

2. Modalidad de Investigación-Creación

2.1. Descripción de la modalidad

Está orientada a la realización de proyectos de Diseño Gráfico aplicado, mediante piezas gráficas o sistemas de información y comunicación e implementados en un contexto específico, previamente definido y direccionado por el asesor.

“Se entiende por Obras, Diseños y Procesos de Nuevo Conocimiento, Provenientes de la Creación en Artes, Arquitectura y Diseño, aquellas obras, diseños o productos resultantes de los procesos de creación que implican aportes nuevos originales e inéditos al arte, a la arquitectura, al diseño, a la cultura y al conocimiento en general a través de lenguajes simbólicos que expresan, interpretan y enriquecen de manera sustancial la vida intelectual, emocional, cultural y social de las comunidades humanas”. (Min Ciencia,2018)

2.2. Tipos de obra o creación en Diseño

- **Obra o creación efímera.** Son las obras, diseños o productos, materiales e inmateriales, cuya existencia es de una duración limitada en el tiempo y el espacio y cuya evidencia depende, por lo tanto, de la memoria reconstructiva. Son sus huellas, rastros, o registros los que corroboran su existencia y las hacen reconocibles. El registro debe ser repetible, exportable y verificable. Son ejemplos de esta tipología: Experiencia de usuario, Producto gráfico, Proyección visual, Instalación interactiva, Diseño de sonido, Espacio efímero, Productos de museografía, Escenografía.
- **Obra o creación permanente.** Son obras, diseños o productos -materiales e inmateriales cuya existencia pretende ser ilimitada en el tiempo. La presencia y persistencia del objeto que registra la obra o producto demuestra su existencia sin embargo, la obra o producto mismo predomina sobre el valor del registro. Son ejemplos de esta tipología: Artefactos, Productos de Vestuario, Producto Gráfico, Producto Editorial, Productos digitales interactivos, Producto Textil, Fotografía, Cómic, Sonido, Espacio, Ambientación, Video, Diseño de personaje, Animación, Productos de Museografía.
- **Obra o creación procesual.** Son aquellas obras, diseños o productos materiales o inmateriales, en cuya naturaleza predomina la dinámica transformadora, sistémica y relacional; por esta razón tienen un carácter abierto y no están sujetas a un marco espacio temporal predeterminado. Generan impacto verificable pero no previsible material e inmaterial. El reconocimiento de este tipo de producto se basa en la existencia de indicadores cualitativos o cuantitativos que den cuenta de las dinámicas del proceso. Son ejemplos de esta tipología: Métodos de diseño, Programas de proyección o innovación social, Sistemas de servicios, Bocetos y esquemas de proceso de diseño, producción o interacción, Story Board, Métodos pedagógicos, Procesos de certificación y acreditación, Dirección de proyectos.

2.3. Ruta de la modalidad

Enseguida se indica la relación entre los momentos de la ruta de investigación del programa de Diseño Gráfico y los del desarrollo de la modalidad de Investigación-Creación:

Figura 2.

Ruta de investigación en la modalidad de Investigación-Creación para el programa de Diseño Gráfico



En Seminario de Proyecto de Grado: durante el Seminario de Proyecto de Grado, el estudiante debe indagar la idea, necesidad de conocimiento, intereses a resolver e identificar el estado de lo conocido sobre la situación-problema planteada, de la cual va a realizar su trabajo de grado bajo la modalidad de Investigación-Creación.

En proyecto de grado I: en Proyecto de grado I el estudiante debe idear el anteproyecto de Investigación-Creación desde las oportunidades de intervención desde el diseño, pertinencia de la propuesta, conceptos y teorías del área, las relaciones del contexto con la oportunidad de diseño, el propósito de diseño, la conceptualización de diseño, la identificación y definición de variables gráficas y los parámetros de diseño, siendo todos estos apartados el punto de partida para la asignatura de Proyecto de Grado II. Los docentes encargados de la asignatura deberán sugerir los perfiles de los asesores que seguirán el acompañamiento de los proyectos durante el curso de Proyecto de Grado II. En el caso de perder la asignatura el estudiante tendrá que matricularse nuevamente para cursarla en el siguiente semestre. Los docentes de Proyecto de Grado I informan sobre los estudiantes promovidos o reprobados de la asignatura a la jefatura de Diseño.

En proyecto de grado II: en Proyecto de Grado II el estudiante debe crear y validar los elementos necesarios para Investigación-Creación que ha planteado desde Proyecto de Grado I. Durante este proceso el estudiante debe presentar referentes de diseño, bocetación, maquetación de simuladores, experimentación de técnicas y prototipado de propuestas, para poder proceder a la validación por medio del diseño definitivo y la reflexión de los resultados obtenidos con miras a estrategias de mejoramiento de diseño y/o proceso.

Nota: La modalidad admite que si la Investigación-Creación se ha cursado durante Proyecto de grado I y Proyecto de grado II, pero no se generó y entregó la bitácora de sustentación

para cuando el estudiante esté cursando Proyecto de Grado II, el estudiante opte por la asignatura **Extensión de Proyecto de Grado** para concluir su proceso.

2.4. Los requerimientos: son condiciones necesarias de la modalidad de Investigación - Creación las siguientes:

- a. Esta modalidad sustenta los resultados ante 2 jurados que serán asignados por la jefatura del programa de Diseño Gráfico entendiendo su cercanía profesional y académica con el tema de proyecto de grado presentado por el estudiante.
- b. Esta modalidad asigna un asesor de Proyecto para la asignatura de Proyecto de Grado II, quién estará a cargo de fortalecer los procesos de desarrollo del diseño.
- c. Esta modalidad comparte 2 docentes en la asignatura de Proyecto de Grado II, quienes tendrán la función de guiar y coordinar los tiempos y requerimientos establecidos para la entrega de la bitácora de sustentación final.
- d. Esta modalidad tiene la posibilidad de circular o publicar sus resultados.
- e. Esta modalidad informa sus resultados mediante documento escrito con carácter de bitácora de proceso en el cual se debe evidenciar la descripción del proceso de creación, los análisis y aportes respectivos, la presentación de resultados, las consideraciones o conclusiones y los principales referentes que fundamentaron el proceso.
- f. Esta modalidad socializa en dos momentos. 1) al final del proyecto de Grado I cuando el estudiante presenta la propuesta a desarrollar ante los profesores del curso, quienes sugieren el perfil profesional y/o académico del asesor de Proyecto, que debe asignarse en Proyecto de Grado II, ante el estudiante y la jefatura del programa. 2) al final del Proyecto de Grado II ó en la Extensión de Proyecto de grado, cuando el estudiante presenta la bitácora final del proceso ante 2 jurados evaluadores, que serán ajenos al proceso de asesoría y formulación del proyecto propuesto y desarrollado por el estudiante. Esta sustentación podrá realizarse de manera privada o en socialización de montaje expositivo según lo requiera y acuerde el asesor de proyecto y el estudiante.
- g. Esta modalidad admite asociatividad de hasta dos (2) estudiantes para la formulación y desarrollo de proyecto. (véase parágrafo 2o). La aceptación de más de dos (2) estudiantes para un proyecto de investigación - creación será una decisión de deliberación que tomará la jefatura del programa de acuerdo con la pertinencia y los alcances planteados por el proyecto.
- h. Esta modalidad se dará por reprobada con una nota de 0.0 si en el curso de las asignaturas el estudiante no se presenta de manera consecutiva o acumulativas a 3 revisiones y/o asesorías de los docentes de Proyecto de Grado I, Proyecto de Grado II y asesor asignado.

i. Durante la asignatura de Proyecto de Grado I, el estudiante deberá aprobar la asignatura con una nota superior o igual a 4.0 sobre 5.0 para poder continuar a Proyecto de Grado II. Dado el caso de no aprobar el estudiante podrá repetir la asignatura de Proyecto de Grado I con la misma idea de anteproyecto de Investigación-Creación que ha presentado inicialmente por una segunda ocasión, siempre y cuando cumpla con todos los criterios establecidos para aprobar, de lo contrario el estudiante reprobará la asignatura por segunda vez lo que le obligará a cursar nuevamente Proyecto de Grado I con otro anteproyecto de Investigación-Creación o presentar una modalidad diferente de Proyecto de Grado.

j. Durante la asignatura de Proyecto de Grado II, el estudiante deberá aprobar la asignatura con una nota superior o igual a 4.0 sobre 5.0 para poder ser sustentado ante jurados. Si el estudiante tiene una asignación de nota entre 3.5 y 3.9 sobre 5.0 estará obligado a optar por la opción Extensión de Proyecto de Grado dónde deberá superar la asignatura con una nota de 4.0 sobre 5.0 para poder ser avalada para sustentación. Si el estudiante para Proyecto de Grado II tiene una calificación de su proyecto igual o inferior a 3.4 sobre 5.0, deberá cursar por segunda vez la asignatura con el mismo proyecto de Investigación-Creación con las correcciones pertinentes para ser aprobado, de lo contrario deberá regresar a Proyecto de Grado I donde deberá formular un nuevo anteproyecto de Investigación-Creación o presentar una modalidad diferente de Proyecto de Grado.

k. En el caso del estudiante optar por la Extensión de Proyecto de Grado y reprobar por inasistencia o el incumplimiento de los deberes asignados, tendrá la posibilidad de repetir la asignatura con la conclusión del proyecto de Investigación-Creación de acuerdo a los requerimientos exigidos para su aprobación. En caso de reprobar por segunda vez deberá regresar a Proyecto de Grado I donde deberá formular un nuevo anteproyecto de Investigación-Creación o presentar una modalidad diferente de Proyecto de Grado.

l. Los estudiantes podrán anexar a sus bitácoras de sustentación final soportes como videos, imágenes, e-books, entre otros.

Parágrafo 1o La aprobación de la modalidad de Investigación creación será realizada por medio del concepto de los jurados y el asesor de proyecto, quienes darán el aval que será presentado ante el consejo académico quienes aprobarán la culminación del proceso académico, el estudiante presenta los entregables a la Coordinación Académica y Administrativa de la Facultad para realizar la aprobación como proyecto de grado.

Parágrafo 2o Las modalidades de proyecto de grado que admiten asociatividad de y entre estudiantes de la Institución para desarrollar el Proyecto de Grado son: Modalidad de Investigación, Investigación-Creación y Gestión en Diseño, los demás requerimientos y los procedimientos de las modalidades se orientan a partir de la Guía de Presentación y Gestión del Anteproyecto y Proyecto de Grado.

Parágrafo 3o El estudiante que opte por esta modalidad desde Proyecto de Grado I, se compromete en el término de la ruta de Proyecto de Grado II o Extensión de Proyecto de Grado (si fuese necesario su curso), de concluir con satisfacción la finalización del proyecto

de Investigación-Creación propuesto. Si para el final del curso de Proyecto de Grado II y/o Extensión de Proyecto de grado siendo cursado por segunda vez, por el incumplimiento de deberes y fechas estipuladas para entrega de informes parciales y finales y/o la sustentación, el estudiante deberá cursar nuevamente Proyecto de Grado I donde debe optar por una modalidad diferente del Proyecto de Grado o en su defecto presentar una nueva idea proyecto de Investigación-Creación.

2.4. La estructura para la bitácora de proceso en esta modalidad

Los proyectos bajo esta modalidad deben al final presentar una bitácora de proceso que contenga los siguientes ítems:

Proyecto de Grado I		
#	ÍTEM	DESCRIPCIÓN/ PREGUNTA ORIENTADORA
1	Preliminares	Se incluye portada, resumen e índice.
2	Idea, necesidad de conocimiento	Se describe una dificultad que se ha encontrado en una situación específica y delimita hasta dónde se pretende intervenir ¿Qué tema te interesa o apasiona? ¿Cuál es el modelo o método de diseño que mayor libertad creativa y de acción te permite crear y proponer soluciones a problemas?
3	Intereses a resolver	¿A quiénes afecta esta problemática? ¿Tengo conocimientos afines de cómo interactuar con la situación?
4	Estado de lo conocido	¿Qué tanto conozco de la situación? ¿Qué otros proyectos he realizado o conozco que han resuelto desde el diseño necesidades similares?
5	Oportunidades de intervención desde el diseño	¿Por qué es pertinente que el diseño intervenga en esta necesidad? ¿Cómo el diseño desde diferentes áreas o énfasis dará soluciones parciales o totales? ¿Cuál? ¿Para qué disciplinas, profesiones, pedagogías, contextos, personas y/o áreas de conocimiento es importante el proyecto?
6	Pertinencia de la propuesta	¿Cuál es la importancia de resolver la situación problema? ¿Por qué su propuesta de intervención se diferencia de otras que han existido? ¿Qué beneficios tendrá o aportará a una población la realización del proyecto?
7	Conceptos y teorías del área	Describa autores(as) que hayan descrito técnicas, métodos, teorías sobre aplicación de diseño para la superación de necesidades similares a las propuestas por usted. (Al menos 3 referentes de base)
8	Relaciones del contexto con la oportunidad de diseño	¿Dónde se ubica geográficamente y culturalmente la necesidad o problemática? ¿Quién(es) es el público objetivo? ¿Cómo es su estilo de vida y sus definiciones psicográficas?
9	Propósito de diseño	Enuncie en verbo infinitivo una (1) acción estratégica que pretende alcanzar su proceso de diseño y su finalidad. Y tres(3) partes del proceso que permitirán cumplir con la acción que se ha establecido

10	Conceptualización de diseño	Defina qué elementos inspiran o podrían inspirar la construcción formal de su propuesta. Describa de manera textual, gráfica y/o sinestésica el punto de partida del proceso de creación de forma.
11	Identificación y definición de variables gráficas	Enumere una lista de atributos formales que el diseño o proceso debe considerar para resolver la necesidad a satisfacción. Construya paletas de color, cartas de textura, identifique fuentes tipográficas y cualquier recurso que le aporte a la creación futura de propuestas de diseño
12	Parámetros de diseño	Describa un listado de variables que deben cumplirse de manera obligatoria para el correcto desarrollo del proyecto y un listado de deseables que pueden cumplirse o no de manera libre en el proceso
13	Caja de herramientas	Se definen las fases del proceso necesarias para cumplir los propósitos del proyecto propuestos anteriormente. Se deben mencionar al menos dos instrumentos, técnicas o herramientas por cada propósito propuesto, describiendo su importancia y pertinencia para realización. Se deben diseñar los instrumentos, técnicas o herramientas y hacer la aplicación con un grupo de control o de interés para el proyecto.
Finalización de proyecto de grado		
14	Referentes de diseño	Evidencie al menos 5 proyectos de diseño que sirvan como base de inspiración y comparación de los resultados de diseño que usted espera, estos podrán demostrarse por medio de imágenes, videos, esquemas, diagramas, apps, referencias web.
15	Bocetación	Por medio de dibujos, ilustraciones, sketches, esquemas gráficos, renders, storyboards, maquetación web, diagramas, dibujos de detalle, dibujos técnicos, modelos de desarrollo, modelos operativos, modelos de servicio, modelos de operación, modelos de ensamble, etc. evidencie las etapas de construcción de la solución de diseño que ha propuesto
16	Comprobación de bocetos, experimentación de técnicas	Evidencie la construcción de bocetos formales análogos y digitales que le permitan recoger información con usuarios reales en procesos de comprobación. ¿Funcionan los elementos visuales, técnicos, textuales planteados al momento de la prueba? ¿Cómo podrían reducirse los problemas que se evidenciaron en el uso? ¿Hay elementos que no había identificado hasta este momento que se pueden incluir?
17	Prototipado de propuestas	Determine los elementos esenciales del diseño en materiales y/o métodos de uso de manera tangible o intangible de acuerdo a la representación análoga digital o híbrida. Realice pruebas de impresión, color, diseños básicos de interfaces, diseños responsivos
18	Diseño definitivo	Presente la propuesta o sistema de diseño creado. Describa de manera detallada su uso, implementación y características más relevantes.
19	Reflexión de los resultados obtenidos	Una vez tenga los resultados del diseño definitivo pregúntese: ¿Los resultados respondieron a la necesidad identificada y a los propósitos establecidos inicialmente? ¿Hubo hallazgos de elementos que no se esperaba y que pudo apropiarse para que el diseño fuese mejor? ¿Cómo contribuyó desde el diseño a resolver una necesidad o potencializar una situación que había estado ignorada o no

		resuelta hasta el momento? ¿Cómo contribuye el proceso de diseño construido a los referentes conceptuales que soportan la investigación? ¿Cuáles fueron los aportes artísticos y pedagógicos a la proyección de la vida profesional de los investigadores?
20	Estrategias de mejoramiento	¿Qué partes del proceso cree que pudieron realizarse de otras maneras para obtener resultados diferentes? ¿Mejores, peores? ¿por qué? Partiendo de su diseño, ¿Qué propuesta podría plantearse a futuro para intervenir contextos cercanos?
21	Referencias	Se anexa la bibliografía usada para el desarrollo del proyecto de Investigación-Creación
22	Anexos	Si se requiere se agregan anexos.

2.5. Las características de la bitácora de proceso:

Los siguientes son los aspectos a tener en cuenta para el desarrollo la bitácora de proceso:

- Esta modalidad debe informar sus procesos y resultado mediante un documento de bitácora que contenga de manera sintetizada los ítem descritos con anterioridad (ver documento guía).
- El documento puede tener una extensión de entre 40 y 60 páginas. Excluyendo los preliminares, la bibliografía y anexos.
- La forma y estilo del documento se sugiere en formato carta, con diseño y diagramación libres de selección por el estudiante. El documento se debe entregar tanto de manera digital como físico.
- El documento debe hacer uso de la citación APA Edición vigente según reglamentación del Consejo Académico.
- Los anexos alternativamente se pueden disponer en un drive. En cuyo caso el estudiante debe aportar en el ítem de anexos un link y debe fijarse que la carpeta en línea quede con acceso de editor para el portador del enlace.

2.6. Criterios de evaluación de los trabajos

Revisar documento de rúbrica ubicado en la carpeta de repositorio de Proyectos de Grado según la modalidad y la asignatura.