

Industrias Culturales Y Creativas Como Objeto De Estudio Posgradual

María Camila Montenegro Erazo

Departamento de Diseño, Facultad de Artes, Universidad De Nariño Maestría en Diseño Para la

Innovación Social

PhD. Carlos Córdoba Cely

Octubre de 2022

Industrias Culturales Y Creativas Como Objeto De Estudio Posgradual

María Camila Montenegro Erazo

Departamento de Diseño, Facultad de Artes, Universidad De Nariño Maestría en Diseño Para la

Innovación Social

PhD. Carlos Córdoba Cely

Octubre de 2022

Nota de responsabilidad

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor. Artículo 1ro del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966 emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño

Nota de aceptación

Fecha de sustentación:**Octubre de 2022**

Agradecimientos

Al Ser Superior que hace posible la vida en la tierra.

A la Universidad de Nariño y la Maestría en Diseño para la Innovación Social.

Al Doctor Carlos Córdoba Cely, por su apoyo y guía incansable, por permitirme aprender a su lado y hacer parte del Grupo de Investigación Artefacto.

A Laura de la Cruz por su ayuda y gestión Administrativa.

Al Carnaval de Negros y Blancos y todos y cada uno de los corazones que lo hacen posible.

A todas las personas que participaron e hicieron posible este proyecto.

Dedicatoria

A mis Abuelitos Jaime Eraso Benavides y Nidia Meléndez, cimiento y pilar de mi vida, el motivo por el cual nunca dejaré de buscar ser mejor.

A mi Esposo Edward Quintero y mi hija Lucía Quintero, motores que alimentan mi corazón y ganas de vivir.

A mi mamá Ana Erazo, mi hermana Daniela Montenegro, mi tía Elena Erazo y a toda mi familia por su amor y apoyo incondicional.

Resumen

Nariño y la región suroriental de Colombia, cuentan con un gran acervo cultural, específicamente con el Carnaval de Negros y Blancos y el Barniz de Pasto como patrimonio Inmaterial de la Humanidad, además de la gran cantidad de bienes culturales únicos en el país y el mundo, provenientes mayoritariamente del Departamento, debido, entre otras muchas razones, a su privilegiada composición geográfica donde confluye la región pacífica, la región andina y la región amazónica. A pesar de esto, tenemos que, no se conoce de una oferta académica posgradual que impulse las Industrias Culturales y Creativas de la región de tal manera que sean estas promotoras de prácticas sociales y bienes culturales híbridos que sigan representando a un territorio, cambiando el paradigma en el que se toman estas industrias como fenómenos económicos. Por otro lado, luego de la exploración con respecto al estado del arte de la teoría alrededor de las ICC se encontró que el concepto tradicional que las envuelve tiene una fuerte influencia proveniente del concepto de Economía Creativa que probablemente proviene de una manera de estimular la economía de una sociedad basada en el conocimiento, la que consistía en una fusión entre tecnologías de la información y comunicación con las artes plásticas, donde las últimas quedaron reducidas a un papel minoritario. Se dio un análisis reflexivo sobre las implicaciones de las posibles relaciones de la Investigación+Creación con el concepto de ICC, y la relación del concepto de Competencias Profesionales y Resultados de Aprendizaje, para una propuesta de plan de estudios obtenida de este análisis y que esta sea evaluada por parte de las autoridades académicas en la Universidad de Nariño.

Abstract

Nariño and the southeastern region of Colombia, have a great cultural heritage, specifically with the Carnival of Blancos y Negros and the Barniz de Pasto as Intangible Heritage of Humanity, in addition to the large number of unique cultural assets in the country and the world, mostly from the Department, due, among many other reasons, to its privileged geographical composition where the Pacific region, the Andean region and the Amazon region converge. From this we have that, there is no known postgraduate academic offer that promotes the Cultural and Creative Industries of the region in such a way that these are promoters of social practices and hybrid cultural goods that continue to represent a territory, changing the paradigm in which these industries are taken as economic phenomena. On the other hand, after the exploration of the state of the art of the theory surrounding the CCIs, it was found that the traditional concept that surrounds them has a strong influence coming from the concept of Creative Economy that probably comes from a way of stimulating the economy of a knowledge-based society, which consisted of a fusion between information and communication technologies and the visual arts, where the latter were reduced to a minority role. A reflective analysis was given on the implications of the possible relations of Research + Creation with the concept of CCI, and the relation of the concept of Professional Competences and Learning Outcomes, for a curriculum proposal obtained from this analysis to be evaluated by the academic authorities at the University of Nariño.

Tabla de contenido

Nota de responsabilidad.....	3
Nota de aceptación.....	4
Agradecimientos	5
Dedicatoria.....	6
Resumen.....	7
Abstract	8
Tabla de contenido.....	9
Índice de figuras.....	12
Índice de tablas	13
Introducción	14
Desarrollo del trabajo.....	15
Problema	15
Grupos de interés	16
Artistas, artesanos y cultores de la región.....	16
Docentes y administrativos de la Universidad de Nariño	17
Antecedentes	18
Contexto nacional	19
Gestión de industrias creativas.....	19
Especialización en gestión cultural y creativa.	20
Maestría en industrias creativas y culturales.	20

Maestría en Diseño para Industrias Creativas.....	21
Contexto Internacional.....	22
Master en industrias culturales y creativas.	22
Master en arte y gestión cultural.	23
Posgrado en gestión de industrias culturales creativas.	23
Especialización en Industrias Culturales en la Convergencia Digital.	24
Objetivos	25
Objetivo General.....	25
Objetivos Específicos.....	25
Marco teórico	25
Economía creativa.....	25
Dimensión Herencia Cultural	27
Dimensión Creatividad y Medios	27
Dimensión de Creaciones Funcionales	27
Industria cultural y creativa	29
Bien cultural.....	30
Planes especiales de salvaguardia	32
Investigación	34
Capacitación.....	34
Fomento	34
Difusión.....	34
Participación	35
Resultados de aprendizaje.....	36

Definición de Resultados de Aprendizaje para la ESIC.	37
Prototipado	38
Intervención	38
Encuesta a grupos de interés	38
Hipótesis de investigación	44
Propuesta plan de estudios de la especialización en industrias creativas	45
Dimensiones Conceptuales para creación del plan de estudios.	45
Estructura Plan de Estudios ESIC.....	52
Propósitos de la ESIC	66
Perfiles	67
Plan sintético de las asignaturas ESIC	68
Viabilidad financiera.....	86
Resultados	89
Validación oferta académica.....	89
Subsecretaría de formación y promoción de la alcaldía de Pasto.	91
Indicadores de gestión social	92
Conclusiones	96
Bibliografía	98
Anexos	105

Índice de figuras

Figura 1. Pregunta 1 de la encuesta sobre formación en Industrias Creativas.....	40
Figura 2. Pregunta 2 de la encuesta sobre formación en industrias creativas.....	41
Figura 3. Pregunta 3 de la encuesta sobre formación en industrias creativas.....	41
Figura 4. Pregunta 4 de la encuesta sobre formación en industrias creativas.....	42
Figura 5. Pregunta 5 de la encuesta sobre formación en industrias creativas.....	43
Figura 6. Plan de Estudios Generales de la ESIC.	61

Índice de tablas

Tabla 1. Esquema de trabajo de la Especialización en Industrias Creativas	45
Tabla 2. Componentes formativos ESIC	52
Tabla 4. Matriz de trabajo para obtención de resultados de aprendizaje genéricos.....	56
Tabla 5. Matriz de trabajo para obtención de resultados de aprendizaje por asignaturas. 57	
Tabla 6. Niveles de desempeño por resultados de aprendizaje ESIC.	61
Tabla 7. Descripción del componente Laboratorio de cartografiado.....	68
Tabla 8. Descripción del componente Laboratorio de prototipado.....	71
Tabla 9. Descripción del componente Gestión de proyectos.....	74
Tabla 10. Descripción del componente Emprendimiento social	76
Tabla 11. Descripción del componente Epistemología de la investigación + creación....	79
Tabla 12. Descripción del componente Seminario de investigación	82
Tabla 13. Descripción del componente Electiva 1 y 2.....	84
Tabla 14. Ingresos.....	87
Tabla 15. Gastos.....	88
Tabla 16. Indicadores de gestión social	92
Tabla 17. Estado de indicadores.	94

Introducción

El presente documento muestra el proceso por el cual se proyectó y estructuró la propuesta de la Especialización en Industrias Culturales y Creativas para la Universidad de Nariño. Se muestra tanto las bases teóricas a partir de las cuales se construyó la propuesta académica, como la relación de la propuesta académica con los grupos de interés y su malla curricular, también se hizo un análisis de sostenibilidad administrativa y financiera para que logre ser ofertada en la Universidad de Nariño.

El presente trabajo reveló que, por medio de una propuesta de formación académica de tipo posgradual en ICC, se promoverá el fortalecimiento del ecosistema de las ICC en el departamento de Nariño y por ende en la región, obteniendo que, dentro de aquellos vinculados a las disciplinas creativas, las Industrias Creativas y Culturales, si representan una opción como objeto de estudio. En ese orden de ideas, se presenta una propuesta para la construcción de un plan de estudios para la especialización en industrias creativas, que se centra en entender y abordar el objeto de estudio de las ICC desde la Creatividad Social, propia de las disciplinas culturales y del diseño.

Desarrollo del trabajo

Problema

Nariño y la región suroriental de Colombia, cuentan con un gran acervo cultural, específicamente con el Carnaval de Negros y Blancos y el Barniz de Pasto como patrimonio Inmaterial de la Humanidad, y además, esto se puede evidenciar en la amplia cantidad de bienes culturales únicos en el país y el mundo, provenientes mayoritariamente del Departamento, debido, entre otras muchas razones, a su privilegiada composición geográfica donde confluye la región pacífica, la región andina y la región amazónica.

Los generadores o creadores de este acervo, serían principalmente los actores que intervienen en los planes especiales de salvaguardia de los patrimonios del departamento, como: el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto (UNESCO, 2009), la Música de Marimba con sus cantos y bailes tradicionales de la región del Pacífico de Nariño, o el Barniz de Pasto (Ministerio de Cultura (MINCULTURA), 2010), así como artistas, artesanos diseñadores y emprendedores en el ámbito cultural dentro de la región.

El concepto tradicional de las ICC tiene una fuerte influencia proveniente del concepto de Economía Creativa que probablemente proviene de una manera de estimular la economía de una sociedad basada en el conocimiento, la que consistía en una fusión entre tecnologías de la información y comunicación con las artes plásticas, donde las últimas quedaron reducidas a un papel minoritario. Aunque existe oferta de programas de formación en los que estas son objeto de estudio, la oferta es reducida y además bastante apartada (geográficamente) de la región, y es por esto que se presenta la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo podríamos potenciar el desarrollo de las industrias culturales en el departamento de Nariño y la región suroccidental de Colombia?

Sin duda los espacios académicos son lugares donde se construye comunidad, más aún cuando en estos espacios se propicia el saber y actuar colaborativo, la transmisión de saberes ha potenciado la creatividad social donde maestros y aprendices (u oficiales) encuentran el flujo exacto para su labor, es por esto que se propone abrir un espacio académico para propender a que los profesionales analicen las industrias creativas como promotoras de prácticas sociales y bienes culturales híbridos que sigan representando a un territorio con el paso del tiempo. En el caso del departamento de Nariño, con sus bienes culturales intangibles reconocidos por la UNESCO, se ha visto que sus bienes culturales han sido abordados principalmente como un fenómeno económico regional, dejando de un lado el sentir de los artistas, artesanos y emprendedores que han hecho su vida a partir de las Industrias Culturales.

La falta de oferta académica con respecto de las ICC puede observarse con la dificultad con la que se estructuran, desarrollan y llevan a cabo los planes especiales de salvaguardia de los patrimonios declarados, dificultades que trascienden al cumplimiento de los mismos y con resultados hacia toda la comunidad. El impacto puede verse principalmente dentro de los siguientes grupos de interés.

Grupos de interés

Artistas, artesanos y cultores de la región

El acervo Cultural mencionado múltiples veces en el presente documento, se debe a las personas que lo mantienen vivo y nutrido, en este caso, tenemos a Artistas en diferentes áreas, como música, teatro y las artes visuales y plásticas; Artesanos dedicados a la producción de pequeñas tallas en madera, enchapado en tamo, torno, Barniz de Pasto, y escultura de elementos decorativos o mascarones y carrozas de carnaval. La lista anterior es un pequeño resumen ya que

existen muchas otras actividades a las que se dedica este grupo de interés que también se incluyen ya que cumplen con las características obtenidas de los siguientes perfiles:

Perfil demográfico. Profesionales universitarios entre los 23 a los 45 años de edad con una actividad económica principal centrada en el uso de sus habilidades y aptitudes artísticas o de expresión artística, de ambos sexos, con identidad de género diversa y con localización u origen dentro de los departamentos de Nariño, Cauca y Putumayo.

Perfil socioeconómico. Nivel económico clase media domiciliados en sectores de estrato 1 a 4. Con ingresos mensuales entre 1 a 3 SMMLV.

Perfil psicográfico. Personas con habilidades artísticas, manuales o de expresión sobresalientes dentro de su entorno local quienes además sienten amor por la actividad o bien cultural que desarrollan. Su actividad muchas veces viene de una tradición familiar o ancestral, siendo ellos aprendices de sus antecesores y maestros de sus sucesores, algunos han hecho de su habilidad su medio de subsistencia.

Docentes y administrativos de la Universidad de Nariño

Los profesionales que trabajan en la Universidad de Nariño están motivados a capacitarse permanentemente, y en un gran porcentaje buscan posibilidades dentro de la misma Alma Mater, ya que esto les ofrece flexibilidad con respecto de sus actividades y horario laboral y académico. De ellos se obtuvo que:

Perfil demográfico. Profesionales universitarios entre los 25 a los 40 años de edad con una actividad económica principal el servicio a la Universidad de Nariño, ya sea como docente o como personal administrativo.

Perfil socioeconómico. Nivel económico clase media domiciliados en sectores de estrato 1 a 4. Con ingresos mensuales entre 1.5 a 3.5 SMMLV.

Perfil psicográfico. Personas con interés hacia las ICC que puede tener habilidades artísticas manuales o de expresión sobresalientes, que sobre todo está interesado en la promoción y desarrollo de las ICC de modo que tengan una permanencia y provecho a través del tiempo.

Egresados Universidad De Nariño.

Se ha visto que muchos egresados de diferentes programas profesionales de la Universidad de Nariño han sido los principales interesados en la promoción y desarrollo de las ICC por lo que es probable que un programa como este tenga gran acogida entre los egresados de diferentes facultades.

Perfil demográfico. Profesionales universitarios entre los 23 a los 45 años de edad con una actividad económica principal dentro del desarrollo y promoción de las ICC o egresados de programas relacionados con las ICC.

Perfil socioeconómico. Nivel económico clase media domiciliados en sectores de estrado 1 a 4. Con ingresos mensuales entre 1 a 3.5 SMMLV.

Perfil psicográfico. Profesionales egresados de la Universidad de Nariño, con estudios en programas relacionados con las ICC algunos tendrán historial familiar de trabajo o desarrollo de alguna actividad relacionada con las ICC y por ese mismo motivo su preferencia profesional se vio inclinada hacia las mismas.

Antecedentes

El descubrimiento y análisis de las diferentes ofertas que estudian las ICC da pie a encontrar puntos comunes, así como fortalezas y debilidades de las anteriormente mencionadas, tomando como ejemplo aquello que se identificó como fortaleza y oportunidad para la propuesta que presenta en este documento. Para esto, se analizaron ofertas en el contexto nacional y también internacional, teniendo en cuenta su duración y la modalidad de cada una de ellas.

Por otro lado, es necesario también mencionar que es muy necesario que la oferta académica sea sostenible administrativamente dentro de las instancias pertinentes dentro la Universidad.

Contexto nacional

Con respecto al contexto nacional existe una amplia gama de oferta académica, sin embargo, la mayor parte de esta, está enfocada al nivel de maestría, con un único proyecto a nivel de especialización. En general el enfoque de estos programas se encuentra en las áreas de diseño y servicios creativos. También se pudo encontrar dos sectores bastante importantes como la artesanía el patrimonio cultural no parecen estar bien representados en los currículos analizados, esto puede deberse a que la mayoría de las propuestas se realizan en ciudades como Bogotá y Medellín, donde la tradición artesanal no tiene tanto peso como en otros lugares del país, a continuación, se lista lo encontrado

Gestión de industrias creativas.

Universidad. Escuela de Diseño LCI, Bogotá.

Título que confiere. Tecnólogo en Gestión de Industrias Creativas

Duración. 2 años y medio.

Modalidad. Presencial

Admisión. Semestral

Créditos. 105

Sitio Web. <https://www.lci.edu.co/industrias-creativas-innovacion/escuela-creatividad-empresarial>

Observaciones. Esta propuesta de tecnología tiene un enfoque hacia el diseño y servicios creativos, distribuida en tres grandes componentes: 1) fundamentación; 2) profundización, y 3)

especialización. El componente de profundización, que contiene la mayor cantidad de créditos (43), tiene cuatro módulos claramente diferenciados así: gestión, innovación, investigación y humanística. De estos módulos, tal vez los que llaman más la atención son los de investigación e innovación, los cuales tienen un énfasis hacia la investigación de mercados y el diseño estratégico.

Especialización en gestión cultural y creativa.

Universidad. Sergio Arboleda, Bogotá.

Título que confiere. Especialista en Gestión Cultural y Creatividad

Duración. 1 año

Modalidad. Presencial

Admisión. Anual

Créditos. 23 créditos

Sitio Web. <https://www.usergioarboleda.edu.co/programas/especializacion-en-gestion-cultural-creativa/>

Observaciones. Esta especialización es homologable con la maestría del mismo nombre que oferta la misma universidad. No existe una estructura diferencial en esta propuesta académica, aunque se identifica que el primer semestre tiene un énfasis hacia los procesos creativos, mientras que el segundo semestre se orienta hacia procesos de gestión cultural local y global.

Maestría en industrias creativas y culturales.

Universidad. Pontificia Universidad Bolivariana.

Título que confiere. Magister en Industrias Creativas y Culturales.

Duración. 1 año y medio

Modalidad. Presencial

Admisión. Anual

Créditos. 42 créditos

Sitio Web. <https://www.upb.edu.co/es/postgrados/maestria-industrias-creativas-culturales-medellin>.

Observaciones. La propuesta de la Pontificia Bolivariana parece centrar su ciclo disciplinar en Creatividad e Innovación, por una parte, y Gestión Cultural por otra. Se puede apreciar que hay una orientación hacia los servicios creativos y de diseño, especialmente en ecosistemas urbanos y servicio de diseño. Esta es la primera propuesta académica que aborda el concepto de economía naranja en uno de sus cursos como componente disciplinar, específicamente en el aspecto de marketing de los productos creativos y culturales.

Maestría en Diseño para Industrias Creativas.

Universidad. Universidad del Bosque.

Título que confiere. Magister en Diseño para Industrias Creativas.

Duración. 2 años

Modalidad. Presencial

Admisión. Anual

Créditos. 40 créditos

Sitio Web. <https://www.unbosque.edu.co/maestria/diseno-para-industrias-creativas-y-culturales>

Observaciones. Proyecto que promueve el fortalecimiento de las Industrias Creativas y Culturales desde diferentes ámbitos. Esta propuesta busca eliminar las brechas que han hecho de la creatividad y la cultura ámbitos aislados del desarrollo de un territorio. Esta propuesta es la

primera que aborda el proceso de investigación desde la Investigación-Creación, como modo de conocimiento dado desde las disciplinas creativas, y asumido por Minciencias desde el año 2017. La propuesta tiene un componente hacia la gestión de bienes culturales y la gestión de procesos creativos por medio de la investigación aplicada desde el diseño.

Contexto Internacional

Con respecto a programas de formación relacionados, se pudo encontrar que teniendo en cuenta el alcance del término “Industria Cultural y Creativa”, el foco en los medios audiovisuales digitales y creativos se aprecia en el contexto internacional. Esto es comprensible dado que las ICC europeas y australianas se entienden desde esta perspectiva. A continuación, hacemos una lista de lo encontrado:

Master en industrias culturales y creativas.

Universidad. Sussex, Reino Unido

Título que confiere. MA Cultural and Creative Industries

Duración. 2 años

Modalidad. 1 año Presencial, 2 años tiempo parcial

Admisión. Anual

Créditos. 120 créditos módulos obligatorios.

Sitio Web. <https://www.sussex.ac.uk/study/masters/courses/cultural-and-creative-industries-ma>

Observaciones. La principal característica de esta oferta académica de la universidad de Sussex, consiste en el énfasis hacia la industria del cine y los medios digitales. Así, el programa curricular contiene una línea de investigación sobre medios y una sobre industrias culturales y creativas, donde se ofrece la oportunidad de explorar teorías y métodos dentro de un enfoque de

estudios culturales para los estudios de medios, y cómo estos dan forma a la investigación en Industrias Culturales y Creativas de medios. Algunos de los cursos adicionales incluyen el análisis crítico del periodismo digital y el arte femenino.

Master en arte y gestión cultural.

Universidad. Universidad de Melbourne, Australia

Título que confiere. Master of Arts and Cultural Management

Duración. 2 años

Modalidad. 2 año Presencial, 4 años tiempo parcial

Admisión. Anual

Créditos. 200 créditos.

Sitio Web. <https://study.unimelb.edu.au/find/courses/graduate/master-of-arts-and-cultural-management/>

Observaciones. La Maestría en Artes y Gestión Cultural es un programa de orientación a las industrias culturales, incluido el teatro, la danza, la música, las artes visuales y el cine, así como el desarrollo de políticas culturales desde el gobierno o la industria. El programa curricular asegura centrarse en la producción y presentación creativa en un contexto internacional, desde 4 aspectos: historia del arte (especialmente australiano y Aborigen), Teatro, Música, Emprendimiento en Industrias Creativas, y Electivas.

Posgrado en gestión de industrias culturales creativas.

Universidad. Universidad Internacional de Cataluña, España.

Título que confiere. Master en Gestión en Industrias Culturales Creativas

Duración. 1 año

Modalidad. Presencia

Admisión. Anual

Créditos. 21 ECTS (Créditos Europeos).

Sitio Web. <http://www.uic.es/es/estudis-uic/humanidades/postgrado-industrias-culturales>

Observaciones. El Postgrado en Gestión de Industrias Culturales Creativas ofrece una doble vertiente de formación: la primera centrada sobre el análisis del sector de la industria cultural creativa y de sus procesos específicos de trabajo, especialmente en las áreas de artes escénicas, e industria audiovisual y editorial, y la segunda orientada a crear competencias en la gestión aplicadas a la cultura, donde se encuentran cursos gestión y marketing cultural.

Especialización en Industrias Culturales en la Convergencia Digital.

Universidad. Universidad Nacional Tres de Febrero, Buenos Aires, Argentina.

Título que confiere. Especialista en Industrias Culturales en la Convergencia Digital

Duración. 1 año

Modalidad. Presencial

Admisión. Anual

Créditos. Indeterminado

Sitio Web. <https://www.untref.edu.ar/posgrado/especializacion-en-industrias-culturales-en-la-convergencia-digital-2>

Observaciones. Caracterizar y comprender la producción y demanda de bienes y servicios culturales requieren del desarrollo de nuevos saberes y herramientas para abordar su transformación, desde el cruce entre industrias y actividades de base creativa y medios digitales. Esta propuesta académica se centra especialmente en ecosistemas culturales, estrategias y herramientas de comunicación y políticas públicas en el sector digital y creativo.

Objetivos

Objetivo General

Proponer la creación de una oferta académica en Industrias Creativas y Culturales sostenible para la Universidad de Nariño para el entorno creativo del Departamento de Nariño

Objetivos Específicos

Proponer un Plan de Estudios para la Especialización en Industrias Creativas teniendo en cuenta su articulación con la Maestría en Diseño para la Innovación Social.

Adecuar la Especialización en Industrias Creativas a los requerimientos establecidos en el Decreto 1330 de 2019 del Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

Validar la propuesta de Especialización en Industrias Creativas con representantes de los grupos de interés vinculados al problema.

Marco teórico

El marco teórico del presente documento intenta proporcionar una idea más clara de los conceptos y que fundamentan la investigación, así como el desarrollo de la hipótesis de acción. Es necesario conocer y repasar aquellos conceptos en los que se basa la propuesta académica y sobre los cuales se estructura el plan de estudios que se presentará más adelante.

Economía creativa

Aunque este término fue acuñado por Howkins (2001), lo cierto es que el enfoque por medio del cual se puede capitalizar la creatividad como bien de consumo, tiene su origen en el proyecto Creative Nation en Australia en los años 90s. Según Cunningham (2002), este proyecto fue un compendio de opciones políticas para estimular la economía de una sociedad basadas en el conocimiento, la cual consistía en una fusión entre tecnologías de la información y comunicación y las artes plásticas, donde las segundas quedaron reducidas a un papel minoritario

debido a limitaciones de patente propuesta en este proyecto. Díaz (2013), explica que la introducción en Europa de este concepto se realizó por medio del Partido Laborista británico, el cual, a través del mapeo de industrias creativas de este país inauguró el discurso oficial de la creatividad desde la esfera política (Creative Industries Task Force- (CITF), 2001). A partir de este momento el terreno de las ICC se extendió por toda Europa como contribución indispensable a la economía europea.

Es en estos inicios cuando se consolida la visión de Howkins (2001) bajo el término de Economía Creativa, la cual se entiende como todas aquellas operaciones que generan los procesos creativos y que pueden agruparse en cuatro grandes sectores con valor añadido económico: el derecho de autor, la patente, las industrias de marcas y el diseño. Las principales críticas a esta propuesta se basaron, en un inicio, en la falta de inclusión del patrimonio cultural en dicho modelo (Cunningham, 2002), y más adelante, en la posibilidad de mercantilización de la creatividad a los objetivos capitalistas de acumulación de riqueza y ganancia económica (Wilson, 2010). Con estos requerimientos sobre las ICC, la UNESCO (2010) propone la siguiente definición de este término:

El concepto de industria cultural y creativa debe entenderse no en el sentido puramente industrial del término, sino en el sentido de sectores de actividad organizada, compuestos por las funciones necesarias para permitir que los bienes servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial lleguen al público o al mercado. Por ello, no se limitan a los productores de contenidos, sino que engloban todas otras actividades conexas o relacionadas que contribuyen a la realización y la difusión de los productos culturales y creativos, es decir, reproducción y duplicación; soporte técnico y

equipamiento de apoyo; promoción, difusión, circulación, venta y distribución; conservación; comunicación, información y formación. (p. 17).

Como se puede observar, esta definición incluye el patrimonio cultural y deja claro que el producto creativo puede considerarse como un bien o servicio para producción de capital, más allá de que se pueda reproducir industrialmente o no. De acuerdo a este enfoque, la UNESCO (2010) categoriza las ICC en tres grandes dimensiones y seis sectores de actividad, organizadas de la siguiente manera:

Dimensión Herencia Cultural

Compuesta por el sector de Patrimonio Natural y Cultural, en donde se hallan aquellos productos derivados de servicios de museos, sitios arqueológicos, históricos, y paisajes culturales.

Dimensión Creatividad y Medios

Compuesta por el sector de Artes Visuales y Artesanías, en donde se halla la pintura, la escultura, la fotografía y la artesanía; el sector de Libros y Prensa, en donde se encuentran libros, periódicos, otros materiales impresos, bibliotecas y ferias de libros; el sector de Presentaciones Artísticas en donde están las artes escénicas, la música, festivales, festividades y ferias; y el sector de Medios Audiovisuales en donde se hallan filmes y videos, radio y televisión, podcasting, mainstreaming, juegos de video y de animación.

Dimensión de Creaciones Funcionales

Compuesta por el sector de Diseño y Servicio Creativo y en donde se encuentran las actividades de moda, diseño gráfico, diseño interior, paisajismo, servicios de arquitectura y de publicidad.

Esta categorización parece estar más orientada a servir como modelo de organización para políticas públicas estandarizadas y globalizadas fundamentadas desde los países industrializados (Banks & O'Connor, 2009), crear desigualdades entre aquella fuerza creativa que tienen posibilidad de hacer parte de esa movilidad global de producción denominada “clase creativa” (Florida, 2002), y tratar de simplificar la diversidad de sectores que componen las ICC en un término más amplio y poco profundizado como “creatividad”. Sin embargo, esto no significa que no sea requerido un proyecto de formación especializado sobre industrias creativas.

Por el contrario, es indispensable desarrollar capacidades locales y competencias pertinentes sobre este tema en un territorio con las particularidades del sur de Colombia, que sea creado desde las bases creativas y construido para resolver dichas particularidades más allá de cualquier tipo de homogeneización. Por esta razón, se entiende en este documento a las Industrias Creativas como aquellas actividades que requieren de procesos de creatividad social como insumo indispensable la gestión de prácticas sociales y para la sostenibilidad del acervo cultural y social de un territorio que puede tener un componente de productividad económica, pero que nunca se considera como su principal objetivo a alcanzar. Debido a este enfoque particular, es necesario asumir procesos de intervención e investigación igualmente particulares, como es el caso del paradigma de la Investigación + creación, como modelo alternativo para validar la creación de nuevo conocimiento en las industrias creativas.

A continuación, se definen las 3 dimensiones propuestas para fundamentar la presente oferta académica, y por último se presenta la matriz de trabajo con la cual se organiza la propuesta curricular presente en este documento.

Industria cultural y creativa

El concepto de industria cultural e industria creativa tiene un mismo origen y evolución: la economía creativa, la que se entiende como la capacidad para crear nuevas relaciones para generar valor y riqueza a partir de la cultura y la creatividad (Caves, 2000). Este enfoque asume que las actividades culturales y creativas tienen una posibilidad de reproducción industrial o “artesanal” que le permiten analizarse y pensarse desde una dimensión económica como un bien o servicio con una determinada salida al mercado. Es así como desde la misma fundamentación de estos términos, ha existido una relación de subordinación donde los fenómenos culturales y creativos han sido reducidos a una racionalidad instrumental económica (Horkheimer & Adorno, 1988). Esta conceptualización con trazas de pecado original, como Díaz (2013) lo denomina, dio inicio a una irrupción técnica en el mundo de la cultura y la creatividad como una manera de comprender el funcionamiento material de la cultura y desplazarse hacia nuevos enfoques en donde no esté mal visto que el mercado regule de distintas maneras la forma de comprender estos conceptos. Más allá de estas críticas, esta nueva perspectiva reconoce las bases conceptuales para las denominadas Industrias Creativas y Culturales como un nuevo sector de creación y producción de bienes simbólicos con una nueva realidad cultural y creativa más democrática y participativa, pero también con una innegable tendencia hacia la homogeneización de contenidos y el control de ciertos conglomerados privados sobre algunos de estos bienes intangibles.

Si la única manera de abordar las ICC fuera exclusivamente como un fenómeno económico, toda propuesta curricular académica desde otros campos del conocimiento estaría excluida por defecto. Sin embargo, esto no es así, si se asume que la creatividad puede entenderse como un fenómeno social que va más allá de la innovación tecnológica y como el insumo primario por medio del cual se implementa una hibridación cultural constante. Es desde

esta perspectiva como se aborda la presente propuesta académica. De allí la importancia de que exista una oferta de formación que reconstruya estos conceptos para acercarlos a las disciplinas creativas y del diseño. Para esto, es necesario comprender, en primera instancia, el fenómeno colaborativo de la creatividad. A pesar del enorme volumen de investigaciones sobre la creatividad, especialmente desde la psicología cognitiva, lo cierto es que sólo en los últimos años se ha comenzado a profundizar en su componente colaborativo, rompiendo con el mito de que la creatividad es un proceso aislado e introspectivo (Benkler, 2012; Johnson, 2011). Por ejemplo, desde la psicología, el actual modelo de Csikszentmihalyi (1996) y Csikszentmihalyi & Sawyer (2014), se ha centrado en demostrar que la actividad creativa surge de la relación entre un individuo y el mundo de su trabajo, así como de los vínculos entre un individuo y otros seres humanos. Esta visión de la creatividad es muy cercana a la Ecosofía de Guattari (1996), la cual parte del precepto posmoderno de que la unidad de supervivencia social no es la especie sino es el organismo más su ambiente. Así, la creatividad social va más allá del acto innovador y se llega a entender como un estilo de vivencia ética colectiva para la construcción de soluciones a problemas sociales por medio de la planificación estratégica (Villasante, 2006; Villasante, et al., 2000). Esta planificación colectiva debe propender a ser distribuida, diversa y motivada, razón por la cual se hace tan necesario investigar, modelar y documentar este tipo de insumo intangible al interior de nuevos procesos de gestión en donde el valor no esté asignado por la generación de capital sino por la generación de prácticas sociales creativas (Fischer, 2005 April; Shove, et al., 2012).

Bien cultural

El concepto de Bien Cultural, puede asumirse de la misma manera que el de Creatividad. En este caso, cuando los bienes simbólicos se analizan desde el mercado adquieren una doble

realidad de mercancía y significación que ingenuamente se considera independiente, pero que según Bourdieu (2011), transita entre dos límites opuestos, en donde por un lado se entiende la cultura como un bien económico, producido y consumido como mercancía, y por otro lado como un intangible espiritual que suelen considerarse por fuera del alcance de cualquier análisis científico. Throsby (2001) considera que la complejidad de los bienes culturales radica en las dimensiones disponibles para asignarle valor a este tipo de productos, en donde el valor comercial es posiblemente el menos complejo de todos. Así, por ejemplo, este autor asigna a los bienes culturales un valor estético, un valor espiritual, un valor social, un valor histórico, un valor simbólico y un valor de autenticidad, mientras que Bonet (2001) incluye una dimensión de valor individual y valor colectiva.

Para entender esta complejidad, basta con señalar, para el caso del valor estético, el conocido concepto de Walter (1982) por medio del cual explica cómo los bienes culturales pueden extender la experiencia estética a grandes sectores de la población por medio de la reproducción industrial pero también como un medio que permite una alta carga de homogeneización cultural. En este innegable enfoque de globalización cultural es importante darle espacio a la alteridad, como una figura alternativa en donde se permita el reconocimiento del Otro por medio de la multiculturalidad (García-Canclini, 1995; García-Canclini, 1990), para la verdadera construcción de mundos híbridos con un sentido incluyente. Es decir, si se entiende que todo modo de creatividad es una manera de imaginar y construir el futuro de forma colaborativa, entonces es posible asegurar que todo proceso creativo adquiere una perspectiva ética-social en donde los diferentes valores de los bienes culturales encuentran un entorno adecuado para ser gestionados e investigados.

Planes especiales de salvaguardia

El departamento de Nariño es ampliamente reconocido por su amplia cantidad de bienes culturales únicos en el país y el mundo, debido, entre otras muchas razones, a su mayoritaria población mestiza y a su privilegiada composición geográfica donde confluye la región pacífica, la región andina y la región amazónica. Es en este contexto, donde la UNESCO ha reconocido en la última década al Carnaval de Negros y Blancos (UNESCO, 2009), de la región andina, la Marimba de Chonta (UNESCO, 2015), de la región pacífica, y la técnica artesanal del Barniz de Pasto de la región amazónica y andina, como patrimonios inmateriales de la humanidad, al igual que el sistema vial andino QHAPAQ ÑAN (UNESCO, 2014), de la región andina, el cual ha sido declarado como el primer patrimonio mundial de la humanidad compartido por seis países de Suramérica. Todo esto sin tener en cuenta la enorme cantidad de fiestas tradicionales existentes en toda la región como el Carnaval del Fuego en Tumaco, Las Guaguas de Pan en Obonuco, las fiestas del Inti Raymi de las comunidades indígenas y la fiesta de la Virgen de las Mercedes en Pasto entre otros, así como una amplia variedad de bienes de consumo cultural tradicional, como los sombreros de paja toquilla de Sandoná, y diferentes tipos de objetos desarrollados con enchape en tamo, talla en madera y tejidos en telar manual con diversas fibras naturales de la región. Es evidente que entender estas experiencias culturales como un fenómeno de hibridación cultural construido por medio de procesos creativos colaborativos para una adecuada gestión desde las disciplinas creativas y del diseño, se constituye en una urgencia de primer orden para la región.

En el caso del Carnaval de Negros y Blancos, su Plan Especial de Salvaguardia MINCULTURA (2010), establece 9 objetivos y 13 líneas de acción para fortalecer los procesos y acciones del carnaval por medio del empoderamiento ciudadano con el cual se garantiza la

protección colectiva del patrimonio inmaterial como riqueza humana y fuerza social cultural.

Entre los objetivos que pueden estar directamente ligados con una propuesta académica de formación en ICC como la aquí expuesta, se encuentran:

Empoderar en los actores, artistas y participantes del carnaval en sus distintos ámbitos sobre los significados del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto como patrimonio cultural inmaterial. Consolidar y fomentar las escuelas del carnaval en sus distintas modalidades y expresiones.

Fortalecer el ente organizativo del carnaval, como una organización competente con perfil de empresa cultural patrimonial, que sea un ejemplo de salvaguardia y protección en los distintos componentes de la cultura del carnaval y que responda a los retos contemporáneos del carnaval local, regional, nacional y mundial.

Posicionar conceptual y metodológicamente la fiesta y el carnaval como constructores de cultura ciudadana. Demostrar que el carnaval es el mejor escenario pedagógico lúdico de las transformaciones de actitudes y comportamientos agresivos; y que una manifestación fuerte, contribuye a la autorregulación ciudadana y el fortalecimiento de la cultura de paz.

Posicionar al carnaval por sus mensajes de juego limpio, respetuoso y afectuoso. Empoderar a los ciudadanos sobre los nuevos conceptos de seguridad y corresponsabilidad frente a los delincuentes y agresores. El patrimonio como la seguridad es una labor de corresponsabilidad de todas y todos, se destaca la importancia de articular redes públicas y privadas que valoricen los nuevos conceptos y prácticas de seguridad ciudadana.

Para el caso de la Música de Marimba, y cantos y bailes tradicionales de la región del Pacífico Sur de Colombia, es importante comprender que este patrimonio es compartido con la provincia de Esmeraldas en Ecuador, y que para la elaboración de su respectivo plan de

salvaguardias se realizó con las comunidades de cada país, en donde propusieron un conjunto de acciones para resguardar este patrimonio, de las cuales se resaltan algunas de ellas según la UNESCO (2015):

Investigación.

a) promover estudios de los instrumentos, técnicas y proceso de elaboración; b) diagnóstico participativo y comunitario del elemento; c) investigación etno-musicológica.

Capacitación.

a) enseñar a las nuevas generaciones a realizar los aires tradicionales; b) fortalecer la comprensión de las escuelas de música sobre la tradición oral, las raíces de la música, la importancia del proceso de resistencia y la promoción de las tradiciones como fundamentales para la identidad regional.

Fomento.

a) mantener vivo el pensamiento sobre las prácticas y costumbres tradicionales de la comunidad a través de talleres y reuniones; b) generar sistemas de protección a los ancianos que posean conocimientos de afrodescendientes; c) asegurar la sostenibilidad de los recursos naturales utilizados para fabricar instrumentos; d) facilitar la participación de grupos musicales en encuentros y festivales de música tradicional; e) idear proyectos emprendedores que beneficien a los grupos familiares y comunitarios; f) formar alianzas entre la comunidad y el Estado con el fin de agilizar el proceso y realizar el seguimiento y la evaluación.

Difusión.

a) promover un sistema de comunicación y puesta en común de información y experiencias a nivel local y entre los dos países; b) difundir el elemento a través de la Ley de Comunicaciones (Ecuador) y con el Ministerio de Tecnologías de la Información y las

Comunicaciones (Colombia); c) elaborar y distribuir material educativo para apoyar los proyectos etnoespecíficos de las comunidades.

Participación.

a) fortalecer los sistemas de participación comunitaria y representación en los espacios de toma de decisiones; b) formar órganos comunitarios de supervisión para realizar un seguimiento de los problemas culturales; fortalecer las formas locales de organización que permitan la salvaguarda autónoma del elemento.

Por último, con respecto a la técnica artesanal del Barniz de Pasto, su Plan Especial de Salvaguardia para los Departamentos de Nariño y Putumayo, resaltan las acciones más importantes de acuerdo con la UNESCO (2019):

Investigación para la Sostenibilidad.

a) Revisión de las investigaciones sobre el mopa-mopa, las maderas y portadores de los conocimientos y técnicas relacionados con el barniz mopa-mopa Pasto; b) Caracterización y protección del árbol mopa-mopa, y las maderas que se utilizan para decorar las artesanías con barniz Pasto; c) Mejora del cultivo, recolección y aprovechamiento de materias primas, siguiendo premisas de sostenibilidad; d) Estudio de los conocimientos y técnicas de los portadores del elemento.

Dignificación del comercio y transmisión de conocimiento.

a) Diagnóstico y adecuación de talleres artesanales de madera, relacionados con la decoración de artículos de madera con mopa-mopa; b) Aprendizaje tradicional con jóvenes recolectores, artesanos de la madera en sus talleres, maestros de barniz en sus talleres; b) Implementación de la “Escuela Taller de Pasto”.

Organización y Participación.

a) Diseño y ejecución de un Diplomado en elaboración y gestión de proyectos culturales, contextualizado para los practicantes y portadores del elemento; b) Desarrollo de la Política para el fortalecimiento de los oficios en el sector cultural de Colombia.

Evaluación, Apropiación Social y Difusión.

a) Estrategias de comunicación pactadas con los portadores, que permitan la divulgación integral de los conocimientos y técnicas relacionadas con el barniz mopa-mopa Pasto; b) Centro de documentación, interpretación y almacenamiento de piezas decoradas con barniz mopa-mopa Pasto, adscrito a la Escuela Taller de Pasto, donde los practicantes pueden comercializar sus artesanías directamente al público.

Emprendimiento Cultural y Marketing.

a) Diseño y ejecución del Diplomado en formación empresarial contextualizado para los portadores; b) Diseño e implementación de un diplomado en diseño contextualizado, exploración y experimentación en relación a la técnica de madera artesanal y Barniz Pasto; c) Plan de turismo sostenible que incluya, vincule y beneficie a los actores de la cadena productiva respetando los espacios naturales y territorios culturales.

Resultados de aprendizaje

Teniendo en cuenta la definición de Resultados de Aprendizaje establecido por el Decreto 1330 del 2019 (2019, 25 de julio) del Ministerio de Educación, la cual establece que son “Declaraciones expresas de los que se espera que un estudiante conozca y demuestre en el momento de culminar su programa académico” (p. 4), y las acciones propuestas en torno a los Resultados de Aprendizaje recomendadas por el ACOFI- CNA (2019), a continuación se procede a 1) Definir Resultados de Aprendizaje para la ESIC; 2) Establecer puntos de Control en el Plan

de Estudio para evaluar Resultados de Aprendizaje en la ESIC; y 3) Determinar niveles de desempeño deseados de Resultados de Aprendizaje en la ESIC.

Definición de Resultados de Aprendizaje para la ESIC.

Mientras las Competencias le pertenecen al individuo y se basan en el crecimiento profesional de la persona, los Resultados de Aprendizaje les pertenecen a los programas académicos y se definen en diferentes momentos de la formación del estudiante (ACOFI - CNA, 2019). Este cambio, de un modelo educativo basado en capacidad hacia un modelo basado en resultados, permite establecer estándares internacionales para determinar de manera explícita las habilidades técnicas, así como los valores y conocimientos profesionales de los egresados de cualquier programa de formación en Colombia. Debido a que el modelo tradicional basado en capacidades se fundamenta en el reconocimiento de unidades de competencia, diferentes autores como Cumming, et al. (2007) y Sanz & Meyle (2010), proponen realizar un ejercicio de transformación de cada unidad de competencia en una unidad de aprendizaje, centrada en resultados de aprendizaje de la siguiente manera: 1) Para el traspaso de las competencias genéricas de la oferta académica, se debe tener en cuenta las competencias propuestas desde el perfil del egresado y perfil profesional; 2) Para el traspaso de las competencias específicas por asignatura, se debe tener en cuenta los objetivos del curso así como sus competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales (Lagos, 2016; Universidad del Desarrollo, 2014).

Prototipado

Intervención

Teniendo en cuenta todo lo anterior, se plantea entonces la siguiente hipótesis de investigación: Por medio de una propuesta de formación académica de tipo posgradual en ICC, se promoverá el fortalecimiento del ecosistema de las ICC en el departamento de Nariño y por ende en la región.

Para dar inicio a la exploración se entregó un cuestionario a un grupo focal con individuos dentro de los grupos de interés como: cultores, artistas, artesanos y también estudiantes de semestres superiores de pregrado y egresados de la Facultad de Artes de la Universidad de Nariño, de la siguiente manera

Encuesta a grupos de interés

Como parte de uno de los grupos de interés referenciados en este documento, es posible conocer cuántos otros actores del mismo grupo y otras partes interesadas están dirigiendo sus actividades y, por lo tanto, sus vidas en la industria. Aunque no se cuenta con un porcentaje definido al respecto, se puede observar que cerca de la mitad de los actores considera su actividad como un trabajo y una forma de ganarse la vida, mientras que la otra mitad lo hace como una actividad de ocio o entretenimiento. Sin embargo, el punto en común entre los dos grupos es que a ambos demuestran cierto cariño las actividades culturales y artísticas antes mencionadas, y algunos simplemente las convierten en un medio para obtener ingresos, mientras que otros no.

Al ser parte del Grupo de Investigación Artefacto y siendo testigo de lo realizado por sus integrantes impulsando la creación y socialización de nuevo conocimiento, y por otro lado, al pertenecer, por alrededor de dos años, a la parte administrativa de la Maestría en Diseño para la

Innovación Social, y con ciertas funciones de apoyo al Departamento de Diseño, se pudo observar la oportunidad de ofrecer un programa de especialización actualizado que aporte al desarrollo de la industria que es el un común denominador para los egresados tanto del departamento académico como de la facultad, esto buscando cambiar el paradigma en el que tradicionalmente se encuentran los Artesanos, Cultores y Artistas de la región, donde sus redes no se extienden hacia la academia, esto para que el profesional interesado pueda acceder a una alternativa de formación para el impulso de su carrera. De esta manera, se comienza con la estructura de las actividades necesarias para la creación de la propuesta educativa.

El desarrollo de la propuesta educativa se estructuró en primer lugar mediante la elección de los fundamentos para la creación de la malla curricular, mediante la investigación del estado del arte de las ICC como tal y el conocimiento que actualmente se está generando y desarrollando alrededor de ellas, así como el estudio de las mallas curriculares de la maestría y aquellos programas afines, tanto como la articulación que el programa académico debería tener con el PEI de la Universidad de Nariño.

La Especialización en Industrias Creativas se articula con el PEI de la universidad de Nariño por medio del desarrollo de competencias profesionales que sean pertinentes para la gestión de proyectos en el campo de las ICC, así como en el desarrollo de competencias investigativas surgidas de las disciplinas del Diseño y centradas en la práctica de la creatividad social, la gestión cultural híbrida y la investigación-creación. Todo esto con el objetivo a largo plazo de formar líderes en el campo de las ICC que diseñen, desarrollen e implementen proyectos de gestión e investigación por medio de procesos de interacción con la ciudadanía, la comunidad científica y el sector productivo de la región. El cuestionario mencionado anteriormente se desarrolló con 20 artesanos y cultores, y 10 estudiantes de la universidad de

Nariño, el desarrollo se hizo de manera virtual y con participación voluntaria, debido a que para el momento del desarrollo de la actividad aún existían restricciones a la ciudadanía en general por la pandemia de COVID 19. Esta actividad buscaba determinar la pertinencia y responsabilidad social de esta oferta académica, con los siguientes resultados:

Figura 1. Pregunta 1 de la encuesta sobre formación en Industrias Creativas.



Nota. la figura 1 muestra la frecuencia de las respuestas de la pregunta 1. Fuente:

Elaboración propia.

A un 53% de los encuestados le gustaría realizar un proyecto posgradual en Industrias Creativas y Culturales.

De la anterior figura también es importante destacar que la segunda opción es la Investigación + creación, base teórica de la ESIC. En este orden de ideas, se podría inferir que, dentro de aquellos vinculados a las disciplinas creativas, las Industrias Creativas y Culturales, si representan una opción como objeto de estudio.

Figura 2. Pregunta 2 de la encuesta sobre formación en industrias creativas.

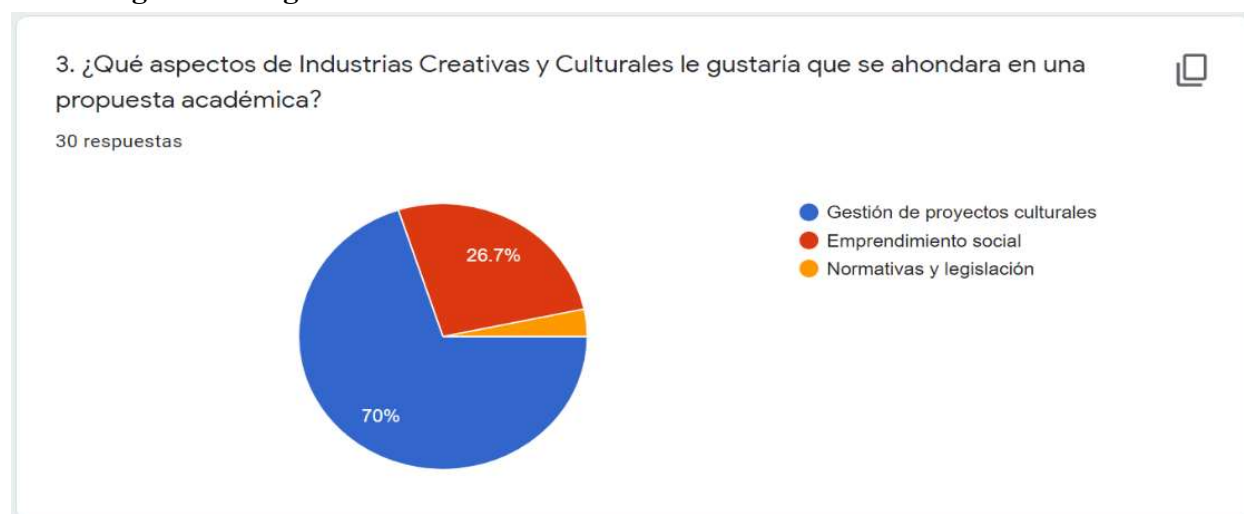


Nota. la figura 2 muestra la frecuencia de las respuestas de la pregunta 2. Fuente:

Elaboración propia.

A modo de presentación de los posibles contenidos teóricos de la ESIC, también se preguntó sobre la preferencia de una acción en el tema de Tecnologías Cívicas (definida como aquella tecnología que permite la participación del público para la mejorar el bienestar comunitario), se concluye que la visualización de datos representa un interés de la mayoría como lo muestra la figura 2.

Figura 3. Pregunta 3 de la encuesta sobre formación en industrias creativas.



Nota. la figura 3 muestra la frecuencia de las respuestas de la pregunta 3. Fuente: Elaboración propia.

Regresando al tema específico de las Industrias Creativas y Culturales, un 70% de los encuestados tienen interés en formarse acerca del Emprendimiento Social

Figura 4. Pregunta 4 de la encuesta sobre formación en industrias creativas

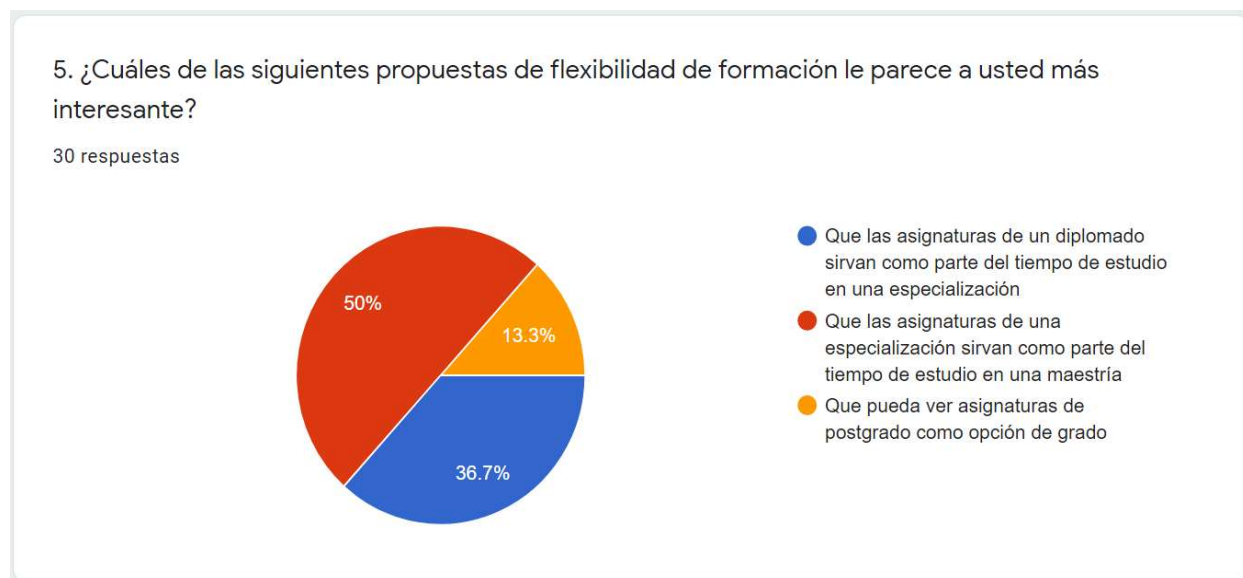


Nota. la figura 4 muestra la frecuencia de las respuestas de la pregunta 4. Fuente: Elaboración propia.

Este resultado acompaña la malla curricular propuesta en la ESIC, ya que se da importancia directa a esta materia con el Laboratorio de Prototipado y el módulo EMPRENDIMIENTO SOCIAL que además puede complementar con el componente flexible, profundizando en el contenido curricular, la mayoría optó por vincularse a un Taller de Herramientas de Prototipado de Proyectos.

Para este componente el estudiante tendrá la oportunidad tanto de recibir orientación como poner en práctica sus conocimientos mediante el Laboratorio de Prototipado y en el Componente Flexible (que se detallarán más adelante).

Figura 5. Pregunta 5 de la encuesta sobre formación en industrias creativas.



Nota. la figura 4 muestra la frecuencia de las respuestas de la pregunta 4. Fuente:

Elaboración propia.

Por último, se indagó sobre la oportunidad de integrar dos tipos de formación posgradual de manera que las materias de uno sean parte de otro, a lo que la mayoría prefiere que las asignaturas de una especialización se cuenten en una maestría.

Como dato interesante, se indagó sobre los temas de interés para cursos en una formación posgradual, dejando la puerta abierta a la articulación de otras posibles propuestas como son.

Específicamente Carnaval de Negros y Blancos, Creatividad democrática, Emprendimiento Social, Marketing digital - Emprendimiento - Comercio internacional, Economía Creativa, Tecnología en el aula de clase, Fabricación Digital, Energías alternativas eco amigables.

Teniendo en cuenta lo anterior el principal aporte formativo de la ESIC se centra en entender y abordar el objeto de estudio de las ICC desde la Creatividad Social, propia de las disciplinas culturales y del diseño, a diferencia de abordar las ICC desde el tradicional constructor de la economía Creativa. Esta búsqueda de cambio de paradigma, tiene una

importante y diferencial implicación en su malla curricular, así como en los objetivos del programa y el perfil profesional del egresado en la especialización.

Por otra parte, tal vez el atributo más interesante de esta propuesta, se hallaría en el hecho de que, por primera vez en los postgrados de la universidad de Nariño, se busca una clara interrelación curricular entre una propuesta de especialización y una propuesta de maestría ya implementada, como es el caso de la Maestría en Diseño para la Innovación Social. Esta interrelación se puede apreciar en la flexibilidad curricular presente en varios seminarios de los dos programas, así como en la posibilidad de que la MADIS homologue las asignaturas de la ESIC para ofrecer al estudiante la posibilidad de integrarse al segundo año de la maestría.

A continuación, se presentan los aspectos más importantes dentro de la propuesta del programa académico:

Hipótesis de investigación

Teniendo en cuenta todo lo anterior, se define entonces la siguiente hipótesis de Investigación: Por medio de una propuesta de formación académica de tipo posgradual en ICC, se promoverá el fortalecimiento del ecosistema de las ICC en el departamento de Nariño y por ende en la región

En este orden de ideas, se estructura una propuesta de formación posgradual de manera que cumpla con todos los requisitos exigidos por las autoridades académicas de la Universidad de Nariño y por ende del Ministerio de Educación Nacional, para poder luego hacer una evaluación y obtener conclusiones a partir de los juicios que los entes anteriormente mencionados emitan de la propuesta, por tanto, se presenta a continuación el plan de estudios de la ESIC.

Propuesta plan de estudios de la especialización en industrias creativas

Dimensiones Conceptuales para creación del plan de estudios.

La relación de las disciplinas del Diseño y las Industrias Creativas se puede resumir de acuerdo a la Tabla 1 que se muestra a continuación. En ella se observa, en la primera columna, las dimensiones teóricas establecidas con anterioridad, en la segunda columna, los ejes curriculares de la Especialización en Industrias Creativas y en la tercera columna, las competencias básicas a desarrollar por esta oferta académica.

Tabla 1. Esquema de trabajo de la Especialización en Industrias Creativas

Dimensiones Teóricas	Ejes Curriculares	Competencias Generales
Hibridación Cultural	Componente Específico de Gestión	Renegociar las estructuras simbólicas y significados de los bienes creativos y culturales con las estructuras hegemónicas en pro de la sostenibilidad social y económica de los mismos en un determinado grupo social.
Creatividad Social	Componente Específico de Creación	Promover la innovación de nuevas prácticas sociales por medio de un enfoque colaborativo de prospectiva estratégica en un determinado grupo social.
Investigación + creación	Componente de Investigación	Implementar experiencias creativas que generen nuevo conocimiento por medio de resultados de objetos plástico-sensoriales y procesos de documentación en un determinado grupo social.

Nota. La tabla muestra el programa de trabajo de la Especialización en Industrias Creativas y su enfoque.

Teniendo en cuenta que son dos las etapas centrales que se debe recorrer en el proceso del diseño de una malla curricular basada en competencias (López-Goñi y Zabala, 2014), las cuales consisten en definir inicialmente un perfil de egresado y paso seguido diseñar una malla

curricular, la presente propuesta curricular realizada para la ESIC, se fundamenta a partir de la anterior tabla como parte de la síntesis de los fundamentos teóricos del programa.

Creatividad social.

A pesar del enorme volumen de investigaciones sobre la creatividad, especialmente desde la psicología cognitiva, lo cierto es que sólo en la última década se ha comenzado a profundizar en su componente colaborativo, rompiendo con el mito de que la creatividad es un proceso aislado e introspectivo (Benkler, 2012; Johnson, 2011). En gran parte, esto se debe a que la creatividad se entiende como un fenómeno de frontera tanto en campos, como dominios e individuos (Wilson, 2010). Esto quiere decir que la complejidad para abordar la creatividad como objeto de estudio, requiere una visión holística que permita comprender este fenómeno desde diferentes perspectivas, especialmente ahora, que existe cierta claridad sobre el componente social y colaborativo que va más allá de un mecanismo mental introspectivo del ser humano. El primero que abordó este enfoque diferencial fue Guilford (1967), quien en diferentes estudios determinó que la creatividad no estaba directamente relacionada con la inteligencia, sino con lo que denominó pensamiento divergente. El pensamiento divergente surge como oposición del denominado pensamiento convergente que se caracteriza por la capacidad de encontrar una única solución a un problema por medio del desarrollo de algoritmos, y que se consideraba correlacionado con los test de medición de inteligencia. Este constructo multidimensional de la psicología cognitiva explica la creatividad como un fenómeno de resolución de problemas pero que se caracteriza por la 1) fluencia o capacidad para generar muchas ideas diferentes; 2) flexibilidad o capacidad de generar ideas de distintas categorías; 3) originalidad o novedad, lo distinto, lo fuera de lo común; y 4) elaboración o capacidad de definir detalles y características enriqueciendo la idea.

El concepto de fluencia, llevó a que años más tarde, Csikszentmihalyi (1998) propusiera la teoría del Flujo, la cual explica que la motivación creativa es de carácter intrínseco-inmersiva y que cuando se alcanza este estado mental de enfoque, se logra la libertad, el gozo, el compromiso, la satisfacción y el bienestar de manera espontánea. Durante mucho tiempo se utilizó la teoría del flujo para corroborar la idea de que la creatividad era un proceso íntimo y personal. Sin embargo, fue el mismo Csikszentmihalyi (1996), quien propuso por primera vez, que la creatividad debería analizarse como un sistema social que contiene dominios (objetos, reglas y representaciones), ámbitos (organizaciones sociales del dominio) e individuos (nuevas ideas originadas en un estado de flujo). Es decir, sólo se puede hablar de una propuesta creativa exitosa, si la misma ha ido más allá del estado de flujo y ha afectado un conjunto de reglas sociales y se ha replicado de tal manera que ha conseguido ser aceptada por los grupos de poder del grupo social.

Es a partir de este enfoque, que Sawyer (2011), comienza a hablar por primera vez desde la psicología cognitiva de creatividad social. Este investigador denomina Flujo de Grupo a todas aquellas motivaciones extrínsecas, de carácter social, que permiten la inmersión de un grupo humano en tareas conjuntas para solucionar un problema. Esta creatividad social entiende que los grupos son más creativos que los individuos si consiguen el flujo de grupo al trabajar en equipo. Este flujo social se caracteriza por buscar una serie de objetivos comunes, propender por la participación igualitaria, aprovechar el potencial del fallo, y apoyarse en el trabajo conjunto por medio del dominio del fenómeno abordado y la familiaridad del equipo de trabajo.

Con el surgimiento de esta nueva perspectiva social, el constructor de la creatividad adquirió una connotación completamente diferente. En primer lugar, cuando se asume la creatividad como principio de gestión social, es posible hablar sobre el impacto en el futuro de

un colectivo, y en esa medida, comprender la importancia de la creatividad como diseño de prospectiva más allá de la tradicional planificación social. En segundo lugar, entender que todo proceso para alcanzar el flujo de grupo requiere de una lógica de acción-reflexión del territorio, que inevitablemente conlleva a un sentido ético de interpretación del mundo por parte de un colectivo determinado (De la Torre, 2003).

Investigación + creación.

En el año 2015, el Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación (Colciencias, 2018) expidió la guía de programas de ciencia, tecnología e innovación, en la cual incluyó la Investigación + creación (o abreviado I+C) como un nuevo enfoque del cual se derivan otras formas de generación de conocimiento. Este hecho, se constituye en un avance significativo en la legitimación de la I+C y en el reconocimiento de las prácticas creativas como campos que proporcionan miradas alternativas, distintas de los paradigmas habituales establecidos para generar conocimiento y, por ende, en una notoria diversificación de los productos que tradicionalmente se configuran en el sistema de medición de grupos de investigación. Según Bonilla Estévez, et al. (2019), la I+C hace referencia tanto al proceso como al resultado de la actividad creativa consistente en explorar diferentes experiencias y sensibilidades a través del juego con formas y materiales que pueden tener o no una funcionalidad más allá de su valor estético. (p. 283)

Por lo anterior, Bonilla Estévez, et al. (2019), sugieren que la I+C es un proceso que busca dar respuesta a una pregunta o problema de investigación por medio de una experiencia creativa de la cual emergen obras, objetos o productos, caracterizados por su valor estético. Adicionalmente, Ballesteros -Mejía y Beltrán-Luengas (2018), elaboran unas precisiones sobre las características que debería tener un proyecto para ser inscrito dentro del marco de la I+C

donde cabe destacar: la perentoriedad de articularse con instituciones académicas o centros de investigación; la rigurosidad en el desarrollo del proceso creativo que, además, requiere de una retroalimentación del público; la contribución en la experiencia humana que aporta al entramado social y, finalmente, producir una creación, cuyo valor no se define únicamente en términos del artefacto resultante, sino por la experiencia y reflexión que este propicia. Esto último, exige apartarse de la tradición positivista, según lo sugiere Castillo (2013, citado en Bonilla, et al., 2018), puesto que esta es una perspectiva que desdeña los artefactos artísticos como simples entes ornamentales que provocan emociones.

Teniendo en cuenta lo anterior, conviene destacar los planteamientos y recomendaciones de la Misión de Sabios, conformada por un equipo de expertos nacionales e internacionales de distintas áreas del conocimiento, los cuales se reunieron con el propósito de trazar las directrices y los lineamientos concernientes al avance de la ciencia, la tecnología y la innovación en el territorio colombiano (Colciencias, 2019). Como resultado de este proceso, el equipo entregó importantes recomendaciones, así como cuestionamientos relevantes para que el país avance en áreas fundamentales del conocimiento, como son las: Ciencias Sociales y Desarrollo Humano; Ciencias de la Vida y de la Salud; Biotecnología, Bioeconomía y Medio Ambiente; Océano y Recursos Hidrobiológicos; Ciencias Básicas y del Espacio; Energía Sostenible; Tecnologías Convergentes e Industrias Creativas y Culturales.

Específicamente en lo relacionado con el foco de Industrias Creativas y Culturales, la misión hace hincapié en otorgarle a la I+C un papel protagónico en las actividades de investigación, desarrollo e innovación, que faciliten la apropiación del conocimiento en todas sus formas, con miras a generar valor simbólico, identidad cultural y generación de contenidos. Los expertos también advierten que la I+C debe considerarse una prioridad en los procesos

formativos, donde el conocimiento sea permeado por el asombro, la emoción, la aceptación de la pluralidad, que acentúe la curiosidad por la creación, la investigación y la experimentación. Por último, cabe considerar la articulación de los procesos de I+C con las universidades, con el fin de propiciar la circulación de contenidos y la dinamización cultural, en un contexto sinérgico entre ciencia y arte, a través de procesos de I+C.

Hibridación Cultural.

Existen muchas maneras de abordar el consumo de bienes desde las industrias creativas. Sin embargo, en este documento se seguirá el precepto de García- Canclini (1999), que lo define como aquel “conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y cambio, o donde al menos éstos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica” (p, 42). Es decir, bajo esta visión, la distinción de los bienes culturales radica en el valor simbólico como una dimensión superior que somete los valores económicos y de uso, al valor estético (Díaz, 2013, p. 49). Esta reconceptualización del consumo debe servir para repensar la racionalidad económica, sociopolítica y psicológica en las sociedades, como una manera de participación activa de la ciudadanía en su tejido social y romper los modelos de homogeneización cultural impuesto por la globalización (García- Canclini, 1995).

La mejor manera de implementar esta visión es entendiendo el fenómeno cultural como un proceso de hibridación constante del grupo social con su entorno social y con su medio. García-Canclini (1990) fue el primero en definir el concepto de hibridación cultural como aquel punto de encuentro de producción cultural y tecnológico, donde las prácticas subalternas y los sistemas hegemónicos se interpretan por medio de prácticas sociales y artefactos manufacturados con la intención de representar el mundo.

La hibridación cultural ha sido un campo explorado fundamentalmente por la antropología. Según Sandoval (2003), en las ciencias sociales, el concepto de hibridación ha sido utilizado de manera permanente en la discusión sobre identidad racial, política, religiosa o cultural, así, “se concebía al “híbrido cultural” como el tipo de personalidad característico del “hombre marginal”, es decir, del inmigrante que debía encontrar su lugar en una nueva sociedad” (p. 11).

Sin embargo, desde la perspectiva de García-Canclini (1990), se entiende como un proceso de “negociación simbólica” en donde se reelaboran nuevos pactos de comprensión colectiva para la transformación social desde el territorio, y como una manera de combatir la globalización cultural. Así, es posible asegurar que a partir de estos procesos de hibridación los sujetos tienen a su disposición un conjunto de bienes culturales y simbólicos que utilizan indistintamente en sus prácticas sociales para la construcción de su identidad sin más limitaciones que su voluntad y su disponibilidad para hacerlo (Benítez et al., 2018).

Es desde esta perspectiva como se entiende en este proyecto educativo la gestión de las denominadas industrias creativas: como bienes sociales (no económicos), que requieren una constante reinterpretación simbólica para adaptarse a los cambios del mundo contemporáneo por medio de un proceso de reconversión creativos, sin perder la representatividad del territorio donde se encuentran inmersos. Esta gestión no es ajena a un modelo económico de emprendimiento cultural, pero entendiendo que esta perspectiva no es la fundamental ni la única en la gestión de las industrias creativas.

Este enfoque, el cual se puede entender como un ejercicio de gestión del proceso creativo centrado en la cultura, lo describe García-Canclini (1990) de la siguiente manera:

“El proceso de hibridación cultural permite explicar las estrategias que utilizan los grupos y/o sujetos al reorganizar las estructuras simbólicas y significados que les rodea, a partir de fusiones de prácticas paralelas para así poder ingresar a dinámicas globales, permitiendo una mayor movilidad social, cultural y económica. Sin embargo, el ingreso a estas dinámicas globales no implica la pérdida de tradiciones de estos grupos, sino que también en medio de esas reorganizaciones existe una reafirmación simbólica.” (p. 221).

Estructura Plan de Estudios ESIC.

El Plan de Estudios de la ESIC tiene cuatro componentes formativos denominados de la siguiente manera: 1) Componente Específico de Creación 2) Componente específico de Gestión; 3) Componente de Investigación, y 4) Componente flexible, para un total de 24 créditos que se desarrollan durante dos semestres académicos en modalidad presencial con acompañamiento virtual (blended learning) como se observa en la siguiente tabla.

Tabla 2. Componentes formativos ESIC

Componentes formativos ESIC

Componente	Número de Cursos	Número de Créditos
Creación	2	6
Gestión	2	6
Investigación	2	6
Flexible	2	6

Nota: organización de los componentes formativos ESIC

El Plan de Estudios está compuesto por cuatro ejes transversales, organizados de la siguiente manera: 1) Componente Específico de Creación 2) Componente específico de Gestión; 3) Componente de Investigación, y un 4) Componente flexible, pensado para la articulación con

la Maestría en Diseño para la Innovación Social del departamento de Diseño y otras ofertas académicas post graduales de la universidad de Nariño. A continuación, se detallan cada uno de ellos.

Componente de creación

Orientado a fortalecer procesos de cartografiado y prototipado de proyectos creativos los cuales pueden llegar a convertirse en propuestas de Gestión Comunitaria, Industria Creativa, Emprendimiento Social, empresa Tipo B. Debido al enfoque de este proyecto educativo, orientado hacia una epistemología de la acción, este componente comprende las asignaturas de Laboratorio de Cartografiado y Laboratorio de Prototipado. Este componente tiene un total de 6 créditos, es decir, el 25% de las asignaturas del Plan de Estudios de la ESIC.

Componente de gestión

Orientado a fortalecer la identificación, formulación y gestión de bienes simbólicos que puedan llegar a convertirse en una propuesta de Gestión Comunitaria, Industria Creativa, un Emprendimiento Social o una empresa Tipo B. Este componente busca el fortalecimiento del perfil de gestor de proyectos simbólicos y de emprendedor social con capacidad de toma de decisiones y poder de acción colaborativa, por medio de las asignaturas de Gestión de Proyectos Simbólicos y Emprendimiento Social. En este componente se busca también que el estudiante desarrolle habilidades para la participación en convocatorias para la consecución de fondos de sus proyectos. Este componente tiene un total de 6 créditos, es decir, el 25% de las asignaturas del Plan de Estudios de la ESIC.

Componente de investigación.

Orientado a profundizar en los fundamentos teóricos y epistemológicos relacionados con la Investigación + creación como nuevo paradigma de investigación en las disciplinas creativas.

Este componente incluye las asignaturas de Epistemología de la Investigación + creación y el Seminario de Investigación. para un total de 6 créditos, que equivale al 25% de las asignaturas del Plan de Estudios de la ESIC.

Componente flexible.

Orientado a agrupar los cursos electivos de la ESIC los cuales se encuentran denominados bajo los nombres de Electiva 1 y Electiva 2 con un total de 6 créditos que equivale al 25% de las asignaturas del Plan de Estudio. Este componente se encuentra específicamente diseñados para complementar este proyecto educativo con la Maestría en Diseño para la Innovación Social del Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño - MADIS (<https://madis.udenar.edu.co/>), a través de las asignaturas que se muestran en la Tabla 3 de este apartado.

Como estrategia de flexibilización curricular, la ESIC se articula con las políticas institucionales consignadas alrededor del Plan de Desarrollo Institucional 2021-2032 el cual entiende la flexibilidad como “la propiedad inherente al currículo, que ofrece al estudiante la posibilidad de relacionarse con el entorno natural, social, político, cultural y económico de la región y acercarse al mundo dinámico de las ciencias y la tecnología” (Plan de Desarrollo Universidad de Nariño, 2020, p, 60). El nuevo Plan de Desarrollo tiene como uno de sus objetivos específicos:

“Fortalecer la flexibilidad curricular y la interdisciplinariedad de los programas académicos de la Universidad de Nariño para mejorar la formación integral del estudiantado, la interacción con sus pares, la movilidad, la regulación del trabajo académico y la adquisición de habilidades y destrezas propias de su campo disciplinar y de otras áreas de su interés. (Plan de Desarrollo Universidad de Nariño, 2020, p, 101).”

Teniendo en cuenta lo anterior, la propuesta de flexibilidad curricular de la ESIC se articula por medio de tres componentes:

Implementación Virtual.

El Aprendizaje Híbrido o Blended Learning es uno de los pilares de trabajo propuesto desde la ESIC, y que se deben incorporar teniendo en cuenta la experiencia obtenida con la educación virtual producto de la pandemia por COVID-19. El Aprendizaje Mixto posee una serie de beneficios sobre el modelo de aprendizaje virtual y el modelo presencial, como el trabajo independiente y colaborativo, la rápida actualización de material, nuevas formas de interacción entre profesor-alumno y flexibilidad en manejo de tiempos de estudio y planificación. Para el caso de la ESIC se trabajará bajo el modelo de aprendizaje híbrido tutorado, que consiste en una combinación de clases presenciales y reuniones virtuales para asesorías personalizadas con profesores invitados que vivan por fuera de la ciudad de Pasto.

Cursos Electivos articulados con la MADIS.

La Maestría en Diseño para la Innovación Social de la Universidad de Nariño cuenta con 4 asignaturas de primer y segundo semestre (para un total de 14 créditos académicos) que pueden ofrecerse como opción para las asignaturas Electiva 1 y Electiva 2 de la ESIC. Estas asignaturas son Fundamentos de Innovación Social (MID-IS) y Tecnologías Cívicas (MOT-TEC) de primer semestre y Taller Digital (MOT-DIG) y Taller Maker (MOT-MAK) de segundo semestre de la MADIS. El estudiante podrá escoger, de acuerdo a su perfil de trabajo y desarrollo puntual del proyecto de investigación, una de las dos opciones de primer semestre de la MADIS para la Electiva 1 y una de las dos opciones de segundo semestre de la MADIS para la Electiva 2. En la siguiente Tabla se puede apreciar el detalle de esta distribución.

Tabla 3. Asignaturas del componente flexible

Asignaturas del componente flexible

Asignatura ESIC	Asignatura MADIS
Electiva 1 (FLEX-1)	Fundamentos de Innovación Social (MID-IS)
	Tecnologías Cívicas (MOT-TEC)
Electiva 2 (FLEX-2)	Taller Digital (MOT-DIG)
	Taller Maker (MOT-MAK)

Nota. Esta tabla muestra las asignaturas de componente flexible.

Es importante tener en cuenta que este componente permite al estudiante de la ESIC la libertad de escoger alguna de estas alternativas de cursos con la MADIS, así como con cualquier otra propuesta de formación de postgrado de la universidad de Nariño que contempla un mínimo de 3 créditos para cada una de las asignaturas electivas, así como su pertinencia con alguno de los tres primeros componentes de la especialización. De igual manera, se tiene previsto la homologación de las asignaturas de la ESIC por parte del Comité Curricular de la MADIS, para que dichas asignaturas puedan cumplir con el número de créditos necesarios de primer año de la maestría. Con esta propuesta de homologación, el estudiante de la ESIC, interesado en profundizar en temas sobre Innovación Social, podrá matricularse en la MADIS después de haber surtido el procedimiento de homologación.

Resultados de aprendizaje.

A continuación, se presentan dos matrices de trabajo. La primera de ellas, sintetiza la propuesta de Resultados de Aprendizajes Genéricos para la ESIC, mientras que la segunda matriz sintetiza la propuesta de Resultados de Aprendizaje por Asignatura.

Tabla 4. Matriz de trabajo para obtención de resultados de aprendizaje genéricos.

Perfil profesional	Competencias generales	Resultados de aprendizaje
--------------------	------------------------	---------------------------

Profesional con capacidad para reinterpretar, gestionar y diseñar bienes creativos y culturales que permitan su sostenibilidad social y económica y determinar los intereses sociales de una comunidad en particular. De	Renegociar las estructuras simbólicas y significados de los bienes creativos y culturales con las estructuras hegemónicas en pro de la sostenibilidad social y económica de los mismos en un determinado grupo social.	El Egresado ESIC: Reinterpretará el significado de un bien creativo y cultural con la finalidad de articularse con el ecosistema de industrias creativas y culturales de la región.
igual manera, se espera que el profesional egresado de la ESIC tenga la capacidad de utilizar procesos de hibridación cultura, creatividad social e	Promover la innovación de nuevas prácticas sociales por medio de un enfoque colaborativo de prospectiva estratégica en un determinado grupo social.	El Egresado ESIC: Evaluará prácticas sociales por medio de la creatividad social desde los propios grupos sociales establecidos en el territorio.
Investigación + creación para resolver problemas de innovación social y generar impacto en el contexto donde se lleve a cabo su función profesional.	Implementar experiencias creativas que generen nuevo conocimiento por medio de resultados de objetos plástico-sensoriales y procesos de documentación en un determinado grupo social.	El Egresado ESIC: Organizará experiencias creativas investigativas a través de proyectos culturales y/o intervenciones plástico-sensoriales en el territorio.

Nota. Esta matriz muestra los resultados de aprendizaje de acuerdo al perfil profesional y las competencias.

Tabla 5. Matriz de trabajo para obtención de resultados de aprendizaje por asignaturas.

Asignatura	Objetivos	Competencia profesional	Resultado de aprendizaje
Laboratorio de cartografiado	Conocer y delimitar el contexto del problema indeterminado abordado de manera participativa y/o colaborativa con los grupos de interés vinculados al proyecto.	Pensar el futuro de manera colectiva por medio de procedimientos de prospectiva participativa y colaborativa para la solución de problemas sociales por medio del flujo de grupo en un equipo de trabajo creativo.	El estudiante ESIC: Identifica problemas indeterminados para la solución de problemas en el territorio.
Laboratorio de prototipado	Proponer una hipótesis de trabajo, que no es otra cosa que una explicación anticipada de lo que ocurrirá cuando se realice la experiencia creativa en el territorio.	Implementar procesos de investigación reflexiva para ofrecer soluciones creativas y pertinentes de bienes simbólicos de una comunidad determinada.	El estudiante ESIC: Construye una intervención por medio de un prototipo social como hipótesis creativa en el territorio.
Gestión de proyectos	Conocer los componentes mínimos para el diagnóstico y gestión de un proyecto de gestión simbólica.	Gestionar bienes creativos y culturales con la finalidad de darle visibilidad o sostenibilidad económica.	El estudiante ESIC: Establece los componentes mínimos para el diseño, implementación y sostenibilidad de un proyecto creativo y/o cultural en la región.

Emprendimiento social	Desarrollar capacidades para la formulación y gestión de proyectos de emprendimiento social para industrias creativas.	Proponer nuevos modelos teóricos que sustenten y expliquen la viabilidad de proyectos de gestión de bienes simbólicos de una comunidad determinada.	El estudiante ESIC: Propone proyectos de emprendimiento social pensados desde las diferentes capacidades de la región.
Epistemología de la investigación Creación	Conocer los conceptos subyacentes que fundamentan la investigación + creación, por medio de la triada epistemológica de la investigación en disciplinas creativas (en/sobre/ a través), y el estado actual de este paradigma de investigación.	Implementar procesos de investigación reflexiva para ofrecer soluciones creativas y pertinentes de bienes simbólicos de una comunidad determinada.	El estudiante ESIC: Analiza modelos teóricos sobre la interrelación de la investigación + creación con la apropiación social del conocimiento y la innovación social en Colombia y el mundo.
Seminario de investigación	Promover habilidades de documentación estructurada de la información recolectada para proyectos de investigación + creación.	Implementar procesos de investigación reflexiva para ofrecer soluciones creativas y pertinentes de bienes simbólicos de una comunidad determinada.	El estudiante ESIC: Relata una teoría del cambio basado en el problema identificado en territorio.

Electiva 1	Favorecer la flexibilidad curricular hacia nuevos modos de producción de conocimiento a partir de la profundización teórica.	No aplica	El estudiante ESIC: Integra componentes teóricos que le permitan enriquecer su conocimiento holístico sobre las industrias creativas en otros ámbitos académicos. Estos componentes pueden estar orientados hacia seminarios sobre innovación social, innovación pública estudios crítico-culturales, entre otros.
Electiva 2	Favorecer la flexibilidad curricular hacia nuevos modos de producción de conocimiento a partir de la profundización práctica.	No aplica	El estudiante ESIC: Integra componentes prácticos que le permitan enriquecer su conocimiento holístico sobre las industrias creativas en otros ámbitos académicos. Estos componentes pueden estar orientados hacia talleres y/o laboratorios sobre gobernanza de datos, tecnologías cívicas, fabricación digital, RA/RV entre otras.

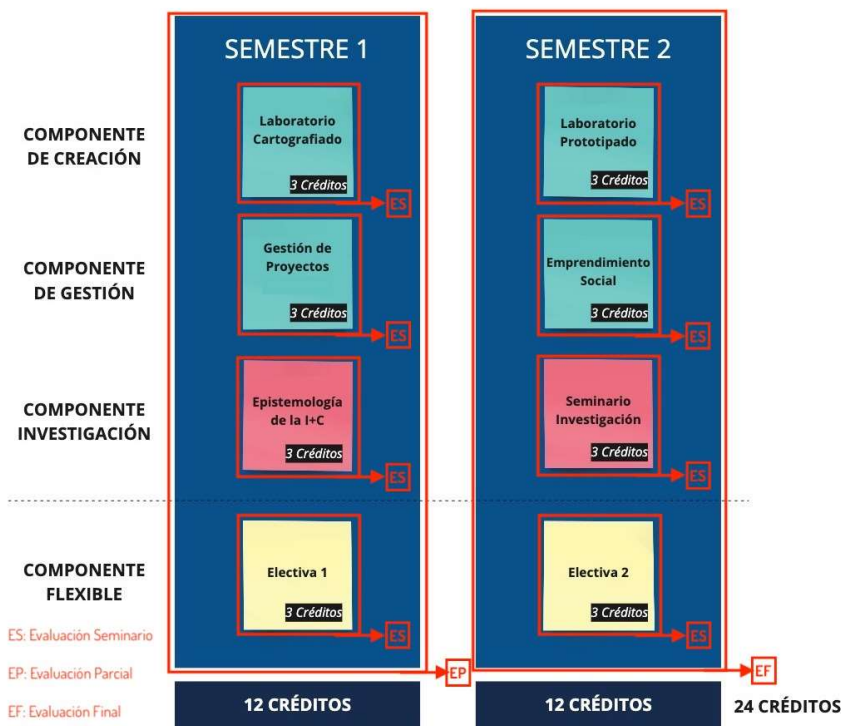
Nota. Esta matriz muestra los resultados de aprendizaje de acuerdo al objetivo y competencias profesionales.

Evaluación y Niveles de Desempeño de Resultados de Aprendizaje en el Plan de Estudio ESIC

En la ESIC, los Resultados de Aprendizaje Específicos se evaluarán al finalizar cada uno de las asignaturas del Plan de Estudios de la especialización para determinar si el estudiante ha

alcanzado los niveles deseados de desempeño (Universidad del Desarrollo, 2014). Con los Resultados de Aprendizaje Genéricos se espera hacer una evaluación al finalizar el primer semestre y una evaluación al finalizar el segundo semestre de la especialización como se puede apreciar en la siguiente imagen.

Figura 6. Plan de Estudios Generales de la ESIC.



Nota. La presente figura muestra el plan de estudios generales de la ESIC y sus componentes.

Para este proceso se respetará la autonomía de cátedra del profesor que lidere cada uno de los seminarios de las asignaturas ESIC, y se deberá tener en cuenta los niveles de desempeño mínimos por Resultado de Aprendizaje, que se presenta en la siguiente tabla.

Tabla 6. Niveles de desempeño por resultados de aprendizaje ESIC.

Asig natu ra	Resultado de aprendizaje	Nivel bajo (0 a 2,9)	Nivel medio (3,0 a 3,9)	Nivel alto (4,0 a 5,0)
Gen érico	Reinterpretará el significado de un bien creativo y cultural con la finalidad de articularse con el ecosistema de industrias creativas y culturales de la región.	El estudiante no comprende el significado de un bien creativo desde el paradigma de la hibridación cultural.	El estudiante comprende relativamente el significado de un bien creativo desde el paradigma de la hibridación cultural.	El estudiante comprende plenamente el significado de un bien creativo desde el paradigma de la hibridación cultural.
		El estudiante no valora la articulación con el ecosistema de industrias creativas de la región.	El estudiante valora relativamente la articulación con el ecosistema de industrias creativas de la región.	El estudiante valora plenamente la articulación con el ecosistema de industrias creativas de la región.
Gen érico	Evaluará prácticas sociales por medio de la creatividad social desde los propios grupos sociales establecidos en el territorio.	El estudiante no conoce el concepto y las implicaciones de la creatividad social.	El estudiante conoce parcialmente el concepto y las implicaciones de la creatividad social.	El estudiante conoce plenamente el concepto y las implicaciones de la creatividad social.
		El estudiante no propone prácticas sociales para solucionar un problema en el territorio.	El estudiante propone prácticas sociales para solucionar un problema en el territorio.	El estudiante reflexiona sobre las prácticas sociales necesarias para solucionar un problema en el territorio.

Gen érico	Organizará experiencias creativas investigativas a través de proyectos culturales y/o intervenciones plástico-sensoriales en el territorio.	El estudiante no organiza experiencias creativas en el territorio.	El estudiante organiza con ayuda de otras agentes experiencias creativas en el territorio.	El estudiante organiza activamente experiencias creativas en el territorio.
		El estudiante no realiza intervenciones plástico-sensoriales en el territorio.	El estudiante realiza pasivamente intervenciones plástico-sensoriales en el territorio.	El estudiante realiza activamente intervenciones plástico-sensoriales en el territorio.
		El estudiante no propone proyectos creativos y/o culturales en el ecosistema productivo del territorio.	El estudiante propone con dificultad proyectos creativos y/o culturales en el ecosistema productivo del territorio.	El estudiante propone continuamente proyectos creativos y/o culturales en el ecosistema productivo del territorio.
Lab oratorio de cartografiado	Identifica problemas indeterminados para la solución de problemas en el territorio.	El estudiante no identifica problemas indeterminados en el territorio.	El estudiante identifica problemas indeterminados en el territorio.	El estudiante categoriza problemas indeterminados en el territorio.

Lab oratorio de prototipo do	Construye una intervención por medio de un prototipo social como hipótesis creativa en el territorio.	El estudiante no propone una hipótesis creativa para el territorio.	El estudiante propone una hipótesis creativa para el territorio.	El estudiante valida su hipótesis creativa en el territorio. El estudiante realiza varias iteraciones de su prototipo social en el territorio.
Gestión de proyectos simbólicos	Establece los componentes mínimos para el diseño, implementación y sostenibilidad de un proyecto creativo y/o cultural en la región.	El estudiante no propone un proyecto creativo y/o cultural sostenible en la región.	El estudiante propone un proyecto creativo y/o cultural sostenible en la región.	El estudiante valida un proyecto creativo y/o cultural sostenible en la región.
Emprendimiento social	Propone proyectos de emprendimiento social pensados desde las diferentes capacidades de la región.	El estudiante no propone proyectos de emprendimiento social.	El estudiante propone proyectos de emprendimiento social.	El estudiante valida ¹ un proyecto de emprendimiento social.
Epistemología de la investigación	Analiza modelos teóricos sobre la interrelación de la investigación + creación con la	El estudiante no propone ninguna interrelación entre la investigación-creación y otros	El estudiante propone interrelaciones entre la investigación-creación y otros	El estudiante justifica la interrelación entre la investigación-creación y otros

¹ Se entiende por validación, la puesta en marcha de parte o la totalidad del proyecto del estudiante con sus grupos de interés.

ción crea ción	apropiación social del conocimiento y la innovación social en Colombia y el mundo.	modelos de trabajo social. El estudiante no contrasta la investigación- creación con otros modelos de investigación.	modelos de trabajo social. El estudiante contrasta la investigación- creación con otros modelos de investigación.	modelos de trabajo social. El estudiante compara la investigación- creación con otros modelos de investigación.
Sem inari o de inve stiga ción	Relata una teoría del cambio basado en el problema identificado en territorio.	El estudiante no relata una teoría del cambio en su proyecto de investigación.	El estudiante relata una teoría del cambio en su proyecto de investigación.	El estudiante explica una teoría del cambio en su proyecto de investigación.
Elec tiva 1	Integra componentes teóricos que le permitan enriquecer su conocimiento holístico sobre las industrias creativas en otros ámbitos académicos. Estos componentes pueden estar orientados hacia talleres y/o laboratorios sobre gobernanza de datos, innovación social, innovación pública o	El estudiante no integra componentes teóricos que le permitan enriquecer su conocimiento holístico sobre las industrias creativas en otros ámbitos académicos	El estudiante integra componentes teóricos que le permitan enriquecer su conocimiento holístico sobre las industrias creativas en otros ámbitos académicos	El estudiante reconstruye componentes teóricos que le permitan enriquecer su conocimiento holístico sobre las industrias creativas en otros ámbitos académicos

	estudios crítico-culturales.			
Electiva 2	Integra componentes prácticos que le permitan enriquecer su conocimiento holístico sobre las industrias creativas en otros ámbitos académicos. Estos componentes pueden estar orientados hacia talleres y/o laboratorios sobre gobernanza de datos, innovación social, innovación pública o estudios crítico-culturales.	El estudiante no integra componentes prácticos que le permitan enriquecer su conocimiento holístico sobre las industrias creativas en otros ámbitos académicos.	El estudiante integra componentes prácticos que le permitan enriquecer su conocimiento holístico sobre las industrias creativas en otros ámbitos académicos.	El estudiante reconstruye componentes prácticos que le permitan enriquecer su conocimiento holístico sobre las industrias creativas en otros ámbitos académicos.

Nota. La matriz muestra tres niveles de desempeño del aprendizaje ESIC.

Propósitos de la ESIC

Propósitos Generales

Repensar la formación de gestores de bienes creativos y culturales que permitan la sostenibilidad social y económica de proyectos que impliquen procesos de hibridación cultural en un determinado grupo social.

Promover la creatividad social como fuente de innovación y cambio de prácticas sociales en un determinado entorno social que gestione bienes creativos y culturales.

Implementar procesos de investigación por medio de experiencias creativas que permita abordar los bienes creativos y culturales como insumo estético para intervenir en el territorio.

Propósitos específicos

Actualizar y proporcionar a los profesionales de las disciplinas del Diseño y áreas afines los elementos teóricos y metodológicos para el estudio e intervención de las industrias creativas y culturales.

Promover el desarrollo y fortalecimiento de grupos y líneas de investigación en los diferentes campos de las disciplinas creativas, específicamente en hibridación cultural, creatividad social e Investigación + creación.

Fomentar el desarrollo de las competencias científicas y de apropiación social para fortalecer el uso y la aplicación del conocimiento en beneficio social.

Favorecer la flexibilidad curricular la cual permita responder de una manera más apropiada a los cambios en el conocimiento propio de la profesión y también a las tecnologías que lo dinamizan.

Fomentar la vinculación de la formación profesional en los sectores empresariales, productivos, sociales y culturales de la región en donde exista una clara orientación hacia las industrias culturales.

Perfiles

Perfiles del Aspirante.

Profesionales interesados en la gestión de bienes creativos y culturales que permitan la sostenibilidad social y económica, así como profesionales provenientes de carreras relacionadas con Humanidades, Ingenierías, Ciencias Sociales, Artes Visuales, Arquitectura y aquellas

disciplinas afines con el Diseño, que tengan alta capacidad para analizar e interpretar las realidades circundantes desde una perspectiva de creatividad social.

Perfil de Egresados.

El Perfil del Egresado debe hacer explícitas las competencias adquiridas en su proceso formativo de postgrado. Teniendo en cuenta este principio, el egresado del programa de Especialización de Industrias Creativas será un profesional con formación avanzada en gestión de bienes creativos y culturales, con la capacidad de:

Aplicar los fundamentos teóricos, epistemológicos y metodológicos relevantes a la hibridación cultural con la finalidad de comprender problemáticas específicas obtenidas del contexto sobre gestión de bienes creativos y culturales.

Innovar en los problemas de gestión y sostenibilidad de bienes creativos y culturales por medio de la creatividad social problemáticas contextualizadas,

Utilizar la Investigación + Creación como herramienta de apropiación social del conocimiento y nuevo conocimiento para desarrollar productos plástico-sensoriales y documentar procesos de gestión creativa y cultural.

Plan sintético de las asignaturas ESIC

Laboratorio de cartografiado.

Tabla 7. Descripción del componente Laboratorio de cartografiado

Laboratorio de cartografiado

Componente:	Creación	Código:	Coc-1	Prerrequisito:	Ninguno
Descripción					
Acompañamiento directo	Acompañamiento virtual		Trabajo Independiente		Créditos

24	8	112	3
Estrategia pedagógica			
Enseñanza por proyectos	Modelo rotacional por descubrimiento	Tutoría, método por indagación	
Intensidad horaria (IH)			
Ih semanal	Ih mensual	Sesiones x mes	Sesiones x semestre
2	8	1	4

Contenido básico

Descripción Una cartografía social se entiende como un conjunto de diferentes instrumentos de construcción colectiva para identificar el estado más real de la problemática abordada en un proyecto. El proceso de cartografiado se constituye en un enfoque en la investigación social de carácter exploratorio necesario para establecer construcciones teóricas, modelos y prototipos pertinentes a una realidad.

Objetivos

- conocer y delimitar el contexto del problema indeterminado abordado de manera participativa y/o colaborativa con los grupos de interés vinculados al proyecto.
- desarrollar con los grupos de interés vinculados al proyecto una propuesta que explique cómo se cree que se hallan relacionados los componentes del fenómeno identificado en el problema
- documentar el proceso de cartografiado.

Contenido temático

Unidad	Temas
--------	-------

Delimitación	Levantamiento de los grupos de interés vinculados al proyecto; herramientas de trabajo para búsqueda de flujo de grupo; mapeado colaborativo del problema.
Diseño	Levantamiento de los grupos de interés vinculados al proyecto; herramientas de trabajo sobre prospectiva y futuros especulativo; ideación colaborativa de futuro.
Documentación	Herramientas de trabajo para documentación colaborativa y/o participativa; documento escrito sobre resultados del taller; video sobre proceso de trabajo.

Competencias profesionales

- pensar el futuro de manera colectiva por medio de procedimientos de prospectiva participativa y colaborativa para la solución de problemas sociales.
- generar capacidad de flujo de grupo en un equipo de trabajo que requiera generar procesos creativos colectivos en una comunidad.
- implementar procesos de innovación pública para transformar e innovar estructuras de carácter público o cooperativo.

Bibliografía general

- Archer, B. (1995). The Nature of Research. Co-design, interdisciplinary journal of design. 1, 6-13.
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. Design Issues, 8(2), 5-21.
- Cross, N. (2007). From a Design Science to a Design Discipline: Understanding Designedly Ways of Knowing and Thinking. In: Michel, R (Ed.). Design Research Now. Essays and Selected Projects. Berlín: Birkhäuser Verlag, p. 41-54.
- Córdoba-Cely, C. (2021). Guía de Investigación-Creación. Editorial Universidad de Nariño.

D'Ancona, Ma. A. C. (1996). Metodología Cuantitativa: Estrategias y técnicas de investigación social. Editorial Síntesis S.A.

<https://www.jstor.org/stable/10.2307/40183928?origin=crossref>

Diez, J., Escudero, H., Carballeda, A., Barberena, M., Hallak, Z., Rocha, E., Massera, E., Vázquez, A., Barceló, M., Coñuecar, V., Gómez, P., Gómez, D., Feü, D., Martínez, N., & Romero, N. (2012). CARTOGRAFÍA SOCIAL. Investigación e intervención desde las ciencias sociales, métodos y experiencias de aplicación. (Primera Edición). Universitaria de la Patagonia.

Wilson, N. (2010). Social creativity: Re-qualifying the creative economy. *International Journal of Cultural Policy*, 16(3), 367-381.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10286630903111621>

Laboratorio de prototipado.

Tabla 8. Descripción del componente Laboratorio de prototipado

Laboratorio de prototipado

Componente:	Creación	Código:	Coc-2	Prerrequisito:	Coc-1
Descripción					
Acompañamiento directo	Acompañamiento virtual	Trabajo Independiente		Créditos	
24	8	112		3	
Estrategia pedagógica					
Enseñanza por Proyectos	Modelo Rotacional por Descubrimiento	Tutoría, Método por Indagación			
Intensidad horaria (Ih)					
Ih semanal	Ih mensual	Sesiones x mes		Sesiones x semestre	
2	8	1		4	

Contenido básico

Descripción:	Se entiende como Prototipado Social a todo ejercicio abierto a la participación heterogénea de agentes, humanos y no humanos, cuyo objetivo es la movilización social. El prototipo social es una manera de ver el proceso creativo como un fenómeno cultural y colectivo y no como una actividad económica orientada a la producción de riqueza por medio de la seriabilidad en una producción en línea.
Objetivos:	- Proponer una hipótesis de trabajo, que no es otra cosa que una explicación anticipada de lo que ocurrirá cuando se realice la experiencia creativa en el territorio. - Desarrollar un prototipo social. - Documentar y Validar los resultados de dicha experiencia desde la afectación que pueda darse en las prácticas sociales del problema abordado.

Contenido temático

Unidad	Temas
Hipótesis colaborativa	Levantamiento de los grupos de interés vinculados al proyecto; herramientas de trabajo para búsqueda de flujo de grupo; explicación anticipada de lo que ocurrirá cuando se realice la experiencia creativa en el territorio.
Prototipo social	Levantamiento de los grupos de interés vinculados al proyecto; herramientas de trabajo sobre prototipado diegético; implementación de la experiencia creativa en el territorio.
Validación	Herramientas de trabajo para validación colaborativa y/o participativa; Documento escrito sobre resultados del Taller; Video sobre proceso de trabajo.

Competencias profesionales

- Conocer el origen epistemológico de los llamados problemas indeterminados y su relación con la Investigación + Creación para el desarrollo de proyectos sociales.
 - Implementar procesos de investigación reflexiva para ofrecer soluciones creativas y pertinentes de bienes simbólicos de una comunidad determinada.
 - Generar apropiación social del conocimiento en aquellas comunidades donde se desarrolle el proyecto de gestión de bienes simbólicos.
-

Bibliografía general

- Archer, B. (1995). The Nature of Research. Co-design, interdisciplinary journal of design. 1, 6-13.
- Boserman, C. (2019). Rescuing Epistemic Objects from Speculative Design. Revista Diseña, 14, 118-137. DOI: <https://doi.org/10.7764/disena.14.118-137>
- Cross, N. (2007). From a Design Science to a Design Discipline: Understanding Designers' Ways of Knowing and Thinking. In: Michel, R (Ed.). Design Research Now. Essays and Selected Projects. Berlin: Birkhäuser Verlag, p. 41-54.
- Córdoba-Cely, C. (2021). Guía de Investigación-Creación. Editorial Universidad de Nariño.
- Dorfles, G. (1973). El Diseño Industrial y su Estética (Segunda Edición). LABOR.
- Lafuente, A, & Horrillo, P. (2016). Cómo hacer un Prototipo. La Aventura de Aprender. Disponible en <http://laaventuradeaprender.intef.es/guias/como-hacer-un-prototipo>
- Lafuente, Antonio. (2018). Laboratorios Ciudadanos y nueva institucionalidad. Agenda Cultural - Universidad de Antioquia, 256, 22-23.
- Lafuente, Antonio, & Alonso, A. (2013). Silencio y Poesía. En Taller de prototipado: La hospitalidad como cultura y como tecnología (pp. 43-48). Universidad Autónoma de Madrid.
- Wilson, N. (2010). Social creativity: Re-qualifying the creative economy. International Journal of Cultural Policy, 16(3), 367-381.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10286630903111621>
-

Gestión de proyectos.

Tabla 9. Descripción del componente Gestión de proyectos

Gestión de proyectos					
Componente:	Gestión	Código:	Cog-1	Prerrequisito:	Ninguno
Descripción					
Acompañamiento directo	Acompañamiento virtual	Trabajo Independiente		Créditos	
24	8	112		3	
Estrategia pedagógica					
Enseñanza por problemas	Modelo rotacional por descubrimiento		Tutoría, método por indagación		
Intensidad horaria (Ih)					
Ih semanal	Ih mensual		Sesiones x mes		Sesiones x semestre
2	8		1		4
Contenido básico					
Descripción :	La gestión de proyectos en industrias creativas y culturales son una forma de materializar las ideas en productos tangibles de valor social que benefician a las personas de una determinada comunidad. La gestión de proyectos simbólicos está orientada a reinterpretar las industrias creativas como bienes sociales (no económicos), que requieren una constante hibridación simbólica para adaptarse a los cambios del mundo contemporáneo. En este sentido, este enfoque requiere de metodologías alternativas que permitan detectar y contextualizar oportunidades de proyectos creativos y culturales para aprovecharlas y seleccionar la alternativa que brinde la mejor solución, también mediante el fomento de la conexión con aliados estratégicos.				

Objetivos:

- reinterpretar el concepto de industrias creativas y culturales desde el enfoque simbólico y económico.
- conocer los componentes mínimos para el diagnóstico y gestión de un proyecto de gestión simbólica.
- conocer la reglamentación institucional y legal a los que se acogen los proyectos con orientación hacia las industrias creativas y culturales.

Contenido temático

Unidad	Temas
Industrias creativas	Análisis comparado de industria creativa y cultural desde el paradigma de la economía creativa y el paradigma de la creatividad social. Actividades comparado del concepto de ICC bajo estos dos enfoques.
Gestión proyectos simbólicos	Herramientas y procedimientos para diagnosticar el estado de arte de un proyecto de ICC; herramientas y procedimientos para implementar y gestionar un proyecto de ICC; indicadores de ICC.
Normativa y legislación	Normativas nacionales e internacionales sobre ICC; apoyos y beneficios para proyectos con orientación hacia las ICC; convocatorias nacionales y otros espacios de financiación.

Competencias profesionales

- realizar análisis comparados para diferenciar la gestión de bienes simbólicos como fenómeno social y fenómeno económico.
- identificar procesos de hibridación cultural donde sea necesaria la intervención del bien simbólico con el fin de darle sostenibilidad en el tiempo.

- gestionar bienes creativos y culturales con la finalidad de darle visibilidad o sostenibilidad económica.

Bibliografía general

- Alcaldía de Medellín (2012). Revisión conceptual: Empresas sociales. Medellín, Alcaldía de Medellín-Comfama.
- Aspíllaga, A. M. L. (2014). Industrias Culturales, Creativas y de Contenidos. Consensus, 19(2), 45-57.
- Cabal, C., Donneys, O. & Fajardo, C. (2007). Proyectos sociales y de inversión. Armenia, Arte Imagen.
- Caves, R., E. (2000), Creative Industries: Contracts between Art and Commerce, Universidad de Harvard.
- Cunningham, S. (2002). From cultural to creative industries: theory, industry and policy implications. Media International Australia, 102(1), 54-65.
<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1329878X0210200107>
- García Canclini, Néstor. (1990). Culturas Híbridas. Grijalbo.
- Díaz, P. (2013). Industrias Culturales e Industrias Creativas: Evolución histórica y conceptual, confluencias y divergencias. El caso de Santiago creativo, plataforma para la exportación de la industria creativa. Universidad de Chile, Facultad de Artes, Departamento de Teoría e Historia del Arte.
- Howkins, J. (2001). The Creative Economy: How People Make Money from Ideas. The Penguin Press.
- Latour, B. (2008). Re-ensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red, Buenos Aires: Manantial.
- UNESCO. (2010). Políticas para la creatividad Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
-

Emprendimiento social.

Tabla 10. Descripción del componente Emprendimiento social

Emprendimiento social

Componente:	Gestión	Código:	Cog-2	Prerrequisito:	Cog-1
Descripción					
Acompañamiento directo	Acompañamiento virtual	Trabajo Independiente	Créditos		
24	8	112	3		
Estrategia pedagógica					
Enseñanza por problemas	Modelo rotacional por descubrimiento	Tutoría, método por indagación			
Intensidad horaria (Ih)					
Ih semanal	Ih mensual	Sesiones x mes		Sesiones x semestre	
2	8	1		4	

Contenido básico

Descripción : Se entiende como emprendimiento social, a toda empresa cuyo primer objetivo es satisfacer necesidades de tipo social en una comunidad, así como construir o transformar instituciones o sistemas para resolver problemas sociales. Las empresas sociales no son ONG, ni fundaciones ni empresas socialmente responsables, sino que se las denomina empresas b, que es un tipo de certificación nacido en estados unidos para identificar y caracterizar a aquellas entidades y/o empresas que centran su trabajo productivo o de servicio en el carácter social.

Objetivos:

- conocer las características del emprendimiento social y sus semejanzas y diferencias con respecto al emprendimiento tradicional y una empresa social.
- desarrollar capacidades para la formulación y gestión de proyectos de emprendimiento social para industrias creativas.

- conocer la reglamentación institucional y legal nacional e internacional sobre emprendimiento social y empresas tipo b.

Contenido temático

Unidad	Temas
Conceptualización	Origen y definición de emprendimiento social; características que identifican un proyecto como emprendimiento social; definición y características de empresas tipo b y empresas sociales en Colombia.
Taller práctico	Conocer herramientas para formulación y gestión de proyectos de emprendimiento social para industrias creativas, así como de indicadores de impacto.
Normativa y legislación	Normativas nacionales e internacionales sobre emprendimiento social; apoyos y beneficios para proyectos con orientación hacia el emprendimiento social y empresas tipo b; convocatorias nacionales y otros espacios de financiación.

Competencias profesionales

Promover la apropiación de modelos de emprendimiento pensados desde las mismas comunidades o la modificación de modelos existentes con participación comunitaria para proyectos de industrias creativas y empresas tipo b.

- proponer nuevos modelos teóricos que sustenten y expliquen la viabilidad de proyectos de gestión de bienes simbólicos de una comunidad determinada.

Bibliografía general

Alcaldía de Medellín (2012). Revisión conceptual: Empresas sociales. Medellín, Alcaldía de Medellín-Comfama.

-
- Baker, J. (2000). Evaluación del impacto de los proyectos de desarrollo en la pobreza: Manual para profesionales. Washington, Banco Mundial.
- Cabal, C., Donneys, O. & Fajardo, C. (2007). Proyectos sociales y de inversión. Armenia, Arte Imagen.
- Cohen, E. & Martínez, R. (2004). Manual Formulación, evaluación y monitoreo de proyectos sociales. Santiago de Chile, CEPAL.
- Curto, M. (2012). El emprendimiento social: estructura organizativa, retos y perspectivas de futuro. Cuadernos de la Cátedra “la Caixa” de responsabilidad Social de la Empresa y Gobierno Corporativo, N.º 14, abril. Barcelona, IESE Business School.
- Del Cerro, J. (2015). ¿Qué es el Emprendimiento Social? 1a Edición. Disruptivo: México.
- Guzmán, A., & Trujillo, M. (2008). Emprendimiento Social – Revisión de Literatura. Estudios Gerenciales, 24(109), 105-123.
- Roper, J. & Cheney, G. (2005). Leadership, learning and human resource management the meanings of social entrepreneurship today. Corporate Governance, 5(3), 95-104.
- Tarapuez, E., Sánchez, L. & Ángel, R. (2007). Diccionario para emprendedores. Armenia, Fussion Creativa.
- Weerawardena, J. & Sullivan, G. (2006). Investigating social entrepreneurship: A multidimensional model. Journal of World Business 41(1), 21-35.
-

Epistemología de la investigación + creación.

Tabla 11. Descripción del componente Epistemología de la investigación + creación

Epistemología de la investigación + creación

Componente:	Investig a	Código:	Coi-1	Prerrequisito:	Ninguno
Descripción					
Acompañamiento directo	Acompañamiento virtual		Trabajo Independiente		Créditos
24	8		112		3
Estrategia pedagógica					

Enseñanza por problemas Modelo rotacional por descubrimiento Tutoría, método por indagación

Intensidad horaria (Ih)

Ih semanal	Ih mensual	Sesiones x mes	Sesiones x semestre
2	8	1	4

Contenido básico

Descripción : Las disciplinas creativas se caracterizan por abordar problemas complejos debido a su inherente vinculación con las necesidades de grupos humanos. Estos problemas se conocen como “problemas indeterminados”, y se caracterizan por carecer de una metodología lineal. Esta asignatura aborda el recorrido epistemológico para abordar este tipo de problemas desde el paradigma de la investigación + creación, el cual es un enfoque centrado en la creación artística y plástica como manera de generación de nuevo conocimiento.

Objetivos: Identificar y comprender los problemas indeterminados y la creatividad colectiva como los insumos epistemológicos sobre los cuales se aborda todo proceso creativo.

Conocer los conceptos subyacentes que fundamentan la investigación + creación, por medio de la triada epistemológica de la investigación en disciplinas creativas (en/sobre/ a través), y el estado actual de este paradigma de investigación.

Establecer las características particulares que definen el paradigma de la investigación-creación y sus semejanzas y diferencias con otros modelos como la investigación-acción y la IAP.

Contenido temático

Unidad	Temas
--------	-------

Problemas indeterminados	Historia, conceptos y definición de la creatividad. Creatividad social. Características de los problemas indeterminados y su relación con la innovación social. Identificación de problemas indeterminados como proyecto de investigación.
Investigación-creación	Revisión de paradigmas de investigación en disciplinas creativas: Investigación en diseño, investigación sobre diseño, investigación a través del diseño. Particularidades históricas de la investigación + creación.
Análisis comparativo	Análisis comparativo de la investigación-creación con otros modelos de investigación como la investigación-acción y la investigación-acción-participación (IAP). La investigación-creación desde la innovación social.

Competencias profesionales

Conocer el origen epistemológico de los llamados problemas indeterminados y su relación con la investigación + creación para el desarrollo de proyectos sociales.

Proponer nuevos modelos teóricos para comprender la gestión de bienes simbólicos de una comunidad en un contexto determinado.

Implementar procesos de investigación reflexiva para ofrecer soluciones creativas y pertinentes de bienes simbólicos de una comunidad determinada.

Generar apropiación social del conocimiento en aquellas comunidades donde se desarrolle el proyecto de gestión de bienes simbólicos.

Bibliografía general

Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. Design Issues, 8(2), 5-21.

Ballesteros Mejía, M., y Beltrán-Luengas, E. M. (2018). ¿Investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia. Editorial Universidad El Bosque.

<https://www.unbosque.edu.co/sites/default/files/2018-09/Investigar%20creando.pdf>

- Boserman, C. (2019). Rescuing Epistemic Objects from Speculative Design.
- Córdoba-Cely, C. (2021). Guía de Investigación-Creación. Pasto, Colombia: Editorial Universidad de Nariño.
- Corsin-Jimenez, A. (2017). Prototyping. En C. Lury, P. Clough, R. Fensham, S. Lammes, A. Last, M. Michael, & E. Uprichard (Eds.), Routledge Handbook of Interdisciplinary Research Methods (p. 368). Routledge International Handbook.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity*. McGraw-Hill
- Rodríguez-Villasante, T. (2006). Desbordes Creativos: Estilos y estrategias para la transformación social. (La Catarata).
- <https://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/POSO0808130281A>
- Rodríguez-Villasante, T. (2007). Estilos y epistemología en las metodologías participativas. Rev. Política y Sociedad, 1(44), 123-148.

Seminario de investigación

Tabla 12. Descripción del componente Seminario de investigación

Seminario de investigación					
Componente:	Investig a	Código:	Coi-2	Prerrequisito:	Coi-1
Descripción					
Acompañamiento directo	Acompañamiento virtual		Trabajo Independiente		Créditos
24	8		112		3
Estrategia pedagógica					
Enseñanza por Problemas	Modelo Rotacional por Descubrimiento		Tutoría, Método por Indagación		
Intensidad horaria (Ih)					
Ih semanal	Ih mensual		Sesiones x mes		Sesiones x semestre
2	8		1		4

Contenido básico

Descripción : El seminario de investigación es la principal herramienta de trabajo para la documentación del proceso de investigación en la ESIC. Por esta razón esta asignatura busca que el estudiante conozca diferentes tipos de herramientas de documentación y divulgación para el proceso investigativo.

Objetivos: Promover habilidades de documentación estructurada de la información recolectada para proyectos de investigación + creación.
Promover habilidades en la redacción de documentos académicos con el fin de consolidar todo proceso creativo en un manuscrito de calidad.

Contenido temático

Unidad	Temas
Herramientas de Documentación	Herramientas para la sistematización de información para proyectos de investigación social basados en la Teoría Fundamentada y modelos de conocimiento constructivista como Atlas TI y Obsidian MD, entre otras.
Taller de Escritura 1	Escribir un manuscrito científico tipo paper (Formato IMRD).
Taller de Escritura 2	Escribir un manuscrito científico tipo paper (Formato IMRD).

Competencias profesionales

Implementar procesos de investigación reflexiva para ofrecer soluciones creativas y pertinentes de bienes simbólicos de una comunidad determinada.

Promover apropiación social del conocimiento en aquellas comunidades donde se desarrolle el proyecto de gestión de bienes simbólicos.

Electiva 1 y 2.

Tabla 13. Descripción del componente Electiva 1 y 2

Electiva 1 y 2

Componente:	Flexible	Código:	Flex- 1/2	Prerrequisito:	Ninguno
-------------	----------	---------	--------------	----------------	---------

Descripción

Acompañamiento directo	Acompañamiento virtual	Trabajo Independiente	Créditos
24	8	112	3

Estrategia pedagógica

Enseñanza por Proyectos	Modelo Rotacional por Descubrimiento	Tutoría, Método por Indagación
----------------------------	--	--------------------------------

Intensidad horaria (Ih)

Ih semanal	Ih mensual	Sesiones x mes	Sesiones x semestre
2	8	1	4

Contenido básico

Descripción

:

Las asignaturas de electivas tienen como finalidad favorecer la flexibilidad curricular, entendida esta como la apertura del sistema mismo de la ciencia

a los diversos mundos de ciencia, y a los nuevos modos de producción de conocimiento.

Estas asignaturas están pensadas para que los estudiantes de la ESIC tengan libertad para escoger diferentes alternativas de cursos con la Maestría en Diseño para la Innovación Social (MADIS), así como con cualquier otra propuesta de formación de postgrado de la universidad de Nariño que contemple un mínimo de 3 créditos para cada una de las asignaturas electivas, así como su pertinencia con alguno de los tres primeros componentes de la especialización.

Asignaturas madis como electivas

Asignatura	Objetivos
<u>Tecnología</u> <u>s cívicas</u> Código: Mot-Tec Créditos: 3	- establecer la importancia de la gobernanza de datos en proyectos sociales y creativos. - establecer la importancia de la gobernanza tecnológica en proyectos sociales y creativos. - identificar casos de éxito donde la gobernanza tecnológica y de datos hayan sido representativos en proyectos creativos y/o artísticos, y en proyectos de innovación social.
<u>Fundament</u> <u>os de</u> <u>Innovación</u> <u>Social</u> Código: MID-IS Créditos: 3	- Identificar los fundamentos teóricos que subyacen de las semejanzas y diferencias entre los conceptos de innovación tecnológica e innovación social. - Conocer los principios teóricos que configuran la innovación social desde las ciencias sociales y las disciplinas creativas. - Conocer componentes mínimos para implementar un proyecto de innovación social.

<u>Taller digital</u>	- presentar un marco teórico alrededor del estado del arte y la importancia del humanismo digital en la actualidad.
Código:	- implementar un proyecto a partir de herramientas de visualización analógica, digital y de RA/RV de datos para proyectos sociales.
Mot-Dig	- implementar un proyecto a partir de las herramientas de programación visual processing para proyectos sociales.
Créditos: 4	
<u>Taller maker</u>	- presentar un marco teórico alrededor del estado del arte y la importancia de la cultura <i>maker</i> en proyectos sociales.
Código:	- conocer el estado del arte y las herramientas adecuadas para proponer y desarrollar un proyecto de fabricación digital para proyectos sociales.
Mot-Mak	- conocer el estado del arte y las herramientas adecuadas para proponer y desarrollar un proyecto social a partir de programación en la tarjeta Arduino.
Créditos: 4	

Macro competencias profesionales

- Promover la innovación de nuevas prácticas sociales por medio de un enfoque colaborativo de prospectiva estratégica en un determinado grupo social.

- Renegociar las estructuras simbólicas y significados de los bienes creativos y culturales con las estructuras hegemónicas en pro de la sostenibilidad social y económica de los mismos en un determinado grupo social.

- Implementar experiencias creativas que generen nuevo conocimiento por medio de resultados de objetos plástico-sensoriales y procesos de documentación en un determinado grupo social.

Viabilidad financiera

Se realizó el cómputo de la viabilidad financiera con las hojas de cálculo proporcionadas por la Oficina de Planeación de la Universidad de Nariño, como se muestra a continuación

Tabla 14. Ingresos

Ingresos			
Postgrado:	Especialización en industrias creativas y culturales		
Sede:	Pasto		
Promocion:	I		
Tipo	Especializacion		
Semestres o ciclos programados	2021 ciclo: 1	2021 ciclo:2	
No. Estudiantes matriculados	11	10	
Matrícula en salarios mínimos			
Semestres o Ciclos PROGRAMADOS	2021 CICLO: 1	2021 CICLO:2	TOTAL
No . de INSCRIPCIONES	11	-	2.954.408
Valor x Inscripción de estudiantes	2.954.408	-	
MATRICULAS			95.395.241
Matrícula de estudiantes	49.968.936	45.426.305	
No. de CONSTANCIAS	1	0	6.107
Valor Constancia de estudiantes	6.107	-	
No. de CERTIFICADOS	1	0	25.772
Valor Certificado de estudiantes	25.772	-	
No. INSCRIP.TRABAJO GRADO	0	5	6.132.551
Valor Trabajo de grado de estudiantes	-	6.132.551	
No. de DERECHOS DE GRADO	0	5	1.262.183
Valor Derechos de grado de estudiantes	-	1.262.183	
T O T A L	52.955.221	52.821.039	105.776.260
BASE PARA CALCULO TRANSFERENCIAS	52.955.221	46.688.488	99.643.709

En la tabla de INGRESOS se muestra que la matricula está proyectada por un valor de 5 salarios mínimos mensuales legales vigentes con una matricula de 11 estudiantes para el primer

semestre y 10 para segundo semestre teniendo en cuenta una posible deserción. (La tabla está calculada con el valor proyectado por la Oficina de Planeación, para el Salario Mínimo para 2021)

Tabla 15. Gastos

GASTOS			
RUBROS DEL GASTO	2021 CICLO: 1	2021 CICLO:2	TOTAL
DOCENTES DE CATEDRA	13.718.454	14.944.685	28.777.792
Honorarios H.C.-Docentes Vinculados (Con o sin concurso)	3.831.970	8.583.614	12.465.247
Honorarios H.C.-Docentes Invitados Externos	9.886.484	6.361.071	16.312.545
HONORARIOS POR PRESTACION DE SERVICIOS	5.404.282	11.536.833	17.008.880
Gasto por Asesores y Jurados	-	6.132.551	6.157.081
Gasto de Coordinador Postgrados	5.404.282	5.404.282	10.851.798
NOMINA	0	0	1
SERVICIOS PUBLICOS	585.409	532.190	1.122.069
Agua	134.101	121.910	257.035
Energía	451.308	410.280	865.034
CALCULO DE LA TRANSFERENCIA	6.354.627	5.602.619	11.957.245
TRANSFERENCIA SEDE CENTRAL	3.177.313	2.801.309	5.978.623
TRANSFERENCIA VIPRI	3.177.313	2.801.309	5.978.623
TOTAL GASTOS	26.062.772	32.616.327	58.865.986
CUADRO RESUMEN			
	TOTAL		
Total Ingresos	52.955.221	52.821.039	105.776.260
Total Gastos	26.062.772	32.616.327	58.679.099
Excedentes	26.892.449	20.204.712	47.097.161

i.

En la tabla de EGRESOS se muestran los gastos proyectados para el funcionamiento de la Especialización además de las transferencias que se deben hacer dentro de las dependencias de la Universidad. Se puede concluir que con un punto de equilibrio de 11 estudiantes la ESIC cumpliría con lo necesario para su funcionamiento en su primera cohorte según lo proyectado.

Resultados

Validación oferta académica

Se buscaron oportunidades para socializar y presentar el proyecto en escenarios externos o no relacionados con las autoridades académicas de la Universidad de Nariño de tal manera que se lograra obtener puntos de vista distintos como retroalimentación con respecto tanto a la hipótesis de investigación y al programa como tal. De esta manera, se participó en el Salón Binacional de Investigación Creación SABIC y se organizó una reunión con la Subsecretaria de Formación y Promoción de la Alcaldía de Pasto. A continuación, se detalla lo obtenido con cada ente:

Sabic.

Se presentó una versión sintética del proyecto según los parámetros de presentación del Salón, se participó en la modalidad de Artículo de Reflexión, el evento científico tenía los siguientes criterios de evaluación para todas las modalidades:

“Todas las propuestas serán evaluadas por el comité científico del evento, bajo el sistema doble ciego, siguiendo los criterios descritos a continuación:”

- Claridad del problema planteado en términos de aporte y pertinencia de las disciplinas creativas.
- Calidad de la propuesta metodológica o del marco teórico que sustenta el proyecto de investigación.
- Aporte sustancial a las disciplinas creativas en los resultados o discusión expuestos en el manuscrito.
- Bibliografía actualizada y pertinente al tema de investigación presentado en el manuscrito.

De esta evaluación se obtuvieron las siguientes observaciones por parte de los evaluadores:

- El artículo presenta de forma clara el problema identificado y de forma coherente lo conecta con los conceptos abordados y el enfoque general del contenido.
- Se evidencia el componente innovador, en tanto propone desde lo académico investigativo/creativo, centrar su mirada en asuntos fundamentales que identifican a un territorio con sus prácticas sociales y culturales y a sus colectividades.
- En aras de nutrir el texto me permito plantear algunas observaciones y dejar instaladas un par de preguntas que seguramente serán resueltas en función del alcance del proyecto:
- Valdría la pena tener claro el alcance de la propuesta curricular para en función de este poder analizar el nivel de detalle de la misma y el proceso creativo llevado a cabo desde la fase investigativa hasta el planteamiento de la malla.
- Al mencionar la teoría del flujo, valdría la pena dar un poco de contexto al lector acerca de lo que dicha teoría plantea.
- En la página 6, el subtítulo debería ser “Investigación + creación” por un lado, y por otro lado estimo conveniente que de entrada este concepto se aborde desde el enfoque participativo y colaborativo del que el escrito da cuenta.
- En cuanto a la matriz de trabajo: A). Estimo pertinente dar cuenta (si se cuenta con ellas) de las herramientas metodológicas que fueron aplicadas para construir la matriz ¿se puso en conversación con algún grupo de estudio? ¿se tuvo en cuenta el público objetivo para el cual está pensada la propuesta curricular? B). Propongo considerar adicionar una columna correspondiente al cómo, donde se expongan las herramientas o procesos que se tienen pensados llevar a cabo para que el estudiante desarrolle las competencias planteadas.

- En cuanto a la malla curricular resumida: A). Al ser la cartografía una herramienta valiosa en los procesos investigativos, creativos y de comprensión de contexto ¿no debería hacer parte del componente de investigación? B). Teniendo en cuenta la importancia de la aproximación previa a los contextos y las fases de indagación y reconocimiento en los proyectos de diferentes órdenes, ¿no debería figurar primero el componente investigativo y después el de creación? C): Laboratorio de prototipado: ¿El laboratorio contempla fases previas al prototipado?
- ¿Se ha contemplado llevar a cabo una fase de testeo o validación de la malla propuesta con grupos de trabajo objetivos y estratégicos?
- Finalmente sugiero a los autores hacer una revisión final del documento en términos de redacción y ortografía.

Estas observaciones fueron respondidas dentro del documento enviado al evento para segunda evaluación, excepto la siguiente: Alcance de la propuesta curricular, a la que se dio respuesta dentro del cuerpo del correo electrónico que se envió con el nuevo documento de la siguiente manera: “Existe una malla curricular detallada, que no se describió en el documento debido a que precisamente por el detalle no se corría el riesgo de rechazo del documento por su extensión, sin embargo, de ser necesario puedo compartir el detalle de la misma.”

El documento fue aceptado y el proyecto participó en el Foro Académico del SABIC en la tarde del viernes 15 de octubre de 2021.

Subsecretaría de formación y promoción de la alcaldía de Pasto.

Por otro lado, también se tuvo la oportunidad de presentar la propuesta ante la Subsecretaría de Formación y Promoción de la Alcaldía de Pasto en Cabeza de Dayra Palacios

Mullcúe junto con funcionarios de esa cartera, así como cultores, artistas y artesanos invitados por la entidad. La socialización se hizo de manera virtual, con la participación de 20 personas.

En la reunión se explicó la forma en que la malla curricular se estructura, además de los diferentes perfiles que se asocian a la propuesta de formación, además de las bases teóricas más importantes sobre las que se estructura el programa, en esta reunión se obtuvo una gran aceptación por parte de los asistentes, quienes nos dejaron saber también, estarían dispuestos a tomar el programa una vez se oferte.

Uno de los comentarios que más se obtuvo en esta reunión, fue que algunos de los asistentes estuvieron buscando una opción de formación posgradual relacionada con las ICC y que no encontraron ninguna oferta en la región, por lo que tuvieron que aplazar sus planes debido a la dificultad que la pandemia trajo a la mayoría.

Por otro lado, se observó una reacción positiva ante la articulación con la Maestría en Diseño para la Innovación Social y la posibilidad de continuar con su formación y optar por un título de Maestría además de la especialización, lo que como se escuchó por parte de los asistentes, sería la particularidad que les haría escoger a la ESIC sobre otra oferta académica.

Indicadores de gestión social

Se han establecido los siguientes indicadores para evaluar el desarrollo de la propuesta, así como su futura puesta en marcha.

Tabla 16. Indicadores de gestión social

Descripción ¿qué medir?	Indicador ¿cómo medirlo?	Uso del dato ¿para qué medirlo?
Viabilidad académica de la propuesta	Aprobación de la propuesta por parte del comité curricular del departamento de diseño de la universidad de Nariño	Prerrequisito para la evaluación de la propuesta por parte de

		entes superiores dentro de la universidad de Nariño
Viabilidad académica de la propuesta	Aprobación de la propuesta por parte del consejo de la facultad de artes de la universidad de Nariño.	Prerrequisito para la evaluación de la propuesta por parte de entes superiores dentro de la universidad de Nariño.
Viabilidad académica de la propuesta	Aprobación de la propuesta por parte de la vicerrectoría académica de la universidad de Nariño.	Prerrequisito para la evaluación de la propuesta por parte de entes superiores dentro de la universidad de Nariño y el ministerio de educación
Viabilidad administrativa y académica de la propuesta	Aprobación de la propuesta por parte del consejo superior de la universidad de Nariño	Prerrequisito para la evaluación de la propuesta por parte del ministerio de educación
Viabilidad administrativa y académica de la propuesta	Obtención del registro calificado por parte del ministerio de educación nacional	Ultima instancia de aprobación para el programa académico.
Interés en el programa por parte de los grupos de interés	Número de personas que asistan a las sesiones de socialización del programa	Viabilidad de la oferta académica antes de su apertura
Viabilidad administrativa preapertura	Número de personas interesadas en el programa en reuniones de socialización.	Evaluar si la cantidad supera el punto de equilibrio
Viabilidad administrativa preapertura	Conteo de los inscritos desde el sistema académico sapiens de la universidad de Nariño.	Evaluar si la cantidad supera el punto de equilibrio

Viabilidad administrativa para apertura	Conteo de las personas que hayan hecho el pago de los costos del servicio educativo confirmados por la vicerrectoría de interacción social de la universidad de Nariño.	Evaluar si la cantidad supera el punto de equilibrio.
Apertura del programa	Superación del punto de equilibrio.	Apertura formal del programa
Porcentaje de crecimiento de las ICC en el departamento de Nariño.	Comparación de datos que se pueden obtener de las cámaras de comercio, asociaciones civiles, centros de emprendimiento, centros de innovación y otros entes de años anteriores y futuros	Validar que el ecosistema de las ICC tenga un incremento y desarrollo.
Establecimiento de una red de ICC en el departamento de Nariño.	Comparación de datos que se pueden obtener de las cámaras de comercio, asociaciones civiles, centros de emprendimiento, centros de innovación y otros entes de años anteriores y futuros	Validar que el ecosistema de las ICC tenga un incremento y desarrollo.
Aumento del número de empresas de icc en el departamento de Nariño	Comparación de datos que se pueden obtener de las cámaras de comercio, asociaciones civiles, centros de emprendimiento, centros de innovación y otros entes de años anteriores y futuros	Validar que el ecosistema de las ICC tenga un incremento y desarrollo.

Nota. Se muestran los indicadores de gestión social.

Algunos de los anteriores indicadores ya han sido medidos y se resumen en la siguiente tabla:

Tabla 17. Estado de indicadores.

Indicador	Estado
-----------	--------

Aprobación de la propuesta por parte del comité curricular del departamento de diseño de la universidad de Nariño	Aprobado
Aprobación de la propuesta por parte del consejo de la facultad de artes de la universidad de Nariño	Aprobado
Aprobación de la propuesta por parte de la vicerrectoría académica de la universidad de Nariño	Evaluación en curso

Conclusiones

Esta propuesta académica se centra en que su componente investigativo se desarrolle bajo el paradigma de la Investigación + Creación, el cual, para su implementación, seguirá la Guía de Investigación + Creación creada por la MADIS (Córdoba-Cely, 2021), la cual contempla que este paradigma debe contener tres componentes investigativos fundamentales: 1) Cartografiado Social, el cual es un levantamiento estructurado de un problema indeterminado de manera colaborativa entre el investigador y los grupos de interés implicados, 2) Prototipado Social, que es la representación de una experiencia de práctica social que ha sido testeado en contexto de manera participativa en más de una oportunidad, y 3) Documentación, que es el ejercicio continuo, transversal y metódico para registrar los procesos de cartografiado y prototipado de un proyecto determinado.

Los componentes principales en cuanto a currículo de la ESIC, son los Laboratorios de Cartografiado y Prototipado, que se configuran como nuevos espacios de colaboración en el quehacer investigativo con la ciudadanía. Se espera que estos laboratorios Ciudadanos, promuevan nuevos paradigmas de investigación como lo es la ciencia ciudadana, la innovación abierta, la innovación pública y la innovación social, entre otros.

Una de las dinámicas para promover nuevo conocimiento de punta, es la apropiación del paradigma de la investigación-creación, la cual sin lugar a dudas se ha convertido en un nuevo objeto de estudio por las disciplinas creativas al aceptar que los procesos artísticos y plástico-sensoriales también pueden responder preguntas de investigación y conseguir análisis de reflexión alrededor de una problemática determinada.

La propuesta por medio de la cual se aborda el concepto de Industrias Creativas y Culturales se hace bajo el enfoque del constructo de la Creatividad Social y NO desde el

tradicional constructo de la Economía Creativa. Este cambio en el paradigma epistemológico, hace que esta propuesta de formación sea diferente a todas las existentes en la actualidad en el mercado educativo.

La ESIC promueve la socialización con el sector externo mediante la publicación de medios impresos y digitales como libros, cartillas y guías, así como exposiciones fotográficas, audiovisuales y digitales, abiertos al público general y especializado.

Los canales de divulgación que tiene la MADIS, serán compartidos con la ESIC para mayor alcance y difusión en los contenidos académicos de estos dos proyectos de postgrado.

La vinculación de docente se llevará a cabo en concordancia con los artículos 47 a 56 del estatuto de posgrados de la Universidad de Nariño, los cuales establecen que la vinculación se dará por convocatoria interna y concurso, en la cual se tendrá en cuenta la hoja de vida y una entrevista realizada por el Comité Curricular y de investigaciones de la ESIC (Acuerdo No 025 de 2001, 2001, abril 27).

La ESIC tiene un punto de equilibrio de 11 estudiantes como mínimo para apertura de la primera promoción, con un máximo de 20 estudiantes. Si se compara por cohorte, sin tener en cuenta el componente flexible de la ESIC, se tendría una relación promedio de 3 estudiantes por docente, mientras que si se compara por asignatura se tendría una relación promedio de 15 estudiantes por profesor. Lo anterior denota la potencialidad de atención personalizada sobre cada estudiante de la presente oferta de especialización para un acompañamiento permanente durante su formación académica

Bibliografía

- ACOFI -CNA. (2019). *Actualización Modelo de Acreditación. Una Política en Construcción*.
https://www.acofi.edu.co/wp-content/uploads/2020/03/3.-PPT-R_Aprendizaje-CNA.pdf
- Acuerdo No 025 de 2001 (2001, abril 27). *Estatuto de estudios de posgrados*.
<https://viis.udenar.edu.co/postgrados/estatuto-de-postgrados/>
- Ballesteros Mejía, M., y Beltrán-Luengas, E. M. (2018). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia*. Editorial Universidad El Bosque.
<https://www.unbosque.edu.co/sites/default/files/2018-09/Investigar%20creando.pdf>
- Banks, M., & O'Connor, J. (2009). After the creative industries. *International Journal of Cultural Policy*, 4 (15), 365-373.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10286630902989027?journalCode=gcul20>
- Benítez, L., Cuero, A., y Rojas, A. (2018). *Procesos de hibridación cultural (descoleccionamiento, desterritorialización y reconversión) en la interacción de estudiantes afrocolombianos y no-afrocolombianos del ced jackeline* (Tesis Doctoral, Universidad Pedagógica Nacional). Archivo Digital.
<http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/9253>
- Benkler, Y., (2012). *El Pinguino y el Leviatán*. Deusto.
- Bonet, L. A. (2001). Registro Español de Trasplante Cardíaco. XII Informe Oficial (1984-2000).
Revista Española de Cardiología, 54(11), 1305-1310.
- Bonilla Estévez, H. A., Cabanzo Villamizar, F., Delgado, T. C., Hernández Salgar, O. A., Niño Soto, A. S., & Salamanca, J. (2019). Investigación-creación en Colombia: la formulación del “nuevo” modelo de medición para la producción intelectual en artes, arquitectura y diseño. *Revista KEPES*, 16(20), 673-704. DOI: 10.17151/kepes.2019.16.20.24

Bonilla, H., Cabanzo, F., Delgado, T., Salgar, O. H., Salamanca, J., y Soto, A. N. (2018).

Apuntes sobre el debate académico en Colombia en el proceso de reconocimiento gubernamental de la creación como práctica de generación de nuevo conocimiento, desarrollo tecnológico e innovación. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 13(1), 281-294. <https://doi.org/10.11144/javeriana.mavae13-1.asda>

Bourdieu, P., (2011). *Las reglas del arte*. Anagrama.

Castro, L. (2019). *Uso del aprendizaje combinado en la educación musical, una aproximación al estado del ar-te*. (Trabajo de grado, Universidad Cooperativa de Colombia). Archivo Digital.

https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/11300/1/2019_aprendizaje_combinado_educacion..pdf

Caves, R., E. (2000). *Creative Industries: Contracts between Art and Commerce*, Universidad de Harvard.

Colciencias, (2018). *Modelo de Medición de Grupos de Investigación, Desarrollo Tecnológico o de Innovación y de Reconocimiento de Investigadores del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación, Año 2018*. Bogotá: Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación, Colciencias. Dirección de Fomento a La Investigación.

<https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/convocatoria>, 4.

Colciencias, M. (2019). *Misión internacional de sabios para el avance de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación*.

https://minciencias.gov.co/sites/default/files/libro_mision_de_sabios_digital_1_2_0.pdf

Córdoba-Cely, C. (2021). *Guía de Investigación-Creación*. Editorial Universidad de Nariño.

- Creative Industries Task Force- CITF (2001). *Annual Report*. Department for Digital, Culture, Media & Sport.
https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/250887/5114.pdf
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. Hachette UK.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity*. McGraw-Hill.
- Csikszentmihalyi, M., & Sawyer, K. (2014). Creative insight: The social dimension of a solitary moment. *In The systems model of creativity*. 73-98. https://doi.org/10.1007/978-94-017-9085-7_7
- Cumming, A., Cumming, A., & Ross, M. (2007). The Tuning Project for Medicine – learning outcomes for undergraduate medical education in Europe. *Medical Teacher*, 29(7), 636-641. <https://doi.org/10.1080/01421590701721721>
- Cunningham, S. (2002). From cultural to creative industries: theory, industry and policy implications. *Media International Australia*, 102(1), 54-65.
<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1329878X0210200107>
- De la Torre, S. (2003). La Creatividad es Social. En Torre S. y Violant, V. *Creatividad aplicada*. (pp. 1-4). Editorial Praxis.
- Decreto 1330 de 2019 (2019, 25 de julio). *Por el cual se sustituye el Capítulo 2 y se suprime el Capítulo 7 del Título 3 de la Parte 5 del Libro 2 del Decreto 1075 de 2015- Único Reglamentario del Sector Educación*. Ministerio de Educación Nacional, Colombia.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=98270>

- Díaz, P. (2013). *Industrias Culturales e Industrias Creativas: Evolución histórica y conceptual, confluencias y di-vergencias. El caso de santiago creativo, plataforma para la exportación de la industria creativa*. (Tesis de pregrado, Universidad de Chile). Archivo Digital.
- <https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/115940/Tesis%20Industrias%20Culturales%20Final%20%282%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fischer, G. (2005, April). *Distances and diversity: sources for social creativity*. In Proceedings of the 5th Conference on Creativity & Cognition (pp. 128-136).
- Florida, R. (2002). *The Rise of the Creative Class*. Basic Books.
- García Canclini, N. (1990). *Culturas Híbridas*. Grijalbo.
- García Canclini, N. (1995). *Consumidores y Ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. Grijalbo.
- García Canclini, N. (1999). El consumo Cultural: Una propuesta teórica. En G. Sunkell (Ed.), *El consumo Cultural en América Latina*. (pp. 26-49). Ed. Andrés Bello.
- Guattari, F., (1996). *Las tres ecologías*. Pre-Textos.
- Guilford, J. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. McGraw-Hill.
- Horkheimer, M., & Adorno, T. (1988). La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas. Nombre falso.
- https://www.infoamerica.org/documentos_pdf/adorno_horkheimer.pdf
- Howkins, J. (2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. The Penguin Press.
- Johnson, S. (2011). *Las Buenas ideas: Una historia natural de la innovación*. Turner Publicaciones.

- Lagos, G. (2016). *Cómo redactar Resultados de Aprendizaje*. (Tesis de Posgrado, Universidad de la Frontera).
- https://cdd.udd.cl/files/2018/11/Guia_para_Redactar_Resultados_de_Aprendizaje.pdf
- López-Goñi, I., y Zabala, J. M. G. (2014). Hacia un currículum guiado por las competencias. Propuesta para la acción (Vol. 27). Universidad Pública de Navarra/Nafarroako Unibertsitate Publikoa.
- Ministerio de Cultura- MINCULTURA. (2010). Plan Especial de Salvaguardia del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto. Dirección de Patrimonio.
- <http://patrimonio.mincultura.gov.co/SiteAssets/Paginas/PES-Carnaval-de-Blancos-y-Negros/05-Carnaval%20de%20negros%20y%20blancos%20de%20Pasto%20-%20PES.pdf>
- Parra, D. (2003). Manual de Estrategia de Enseñanza/Aprendizaje. SENA Regional Antioquia.
- <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4855>
- Pinilla, A. (2010). Competencias en Educación Universitaria. *Revista Electrónica EDUCyT*, 1(2), 6-18.
- Plan de Desarrollo Universidad de Nariño (2020). Acuerdo No. 080 del 22 de diciembre de 2020 del Consejo Superior de la Universidad de Nariño por medio del cual se aprueba El Plan de Desarrollo 2021-2032. <https://www.udenar.edu.co/elplandelau/>
- Pozo, J. y Gómez, M. (1999). *Aprender y enseñar ciencia*. Ediciones Morata.
- Sandoval, S. (2003). *Hibridación social: Un modelo conceptual para el análisis de la región y el territorio* *Región y Sociedad*, 15(28), 47-80.
- Sanz, M., & Meyle, J. (2010). Scope, competences, learning outcomes and methods of periodontal education within the undergraduate dental curriculum: A Consensus report of

- the 1st European workshop on periodontal education - position paper 2 and consensus view 2. *European Journal of Dental Education*, 14, 25-33. <https://doi.org/10.1111/j.1600-0579.2010.00621.x>
- Sawyer, K. (2011). *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation*. Oxford University Press.
- Shove, E., Pantzar, M., & Watson, M. (2012). *The dynamics of social practice: Everyday life and how it changes*. Sage.
- Throsby, D. (2001). *Economics and culture*. Cambridge university press.
- UNESCO. (2009). *Carnaval de Negros y Blancos the Representative List of the In-tangible Cultural Heritage of Humanity. Intangible Cultural Heritage*.
<https://ich.unesco.org/en/RL/carnaval-de-negros-y-blancos-00287>
- UNESCO. (2010). *Políticas para la creatividad Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas*. <https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/220384s.pdf>
- UNESCO. (2014). *Qhapaq Ñan, Andean Road System*. World Heritage List.
<https://whc.unesco.org/en/list/1459/>
- UNESCO. (2015). *Convention for the Safeguarding of the intangible cultural heritage: Marimba music, traditional chants and dances from Colombia's South Pacific region and the Esmeraldas province of Ecuador*. <https://ich.unesco.org/en/RL/marimba-music-traditional-chants-and-dances-from-the-colombia-south-pacific-region-and-esmeraldas-province-of-ecuador-01099>
- UNESCO. (2019). *List of intangible cultural heritage in need of urgent safeguarding: Traditional knowledge and techniques associated with Pasto Varnish mopa-mopa of*

- Putumayo and Nariño*. <https://ich.unesco.org/en/USL/traditional-knowledge-and-techniques-associated-with-pasto-varnish-mopa-mopa-of-putumayo-and-nario-01599>
- Universidad del Desarrollo (2014). *Guía para redactar Resultados de Aprendizaje*. Centro de Desarrollo de la Docencia.
- https://cdd.udd.cl/files/2018/11/Guia_para_Redactar_Resultados_de_Aprendizaje.pdf
- Villasante, T., Basagoiti, M., Bru, P., Gutiérrez, V., Encina, J., Rosa, M., ... y Guerra, C. (2000). *La investigación social participativa: Construyendo ciudadanía*. El Viejo Topo.
- https://www.redcimas.org/wordpress/wp-content/uploads/2012/09/lcc1_investigacion_participativa.pdf
- Villasante, J. (2006). Desbordes Creativos: estilos y estrategias para la transformación social. *Política y Sociedad*, 45(1), 281-283.
- Walter, B. (1982). *Discursos Interrumpidos I. La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*. Breve historia de la fotografía. Taurus. https://www.ucm.es/data/cont/docs/241-2015-06-06-Textos%20Pardo_Benjamin_La%20obra%20de%20arte.pdf
- Wilson, N. (2010). Social creativity: Re-qualifying the creative economy. *International Journal of Cultural Policy*, 16(3), 367-381.
- <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10286630903111621>

Anexos