisual

Carlos Esteban Lafaurie Obregón

Directora Programa Culinaria y gastronomía

Rosmery Rodríguez

Equipo Logístico

William Ruiz

Héctor Córdoba

Ángela Liliana Dotor

Jorge Camargo

Encuentro de Investigación

ISSN 2322-9470

Contenido

Presentación	5
El Congreso Internacional de Diseño e Innovación “DINOVA”,	5
Diseño e innovación.....	5
Gestión del diseño en la cadena productiva	5
Diseño más allá de las industrias culturales empresas creativas y culturales	5
Conferencias	6
Tendencias del Marketing On-line - Álvaro Rattinger - México	6
Diseño y Credibilidad del Mensaje	7
Técnicas de Comunicación de Marca Aplicadas al Espacio: Visual Merchandising & Retail Design.....	8
Perspectivas de la Animación Contemporánea en Brasil.....	9
ENCUENTRO DE INVESTIGACION - DINOVA 2014.....	10
Programación ponencias ENCUENTRO DE INVESTIGACION JUEVES 11 DE 2014	11
Ponencias	13
El diseño gráfico como aporte a los procesos sociales comunitarios.	13
La epistemología personal del docente y sus relaciones con la práctica pedagógica: un estudio con profesores universitarios de diseño	16
El estudio del objeto cultural como estrategia de descolonización del conocimiento en la ciudad de Valledupar.	18
Video Juego didáctico de Educación cívica para niños con autismo, trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) o discapacidad cognitiva.....	21
Observatorio de procesos de diseño gráfico en MiPymes y organizaciones de la región Caribe. Caso Valledupar	24
Propiedades Físico, Químicas y Mecánicas de la Fibra Textil de piña Golden y Mayanés para su Uso en la Indumentaria en Bogotá	27
La importancia del comunicador en la alfabetización digital para la sociedad del conocimiento.....	30
La investigación creación en el proyecto "soy pereirano, sé de mi ciudad", Campaña institucional del programa Pereira cómo vamos	32

Presentación

El 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.

Ejes temáticos:

Diseño e innovación

- Diseño y tecnologías estereoscópicas.
- Innovación en la cadena productiva.
- Nuevas perspectivas de la innovación.

Gestión del diseño en la cadena productiva

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

Diseño más allá de las industrias culturales empresas creativas y culturales

- Nuevas industrias.
- El diseño: un asunto transdisciplinar.
- Impacto de la comunicación visual.
- Pedagogía y empresas culturales

Conferencias

Tendencias del Marketing On-line - Álvaro Rattinger – México



Álvaro Rattinger - México

Es uno de los máximos expertos en branding, un apasionado de las nuevas tendencias de marketing on line y un seguidor ferviente de las redes sociales. Licenciado en Administración de Empresas por el ITAM, su formación en producción de impresos, diseño gráfico y mercadotecnia editorial se ha desarrollado fundamentalmente en la ciudad de Nueva York. Como director de Operaciones en Kätedra, ha desarrollado y producido eventos como “Merca Kids” o “Branding Shows” y ha participado activamente en la producción de seminarios donde han asistido autores de gran renombre internacional como Don Peppers.

Diseño y Credibilidad del Mensaje



Norberto Chaves -Argentina

- Asesor en Identidad y Comunicación Institucional. Socio de “I+C CONSULTORES” (Barcelona-Buenos Aires), Asesores en Estrategias de Identidad y Programas de Identidad y Comunicación Corporativa.
- Ex Jefe del Departamento Pedagógico y profesor de Teoría social del Diseño Urbano y Arquitectónico, Semiología y Teoría de la Comunicación en la facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires.
- Profesor invitado a Seminarios de dirección de empresa en temática de diseño, imagen y comunicación: IESE (Barcelona), ESADE (Barcelona), Universidad AUSTRAL (Buenos Aires), IDEA (Buenos Aires), DZ (Bilbao), FUNDACIÓN BANCO CRÉDITO ARGENTINO (Buenos Aires), CÁMARA DE COMERCIO DE MADRID (Madrid).
- Autor textos sobre diseño, imagen y comunicación.

Técnicas de Comunicación de Marca Aplicadas al Espacio: Visual Merchandising & Retail Design



Nacho Toribio -

- Nacho Toribio se graduó en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (ETSAM), ha trabajado en las oficinas de importancia internacional como FOA (Londres), No.Mad (Madrid). Actualmente es socio director de EXTERNAL REFERENCE ARCHITECTS, (recientemente galardonado con el nuevo premio Italian Blood 2011) con proyectos emprendidos como el Pabellón Español en la Expo Mundial Corea 2012, pabellones de exposición para los dispositivos de Yota en el Mobile World Congress de Barcelona, proyecto de estadificación para el Barcelona Shopping Night de 2013 y la sala de ordenadores (por Intel) para el FC Barcelona, entre otros. Nacho es docente del Instituto Europeo de Diseño en Barcelona

Perspectivas de la Animación Contemporánea en Brasil



Paulo Andrade - Brasil

Coordinador de los programas de graduación y posgraduación en Animación de la Universidad Veiga de Almeida (Brasil). Posee una Maestría en Computación y actualmente cursando un doctorado en esta área.

Fue el responsable de la creación de 5 graduaciones tecnológicas. Es docente universitario y ha sido coordinador de recursos multimediales y tecnológicos en diferentes instituciones.

ENCUENTRO DE INVESTIGACION - DINOVA 2014

En el marco del Congreso Internacional de Diseño e Innovación “DINOVA” - 2014, se ha establecido un espacio que permita la socialización de experiencias investigativas en el contexto del diseño y la innovación.

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 investigadores es ideal para presentar **proyectos terminados** o **proyectos en curso**, dentro de los ejes temáticos propuestos por el congreso.

La convocatoria estaba dirigida 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.

Participaron y socializaron proyectos de investigación, con base en los ejes temáticos del Congreso, cuya realización haya sido ejecutada en los últimos dos (2) años, o se esté realizando investigaciones en desarrollo con resultados parciales y trabajos de investigación concluidos (con evidencias de productos). Los trabajos postulados se presentaron en la modalidad de Ponencia Oral y Poster.

Programación ponencias ENCUENTRO DE INVESTIGACION JUEVES 11 DE 2014

Lugar: Aula máxima Pablo Oliveros	
Ponencia	
1	La epistemología personal del docente y sus relaciones con la práctica pedagógica: un estudio con profesores universitarios de diseño.
2	Video Juego didáctico de Educación cívica para niños con autismo, trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) o discapacidad cognitiva.
3	Observatorio de procesos de diseño gráfico en MiPymes y organizaciones de la región Caribe. Caso Valledupar
4	Propiedades Físico, Químicas y Mecánicas de la Fibra Textil de piña Golden y Mayanés para su Uso en la Indumentaria en Bogotá
5	La importancia del comunicador en la alfabetización digital para la sociedad del conocimiento
6	GEOPOLÍTICAS Y GEOPOÉTICAS
Lugar: Aula Auxiliar	
Ponencia	
1	El diseño gráfico como aporte a los procesos sociales comunitarios
2	El estudio del objeto cultural como estrategia de descolonización del conocimiento en la ciudad de Valledupar.

- 3 Activación y apropiación social de los parques de la ciudad de Valledupar a través de la gestión estratégica del diseño.
- 4 Apropiación social de patrimonio de la ciudad de Valledupar a través de dispositivos fotográficos.xto
- 5 La investigación creación en el proyecto "soy Pereirano, sé de mi ciudad", campaña institucional del programa Pereira cómo vamos
- 6 La fotografía del conflicto armado 2002-2006, un estudio desde el diseño

Ponencias

El diseño gráfico como aporte a los procesos sociales comunitarios.

Nancy Consuelo Quiroga¹

Resumen

Reflexionar sobre el papel del diseño y la creatividad en nuestra sociedad es uno de los tantos pensamientos que se tienen en la enseñanza del diseño, ya que hay un distanciamiento entre la teoría y la práctica. De esta forma ganar espacios en participación de proyectos pensados para una comunidad en estado de vulnerabilidad permite afianzar la conciencia de hacer diseño con sentido social, donde el diseñador debe aprender a enfrentar en su desarrollo profesional cómo aplicar elementos conceptuales de diseño a problemas reales, donde se debe trabajar con responsabilidad, en la generación de procesos valiosos que le aporten a la sociedad en el mejoramiento de la calidad de vida.

De esta forma el diseño gráfico juega un papel estratégico en la generación y apropiación de espacios y herramientas que permiten comprender y darle sentido a las ideas. Este rol central, debe ir secundado por decisiones comprometidas en la planeación de mensajes visuales que se localizan en un entorno estructurado entre la realidad actual de la gente y el impacto del aporte.

Descripción del problema: Proveer soluciones a algunos de las problemáticas sociales que tenemos actualmente se convierte en un reto y para esto, el trabajo con comunidad, es un espacio excepcional, donde familiarizarse con la realidad permite integrar el mundo cotidiano con el mundo de la academia. Es aquí donde los futuros diseñadores deben compartir con las comunidades y reconocer las situaciones sociales en las que pueden aportar.

Ciertos problemas sociales no pueden resolverse mediante acciones simples, por eso la aplicación acertada de herramientas del diseño a una problemática social, puede funcionar de una manera positiva en la medida en que el mensaje y la transformación de actitud sean referentes a una cuestión social, cultural o educativa, las cuales contribuyan al beneficio de todos y a la construcción ética y moral del ser humano.

Por tal motivo, la facultad discursiva del diseño y la comunicación visual debe ser un equilibrio tanto de su condición persuasiva como de la analítica, que reglamenten la gestación de los proyectos de diseño, su relación con el contexto y el aporte que realiza. El diseño gráfico en sus diversos campos de acción puede contribuir en el bienestar de las comunidades a partir de satisfacer verdaderas necesidades.

Tomar una posición consciente para desarrollar proyectos encaminados a afianzar la responsabilidad profesional y social del diseñador; es el punto de partida para fortalecer la importancia de esta profesión para la sociedad.

Formulación del Problema: ¿Cómo establecer una relación efectiva entre el diseño, comunidad y contexto en la que la comunicación visual sea medio y herramienta para enfrentar problemáticas particulares?

Objetivo general: Desarrollar proyectos de comunicación visual que respondan a necesidades particulares de las comunidades locales a partir del conocimiento y análisis de problemáticas específicas, de manera que se estructure una relación entre el diseño, la comunidad y el contexto.

Objetivos específicos:

- Identificar las problemáticas de las comunidades en estado de vulnerabilidad, que se puedan abordar desde el diseño y la comunicación visual.
- Formular propuestas desde el diseño, que sean acordes para resolver las necesidades de comunicación desde lo visual.

¹ Docente Investigador Programa Diseño Gráfico
Universidad de Boyacá

- Plantear proyectos donde el estudiante interactúe y participe en la solución de los problemas de la comunidad y que conduzcan al desarrollo de sus pobladores.

- Vincular efectivamente a los estudiantes del programa de diseño gráfico de la Universidad de Boyacá en acciones sociales desde el diseño.

- Proponer estrategias de comunicación visual que puedan utilizarse efectivamente dentro de las comunidades.

- Aportar significativamente desde el diseño de mensajes visuales en el mejoramiento de la calidad de vida de las poblaciones del departamento de Boyacá.

Justificación: El presente proyecto tiene como objetivo principal comprender como desde el diseño gráfico se puede aportar en la minimización de problemáticas sociales a partir de desarrollar proyectos que beneficien a las comunidades.

Es un espacio de análisis, comprensión y producción de los mensajes visuales y como estos aportan en los procesos sociales comunitarios. De esta forma los diseñadores deben reconocer las situaciones sociales en las que pueden aportar y tomar una posición consciente para desarrollar proyectos encaminados a afianzar la responsabilidad profesional y social del diseñador; para lograr esto se debe cambiar el rol, integrarse con comunidades y generar información que fortalezca la importancia de esta profesión para la sociedad. Este rol central, debe ir asistido por decisiones involucradas en la planeación de mensajes que se localizan en un espacio organizado entre la realidad actual de la gente y el impacto de la intervención; donde se fortalezca el concepto de responsabilidad social y profesional del diseñador. Esto permite generar relaciones consistentes donde el intercambio con la comunidad, y el análisis de los problemas que la aquejan, permitan plantear mecanismos de resolución de algunas de las problemáticas evidenciadas.

Los procesos sociales comunitarios, son un mecanismo que permite que el diseñador aprenda a enfrentar en su desarrollo profesional la conciencia social, donde se pueden generar nuevas formas de

relacionarnos hacia la construcción de proyectos que sean capaces de mirar al futuro, teniendo como base el reconocimiento de los derechos y responsabilidades con el presente.

Metodología:

Línea de investigación: Este proyecto se ajusta a la línea de investigación Diseño y desarrollo y el área temática: Comunicación visual y procesos sociales comunitarios, ya que el principal objetivo de este proyecto es comprender como el diseño es una herramienta integradora de la sociedad, a partir de pensar y desarrollar proyectos de comunicación visual que aporten al mejoramiento de la calidad de vida de las comunidades.

Tipo de investigación: Para esta investigación se plantea un diseño metodológico de tipo descriptivo analítico desde el enfoque hermenéutico.

Población: Grupo a quien va dirigido el proyecto: Estudiantes de 1 a 5 grado de primaria del Colegio Silvino Rodríguez (Sede barrio El Dorado) Aprox. 200 estudiantes

Fases:

1. Exploratoria: referida a la recolección y revisión de documentación y registros fotográficos que estén directamente relacionados con la pregunta investigativa.
2. Construcción de instrumentos: en la cual se construyen entrevistas, encuestas, planeación de registros fotográficos que permitan el desarrollo del problema investigativo.
3. Aplicación de instrumentos: esta fase se refiere a la aplicación documental previamente construida en la segunda fase.
4. Análisis e interpretación: en la cual se ordena la información recolectada y se procede a su interpretación y análisis.
5. Síntesis y conclusiones: Los datos analizados se organizan en los documentos técnicos de investigación.

6. Socialización de resultados: luego de su interpretación y comprensión, la información debe ser presentada de una manera entendible, sencilla para acceder a ella, en esta fase se hace la presentación de la misma a partir de gráficas, cuadros informativos, textos documentales, tales como ensayos o artículos.

proyectos reales de impacto en nuestra sociedad. La exposición tuvo lugar entre el 21 de noviembre de 2013 y el 30 de enero de 2014, en la Cámara de Comercio de Bogotá.



Ediciones de los periódicos Exploradores

Técnicas:

- Revisión Bibliográfica
- Encuestas
- Entrevistas
- Talleres
- Registro fotográfico

Instrumentos Recolección de información:

- Fichas Tipológicas
- Fichas de análisis de bibliografía
- Catálogo de Referencias
- Formato de Encuesta
- Formularios para entrevistas

Productos

Periódico escolar Exploradores: Nueve ediciones del periódico desarrollado conjuntamente en comunidad con la Institución Educativa Silvino Rodríguez del Barrio el Dorado y los estudiantes de gráfica digital diagramación de la Universidad de Boyacá



Taller de lectura con el periódico Exploradores

Divulgación

Nota televisiva: Gente que hace la diferencia

Reconocimiento como experiencia significativa: El proyecto Exploradores en el 2013 fue seleccionado para hacer parte de la sección Haciendo la diferencia de Caracol y Bancolombia. La grabación se llevó a cabo el día 21 de mayo y fue emitida en Caracol Noticias el día 5 de junio en la franja del noticiero de las 7:00 de la noche.

Exposición

Diseño para la vida: Convocatoria de la RAD, que pretende mostrar a los empresarios proyectos académicos de alta calidad que trascienden las aulas y se convierten en

Bibliografía

- Acaso María. (2006). El lenguaje visual. Ediciones Paidós. Barcelona. 165 p.
- Arfuch Leonor. (1997). Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos. Editorial Paidós. 232 p.
- Costa Joan. (2003). Diseñar para los ojos. Grupo Editorial Design. Bolivia. 180 p.
- Frascara Jorge. (2008). Diseño para la gente. Ediciones Infinito. Buenos Aires. 267 p.
- Martín Juez Fernando. (2002). Contribuciones para una antropología del diseño. Editorial Gedisa. Barcelona. 222 p.
- Tapia Alejandro. (2005). El diseño gráfico en el espacio social. Ediciones Nobuko Buenos Aires. 247 p.

La epistemología personal del docente y sus relaciones con la práctica pedagógica: un estudio con profesores universitarios de diseño

Manuel Humberto Parga Herrera²

Resumen

Apartir del modelo empírico de DPK de Berthiaume, en donde se propone una aproximación sistémica que contempla elementos y relaciones entre (a) conocimiento de base para enseñar, (b) especificidades disciplinares y (c) epistemología personal del profesor, el presente proyecto está enfocado en comprender las creencias epistemológicas personales de los profesores universitarios del campo profesional del diseño en Colombia.

Se asume la noción de creencias epistemológicas entendidas como creencias acerca de la naturaleza y adquisición de conocimiento (Bruning et al., 2004) y se incluyen los cinco dominios propuestos por Schommer-Aikins (1994) para el estudio de las creencias.

Descripción del problema y formulación del Problema: Desde el enfoque de conocimiento pedagógico específico disciplinar-DPK, el proyecto busca generar respuestas a las siguientes interrogantes:

1. ¿Cuáles son las creencias epistemológicas respecto al conocimiento y al conocer personal de los profesores universitarios de diseño en Colombia?
2. ¿Qué relaciones pueden establecerse entre las creencias epistemológicas implícitas (lo que promulgan) y explícitas (lo que practican) de los profesores universitarios de diseño en Colombia?

3. ¿Qué influencia ejercen las creencias epistemológicas personales en la práctica pedagógica?
4. ¿Han cambiado dichas creencias epistemológicas a lo largo de su carrera como profesores?
5. ¿Cómo influyen las creencias epistemológicas de los profesores en el cómo y el qué se gana con la formación del profesorado y respecto a las políticas de desarrollo profesional?

Objetivo General: Caracterizar las creencias epistemológicas personales de un conunto de profesores de diseño de las diferentes regiones colombianas en donde operan programas universitarios en el campo.

Objetivos Específicos:

- Identificar las creencias epistemológicas personales sobre el conocimiento y el conocer en el grupo de los profesores participantes en el estudio.
- Establecer posibles relaciones de coherencia y consistencia entre las creencias epistemológicas personales caracterizadas y la práctica pedagógica de los profesores participantes en el estudio.
- Establecer conclusiones que permitan orientar el desarrollo de estrategias de mejoramiento de la calidad educativa a partir del desarrollo profesoral.

Justificación: Dada la importancia del papel de las creencias epistemológicas, implícitas y explícitas, presentes en los procesos de enseñanza-aprendizaje y al considerar que los profesores deben ser epistemológicamente complejos para desarrollar prácticas pedagógicas orientadas a motivar el desarrollo de las creencias epistemológicas entre sus estudiantes, se hace necesario como punto de partida en el desarrollo de cualquier política pública encaminada al mejoramiento de la calidad docente, comprender las creencias epistemológicas de los profesores, con el

² Manuel Humberto Parga Herrera, Doctorando en Educación y Sociedad, Universidad de La Salle, Bogotá. Comisionado Asesor Sala de Artes y Arquitectura CONACES Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

propósito de aportar información válida para el debate acerca de las relaciones entre calidad educativa y calidad de los docentes, de manera particular sobre las estrategias de evaluación docente para el mejoramiento continuo.

Metodología: El diseño general de este estudio es de tipo analítico-inductivo, en el cual inicialmente se deriva de la literatura un marco conceptual y posteriormente es sustentado con la ayuda de los datos. Se propone la metodología de análisis de contenido, donde el discurso de los participantes, en forma de transcripciones de entrevistas, es analizado con el fin de identificar evidencia empírica de los componentes derivados de la estructura conceptual, así como en las relaciones entre los componentes (Krippendorff, 2004).

Con el fin de proceder de acuerdo con los principios tanto del análisis inductivo como del análisis de contenido, se planeó utilizar un esquema de codificación combinado apriori/emergente. Lo anterior debido a que por un lado, el marco conceptual ha proporcionado las categorías más generales a ser empleadas en el esquema de codificación -ej., las fuentes apriori y los componentes de DPK derivados del marco conceptual, y por la otra parte, a que los datos en sí, proporcionarían las categorías más finas del esquema de codificación -ej., las dimensiones emergentes asociadas con la epistemología personal del profesor.

Dentro del anterior contexto, se realiza la recolección de datos bajo una aproximación instrumental/interpretativa (estudio de casos múltiples) para un conjunto de profesores participantes, representativos de las cuatro regiones colombianas en donde operan programas de formación profesional en el campo de diseño. Así mismo, en pro del enriquecimiento de la muestra, se consideró pertinente incluir en ella profesores de universidades públicas y privadas, de programas de diseño de distintas especialidades en el campo (gráfico/visual e industrial) y con distintos grados de experiencia como profesores.

Productos parciales (investigación en curso)

Eje temático: Diseño, más allá de las industrias culturales-empresas creativas y culturales .

Subtema: Pedagogía y empresas culturales

Presentación del Instrumento psicométrico utilizado para evaluar creencias epistemológicas, validado por pares expertos.

Presentación de los resultados obtenidos en la etapa de recolección de información con el grupo de profesores participantes.

Primeras conclusiones a partir del análisis de contenido de la información obtenida.

Bibliografía

- Ahola, S. (2009). Measurement Issues in Studying Personal Epistemology. *Psychology & Society*, Vol. 2 (2), 184-191.
- Berthiaume, D. (2009). Teaching in the Disciplines. En H. Fry, S. Ketteridge y S. Marshall (Eds.), *A Handbook for Teaching and Learning in Higher Education: Enhancing Academic Practice* (pp. 215-225). New York: Routledge.
- Bendixen, L. y Feucht, F. (2010). *Personal Epistemology in the Classroom: Theory, Research, and Implications for Practice*. Cambridge University Press.
- Berthiaume, D. (2009). Teaching in the Disciplines. En H. Fry, S. Ketteridge & S. Marshall (Eds.), *A Handbook for Teaching and Learning in Higher Education: Enhancing Academic Practice* (pp. 215-225). New York: Routledge.
- COMPARTIR. (2014). *Tras la excelencia docente: Cómo mejorar la calidad de la educación para todos los colombianos*. Bogotá: Fundación Compartir.
- Cárdenas, F. (2012). Del conocimiento declarativo al conocimiento funcional: la necesidad de una transformación didáctica. *Actualidades Pedagógicas*, 60, 193-214.
- Cárdenas, F. (2011). Competencias docentes y enfoques de aprendizaje. *Papeles*, Vol. 3 (6), 8-17.
- Hiebert, J, Gallimore, R. y Stigler, J. W. (2002). A knowledge base for the teaching profession: what would it look like and how can we get one? *Educational Researcher*, 31(5), 3-15.
- Hofer, B. K. (2000). Dimensionality and Disciplinary Differences in Personal Epistemology. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 378-405.
- Hofer, B. K. (2004a). Epistemological Understanding as a Metacognitive Process: Thinking Aloud During Online Searching. *Contemporary Educational Psychologist*, 39(1), 43-55.
- Hofer, B. K. (2004b). Exploring the dimensions of personal epistemology in differing classroom contexts. *Contemporary Educational Psychologist*, 29(1), 129-163.
- Hofer, B. K. (2006). Domain specificity of personal epistemology: Resolved questions, persistent issues, new models. *International Journal of Educational Research*, 45, 85-95.
- Krippendorff, K. (2009). *On communicating: Otherness, Meaning, and Information*. New York: Routledge.
- Schommer-Aikins, M. (2002) An Evolving Theoretical Framework for an Epistemological Belief System. En B. K. Hofer and P. R. Pintrich (eds), *Personal Epistemology: The Psychology of Beliefs about Knowledge and Knowing* (pp. 103-118), Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Valanides, N. y Charoula A. (2005). Effects of instruction on changes in epistemological beliefs. *Contemporary Educational Psychology*, 30, 314-330.
- Welch, A. y Ray, C. (2013) A preliminary report of the psychometric properties of the Epistemic Beliefs Inventory. *The European Journal of Social & Behavioural Sciences*, (eISSN: 2301-2218).

El estudio del objeto cultural como estrategia de descolonización del conocimiento en la ciudad de Valledupar.

Paola Andrea Valera Quintero

Resumen

Qué son los objetos? Qué nos identifican con ellos? Cómo y por qué sediseñaron? Cómo los objetos nos representan? O cómo nos representamos en ellos? Los objetos conforman una herramienta simbólica y simbiótica de comunicación, el hombre a través de la apropiación de materiales, unida con sus necesidades y sus aspiraciones estéticas transformaron la materia en enseres que ubicaría y habitarían su espacio, siendo parte de ellos tanto espacial como espiritualmente.

El enser representa un acto de creación (diseño), en cuerpo y alma; la inspiración y la aspiración de la imaginación en función de la utilidad con conceptos de belleza que fueron naturalmente adquiridos, creando formas de expresión que nacían a partir de una necesidad individual y comunitaria.

Los objetos son los habitantes silenciosos, que pueden contar historias que han transcurrido por años entre los hogares y que son reconocidos como parte de él y de una cultura. Las expresiones de un pueblo se ponen en manifiesto en los objetos que produce y utiliza, adquiriendo un sentido de pertenencia y una forma ineludible de identidad con el espacio.

A partir de sus necesidades básicas, el alimentarse, el protegerse y hacer de su espacio un lugar sagrado y mejorar su calidad de vida, el hombre del Municipio de Valledupar creó las primeras expresiones de diseño, a través de elaboración de objetos y enseres que llevarían a una mejor dinamización de la casa o de su hogar. De esta manera se han creado imaginarios simbólicos y bienes materiales que generan una identificación cultural del espacio a través de los objetos.

De ahí la importancia de reconocer y recuperar los primeros diseños objetos culturales, que nacieron del espíritu empírico, de la necesidad de crear una visión sobre nosotros, que nos ayude a revalorizar la identidad Región Caribe a través de la conservación de sus recursos identitarios y a su vez aportar a los referentes que repercuten en los diseños actuales y contemporáneos.

Descripción del problema y formulación del Problema:

La adquisición de un bien y/o un objeto, determina para el individuo y su comunidad su status social y su representación de sí mismo dentro de una sociedad; una sociedad que está creciendo en mundo global con una visión precaria sobre el uso y función de los objetos, los cuales poco a poco han perdido sus características primarias: funcionalidad, belleza e identificación cultural dentro de un contexto.

Las fuerzas del mercado han creado objetos que son de producción masiva, logrando generalizar la función del objeto, perdiendo la naturaleza del diseño identitario; los objetos que antes representaban la esencia cultural local, ahora son sólo meras formas de reproducción ausentes de un significado.

La intención de un acto creativo a partir de sus necesidades básicas que unidas con un sentido estético ha sido relegado a un segundo plano sumado a la falta de estudios de diseño local que apropien o empoderen nuevas formas de conocimiento en los nuevos diseñadores, han provocado la construcción afanada de elementos disímiles de la vida doméstica que contribuye a la homogeneización y parametrización de los conceptos del diseño en una ausencia total de identificación local y regional.

Así como muchas ciudades de Colombia, Valledupar se ha visto afectada por el azaroso crecimiento de la transculturización o pérdida de identidad del diseño, viéndose reflejado en el desconocimiento de nuestras raíces y objetos culturales que nos identifican. Asumiendo que los objetos que usamos son el reflejo de nuestra cultura siendo una manera equívoca de apropiación de identidad y conocimientos de esta misma.

Hoy en día en términos de funcionalidad está todo inventado. La gente se comunica mediante los objetos, transmitiendo lo que

entendemos como estilo o valores de status. En cambio, si hablamos de la estética, todavía queda mucho por explorar en el imaginario de la gente.

El estudio de los objetos culturales generaría un punto de auto referencia, un eje central que ayude a idear espacios creativos y de diseño basados en nuestras raíces y en el reconocimiento del espacio local a través de la apropiación de la identidad enriquecida por el conocimiento del acto de diseñar.

El hombre dentro de una cultura local se identificará y a su vez será soporte o base de diferenciación dentro de una cultura global, complementando diferentes puntos de vista multiculturales, creando una visión propia del diseño, buscando el retorno a las identidades locales y regionales que nos ayuden a revalorizar la identidad Región Caribe a través de la conservación de sus recursos identitarios y a su vez aportar a los referentes que repercuten en los diseños actuales y contemporáneos en las nuevas generaciones de diseñadores de la región, reafirmando su identidad cultural y su sentido de pertenencia. ¿Cómo se pueden reforzar los procesos identitarios del Municipio de Valledupar y de la región Caribe a través del estudio de los objetos de la culturales de la casa de bahareque?

Objetivo general: Identificar los objetos culturales del Municipio de Valledupar en la primera Casa- Hogar (Casa de Bahareque) para la construcción de identidad a partir del estudio de los objetos culturales. como referente simbólico en la ciudad de Valledupar.

Objetivos específicos:

- Generar herramientas de material de apoyo para tener referentes de diseños sobre los objetos culturales del Municipio de Valledupar.
- Producir apropiación social del conocimiento a través de la fotografía.
- Identificar nuevos referentes de diseños objetos que diversifiquen el significado identitario de la región.

Justificación: El diseño como actividad creadora y como herramienta de expresión busca afianzar los procesos individuales y colectivos en un espacio local o global ayudando a fortalecer la identidad cultural de una región.

Es necesario crear una visión de lo que somos a partir de los primeros actos de creación surgidos de una necesidad básica o de supervivencia; buscando fortalecer los procesos de construcción creativa a partir del reconocimiento de los objeto culturales, y a su vez afianzar las raíces por medio de la construcción del individuo dentro de su contexto local.

Entendiendo que la cultura es procesal y que se adquiere a través de un proceso de aprendizaje; es pertinente involucrar los procesos investigativos en el descubrimiento del hombre dentro de su contexto histórico y su proceso de formación para ayudar a la creación de un significado y comprender su cultura a partir de los objetos identitarios. Generando una mirada crítica del territorio, ayudaríamos a idear acciones creativas en cuanto al diseño, que a través de un estudio individual-local, comprometerían a las nuevas generaciones de diseñadores regionales a crear la imagen del municipio potencializando su actividad cultural y patrimonial como fuente de inspiración, de valores y principios estéticos locales.

Diseño área de humanidades busca afianzar y generar estudios a partir del conocimiento del hombre, su fin es reconocer aspectos en este caso objetos culturales que se han transformado en objetos identitarios de un municipio y una región.

Metodología: El tipo de investigación que se se realizara es cualitativa, por que en ella se dara la descripción de los objetos propios de la region, para generar identidad y reconocer el saber empirico como referente en los procesos de diseños. El tipo de estudio de la investigación es exploratoria descriptiva en donde se realizaran las siguientes etapas:

La primera etapa de este proyecto plantea la identificación de los primeros objetos enseres de la primera casa en el Municipio de Valledupar, realizando un estudio de campo con visitas periódicas a las primeras casas de Valledupar, en especial la casa de bahareque

de la Familia Jiménez Zuleta ubicada en la Cra. 14 A No. 9-50, espacio que se convertirá en Centro de Memoria en el Barrio San Joaquín. En cada visita se realizará una sesión fotográfica de los enseres y luego esta información será recopilada para crear un inventario y catalogar cada objeto de acuerdo a su ubicación dentro de la casa.

Partiendo de la información recolectada se realizará la segunda etapa en donde cada uno de los enseres será descrito a profundidad bajo conceptos de diseño como: forma, material, colores, valor simbólico y características, con el fin de determinar su función; utilizando como herramienta de análisis un formato de observación estructurada de la imagen.

Paralelo a este proceso se realizarán entrevistas a historiadores locales. Teniendo las entrevistas y las fotografías habremos obtenido el material necesario para la creación de un documento investigativo que recopila la esencia identitaria y el reconocimiento de los primeros objetos culturales. La información será expuesta en una pieza gráfica impresa que servirá a futuros diseñadores locales, como referente bibliográfico y base formal gráfica identitaria de nuestra cultura.

Productos parciales o finales: A partir de la investigación se pretende reactivar nuevas áreas del conocimiento que ayuden a fortalecer los conceptos de identidad y patrimonio y a su vez estos se vean reflejados en el acto creativo de los diseñadores gráficos de la región.

Los referentes de las nuevas áreas del conocimiento en diseño se ampliarán no solo como un saber propio del diseño sino también como un saber cultural colectivo que le permitirán a la sociedad local discernir valores y buscar nuevas significaciones ayudando al cultivo del espíritu humano y de las facultades intelectuales del hombre sustentado en una pieza gráfica editorial.

Se diseñarán las siguientes piezas gráficas:

Memofichas, donde se describe la funcionalidad de cada objeto y su valor histórico en la región, que serán donadas a las bibliotecas de la ciudad.

Un E book con las fotografías y texto que describe las características físicas y simbólicas del objeto.



Fotografía: Paola Andrea Valera Trompo.



Fotografía: Paola Andrea Valera Plato.

Bibliografía

Ministerio de Cultura (2008). Programa Patrimonio Cultural de la Nación. <http://www.mincultura.gov.co/?idcategoria=1195>

Yori. C (1999) Topofilia o la dimensión poética del habitar. Bogotá, Colombia. Pontificia Universidad Javeriana.

Gaston. B (1965) La poética del Espacio. Fondo de Cultura Económica de España.

Freund. G (2011) La fotografía como documento social. Editorial GG.

Video Juego didáctico de Educación cívica para niños con autismo, trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) o discapacidad cognitiva.

Nicolás Echeverry Chaves

Resumen

Los múltiples roles que tiene la educación dentro de la sociedad aún no han logrado penetrar completamente en la población con discapacidad, aún sigue existiendo en algunos lugares la exclusión y el rechazo ante las personas con discapacidad, esto genera prácticas educativas negativas y afecta notablemente a los niños y jóvenes con discapacidad.

Esta investigación analiza las experiencias y problemáticas en torno a la población con discapacidad de la Fundación Martha Chacón a partir de un análisis descriptivo cualitativo. La muestra tuvo varios criterios de inclusión: estudiantes con autismo, trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) o discapacidad cognitiva, que se encuentran en el rango de edad de 8 a 10 años.

El propósito radica en la creación de un videojuego con las características ya investigadas, este servirá como herramienta para los estudiantes ofreciendo dos aprendizajes, la educación cívica y el acercamiento a la tecnología, el fin de la investigación es ayudar a los estudiantes a mejorar no solo su proceso de aprendizaje sino su calidad de vida.

Descripción del problema y formulación del Problema: La Fundación Martha Chacón es una institución de carácter público, dentro de este lugar se brinda atención a niños y niñas en situación de discapacidad, más específicamente niños con discapacidad intelectual leve y niños con TDAH, el proceso de inclusión dentro del colegio se llevó a cabo por una experiencia personal al tener el cuidado de un estudiante con síndrome de Asperger, esta experiencia se llevó a cabo

durante 8 años, en este tiempo se percibieron las muchas falencias que existen en cuanto a detección, atención y cuidado de los niños con discapacidad. Con el paso del tiempo se han logrado grandes avances no solo con los estudiantes sino también con sus familiares, el proceso educativo ha permitido que los estudiantes disminuyan sus problemáticas, han despertado sus habilidades más productivas y se han reconocido como parte de esta sociedad y también de su familia, aunque existen aún muchos vacíos respecto a la manera en que deben llevar las relaciones sociales y es aquí donde la investigación que se quiere realizar entra en escena.

Por otra parte, cuando se tiene en cuenta la problemática educativa que presenta hoy en día el país, nos damos cuenta que solo en este contexto nacional muchos niños y jóvenes que se encuentran estudiando no cuentan con todas las herramientas necesarias para llevar un proceso educativo satisfactorio, los estudiantes abandonan los colegios con vacíos académicos grandes que se verán reflejados después en su educación superior. Esta problemática no solamente pertenece a los estudiantes regulares que se encuentran estudiando en este momento, esto también le concierne a la población en situación de discapacidad, la educación es de todos y precisamente si somos fieles a esa oración, la preocupación que nos rodea también tiene que ver con el proceso y la manera de aprender que poseen las personas con discapacidad. se han hecho avances en el campo del desarrollo de recursos educativos con tecnologías dirigido a esta población, pero es cierto que es necesario desarrollar productos y contenidos especializados que beneficien a niños y niñas con necesidades educativas especiales, hoy en día, aún existe exclusión, abandono y deserción dentro de esta población, debido a que no se les ofrece una educación adecuada a sus necesidades y capacidades.

Con base a lo anterior se esta realizando esta investigación en el desarrollo de videojuegos como una herramienta educativa para los niños de colegios y fundaciones especiales, un videojuego que tiene como objetivo enseñar las normas cívicas a los estudiantes y mejorar sus relaciones sociales con sus compañeros, familia y comunidad que conviven a diario con ellos dentro de su contexto, siendo el problema, ¿Cómo diseñar un video juego como

herramienta didáctica que apoye los procesos de aprendizaje de la educación cívica para niños con autismo, trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) o discapacidad cognitiva?

Objetivo General: Desarrollar un video juego educativo para computador, innovador, agradable y entretenido que contribuya a los procesos de aprendizaje de la educación cívica en niños autistas, con TDH-A y discapacidad cognitiva leve.

Objetivos específicos:

- Conocer los avances que se han tenido acerca del desarrollo de videojuegos educativos dirigidos niños en situación de discapacidad cognitiva.
- Determinar los contenidos adecuados dentro del currículo de educación cívica para implementar en el videojuego.
- Identificar los elementos comunicativos visuales apropiados y significativos para los niños autistas.
- Determinar las fases de desarrollo del videojuego educativo.
- Producir un demo del videojuego educativo. Ingrese Texto.

Justificación: En tiempos modernos la tecnología en la educación y la escuela han hecho avances pedagógicos significativos, permitiendo a los estudiantes acceder a la información alojada en la red, de una manera práctica, rápida y a mayor escala, así cuando los niños inician sus estudios básicos son activos y propensos a jugar, teniendo en cuenta que el juego debe tener una intencionalidad pedagógica definida por el docente y tomándolo como método de aprendizaje; es así como los videojuegos se consideran instrumentos interactivos y lúdicos que requieren de un soporte electrónico, ya sea una consola o un dispositivo móvil, que no difieren con la educación puesto que los videojuegos de ayer y hoy contienen contenido educativo y muchos de ellos se orientan totalmente a la educación, por tanto el proyecto busca fortalecer los conocimientos sobre la educación cívica, que

se concibe por el conjunto de normas que regulan el comportamiento social que permiten la integración y mejoramiento de la sociedad, además este proyecto está dirigido a los niños autistas los cuales tienen dificultades en varias áreas, específicamente en su área comunicativa y social pero, el autismo no es una enfermedad es una importante alteración cualitativa de la interacción social que se manifiesta en el problema para compartir y socializar con los demás, por lo que se procura orientar esos conocimientos cívicos de una forma adecuada para así desarrollar destrezas y conocimientos que fortalezcan su dimensión social y comunicativa que servirán para el desarrollo de su vida. Para nosotros como estudiantes y futuros profesionales es de gran satisfacción esta investigación ya que mediante el trabajo con la comunidad con discapacidad cognitiva como autismo y TDAH en este caso niños con necesidades educativas especiales, pudimos comprobar que todos ellos son personas iguales a nosotros pero que por sus condiciones físicas y mentales requieren de una educación especial y esta no debe ser solo mediante el lápiz o la educación tradicional, sino que también merecen recibir ayuda educativa por medio de medios digitales y más aún en estos tiempos en los que la tecnología puede brindarles mejores y mayores oportunidades para garantizar un aprendizaje significativo.

Para poder conocer más acerca de la población a la cual va enfocado el proyecto del video juego es necesario conocer el entorno en el cual se desenvuelven los niños y recolectar esa información visitando algún Centro o Fundación donde se trabaje con ellos con necesidades educativas especiales. Este proyecto está centrado en la elaboración de un video juego para los niños con necesidades educativas especiales con el fin de enseñarles las normas cívicas fundamentales en la sociedad y los principios del autocuidado.

Bajo esta perspectiva, cada uno de los objetivos a cumplir, va principalmente encaminados en garantizar que las ayudas tecnológicas y los medios digitales son un complemento necesario para la educación de todos los niños.

Metodología: Esta investigación enfocada en el desarrollo de tecnologías, se abordará desde un enfoque cualitativo en el cual se

identificarán las interacciones que generan los contenidos sobre la educación cívica en un video juego por parte de los niños autistas, con síndrome de TDHA y discapacidad cognitiva.

Se realiza revisión documental, métodos de observación y utilizando instrumentos como la entrevista con experto, con el propósito de conocer la visualización, el comportamiento y las actitudes frente a una herramienta didáctica videojuego dentro del proceso de aprendizaje de los niños autistas.

Según Fullerton, se puede definir videojuego como, “un sistema formal que envuelve a sus jugadores en un conflicto estructurado y que resuelve las acciones en un resultado con un ganador” (Fullerton, Game Design Workshop, 2008) por lo tanto, este proceso investigativo permitirá el diseño del demo de un video juego didáctico para acompañar el aprendizaje de los niños con autismo, TDAH y discapacidad cognitiva frente a la temática de la educación cívica.

Productos parciales o finales: En este momento el videojuego se encuentra dentro la fase de producción, en la etapa de programación, lo cual representa la mitad del proceso de desarrollo, por lo tanto el videojuego cuenta con:

Un documento de diseño completo, que cuenta con un listado de versiones, una descripción de la filosofía y la historia del videojuego, las características más importantes, la historia narrativa, las condiciones de victoria, el perfil de los personajes, la descripción de la interfaz de usuario, de los sonidos y la música, el guión de los diálogos, un análisis competitivo y el mercado objetivo.

Se elaboró un diseño de marca, con logotipo para la empresa de desarrollo de videojuegos que se plantea a futuro, como proyecto empresarial. En el proceso de programación se han compilado diez mini juegos con sus respectivas secuencias animadas introductorias que contienen los diálogos escritos y hablados, y sus respectivas interacciones o mecánicas jugables, correspondientes a la primera parte del videojuego que plantea el inicio del día a día de un niño con discapacidad cognitiva, en la cual se busca orientar al niño sobre las tareas

que debe realizar antes de salir de su hogar, para dirigirse a su colegio. por lo tanto, se espera culminar con el proceso de todas las fases del desarrollo del videojuego, posicionar la marca de la empresa, y buscar apoyo financiero para llevar este al alcance de los niños, Fundaciones y Colegios que lo requieran y además monetizar el mismo.



Logo Videojuego Civik



Menu Principal, Videojuego Civik

Bibliografía

- Valderas M.B., (2011). El Autismo de Leo Kanner. España
- Cuxart F., (2003). El autismo. Aspectos descriptivos y terapéuticos. España: ALJIBE.
- Fullerton T., (2008). Game Design Workshop. 2nd ed. Los Angeles, CA: CRC Press.
- Schell J., (2008). The Art of Game Design: A book of lenses. 1st ed. USA: CRC Press. Rouse R.III, (2004). Game Design: Theory & Practice. 1st ed. USA: Wordware Pub Co.
- Carvajal M.M., (2009). La Didáctica En La Educación. 1st ed. Colombia.
- Rivilla A.M, Salvador M.F., (2002). Didáctica General. Madrid: Pearson
- Ramírez, M. S. (2007). Tecnología. Estrategia didáctica, Instituto Nacional de Educación Tecnológica (INET). 1sr ed. México

Castroviejo P., (2004). Síndrome de déficit de atención con hiperactividad. 3rd ed. Barcelona: Viguera Editores.

Observatorio de procesos de diseño gráfico en MiPymes y organizaciones de la región Caribe. Caso Valledupar

Mirian Susana Serrano Rueda

Resumen

El Observatorio de procesos de diseño en MiPymes y organizaciones de la región Caribe es un proyecto en desarrollo que surge desde el grupo de investigaciones DING de la Fundación Universitaria del Área Andina enmarcado en el CIDVA Centro de Investigación y desarrollo sede Valledupar. El proyecto se plantea en diferentes etapas y actualmente se encuentra desarrollando la primera que se enfoca en la ciudad de Valledupar con el trabajo de un colectivo interdisciplinar del diseño compuesto por diseñadores industriales, gráficos y visuales perteneciente al programa de diseño gráfico interesados en generar intervención empresarial y organizacional partiendo de la observación y análisis del comportamiento de estas a nivel local y creando a su vez un sistema actualizado que busca la consolidación de información sobre los procesos de diseño que experimentan las MiPymes y las organizaciones sin ánimo de lucro en la región Caribe, para la elaboración de estadísticas globales y específicas, análisis y proyecciones sobre la implementación de estrategias de diseño que favorezcan el crecimiento empresarial y sectorial de la región a partir de información confiable y validada que contribuya en la toma de decisiones y la adopción de medidas y políticas para las MiPymes y las organizaciones legalmente constituidas.

De esta manera, el Observatorio promueve la realización de estudios sobre la situación estructural de estas organizaciones y sobre políticas de promoción del diseño e innovación en ellas, para mejorar su competitividad y convertirse en una instancia de control y

vigilancia al igual que una herramienta para los empresarios de la región que desde la Fundación Universitaria del Área Andina sede Valledupar encuentren escenarios para el quehacer del diseño y el fortalecimiento empresarial que genere repercusiones en materia económica, social y cultural.

Descripción del problema y formulación del Problema: La región Caribe se destaca notablemente por su producción artesanal y musical, procesos que han contribuido al desarrollo económico y cultural de la región y que especialmente le da un lugar preponderante en el país en temas relacionados con el patrimonio, antecedentes que demuestran el potencial de liderazgo y reconocimiento que pueden tener la región en los índices económicos y estadísticas nacionales. De igual manera, el Cesar se destaca por los sectores minero, ganadero y agrícola que mueven la mayor parte de la economía de este departamento.

En este contexto, los procesos empresariales de la región aunque son reconocidos e impactan positivamente en la economía del Cesar, también presentan falencias en los procesos de comunicación gráfica, imagen corporativa, producto, procesos productivos, métodos de trabajo, empaque, embalaje, entre otros que son temas concernientes al diseño gráfico.

Lo anterior evidencia los bajos niveles de cultura del diseño en la ciudad de Valledupar, donde los procesos de identidad corporativa son el valor agregado a los encargos de impresión de material en las empresas litográficas de la ciudad sin realización de exigencias en temas de calidad e innovación gráfica, lo que hace que la ciudad se convierta en una plaza complicada para los profesionales egresados del programa de diseño gráfico de la Fundación Universitaria del Área Andina y los profesionales en el área que deseen incursionar en la región.

Objetivo general:

- Crear un observatorio que sistematice, analice y difunda información e indicadores de presencia del diseño gráfico en las pymes y organizaciones de Valledupar.

Objetivos específicos:

- Hacer una caracterización de las empresas y organizaciones de Valledupar en relación al uso y aplicación de diseño gráfico.
- Desarrollar una base de datos y calcular los indicadores de un sistema que permita dar seguimiento a los avances y retrocesos de los procesos de diseño gráfico en las mypimes.
- Conocer casos de éxito o fracaso de empresas y organizaciones que han adoptado el diseño gráfico en Valledupar.
- Revisar y generar material bibliográfico y documentación asociada con el tema para la generación de la segunda etapa del observatorio.

Justificación: Partiendo de la premisa que el diseño es una ciencia en construcción y que su consolidación depende del rigor y objetividad con la que se lleve a cabo el trabajo de investigación en todos los ámbitos que con la disciplina se relacionan y que según Miguel Ángel Herrera los 3 sectores para hacer investigación en diseño son el industrial, social y académico se plantea la necesidad de crear un observatorio de diseño gráfico en MiPymes y organizaciones sin ánimo de lucro que reconozca la situación actual de los procesos de diseño aplicados a productos y comunicación institucional en la región caribe a la vez que se generan acciones que favorezcan el campo laboral para los egresados de programas en diseño, específicamente para los profesionales en diseño gráfico de la Fundación Universitaria del Área Andina.

De esta manera se busca el conocimiento de la comunidad en general y a través de la documentación de los procesos y desarrollos académicos el reconocimiento de la comunidad científica mientras se favorece la calidad de vida de las personas vinculadas con los diferentes eslabones de la cadena del diseño sustentado en mejorar la calidad de vida de la sociedad, una práctica del diseño responsable, la comprensión del contexto y la incidencia en el sector empresarial de la ciudad.

El proyecto de investigación Observatorio de procesos de diseño gráfico en MiPymes y organizaciones de la región Caribe. Caso Valledupar se inserta en la línea de investigación Diseño, comunicación y bellas artes de la Fundación Universitaria del Área Andina con el fin de estar acorde con los procesos adelantados por otros grupos de investigación en diseño de la universidad y se desarrolla en la sublínea Diseño y empresa en la región Caribe del grupo DING Diseño e Investigación que tiene como propósito el fortalecimiento y crecimiento de la región a través de procesos empresariales enfocados al diseño y la preparación de la región para la recepción de profesionales en el área.

Metodología: El observatorio es un proyecto que se piensa implementar de manera permanente desde el programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria del Área Andina y en su primera etapa que es la presentada en este proyecto, plantea una caracterización y diagnóstico de la situación actual del diseño gráfico en las empresas y organizaciones sin ánimo de lucro en la ciudad de Valledupar y para esto se valdrá de la información recopilada por instituciones como Cámara y Comercio, Fenalco, Idecasar donde estas empresas y organizaciones se encuentran inscritas, información que representará el universo del proyecto.

Esta información será organizada en una base de datos a partir de la cual se revisará el estado actual de las empresas y organizaciones con el fin de detectar si se encuentran vigentes y si pertenecen al sector en el que fueron inscritas.

Con base en lo anterior y la revisión de literatura y material bibliográfico se determinarán las variables a evaluar en el instrumento, una encuesta, que se aplicará a la totalidad de empresas y organizaciones que se encuentren activas. Se seleccionará la muestra para hacer las entrevistas a profundidad, entre 5 y 10 empresas y se determinarán los casos de éxito o fracaso que serán estudiados.

Enfoque: cuantitativo

Tipo: Estadístico descriptivo

Población de estudio: El estudio se realizará inicialmente en la ciudad de Valledupar, se estudiarán las MiPymes y organizaciones sin

ánimo de lucro constituidas legalmente en Cámara y Comercio y los asociados a Fenalco.

Muestra: El universo del proyecto son las empresas y organizaciones constituidas legalmente, se aplicará la encuesta a las que se encuentren vigentes en la actualidad.

Muestreo: Probabilístico, aleatorio estratificado. El estudio de caso se realizará entre 5 y 10 empresas según la cantidad que diligencien la encuesta teniendo presencia de empresas y organizaciones de diferentes tamaños y sectores económicos.

Instrumentos: Encuesta escrita con preguntas cerradas que incluirá una presentación concreta del proyecto y el uso que se dará a los resultados.

Entrevista a profundidad enfocada y dirigida para corroborar los datos obtenidos en la encuesta, determinar la incidencia del diseño en la organización y generar una estructura que dé pie a la segunda etapa del proyecto.

Análisis de la información: Para analizar la información se construirán una serie de gráficas que ilustren los comportamientos importantes detectados en las encuestas según los parámetros determinados por la temática a tratar.

Las entrevistas a profundidad se acompañarán de material gráfico de la organización estudiada con el fin de evidenciar los aspectos más relevantes que surjan del trabajo.

Procedimiento: Contacto con Cámara y comercio, Fenalco y tras instituciones que permitan el rastreo y búsqueda de información.

Productos parciales o finales:

En su primera etapa el proyecto espera lograr:

- Un documento que contenga la caracterización de las empresas y organizaciones de Valledupar en relación al uso y aplicación de diseño gráfico.
- Una base de datos con que contenga la totalidad de mypimes y organizaciones sin ánimo de lucro inscritas en cámara y comercio donde se indique su tamaño, el sector

económico del que forman parte e información de contacto.

- Una base de datos de las organizaciones que sus objetivos tengan relación con los objetivos del observatorio.
- Un documento con la definición de los indicadores que deban tenerse en cuenta en un sistema de seguimiento a los avances y retrocesos de los procesos de diseño gráfico en las mypimes.
- Un documento con casos de éxito o fracaso de las empresas y organizaciones que han adoptado el diseño gráfico en Valledupar.
- Participar en convocatorias que permitan la consecución de recursos y financiación externa para el desarrollo del proyecto.

Bibliografía

Viladés, X. (2008). Diseño rentable, barcelona Index BOOK s.i.

Leiro, R. 2006, Diseño estrategia y gestión, Buenos Aires ediciones

Gobernación del departamento del Cesar. (2013). Plan de acción, visto en <http://cesar.gov.co/>

Ministerio de Industria, comercio y turismo. (2012). Programa nacional de diseño. Visto en <http://www.mipymes.gov.co/publicaciones.php?id=935>

Propiedades Físico, Químicas y Mecánicas de la Fibra Textil de piña Golden y Mayanés para su Uso en la Indumentaria en Bogotá

María Eugenia Tovar

Resumen

Esta investigación busca encontrar una alternativa textil para el aprovechamiento de los desechos tanto de la cosecha como de la industrialización de la piña Golden y Mayanés en Colombia, que siendo muy grandes, terminan sirviendo de caldo de cultivo para vectores y plagas generando problemas medioambientales. 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 no-tejido. Esta es una disposición segura y efectiva de estos desechos para los cultivadores de piña e industriales además ser una opción para generar riqueza.

Palabras clave. Aprovechamiento, piña, desechos, medioambientales, fibra textil.

Descripción del problema y formulación del Problema: La Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO), manifiesta que las fibras naturales en los próximos años, van a cumplir un papel importante en la producción de textiles. La FAO viene creando desde hace varios años conciencia hacia una economía "verde", la cual está basada en la eficiencia energética.

En la actualidad estas materias primas renovables utilizadas en procesos industriales reducen las emisiones de dióxido de carbono, además utiliza materiales reciclables que reducen al mínimo los desechos. Las fibras naturales son un recurso renovable por excelencia, al procesarlas se generan residuos que pueden ser utilizados en materiales compuestos para la construcción de viviendas, al final de su ciclo de vida las fibras naturales son 100% biodegradables. La producción, procesamiento y exportación de las fibras naturales es de gran importancia económica para muchos países en vía de desarrollo; hoy en día, estas fibras vienen siendo impulsadas por la eco-moda o "ropa sostenible" que se preocupa por el medio ambiente, productores y consumidores.

En la actualidad, la industria alimentaria demanda la producción de grandes cantidades de alimentos procesados. Durante los procesos agroindustriales, se generan subproductos que no se están aprovechando en su totalidad. Algunos de ellos se utilizan como abono, extracción de materias primas en la industria de los concentrados para animales. No obstante existe una considerable cantidad de material que no es aprovechable y que puede llegar a ser una materia prima para la obtención de productos aplicables en el sector Textil, Confección, Diseño y Moda. Tal es el caso de fibras vegetales obtenidas de algunas partes no aprovechadas de plantas comestibles como tallos (cilantro, perejil), frutas (mango, zapote) y hojas (piña, plátano, soya) etc., En los últimos años, ha surgido un particular interés por el desarrollo de materiales a partir de fibras naturales como consecuencia de las ventajas técnicas, económicas y ambientales que presentan. En Colombia, la industrialización de los productos agrícolas genera un 70% del total de desechos de los sectores industriales. La utilización de estos residuos como una fuente alternativa de materiales de mayor valor agregado, resultaría ventajosa desde el punto de vista económico y ambiental.

Los desechos de la industrialización de la piña constituyen hasta el 65% del fruto. Además del penacho (parte superior del fruto), el corazón y las cáscaras, se genera el rastrojo, el cual corresponde al material vegetal de la planta y se elimina después del ciclo comercial. Se ha determinado que, por hectárea de piña cultivada, se genera cerca

de 300 Ton de rastrojo. Considerando que en el país hay aproximadamente 15.000 hectáreas cultivadas, el total desechado correspondería a 2,5 millones de Ton por año. Para la eliminación de los desechos de rastrojo, debido al volumen y a su lenta degradación.

Objetivo general: Comparar las propiedades fisicoquímicas y mecánicas de la fibra textil de piña Mayanés y Golden para su uso en el sector de la indumentaria en Bogotá.

Justificación: Los subproductos de la agroindustria alimentaria constituyen un problema serio de residuos en gran parte del mundo por la contaminación ambiental que generan. Es por ello que la agroindustria alimentaria, en pro de un desarrollo sostenible, está aplicando cada vez más medidas que permitan disminuir su impacto ambiental, entre los que se encuentra la valorización y aprovechamiento de subproductos. Asimismo, este aprovechamiento crea nuevas fuentes de riqueza y de empleo que aportan una mayor rentabilidad económica al proceso industrial de partida uso tradicional vs. uso actual de subproductos alimenticios.

Los procedimientos tradicionales y comunes del empleo de subproductos de la agroindustria alimentaria son: la alimentación del ganado, como fertilizantes, o como sustratos agrícolas. Sin embargo, estos usos no aportan el valor que la empresa alimentaria necesita para reforzar su competitividad, y menos teniendo en cuenta que los subproductos son una fuente corroborada de compuestos de alto valor, como la fibra, los ácidos grasos esenciales, los minerales, etc. Existe una gran diferencia entre considerar estos productos como residuos, en cuyo caso acabarán en una zona controlada, a gestionarlos como subproductos, donde se puede obtener un beneficio económico derivado de esta gestión. Por lo tanto, los subproductos pueden utilizarse para: la extracción de sustancias de alto valor añadido, como esencias, alimentación animal, obtención de compost, aprovechamiento energético, elaboración de nuevos alimentos y obtención de materias primas como fibras textiles.

El grupo Proyecta pretende estudiar las diferentes fibras vegetales obtenidas de los

desechos de la agroindustria alimentaria, que puedan llegar a ser utilizadas en la elaboración de accesorios y fusionada con el diseño de indumentaria. Este grupo busca sinergias de conocimiento con el fin de encontrar otros espacios de uso para estos desechos. Uno de ellos es la posibilidad de hallar nuevas fibras vegetales a partir de desechos que no utiliza el sector agroindustrial, cuando los desechos agroindustriales no son bien manejados pueden constituirse en una fuente de contaminación ambiental. A través de esta propuesta se pretende brindar una alternativa diferente para el uso de los mismos. Adicionalmente se estarían generando materiales textiles a partir de fuentes secundarias contribuyendo a minimizar el desgaste de la tierra como ocurre con los cultivos, generar nuevos contaminantes ambientales.

Esta investigación permitirá al sector agroindustrial como a diseñadores poder eliminar gran cantidad de vectores contaminantes y obtener una nueva fibra vegetal que fusionada con el diseño de modas generará nuevas propuestas en cuanto a colores, texturas, calidades de un nuevo material textil. Los desechos que genera el cultivo de la piña después de su recolección y postcosecha, pueden convertirse en materia prima para la obtención de textiles.

Metodología: Para la obtención de fibra textil tanto de las hojas de la corona del fruto como de las hojas de la planta, se empleó el siguiente procedimiento:

Consecución de hojas. Se recolectan hojas de las especies Golden ó Mayanés ya sean de la corona del fruto o de la planta.

Deshojado. Las hojas de piña son separadas de su tallo de manera manual.

Enriado. El enriado de las hojas de piña, es un proceso de fermentación para la disolución de la lignina con el fin de separar la capa celulósica o fibrosa de ésta. El proceso de enriado requiere de agua suficiente para que cubra las hojas, 30 gramos de ceniza por cada litro de agua empleado, un recipiente no metálico (barro o vidrio refractario) y una estufa.

Las hojas de piña son introducidas en el recipiente, cubiertas con agua en donde previamente se disolvió la ceniza y bicarbonato. Se cosen a temperatura de ebullición del agua por espacio de 1 hora y una vez completada la cocción, se retiran del fuego y se reservan espacio de 30 días aproximadamente para completar el proceso de destrucción de la lignina mediante fermentación, proceso este que cambia de acuerdo a las condiciones climatológicas del sitio donde se efectuó. Cuando se desea que el proceso sea más rápido, las hojas de piña son introducidas en el recipiente, cubiertas con agua en donde previamente se disolvió el hidróxido de sodio, se cosen a temperatura de ebullición del agua por espacio de 1 hora y una vez completada la cocción, se retiran del fuego se lavan y se obtiene la fibra.

Prensado. Para facilitar la separación de las fibras celulósicas de la lignina fermentada, se disponen las hojas de piña sobre una tabla para picar alimentos y se prensan con un rodillo de madera, o con una prensa metálica y cuando la producción es alta con un trapiche especializado.

Lavado. Las hojas de piña enriadas y prensadas son lavadas en un recipiente con agua limpia. De esta manera se consigue una fibra limpia de color avellana que es el tono natural de la fibra de piña.

Para la consecución de fibra del fruto, se recolectaron los desechos resultantes de la fabricación de jugo de piña como son el bagazo que queda al tamizar la pulpa licuada, el corazón y la cáscara. Estos remanentes son licuados juntos con suficiente agua que los cubra, luego se tamizan y el resultado es fibra corta de piña de color amarillo claro con partículas de color café.

La fibra obtenida de las hojas de la piña puede ser hilada mediante huso con el que se consigue hilo de piña del calibre que se desee.

Con la fibra corta resultante fruto de la piña, se elaboran no-tejidos. El proceso de obtención de tejidos no tejidos se realiza con un tamiz plano, 1000 centímetros cúbicos de agua por cada 250 gramos de fibra y 100 centímetros cúbicos de pegante líquido soluble en agua. En un recipiente lo suficientemente amplio como para que pueda

introducirse sin tropiezos de forma horizontal el tamiz, se incorpora el agua, la fibra y el pegante. **Luego, se agita la mezcla hasta que las**

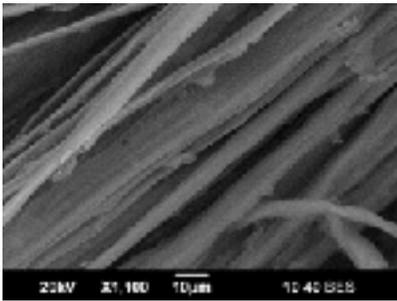
Mayanés, se obtienen fibras entre 4 y 10 cm de longitud con una apariencia similar a la del lino pero de un color avellana grisáceo. Bajo un lente de 100 aumentos se puede observar una fibra de textura suave conformada por fibrillas brillantes y sedosas con aspecto de semi-cinta. Con estas fibras, fue posible fabricar un tejido no-tejido suave, brillante y de buena resistencia a la tensión. Durante el curso de esta investigación se cuantificarán y cualificarán sus propiedades mecánicas, químicas y físicas.

Con el enriado de las hojas de la planta de piña Golden y Mayanés, se extraen fibras que rondan los 40 cm de longitud. Su aspecto de color marfil, es parecido al fique, pero más suave y delgado. Observándola a través de un objetivo de 100 aumentos, se aprecia una fibra con forma de cinta acanalada levemente translúcida y brillante. Con un huso, se hilan estas fibras obteniendo así un hilo continuo de longitud indefinida, de 7 torsiones por pulgada (2,54 cm), con un peso de 0,0667 gr/m y un grosor promedio de 0.33 mm. Con los datos anteriores se determinó que el calibre del hilo expresado en número métrico es de Nm 14/1 que significa los miles de metros que pesan 1000 gramos de hilo de un cabo; es decir, que 14000 metros de hilo pesan 1000 gramos.

Utilizando un par de agujas No. 2 (2 mm de diámetro) para tejer punto, se elaboró una muestra de tejido de punto 1-1 (un punto derecho por un punto revés) con el hilo de piña Nm 14/1 con un peso de 188,9 gramos por metro cuadrado. Este tejido no es denso, es decir, que permite el paso del aire con mucha facilidad. Si fabricáramos un tejido industrialmente con estas características, obtendríamos una tela de un ancho real de 1,50 metros con un rendimiento de 3,5 metros por cada 1000 gramos; es decir, muy adecuada para ser usada por su peso en artículos para vestimenta.

El no tejido resultante de las fibras cortas del fruto de la piña es de apariencia un tanto áspera y rústica con un peso de 80 gramos por metro cuadrado, es decir 5 gramos por encima

del peso de un papel bond para impresión de 75 g.



Bibliografía

PANESSO LUNA, Gissela. 2008; Elaboración y evaluación de plásticos reforzados a partir de fibras de piña. En: Investigaciones Aplicadas - Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín., p. 2.

ORTEGA H., Maricela. 2008; Elaboración y caracterización del papel artesanal de la corona del fruto de dos variedades de piña Ananas comosus (L.) Merr Chapingo, Texoco, México: Universidad Autónoma de Chapingo, División de Ciencias Forestales. p. 66.

La importancia del comunicador en la alfabetización digital para la sociedad del conocimiento

Carlos Andrés Gutiérrez González

Resumen

Se plantea cómo las nuevas teorías de la comunicación requieren de individuos actualizados desde el punto de vista tecnológico y que estén conectados a los sistemas de información donde se pondere el trabajo colaborativo, planteando así, retos comunicativos a los nuevos profesionales de esta área del conocimiento. El tema se aborda desde un diagnóstico del acceso a Internet en Colombia, el marco legal, la adaptación de las personas a lo digital y la convergencia. Luego, se definen los aportes a la evolución de la sociedad del conocimiento que un comunicador digital brinda en roles como: generador de contenidos, promotor de la interactividad y productor transmedia.

Descripción del problema y formulación del Problema: cada vez, la sociedad está más

sumergida en la vorágine de la Internet. Ya se han roto las barreras del espacio y del tiempo. La autopista de la información es cada vez más compleja. Hay contenidos por doquier, de alto impacto sobre públicos específicos. La capacidad que tiene el usuario de navegar de una manera efectiva es auspiciada por los motores de búsqueda tradicionales, los cuales ofrecen millones de alternativas con los resultados que arrojan las etiquetas y las palabras clave. Es aquí donde entra la importancia de una Sociedad del Conocimiento, “una sociedad caracterizada por una estructura económica y social, en la que el conocimiento ha substituido el trabajo, a las materias primas y al capital como fuente más importante de la productividad, crecimiento y desigualdades sociales” (Drucker 1994, citado por Krüger, 2006, p. 2), con lo anterior, se concluye que el conocimiento es uno de los principales causantes del crecimiento en los Estados dándole prioridad a las Tecnologías de la Información y el Conocimiento (TIC) en su utilización para afianzar los procesos económicos (Heidenreich 2003, citado por Krüger, 2006).

Para Krüger (2006) la Sociedad del Conocimiento, hace referencia a cambios tecnológicos y económicos ligados a las TIC, tanto en el ámbito de la educación y la formación, como en la organización (gestión del conocimiento) y el trabajo (trabajo de conocimiento). Lo que exige individuos capaces de hacer un uso racional y óptimo de las nuevas formas de comunicación en red, interactivas, con que contribuyan a disminuir la brecha social de la información, para el caso de este texto: los comunicadores digitales.

Nicholas Negroponte (1995) ya preveía que los nuevos modelos de comunicación iban a plantear nuevos retos: “Ser digital supondrá la aparición de un contenido totalmente nuevo, surgirán nuevos profesionales, inéditos modelos económicos e industrias locales de proveedores de información y entretenimiento” (p. 15). Por lo tanto, es necesario realizar un diagnóstico de los factores decisivos que se deben tener en cuenta para una acertada inclusión de las personas en una sociedad digital.

Objetivo general: Establecer la importancia del comunicador en la alfabetización digital

para la sociedad del conocimiento en Colombia.

Objetivos Específicos:

- Realizar un diagnóstico de los factores decisivos que se deben tener en cuenta para la inclusión de las personas en una sociedad digital.
- Analizar la importancia del comunicador digital en los nuevos modelos de comunicación.
- Identificar los diferentes perfiles profesionales que puede desarrollar un comunicador digital en la sociedad del conocimiento.

Justificación: Con el planteamiento de las nuevas teorías de la comunicación, surge la necesidad de redefinir los perfiles profesionales de los estudiantes de comunicación y con ello, su aporte a la sociedad de la información y del conocimiento. Pero antes, se deben identificar algunas condiciones que, en Colombia, se requieren para afrontar los retos que exige la evolución del país en términos de las TIC. Entre ellas están:

1. Adaptación de los individuos a las nuevas formas de comunicación: La revolución de la tecnología informática provoca un cambio radical de las formas de producción, difusión y consumo del conocimiento y la cultura (Moreira, 2004), es decir, las generaciones que no tengan la habilidad de conectarse, navegar, buscar información útil, interpretarla y replicarla, limitarán su acceso a la Sociedad de la Información, lo cual incrementaría la brecha social.
2. Infraestructura y conectividad: Los resultados no serán los esperados en el proceso de adaptación de las personas que Piscitelli (2009) denomina inmigrantes y excluidos digitales a los nuevos retos que plantea la Sociedad del Conocimiento si no se le garantizan las condiciones mínimas en términos de infraestructura y conectividad. En Colombia, cada vez más se

incrementan las posibilidades de acceso a Internet a través de la banda ancha y angosta, el Internet móvil de tercera y cuarta generación (se amplían las posibilidades de conexión por medio de dispositivos móviles) y el Internet fijo dedicado.

3. La convergencia de los medios de comunicación tradicionales con los nuevos medios: Henry Jenkins (2006) define a la convergencia como “el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas” (p. 14), este comportamiento tiene que ver con la capacidad del individuo de ‘estar’ presente en la recepción del mensaje a través de varios medios y ‘estar’ dispuesto a adaptarse a los nuevos cambios tecnológicos.
4. La libertad de la información: Al respecto, Negroponte (1995) propone que los líderes políticos (presidentes y congresistas) lideren un marco legal creativo que proporcione un sistema equitativo “bits sociales, bits de minorías, bits de minusválidos...” (p. 24). Pero ocurrió todo lo contrario, por ejemplo, el congreso de Estados Unidos presentó los proyectos de ley SOPA (Stop Online Piracy Act) y PIPA (Protect IP Act), y en Colombia se promovió la ley 241 de 2011, conocida como Ley Lleras.

Metodología: El proyecto contempla la aplicación de una metodología de corte cualitativo, que posibilite la constatación, selección y la identificación de los factores que inciden en la evolución de la SIC. La propuesta metodológica se guía por la construcción de un estado del arte actual de las condiciones que presenta el país para cumplir con los mínimos exigidos para la implementación y desarrollo de unas TIC efectivas en los modelos de comunicación.

En tal sentido el plan de investigación y recolección de información comprende:

- A. Fase Preparatoria

1. Decisión de los métodos y técnicas de investigación.
 2. Búsqueda de fuentes de información (teóricos y documentos)
- B. Fase Exploratoria**
3. Recopilación y procesamiento estado del arte.
 4. Identificación y selección de fuentes testimoniales posibles.
- C. Fase Analítica e Interpretativa**
5. Ordenación, rotulación y clasificación del material recogido.
 6. Resultados.
 7. Formalización documento escrito (artículo de reflexión).

Productos parciales o finales: Artículo de reflexión.

Bibliografía

- Aguado, J y Zamora, R. (2002). El debate sobre el comunicador digital. Extraído desde: <http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/g24delphi.htm>
- Hernández, J. (2011). ¿Qué son las smart cities o ciudades inteligentes? Obtenido de http://telos.fundaciontelefonica.com/DYC/SHL_441-AFONDO-TID-Smart_cities/seccion=1188&idioma=es_ES&id=2011050916510001&activo=4.0
- Jenkins, H. (2006). Convergence culture, la cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H. (2006). Fans, bloggers and gamers. New York: NYU Press.
- Krüger, K. (2006). El concepto de sociedad del conocimiento. Obtenido de <http://app.ute.edu.ec/content/3288-14-14-1-18-4/Concepto%20sociedad%20del%20conocimiento.pdf>
- Lévy, P. (2004). Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio. Organización Panamericana de la Salud. Extraído desde <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>
- Machado, A. (2000). El advenimiento de los medios interactivos. Buenos Aires: Libros del Rojas. Extraído desde http://www.fba.unlp.edu.ar/medios/biblio/Machado_eladvenimientodelosmediosinteractivos.pdf
- Martínez, J. (1998). Seis dimensiones en la educación para los medios. Extraído desde <http://www.uned.es/ntedu/espanol/master/primero/modulos/teorias-del-aprendizaje-y-comunicacion-educativa/artimartinez.htm>
- Montagu, A. (2004). Cultura Digital: Comunicación y Sociedad. Primera Edición. Buenos Aires: Paidós.
- Negroponte, N. (1995). Ser digital. Primera edición. Barcelona: Ediciones B, S.A.
- O'Donnell, J. (1998). Avatares de la palabra: del papiro al ciberespacio. Primera Edición. Buenos Aires: Paidós.
- Piscitelli, A. (2009). Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitectos de participación. Obtenido de Presentación del libro en la XXXV Feria Internacional del Libro en Buenos Aires: http://www.educoea.org/portal/La_Educacion_Digital/laeducacion_141/destacados/NativosDigitales.pdf

- Salaverria, R. (2005). Redacción periodística en Internet. Pamplona: Eunsa.
- Scolari, C. (2008). Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Barcelona: Gedisa.
- Silva, E; Concha, P y Báez E. (2010). El rol de las tecnologías de información y comunicación en el programa de recuperación de barrios. Extraído desde <http://es.scribd.com/doc/27878569/El-rol-de-las-TIC>
- Trejo, R. (2006). Viviendo en el Aleph: la sociedad de la información y sus laberintos. Barcelona: Gedisa.
- Uribe, P. (2012). Convergencia de medios, hacia un nuevo paradigma. UN Periódico. N° 159. 21.

La investigación creación en el proyecto "soy pereirano, sé de mi ciudad", Campaña institucional del programa Pereira cómo vamos

Resumen

¿Son las actividades de diseño y producción en las industrias creativas y culturales procesos exclusivos de profesionales, empresas u organizaciones? Esta pregunta es, quizá, el mejor resumen que se pueda hacer de la exposición que aquí haremos. Les presentaremos un caso de colaboración institucional entre el programa Pereira Cómo Vamos, la Fundación Universitaria del Área Andina seccional Pereira y su Programa de Comunicación Audiovisual y Multimedia, en el que con la idea de ofrecerle a los estudiantes un panorama claro sobre el ecosistema productivo, se diseñó una estrategia pedagógica en la que los discentes pudieran entender de manera práctica y participativa algunos de los aspectos más importantes dentro de las relaciones con clientes, al tiempo que daban uso guiado de las competencias adquiridas durante su recorrido en la carrera en un proyecto con exigencias profesionales.

Descripción del problema y formulación del Problema: Enmarcado dentro de un entorno comunicativo (de su estudio, su uso y sus aplicaciones prácticas) propio tanto de la carrera como de los intereses y necesidades de nuestros estudiantes, este proyecto responde a la siguiente pregunta ¿cómo acercar a los discentes a procesos productivos desde su experiencia académica antes de que

salgan a su práctica profesional y, finalmente, a ser parte del ecosistema laboral? Así las cosas, apuntaremos tres conceptos que definen nuestro ejercicio: (1) la investigación-creación, (2) las industrias culturales y creativas, y (3) la relación entre la academia y el sector productivo.

Objetivo general: Dar a los estudiantes un panorama amplio y claro sobre las exigencias y los estándares de calidad propios del sector productivo.

Objetivos específicos:

- Simular la estructura y el funcionamiento de una industria cultural y creativa conformada por estudiantes y profesores.
- Idear, desarrollar y producir piezas comunicativas que den respuesta a las necesidades de un cliente real.

Justificación: ¿Qué tanto es mucho tiempo utilizado en la práctica, qué tanto es mucho tiempo utilizado en la enseñanza magistral? ¿Qué tanto vale la pena incluir a nuestros estudiantes en procesos de carácter productivo mientras, al tiempo, intentamos ofrecerles conocimiento que relacione la teoría y la práctica? Estas son preguntas válidas, por supuesto, que deberían ser abordadas constantemente en todas las instituciones y organizaciones preocupadas porque los educandos de nuestra sociedad se integren de manera rápida y adecuada a los entornos laborales; pero ¿deben resolverse con exclusividad en el seno de la academia y sus necesidades o dentro de los límites de sectores productivos y sus necesidades?

No son estas cuestiones de fácil solución. Por esto es importante aclarar que en nuestra apuesta no hay intención alguna por plantear un análisis exhaustivo sobre el estado del arte de la pedagogía sino, por el contrario, ofrecer un punto de vista más —que nos ha parecido práctico y exitoso— sobre una de las tantas formas en las que se puede intentar responder estas inquietudes. Así, la estrategia que aquí les presentamos y que consideramos puede aportar en diferentes momentos del desarrollo académico de nuestros estudiantes, puede definirse como: un ejercicio académico productivo de investigación-creación de

carácter colaborativo entre estudiantes, profesores y clientes. Creemos pertinente, pues, exponer nuestro proyecto como una estrategia integradora y colaborativa entre la academia y el sector productivo basada en el modelo pedagógico por competencias.

En este sentido nos basamos en la idea fundacional de una investigación para la creación; esto porque no creemos que sea posible construir piezas comunicativas que satisfagan las necesidades de quién las solicita, las planea o las ofrece si dentro del (o los) sujetos que comunican no hay 1) conciencia de pertenencia a unas circunstancias determinadas (física, conceptual, social), 2) conocimiento previo suficiente sobre el entorno de los asuntos a tratar, 3) información circunstancial sobre el fenómeno y sus actores, y 4) conocimiento efectivo de los lenguajes que se usan en dicho entorno para tratar dichos fenómenos.

Así, lo que queremos decir es: si asumimos que en los aspectos más generales de nuestra vida es imposible comunicarnos sin tener conciencia sobre nuestra pertenencia al mundo y conocimiento sobre al menos, algunas de las cosas y fenómenos que circulan en él, estamos asumiendo también que no hay producción efectiva de mensajes si no hay investigación; porque ¿de dónde viene el conocimiento sino es de la indagación sobre aquello que escapa nuestra comprensión?

Por tal motivo insistimos en el postulado: para crear, hay que conocer, hay que investigar.

Metodología: Utilizamos la materia Producción Audiovisual, taller de profundización en video de VII semestre del programa de Comunicación Audiovisual y Multimedia, para emular con nuestros estudiantes las actividades de una agencia de publicidad con productora in house de contenidos audiovisuales, gráficos y sonoros. Haciendo un paralelo con la estructura prototípica de una agencia de publicidad, el director de programa Carlos Andrés Gutiérrez asumió el rol de presidente, el profesor Ricardo Bustamante asumió el cargo de director creativo y los nueve estudiantes inscritos en la profundización ejercieron como grupo creativo y miembros activos de una productora in house.

Productos parciales o finales: Un (1) video institucional para ver en internet de 1 minuto 30 segundos de duración, un (1) comercial para televisión de 30 segundos, una (1) cuña radial de 20 segundos y un (1) key visual.

Bibliografía

The Artful Mind, Mark Turner, 2007. The Body in the Mind, Mark Johnson, 1987, The Meaning of the Body, 2007. La Investigación Basada en el Arte, Fernando Hernández Hernández, 2008. La Investigación y Formación, un Proceso de Acompañamiento, Fernando Hernández Hernández, 2013.