

DOCUMENTO DE LÍNEA

DISEÑO DIGITAL



DOCUMENTO DE LÍNEA

DISEÑO DIGITAL

CORPORACIÓN TECNOLÓGICA INDUSTRIAL COLOMBIANA “TEINCO”

PROGRAMA DISEÑO DIGITAL PUBLICITARIO

**DOCUMENTO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN TÉCNICO, TECNÓLOGO Y PROFESIONAL: DISEÑO,
SOCIEDAD Y CULTURA**

AUTORES:

M.SC ANNI RODRÍGUEZ COLLAZOS
Director de la línea de investigación

M.SC MANUEL FERNANDO GARCÍA GARCÍA
Director de la División de Investigación Tecnológica Aplicada DITA

FECHA: JULIO 2022

TABLA DE CONTENIDO

1. Nombre de la línea de investigación	6
1.1. Línea(s) de acción a la (s) cual (es) se asocia la línea Temática	6
2. Proyectos Curriculares de Corporación Tecnológica Industrial Colombiana “TEINCO” en los que tiene incidencia directa	6
3. Programas de la Universidad en los cuales tiene alcance la línea por participación de sus profesores de forma directa	6
4. Espacios académicos en los que tienen incidencia los productos de la línea	6
5. Espacios académicos en los que tienen incidencia los productos de la línea	6
6. Grupos institucionales de Investigación que desarrollan la línea	6
7. Grupos de investigación que cooperan con la línea desde Convenios interinstitucionales	7
8. Investigadores asociados a la línea	7
9. Grupos de semilleros de investigación asociados a la línea	7
10. Misión de la línea	7
11. Visión de la línea	7
12. Objetivo general	7
13. Objetivos específicos	8
14. Investigadores externos proyectados como invitados a acompañar las actividades de la línea	8
15. Estado de la línea	8
16. Descripción de la línea de investigación	8
17. Perspectiva epistemológica	9
18. Tipos de proyectos de investigación	9
19. Tipos de actividades	10
20. Apuestas metodológicas	10
21. Diseños metodológicos en los cuales interactúan las rutas metodológicas provenientes de	11
22. Justificación de la articulación de la Línea con la Misión Institucional	11
23. Aportes de la línea con el perfil de egreso del estudiante del programa	11
24. Objetivos de la línea de investigación	12
25. Temáticas asociadas a la línea	12
26. Avance de la línea de investigación	13
25. Avance de la línea según aspectos externos	17
28. Algunos resultados	17
29. Referencias	18

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Investigadores asociados a la línea	7
Tabla 2. Solicitud de proyecto comunidad y sociedad productiva.....	13
Tabla 3. Identificación del proyecto Comunidad y Sociedad Productiva	13
Tabla 4. Identificación del coordinador del proyecto Comunidad y Sociedad Productiva	14
Tabla 5. Propuesta metodológica del proyecto Comunidad y Sociedad Productiva	14
Tabla 6. Identificación del solicitante del Proyecto DITA un compromiso con los ODS	15
Tabla 7. Identificación del Proyecto DITA un compromiso con los ODS	15
Tabla 8. Identificación Coordinador del Proyecto DITA un compromiso con los ODS	16
Tabla 9. Propuesta metodológica del Proyecto DITA un compromiso con los ODS	16
Tabla 10. Algunas acciones adelantadas en la línea de investigación: Productos vinculados	17

DISEÑO DIGITAL

1. NOMBRE DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Diseño, Sociedad y cultura.

1.1. LÍNEA(S) DE ACCIÓN A LA (S) CUAL (ES) SE ASOCIA LA LÍNEA TEMÁTICA:

Las líneas de acción del Área:

- Diseño y responsabilidad social.
- Simbolismo digital.
- Comunicación gráfica.
- Pedagogía y Educación.

2. PROYECTOS CURRICULARES DE CORPORACIÓN TECNOLÓGICA INDUSTRIAL COLOMBIANA “TEINCO” EN LOS QUE TIENE INCIDENCIA DIRECTA:

- Técnico Profesional en Animación Digital y Comunicación Gráfica.
- Tecnología en Producción Gráfica y Multimedia.
- Profesional Universitario en Diseño Digital Publicitario.

3. PROGRAMAS DE LA UNIVERSIDAD EN LOS CUALES TIENE ALCANCE LA LÍNEA POR PARTICIPACIÓN DE SUS PROFESORES DE FORMA DIRECTA:

- Técnico Profesional en animación Digital y comunicación gráfica.
- Tecnología en Producción gráfica y Multimedia.
- Profesional Universitario en Diseño Digital Publicitario.

4. ESPACIOS ACADÉMICOS EN LOS QUE TIENEN INCIDENCIA LOS PRODUCTOS DE LA LÍNEA:

5. ESPACIOS ACADÉMICOS EN LOS QUE TIENEN INCIDENCIA LOS PRODUCTOS DE LA LÍNEA:

- Metodología.
- Anteproyecto.
- Proyecto de Grado.
- Aplicación de proyecto de grado.

6. GRUPOS INSTITUCIONALES DE INVESTIGACIÓN QUE DESARROLLAN LA LÍNEA:

- CIDIP-LAC TEINCO CONOCIMIENTO INVESTIGACIÓN DISEÑO INNOVACIÓN Y PUBLICIDAD.

7. GRUPOS DE INVESTIGACIÓN QUE COOPERAN CON LA LÍNEA DESDE CONVENIOS INTERINSTITUCIONALES:

- MARIPOSAS DE OTRAS TIERRAS MOT.
- STHEAM –LAC.

8. INVESTIGADORES ASOCIADOS A LA LÍNEA

Tabla 1. Investigadores asociados a la línea

NOMBRE	CÉDULA	AÑO	MES
Daniela Daza Paz	1026564080	2022	Abril
Ella Yohana Gonzalez Guevara	52149691	2022	Marzo
Ferney Rodrigo Ortiz Jiménez	80054501	2022	Marzo
Juan Carlos Acosta Quevedo	79436777	2022	Abril
Lady Johanna Herrera Vargas	1020716332	2022	Marzo
Laura Belkis Parada Romero	52259114	2022	Mayo
Luis Alejandro Parra Mora	11255063	2022	Marzo
Manuel Fernando García García	79048657	2022	Marzo
María Concepción Salazar Alonso	41483051	2022	Abril
Miguel Angel Ceballos Triviño	1000127169	2022	Febrero
Wilson Ferney Molano Garcia	1033734517	2022	Abril
Yuver Alejandro Beltran Molina	80350192	2022	Junio

Fuente: Elaboración propia(citado por Brunet, 1987)

9. GRUPOS DE SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN ASOCIADOS A LA LÍNEA

Semillero IRIS.

10. MISIÓN DE LA LÍNEA:

Direccionar, Organizar, Planear y Controlar todos los procesos de investigación de acuerdo con el carácter propedéutico del programa de Diseño Digital y de la institución, generando competencias en la producción académica y de investigación aplicada que impacten en el sector productivo.

11. VISIÓN DE LA LÍNEA:

Se proyecta para el año 2027 como una línea integradora de procesos académicos y de investigación, con resultados concretos en la creación, consolidación y reconocimiento de productos investigativos que den solución a problemas reales en el campo productivo y la sociedad en el ámbito local, nacional e internacional.

12. OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar modelos de apropiación del programa de Diseño en ámbitos específicos, a partir de las dinámicas propias del mismo desde los laboratorios y semilleros, como agente en la construcción de identidades y en la construcción de lo público.

13. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Fomentar la cultura investigativa de los estudiantes de Diseño Digital a través de la creación de nuevo conocimiento.
- Generar espacios de formación investigativa y disciplinar dirigida por los docentes.
- Iniciar en el campo investigativo a los nuevos jóvenes investigadores del programa.
- Promover actitudes y aptitudes a través del trabajo en equipo dirigidos al emprendimiento de proyectos de investigación.
- Desarrollar capacidades para participar de manera activa en encuentros de investigación e intercambio de conocimiento.
- Generar productos de publicación o aplicación disciplinar como resultado del ejercicio de la investigación.

14. INVESTIGADORES EXTERNOS PROYECTADOS COMO INVITADOS A ACOMPAÑAR LAS ACTIVIDADES DE LA LÍNEA:

Por intención de cooperación:

- Mateo Octavio Salazar Uribe.
- Cristian Albeiro Pulido Melo.

15. ESTADO DE LA LÍNEA

Activa (X)

Inactiva ()

Suspendida ()

16. DESCRIPCIÓN DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Fundamentación teórica, conceptual y epistemológica de la línea:

La línea fue concebida como una estrategia para responder a las exigencias mundiales actuales sobre la innovación y aplicación tecnológica, que requiere de profesionales ingenieriles con competencias que articulen prácticas sustentables, las cuales contribuyan al alcance de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030.

La línea de investigación Diseño, Sociedad y Cultura busca desarrollar modelos de apropiación del Diseño Digital Publicitario en ámbitos específicos, a partir de las descripciones de dinámicas propias del Diseño como agente en la construcción de identidades y en la construcción de lo público en el ámbito de la opinión pública.

Para este fin, se toma tres ámbitos específicos del conocimiento: El Diseño como agente, desde la propuesta epistémica de Herbert Simón (1999) en el marco de lo que él define como ciencias de lo artificial, según Simón el diseño está interesado en cómo las cosas deberían ser, en la ideación de artefactos para alcanzar objetivos, y en esta condición de deber ser, el diseñador idea mundos posibles con razones y condiciones específicas, de esta manera el diseñador modela órdenes y jerarquías que pretenden afectar el entorno con miras a lograr una transformación del mismo, el Diseño es entonces agente de cambios y manipulador de entornos; La cultura visual como representación de identidades y depósito de la acción humana, entendiendo el ámbito de los estudios culturales como un campo en el cual se aborda la realidad visual como un constructo social (N. Bryson. 1988) en el cual se enfatiza el aspecto social de las imágenes y los procesos de mirar y ser mirado (J.W.T. Mitchell. 1994), en palabras de N. Mirzoeff (2003) “la cultura visual no depende de las imágenes en sí mismas, sino de la tendencia moderna a plasmar en imágenes o visualizar la existencia”, siendo entonces los estudios visuales el enfoque que da cuenta de las dinámicas con las cuales se construyen representaciones de las ideas del “yo” y de los otros en el sentido de la imagen como discurso que se presta para el diálogo y la construcción de ideas de identidades y de ideas de sociedad; Los estudios sociales de la ciencia, como campo específico en el cual se abordan las dinámicas y efectos del conocimiento científico y la actividad humana, relacionada al desarrollo tecnológico, sobre la cultura

y la sociedad, desde esta perspectiva se entiende que la actividad científica es desarrollada en contextos sociales específicos (B. Latour & S. Woolgar. 1986), situaciones que derivan en dinámicas específicas para la producción de conocimiento y para el desarrollo tecnológico, se habla entonces de conocimientos y desarrollos situados (D. Haraway. 1991), que dan forma a estructuras sociales y roles específicos en los cuales se desarrolla y apropia el conocimiento y la producción.

Así entonces, la línea de Diseño, Sociedad y Cultura pretende aproximarse a la actividad cotidiana del Diseño Digital Publicitario en nuestro contexto, por un lado, a través de la producción de visualidades y formas de mirar, y por otro lado, a través de las prácticas específicas de producción de diseño que se sitúan en el contexto en el cual se pretenden insertar los estudiantes egresados del programa y que igualmente corresponden a la situación “real” de la cual vienen los docentes e investigadores que hacen parte del aparato de construcción y divulgación del conocimiento en diseño.

INNOVACIÓN

En el Diseño Digital Publicitario “el cambio de la idea de ‘progreso’ (hacia una meta, un producto) a la idea de ‘proceso’ (que siempre la hay) es, sin duda, un evento primordial en el siglo XX, en todos los campos de acción”. Al mismo tiempo, la resolución de problemas en el diseño, sólo puede ser entendida con la idea de proceso de diseño: “El diseño concita capacidades de análisis y síntesis en un proceso continuo de generación, evaluación y selección de alternativas de solución a problemas parciales, inclusivos de otros problemas parciales que son formulados por contratación entre objetivos y estados parciales de solución” (Carruyo y Sempere 2002:26). A esto podemos agregar que estos procesos se desarrollan dentro de una estructura episódica como señala La Roche (1994), en donde es frecuente la retroalimentación, aparición de periodos especulativos, sobrios, contemplativos y otros racionales en donde se conjuga actividades mentales y físicas.

17. PERSPECTIVA EPISTEMOLÓGICA:

“El diseño es una disciplina proyectual en el área de la comunicación visual. Posibilita la expresión mediante imágenes que persiguen un alto nivel estético, adecuado a las restricciones que imponen medios y usos”.

Prosigue la definición de diseño digital en sus fundamentos epistemológicos, precisando que es una especialidad con las características de: visión o saber anticipador; contingente y situacional, al resolver problemas individuales en un determinado espacio y tiempo; complejo, al ser una acción que valoriza y sintetiza diferentes variables (económicas, sociales, políticas, estéticas, culturales, tecnológicas y ambientales). Asimismo, especializado, puesto que supone el conocimiento teórico, histórico, estético y técnico de medios de expresión y de producción para su realización.

Con el fin de entender la razón del diseño digital, es necesario pensar en función del acto, más que en el objeto o el proceso para lograrlo; según Frascara (2000:26): “el diseñador digital diseña un evento, un acto en el cual el receptor interactúa con el diseño y produce comunicación”. Se hace necesario, entonces, profundizar el análisis del objetivo de esta disciplina, como es el diseño de situaciones comunicacionales (Frascara, 2000), y señalar algunos conceptos de lo que significa la comunicación.

Según Heidegger (1993:181) en la “... comunicación se constituye la articulación del ‘ser uno con otro’ compresor. Ella despliega lo que hay ‘común’ en el encontrarse y en la comprensión del ‘ser con’”. Es así que la comunicación es coexistencia, puesto que el ‘ser ahí con’ es esencialmente en el concentrarse y en el comprender. Dewey (citado por Abbagnano, 1994:187) afirma: “los hombres forman una comunidad porque se comunican, esto es, porque pueden participar recíprocamente de sus modos de ser, que de tal manera adquieren nuevos e imprevisibles significados”. Como fenómeno, podemos entonces afirmar que el diseño digital posibilita las relaciones entre los seres humanos: ayuda a la coexistencia, coparticipación y comprensión de los hombres. La importancia del diseñador digital radica, pues, en ser articulador y facilitador de las condiciones para la vida en comunidad. Dado lo anterior, en la línea se alienta a los docentes investigadores y a los estudiantes semilleros a desarrollar proyectos de investigación que aborden problemáticas a partir de la innovación tecnológica en sintonía con los ODS.

18. TIPOS DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Investigación aplicada: Este tipo de investigación busca conocer, actuar, construir y modificar una realidad problemática, enfocando su interés en la aplicación inmediata sobre una problemática antes que el desarrollo de un conocimiento de valor universal (Borja Suárez, 2016).

Investigación básica TIC: Crear nuevo conocimiento en TIC (como objeto de estudio) y con TIC (como habilitador y medio), teniendo como marco de referencia el conocimiento ya existente a nivel mundial.(Carrillo et al., 2016,p.15)

Desarrollo experimental TIC: Consiste en trabajos sistemáticos que aprovechan los conocimientos existentes obtenidos de la investigación y la experiencia práctica, y está dirigido a la producción de nuevos materiales, productos o dispositivos; a la puesta en marcha de nuevos procesos, sistemas y servicios, o a la mejora sustancial de los ya existentes (OECD, 2002).

19. TIPOS DE ACTIVIDADES:

Investigación TIC

- Tiene como objetivo Crear nuevo conocimiento en TIC y con TIC, teniendo como marco de referencia el conocimiento ya existente a nivel mundial.
- El valor se produce mediante la elaboración de productos de investigación, de acuerdo con la clasificación de Colciencias (Carrillo et al., 2016).

Desarrollo e innovación en TIC

- Aplicar el nuevo conocimiento TIC y/o de la aplicación novedosa (en cualquier campo del saber) de tecnologías TIC que estén en fase de maduración. E introducir a nivel local y nacional el nuevo conocimiento TIC y las nuevas tecnologías TIC, en las que se vean oportunidades para los distintos actores del ecosistema.
- El valor se produce mediante la construcción de productos novedosos basados en TIC, la formalización de nuevos procesos TIC o la difusión de los conocimientos y habilidades necesarios para el uso de nuevas tecnologías TIC (Carrillo et al., 2016).

Transferencia tecnológica en TIC

- Facilitar el uso y apropiación de nuevas tecnologías TIC a nivel local y nacional, en la esfera social o microempresarial.
- El valor se produce mediante la apropiación y transferencia de conocimiento, construcción de prototipos, creación de reportes y de recomendaciones, entre otros. (Carrillo et al., 2016).

Desarrollo de soluciones TIC

- Crear soluciones usando las TIC. Estas soluciones incluyen la creación de contenidos, el desarrollo de aplicaciones y el desarrollo de infraestructura TIC (hardware y software).
- Crear valor a través de la prestación de servicios TIC, para la construcción de soluciones TIC. Esto incluye, entre otras, las actividades de análisis, especificación, diseño, planeación y asesoría. • Crear valor mediante la construcción o adaptación de herramientas TIC.

Talento humano TIC

- Formar talento humano TIC.
- Promover en los docentes y estudiantes del grupo de investigación y semillero una evolución adecuada de sus habilidades y conocimientos, para facilitar su desempeño profesional y de investigación.

20. APUESTAS METODOLÓGICAS:

Como se mencionó anteriormente, la investigación que se aborda en esta línea es la aplicada, básica y experimental, éstas se desarrollan desde la sistematización y lo preceptos científicos.

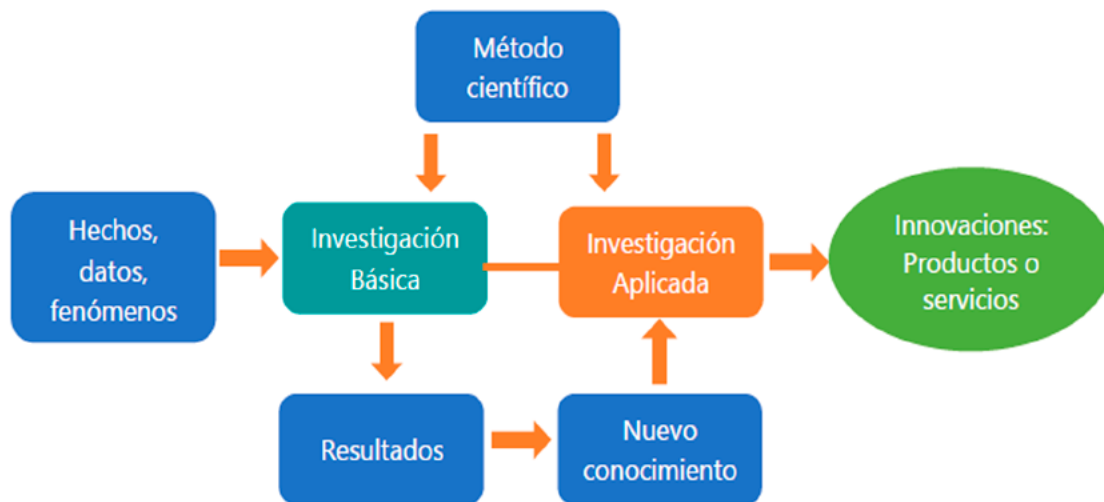
Parte de las metodologías abordadas se sustentan en los enfoques de investigación cualitativo, cuantitativo y mixto.

Por otro lado, la línea de investigación abre espacios de cooperación entre docentes y estudiantes, es así como, los docentes asumen un rol de coinvestigadores, donde se construye el conocimiento a través de la investigación. Además, los estudiantes, usualmente tienen el rol de autores principales, esto con el fin de desarrollar autonomía y liderazgo.

21. DISEÑOS METODOLÓGICOS EN LOS CUALES INTERACTÚAN LAS RUTAS METODOLÓGICAS PROVENIENTES DE:

Desde la interacción entre la investigación aplicada y básica, como se observa en la ilustración 2, se desarrollan las metodologías que dirigen los proyectos de docentes y estudiantes pertenecientes a la línea.

Ilustración 1. Investigación aplicada y básica



Tomado de: Biblioteca DUOC, 2018

22. JUSTIFICACIÓN DE LA ARTICULACIÓN DE LA LÍNEA CON LA MISIÓN INSTITUCIONAL:

Consideramos que el enfoque técnico del programa ha permitido que responda a las demandas laborales del mercado el cual requiere de profesionales capacitados en el manejo de programas graficadores, y a la vez con capacidad de liderazgo, creativos, proactivos. Es así como continuamente empresas del sector digital se comunican con nosotros para solicitarnos recurso humano competente demostrando el reconocimiento que el programa tiene a nivel local.

23. APORTES DE LA LÍNEA CON EL PERFIL DE EGRESO DEL ESTUDIANTE DEL PROGRAMA.

El aporte de la línea al actual programa en Diseño Digital que oferta TEINCO aun siendo una respuesta a las demandas laborales del medio de hoy en día, igualmente es el resultado de la continua línea de experiencia académica en la corporación.

Particularmente, en cuanto a que la trayectoria de especialización institucional, ubicación de egresados, contratación de docentes, actualización de programas, sensibilidad a cambios en tendencias y acumulación de conocimientos específicos, aporta al programa un perfil comparativo de idoneidad, pertenencia y valor agregado.

De igual manera, continuamente empresas del sector digital solicitan estudiantes en pasantías, para empleo directo o para proyectos especiales, demostrando así el reconocimiento que el programa tiene a nivel local.

24. OBJETIVOS DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Desarrollar modelos de apropiación del programa de Diseño Digital Publicitario en ámbitos específicos, a partir de las dinámicas propias del mismo desde los laboratorios y semilleros, como agente en la construcción de identidades y en la construcción de lo público.

- Impulsar la cultura investigativa de los estudiantes a través de la creación de nuevo conocimiento.
- Generar espacios de formación investigativa y disciplinar dirigida por los docentes.
- Iniciar en el campo investigativo a los nuevos jóvenes investigadores del programa.
- Promover actitudes y aptitudes a través del trabajo en equipo dirigidos al emprendimiento de proyectos de investigación.
- Desarrollar capacidades para participar de manera activa en encuentros de investigación e intercambio de conocimiento.
- Generar productos de publicación o aplicación disciplinar como resultado del ejercicio de la investigación.

25. TEMÁTICAS ASOCIADAS A LA LÍNEA:

Emprendimiento
Diseño y responsabilidad social
Simbolismo digital
Comunicación gráfica
Pedagogía y Educación

Se plantean los siguientes ejes temáticos:

Emprendimiento: Partiendo de las necesidades comunicativas de las diferentes empresas y del crecimiento de los campos de acción e intervención del diseño, este eje impulsa los procesos de creación empresarial para la industria gráfica tanto desde los procesos productivos como de la empresa creativa, teniendo en cuenta no solo el factor organizacional y administrativo sino características propias del diseño inherentes al campo empresarial como la identidad corporativa y las aplicaciones e intervenciones que surgen a partir de esta área.

Diseño y Responsabilidad Social: partiendo del sentido comunicacional del diseño y la labor social del profesional Teinquista, bajo este eje temático se crean y desarrollan propuestas visuales en torno a temáticas ambientales y humanas en las que sean visibles falencias que afecten a los individuos de dichos grupos, de esta manera se utiliza la imagen visual como una herramienta de apoyo para regular, cambiar o modificar algunos de los comportamientos que alteren a un grupo específico. Con esta se acerca al estudiante al campo laboral en que se enfrentará en procesos creativos con fines similares a los desarrollados en la academia.

Simbolismo Digital : Partiendo del estudio de las diferentes culturas y subculturas existentes en la comunidad, quienes son aquellos que producen y, en algunas ocasiones, consumen con los que se sientan identificados; dentro de este eje temático se detectan elementos visuales, cromáticos y formales del diseño que se relacionen a estos grupos sociales y a la vez permitan generar e intervenir piezas comunicativas visuales que para el grupo objetivo sean atractivas desde lo estético como desde lo semiótico.

Comunicación Gráfica: El auge y crecimiento de las TIC en los procesos comunicativos ha abierto un nuevo espectro laboral e interventivo para el diseño y el diseñador, estos medios de comunicación digitales buscan destacarse en el mercado no solo por su funcionabilidad y precisión al momento de cumplir su objetivo (jugar, comprar, chatear, conocer gente, entre otras), sino que buscan ofrecer al usuario una interfaz amable, intuitiva y atractiva, características en las que el diseño puede intervenir para generar mejores experiencias de usuario. Este eje temático busca que el estudiante explore e intervenga en procesos comunicativos actuales y que cree elementos visuales para estos medios virtuales. De esta manera con los ejes temáticos, se cubren la propuesta pedagógica del programa y las necesidades del campo laboral de la industria gráfica. Estas propuestas acercan al estudiante a la creación con un componente investigativo que robustece y justifica el quehacer creativo del estudiante y futuro profesional.

26. AVANCE DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Proyectos de la línea:

Tabla 2. Solicitud de Proyecto comunidad y sociedad productiva

IDENTIFICACIÓN DEL SOLICITANTE						
Código Entidad Financiadora	VAC TEINCO-800003863-5		Código Acto Administrativo	VAC-2020-004		
Solicitante	MANUEL FERNANDO GARCÍA GARCÍA		Fecha de presentación	Año	Mes	Día
Cargo	DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN			2022	marzo	18
Concepto	Financiación interna <input checked="" type="checkbox"/>	Proyecto Solidario <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Educación <input checked="" type="checkbox"/> Ciencia y Tecnología <input checked="" type="checkbox"/> Emprendimientos <input checked="" type="checkbox"/> Otros ¿Cuál? _____	Proyecto de Investigación <input checked="" type="checkbox"/>	Proyecto de Semilleros <input checked="" type="checkbox"/>	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3. Identificación de Proyecto comunidad y sociedad productiva

IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO	
Grupo de investigación	Grupo de Investigación CIDIP-LAC TEINCO CONOCIMIENTO INVESTIGACIÓN DISEÑO INNOVACIÓN Y PUBLICIDAD
Escriba el nombre del proyecto	CIDIP-LAC TEINCO CONOCIMIENTO INVESTIGACIÓN DISEÑO INNOVACIÓN Y PUBLICIDAD EN LA COMUNIDAD Y SOCIEDAD PRODUCTIVA
Descripción del Proyecto	El proyecto COMUNIDAD Y SOCIEDAD PRODUCTIVA trabaja sobre la construcción de comunidad, que hoy es uno de los pilares de los modelos educativos en el Mundo, donde los diseños de proyectos de investigación trabajan por la comprensión del vínculo de la construcción de la comunidad desde estos y los productos de investigación resultantes. La comunidad constituye un modelo social cualitativamente superior que el modelo educativo socio-comunitario productivo en investigación representa una auténtica superación de la educación tradicional en el país. Lograr publicaciones que cumplan con todos los requisitos del mundo académico y del mercado, el cuidado con la calidad en el contenido y en la estructura del libro y los diversos parámetros técnicos que harán que sea leído por la comunidad académica y por los lectores en general; el contenido del trabajo con rigor y calidad, una corrección orto-tipográfica, la revisión de estilo y una maquetación del texto, junto a un correcto diseño de portada.
Objetivo general	Trabajar sobre la construcción de comunidad, donde los diseños de proyectos de investigación trabajan por la comprensión del vínculo de la construcción de la comunidad desde estos y los productos de investigación resultantes.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> Implementar un modelo educativo socio-comunitario productivo en investigación como una auténtica superación de la educación tradicional en el país. Desarrollar proyectos de investigación en comunidad como un momento pedagógico significativo, ya que hace parte de los procesos en los que los estudiantes y docentes como sujetos que hacen parte de la organización TEINCO diagnostican, analizan los intereses inmediatos, integran y relacionan sus necesidades de su contexto social. Lograr publicaciones que cumplan con todos los requisitos del mundo académico y del mercado, el cuidado con la calidad en el contenido y en la estructura del libro y los diversos parámetros técnicos que harán que sea leído por la comunidad académica y por los lectores en general; el contenido del trabajo con rigor y calidad, una corrección orto-tipográfica, la revisión de estilo y una maquetación del texto, junto a un correcto diseño de portada.
Valor total del Proyecto	\$ 3.000.000
Tiempo de Ejecución	El proyecto tendrá la vigencia de los semestres académicos y queda abierto a partir del 15 de febrero de 2015 a la producción investigativa y generación de nuevo conocimiento y desarrollo tecnológico.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4. Identificación del coordinador de Proyecto comunidad y sociedad productiva

COORDINADOR DEL PROYECTO	
Nombre	MANUEL FERNANDO GARCÍA GARCÍA
Cargo	Director de la División de Investigación tecnológica Aplicada DITA
Dependencia	División de Investigación tecnológica Aplicada DITA
Dirección	Avenida calle 63 # 22 – 39
Ciudad	Bogotá D.C.
Teléfono	3124319746
Correo Electrónico	direccion.investigaciones@teinco.edu.co

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5. Propuesta metodológica del Proyecto comunidad y sociedad productiva

PROPUESTA METODOLÓGICA			
METODOLOGÍA	La metodología Investigación, Desarrollo e Innovación es una base efectiva para una correcta implantación del sistema de trabajo DITA respondiendo al objetivo de trabajar sobre la construcción de comunidad, donde los diseños de proyectos de investigación trabajan por la comprensión del vínculo de la construcción de la comunidad desde estos y los productos de investigación resultantes y del sistema de propiedad intelectual. El nuevo conocimiento generado a partir de su aplicación permite, entre otros: proponer en los programas y proyectos la factibilidad y novedad de propuestas y brindar elementos claves para el análisis de la ruta crítica y de los criterios de desarrollo de un cada producto y proyecto en las aulas. Esta metodología permite identificar las interacciones entre diferentes tecnologías, productos y procesos, valorar opciones tecnológicas y de mercado, determinar las expectativas de evolución de las tecnologías, identificar a potenciales colaboradores desde el punto de vista científico-tecnológico y vigilar los derechos de propiedad intelectual de las organizaciones, en especial los de propiedad intelectual.		
ACTIVIDADES	ETAPA	ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN
	Implementación	Capacitaciones Docentes	Talleres de formación, y capacitación docente en investigación, actualización y perfeccionamiento de los educadores para contribuir de manera sustancial al mejoramiento de la calidad de la educación y a su desarrollo y crecimiento profesional, y estará dirigida especialmente a su profesionalización y especialización para lograr un mejor desempeño, mediante la actualización de conocimientos relacionados con su formación profesional, así como la adquisición de nuevas técnicas y medios que signifiquen un mejor cumplimiento de sus funciones en TEINCO, respondiendo a el Art. 38 Decreto 1278 de 2002 de min educación.
		Capacitaciones Estudiantes	Estas capacitaciones están orientada a los Estudiantes TEINCO que supone formar en investigación a nuestros jóvenes capacitándolos en competencias para la vida, debido a que cada vez más son más frecuentes las dificultades y la necesidad de responder a complejas problemáticas juveniles en el campo profesional y en la vida.
	Apropiación	Formulación de proyectos de aula y productos	Establecimiento de proyectos de investigación en los diferentes programas, asesores, aulas de investigación y de producción de conocimiento y desarrollo tecnológico.
Desarrollo de los proyectos de aula y productos		Desarrollar proyectos desde las diferentes estrategias TEINCO, proyectos Integradores, de semillero y proyectos de investigación en los diferentes ciclos propedéuticos. Establecer escenarios para la socialización del conocimiento y eventos científicos.	
CRONOGRAMA	El proyecto SOCIEDAD Y COMUNIDAD PRODUCTIVA estará vigente a partir del 15 de abril de 2022.		
RESULTADOS, IMPACTOS Y PRODUCTOS ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none"> • Generación y participación en eventos científicos. • Ampliación en la producción de Investigación, Libros TOP, libros de divulgación, Revistas de Divulgación. • Generación de proyectos de investigación, direcciones de proyectos, asesorías, en la comunidad Teinquista. • Generación de alianzas estratégicas con otras instituciones y grupos de investigación. 		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6. Identificación del solicitante del Proyecto DITA un compromiso con los ODS.

IDENTIFICACIÓN DEL SOLICITANTE						
Código Entidad Financiadora	VAC TEINCO-800003863-5		Código Acto Administrativo	VAC-2020-003		
Solicitante	MANUEL FERNANDO GARCÍA GARCÍA		Fecha de presentación	Año	Mes	Día
Cargo	DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN			2020	marzo	18
Concepto	Financiación interna <input checked="" type="checkbox"/>	Proyecto Solidario <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Educación <input checked="" type="checkbox"/> Ciencia y Tecnología <input checked="" type="checkbox"/> Emprendimientos <input checked="" type="checkbox"/> Otros ¿Cuál? _____	Proyecto de Investigación <input checked="" type="checkbox"/>	Proyecto de Semilleros <input checked="" type="checkbox"/>	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 7. Identificación del Proyecto DITA un compromiso con los ODS

IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO	
Grupo de investigación	Grupo de Investigación CIDIP-LAC TEINCO CONOCIMIENTO INVESTIGACIÓN DISEÑO INNOVACIÓN Y PUBLICIDAD
Escriba el nombre del proyecto	CIDIP-LAC TEINCO CONOCIMIENTO INVESTIGACIÓN DISEÑO INNOVACIÓN Y PUBLICIDAD DITA UN COMPROMISO CON LOS ODS
Descripción del Proyecto	Proyecto DITA UN COMPROMISO CON LOS ODS propuesto para la generación de nuevo conocimiento y el desarrollo de tecnologías, para la formación de en distintos ámbitos académicos y de la sociedad, que contribuyan a solucionar problemas, mejorar la calidad de vida de los colombianos en respuesta a los objetivos de desarrollo sostenible, mediante la realización de alianzas estratégicas conformadas por los grupos de Investigación TEINCO. También la generación de productos resultado de actividades de generación de nuevo conocimiento con aportes significativos al estado del arte de su área de conocimiento, que son validados para llegar a ser incorporados a la discusión científica, al desarrollo de las actividades de investigación, al desarrollo tecnológico, y que pueden ser fuente de innovaciones. El proyecto DITA UN COMPROMISO CON LOS ODS, desarrolla modelos de investigación formativa para los programas de la Corporación Tecnológica Industrial TEINCO como respuesta a la necesidad de herramientas que permita implementar estrategias de investigación, las cuales fortalecen las competencias del futuro profesional para enfrentar situaciones problemáticas disciplinares, inter y transdisciplinares. La formación asociada a la enseñanza por parte del cuerpo docente, específicamente en cuanto a formación y proyectos en investigación.
Objetivo general	Generar de nuevo conocimiento y desarrollo de tecnologías, para la formación de en distintos ámbitos académicos y de la sociedad, que contribuyan a solucionar problemas, mejorar la calidad de vida de los colombianos en respuesta a los objetivos de desarrollo sostenible, mediante la realización de alianzas estratégicas conformadas por los grupos de Investigación TEINCO.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> Generar productos resultado de actividades de nuevo conocimiento con aportes significativos al estado del arte de su área de conocimiento, que son validados para llegar a ser incorporados a la discusión científica, al desarrollo de las actividades de investigación, al desarrollo tecnológico. Desarrollar modelos de investigación formativa para los programas de la Corporación Tecnológica Industrial TEINCO como respuesta a la necesidad de herramientas que permita implementar estrategias de investigación, las cuales fortalecen las competencias del futuro profesional para enfrentar situaciones problemáticas disciplinares, interdisciplinares y transdisciplinares..
Valor total del Proyecto	\$ 3.000.000
Tiempo de Ejecución	El proyecto tendrá la vigencia de los semestres académicos y queda abierto a partir del 15 de febrero de 2015 a la producción investigativa y generación de nuevo conocimiento y desarrollo tecnológico.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 8. Identificación Coordinador del Proyecto DITA un compromiso con los ODS

COORDINADOR DEL PROYECTO	
Nombre	MANUEL FERNANDO GARCÍA GARCÍA
Cargo	Director de la División de Investigación tecnológica Aplicada DITA
Dependencia	División de Investigación tecnológica Aplicada DITA
Dirección	Avenida calle 63 # 22 – 39
Ciudad	Bogotá D.C.
Teléfono	3105543733
Correo Electrónico	dp-diseno@teinco.edu.co

Fuente: Elaboración propia

Tabla 9. Propuesta metodológica del Proyecto DITA un compromiso con los ODS

PROPUESTA METODOLÓGICA			
METODOLOGÍA	La metodología Investigación, Desarrollo e Innovación es una base efectiva para una correcta implantación del sistema de trabajo DITA respondiendo a los objetivos de desarrollo sostenibles vigentes ODS y del sistema de propiedad intelectual. El nuevo conocimiento generado a partir de su aplicación permite, entre otros: proponer en los programas y proyectos la factibilidad y novedad de propuestas y brindar elementos claves para el análisis de la ruta crítica y de los criterios de desarrollo de un cada producto y proyecto en las aulas. Esta metodología permite identificar las interacciones entre diferentes tecnologías, productos y procesos, valorar opciones tecnológicas y de mercado, determinar las expectativas de evolución de las tecnologías, identificar a potenciales colaboradores desde el punto de vista científico-tecnológico y vigilar los derechos de propiedad intelectual de las organizaciones, en especial los de propiedad intelectual.		
ACTIVIDADES	ETAPA	ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN
	Implementación	Capacitaciones Docentes	Talleres de formación, y capacitación docente en investigación, actualización y perfeccionamiento de los educadores para contribuir de manera sustancial al mejoramiento de la calidad de la educación y a su desarrollo y crecimiento profesional, y estará dirigida especialmente a su profesionalización y especialización para lograr un mejor desempeño, mediante la actualización de conocimientos relacionados con su formación profesional, así como la adquisición de nuevas técnicas y medios que signifiquen un mejor cumplimiento de sus funciones en TEINCO, respondiendo a el Art. 38 Decreto 1278 de 2002 de min educación.
		Capacitaciones Estudiantes	Estas capacitaciones están orientada a los Estudiantes TEINCO que supone formar en investigación a nuestros jóvenes capacitándolos en competencias para la vida, debido a que cada vez más son más frecuentes las dificultades y la necesidad de responder a complejas problemáticas juveniles en el campo profesional y en la vida.
	Apropiación	Formulación de proyectos de aula y productos	Establecimiento de proyectos de investigación en los diferentes programas, asesores, aulas de investigación y de producción de conocimiento y desarrollo tecnológico.
Desarrollo de los proyectos de aula y productos		Desarrollar proyectos desde las diferentes estrategias TEINCO, proyectos Integradores, de semillero y proyectos de investigación en los diferentes ciclos propedéuticos. Establecer escenarios para la socialización del conocimiento y eventos científicos.	
CRONOGRAMA	El proyecto DITA UN COMPROMISO CON LOS ODS estará vigente a partir del 15 de febrero de 2019.		
RESULTADOS, IMPACTOS Y PRODUCTOS ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none"> • Generación y participación en eventos científicos. • Ampliación en la producción de Investigación, Libros TOP, libros de divulgación, Revistas de Divulgación. • Generación de proyectos de investigación, direcciones de proyectos, asesorías, en la comunidad Teinquista. • Generación de alianzas estratégicas con otras instituciones y grupos de investigación. 		

Fuente: Elaboración propia

27. AVANCE DE LA LÍNEA SEGÚN ASPECTOS EXTERNOS

Red Colombiana de Semilleros de Investigación. RedCOLSI.

28. ALGUNOS RESULTADOS

Productos vinculados:

Tabla 10. Algunas acciones adelantadas en la línea de investigación: Productos vinculados

TIPO	NOMBRE	AÑO	MES
Producción bibliográfica - Libro - Otro capítulo de libro publicado	RELACIÓN ENTRE LOS SÍNTOMAS DE ANSIEDAD Y DEPRESIÓN EN TRABAJADORES DE PROCESOS DE SELECCIÓN MASIVA CON ALTA DEMANDA LABORAL	2022	Junio
Producción bibliográfica - Libro - Otro capítulo de libro publicado	CARACTERIZACIÓN EPIDEMIOLÓGICA DEL COVID-19 EN LA ESE HOSPITAL DEL MUNICIPIO DE SAN JUAN DE SAHAGÚN (CÓRDOBA) COLOMBIA DURANTE EL 2021. UNA MIRADA DESDE LA RURALIDAD	2022	Agosto
Producción bibliográfica - Libro - Otro capítulo de libro publicado	COMPENSACIÓN Y GÉNERO EN LOS ÚLTIMOS 10 AÑOS EN SURAMÉRICA UNA MIRADA DESDE UNA REVISIÓN TEÓRICA	2022	Agosto
Producción bibliográfica - Libro - Otro capítulo de libro publicado	DERECHOS HUMANOS Y SALUD MENTAL EN LAS PERSONAS PRIVADAS DE LA LIBERTAD DURANTE LA PANDEMIA COVID-19	2022	Agosto
Producción técnica - Cursos de corta duración dictados - Extensión extracurricular	Seminario de Maestría 4to Semestre Trabajo de Grado 2	2022	Junio
Producción técnica - Editoración o revisión - Compilación	INVESTIGACIÓN Y TECNOLOGÍAS AL SERVICIO DE LA COMUNIDAD PRODUCTIVA	2022	Mayo
Producción técnica - Editoración o revisión - Compilación	INVESTIGACIÓN Y TECNOLOGÍAS AL SERVICIO DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA	2022	Mayo
Producción técnica - Editoración o revisión - Compilación	INVESTIGACIÓN Y TECNOLOGÍAS AL SERVICIO DE LA SOCIEDAD	2022	Mayo
Producción técnica - Editoración o revisión - Compilación	INVESTIGACIÓN Y TECNOLOGÍAS AL SERVICIO DEL DESARROLLO	2022	Mayo
Producción técnica - Editoración o revisión - Compilación	(LIBRO DE ACTAS) EL CONOCIMIENTO QUE TRANSFORMA LA ECONOMÍA PARA EL BIEN COMÚN	2022	Mayo
Producción técnica - Editoración o revisión - Compilación	(LIBRO DE ACTAS) EL CONOCIMIENTO QUE TRANSFORMA LA REALIDAD PARA MEJORES OPORTUNIDADES	2022	Mayo
Producción técnica - Editoración o revisión - Compilación	(LIBRO DE ACTAS) EL CONOCIMIENTO QUE TRANSFORMA LA SOCIEDAD PARA LA VIDA EN EQUIDAD	2022	Mayo
Producción técnica - Editoración o revisión - Compilación	(LIBRO DE ACTAS) EL CONOCIMIENTO QUE TRANSFORMA LAS COMUNIDADES PRODUCTIVAS	2022	Mayo
Producción técnica - Editoración o revisión - Compilación	(LIBRO DE ACTAS) EL CONOCIMIENTO QUE TRANSFORMA LAS INDUSTRIAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA VIDA	2022	Mayo
Producción técnica - Editoración o revisión - Compilación	(LIBRO DE ACTAS) EL CONOCIMIENTO QUE TRANSFORMA LOS ESTILOS DE VIDA PARA LA VIDA IGUALITARIA	2022	Mayo

Fuente: Elaboración propia

29. REFERENCIAS

- Biblioteca DUOC. (2018). Diferencia entre la Investigación Básica y la Aplicada . <http://www.duoc.cl/biblioteca/crai/diferencia-entre-la-investigacion-basica-y-la-aplicada>
- Borja Suárez, M. (2016). Metodología De La Investigación Para Ingeniería. 38.
- Carrillo, Á., Sánchez, M., & Villalobos, J. (2016). Plan Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación para el desarrollo del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC 2017-2022 (Vol. 1, pp. 1–302). COLCIENCIAS. https://minciencias.gov.co/sites/default/files/plan-ctei-tic-2017-2022_0.pdf
- Itriago C., M., & Zerpa, C. E. (2011). A guide for problem definition in engineering research projects. Revista de La Facultad de Ingeniería, 26(3), 39–54.
- Meliá, J. M. (2014). La innovación , concepto e importancia económica. La Innovación, Concepto e Importancia Económica. In Sexto Congreso de Economía de Navarra, 20–36. <https://www.navarra.es/nr/rdonlyres/d696efd2-6aaa-4ef1-b414-e3a27109ea67/79806/02juanmulet.pdf>
- Ministerio de Ciencia, T. e I., & Departamento Nacional de Planeación. (2020). POLÍTICA NACIONAL DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN 2021 - 2030 . In CONPES. Borrador, POLÍTICA NACIONAL DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN 2021 - 203 (pp. 1–91). <https://minciencias.gov.co/conpes-politica-ctei-2021-2030/conpes-ciencia-tecnologia-e-innovacion-primera-politica-publica-con>
- Nacif Muckled, C. (2012). ¿Cómo aprovechamos la innovación tecnológica los países del Tercer y Cuarto Mundo? Revista Latinoamericana de Desarrollo Económico, 18, 156–176. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2074-47062012000200007
- OECD. (2002). Manual de Frascati: Propuesta de Norma Práctica para Encuestas de Investigación y Desarrollo Experimental. In FECYT (Ed.), Oede. OECD. http://www.idi.mineco.gob.es/stfls/MICINN/Investigacion/FICHEROS/ManuaFrascati-2002_sp.pdf%0Ahttp://www.mct.gov.br/upd_blob/0225/225728.pdf



Anni Rodríguez Collazos
Directora de la Línea de Investigación



Manuel Fernando García García
Director de Programa
Dirección de la División de Investigación Tecnológica Aplicada DITA

