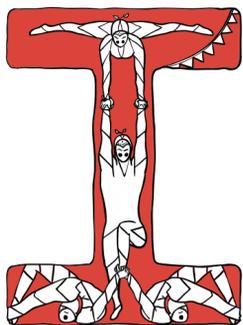


# ANEXO. INVESTIGACIÓN + CREACIÓN

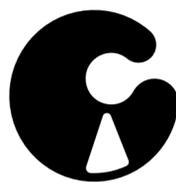
Así como la investigación, los procesos de creación artística también pueden generar nuevo conocimiento, desarrollo tecnológico e innovación transferible al sector social, cultural y productivo (especialmente al de las Industrias Culturales y Creativas). Sin embargo, durante muchos años la creación no fue reconocida dentro del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación - SNCTI debido a que su forma de formular un proyecto y desarrollar sus obras/productos no correspondían al imaginario tradicional de la ciencia (Estévez et al., 2018).



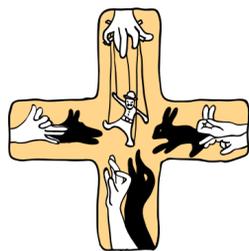
Los procesos de creación artística, al igual que la investigación, manejan estructuras disciplinadas y planificadas en donde la experimentación constante juega un rol importante en la consecución del producto final, el cual se caracteriza por manejar un lenguaje plástico (como la música, la escultura, la danza, el audiovisual, entre otros) que en innumerables casos, además de ser original e inédito (es decir de nuevo conocimiento), ha movido las fronteras del conocimiento de estas disciplinas como en el caso de la obra de Coco Chanel, Pablo Picasso, Antoni Gaudí, Le Corbusier, Isadora Duncan, George Lucas, Stanley Kubrick, Queen, Jorge Velosa, entre otros creadores, y ha establecido una plataforma de innovación y de relacionamiento con diferentes áreas del conocimiento (Delgado et al., 2015).

Cuando estos procesos de creación convergen con diferentes metodologías de investigación es posible darles una trazabilidad, que permite evidenciar su aporte al estado del arte (Scrivener, 2002). De esta manera se construye el concepto de Investigación + Creación, el cual

resalta las posibilidades de generación de nuevo conocimiento, desarrollo tecnológico e innovación que pueden surgir a partir de la diversidad de áreas de conocimiento existentes.



Un caso significativo es el de la industria cinematográfica en donde a partir de mundos imaginados se ha promovido desarrollo tecnológico e innovación (Delgado, 2016), como ocurre con las diferentes producciones de Pixar y Lucasfilm; o el caso de Bogotá como ciudad de la música de la Red de Ciudades Creativas de la UNESCO, que promueve formas democráticas de acceso a diferentes géneros musicales (desde lo clásico a lo popular) además de establecer formas innovadoras de marketing musical. Estos casos evidencian el rol de las Industrias Culturales y Creativas - ICC en el sistema de innovación tecnológico y social (UNCTAD, 2013).



Este marco teórico permitió que en el 2017 MinCiencias (a través de la convocatoria 781) reconociera a la Investigación + Creación como tipología de investigación (capaz de generar de nuevo conocimiento, desarrollo tecnológico e innovación) y una nueva actividad de Ciencia, Tecnología e Innovación propia de las áreas artísticas (Colciencias, 2017).

Con la Investigación + Creación se abren nuevas posibilidades de articulación entre los diferentes actores del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e innovación - SNCTI y las Industrias Culturales y Creativas, focalizadas al desarrollo de contenidos con proyección de transferencia a múltiples sectores por medio de bienes y servicios competitivos. Los cuales constituyen

...La evidencia de un saber hacer, pero también tienen valor como forma de expresión y



minciencias.gov.co/  
investigacion-creacion

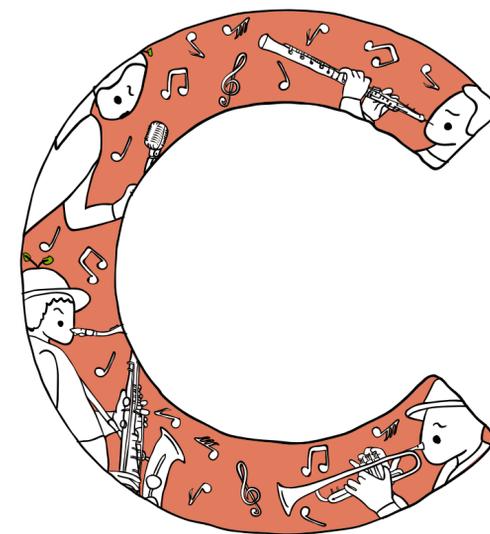


El conocimiento  
es de todos

Minciencias

objeto material - o inmaterial - de experiencia que se inserta en la sociedad y, por lo tanto, tiene una naturaleza de comunicabilidad y aplicabilidad que permite que el conocimiento se haga discutible, transferible y acumulable desde su expresión plástica, pues permite un intercambio de opiniones, una aplicación práctica por parte de otros, y construye un reservorio de conocimiento que se constituye como punto de partida para seguir produciendo nuevo conocimiento (Ballesteros y Beltrán, 2018, pp. 22-23).

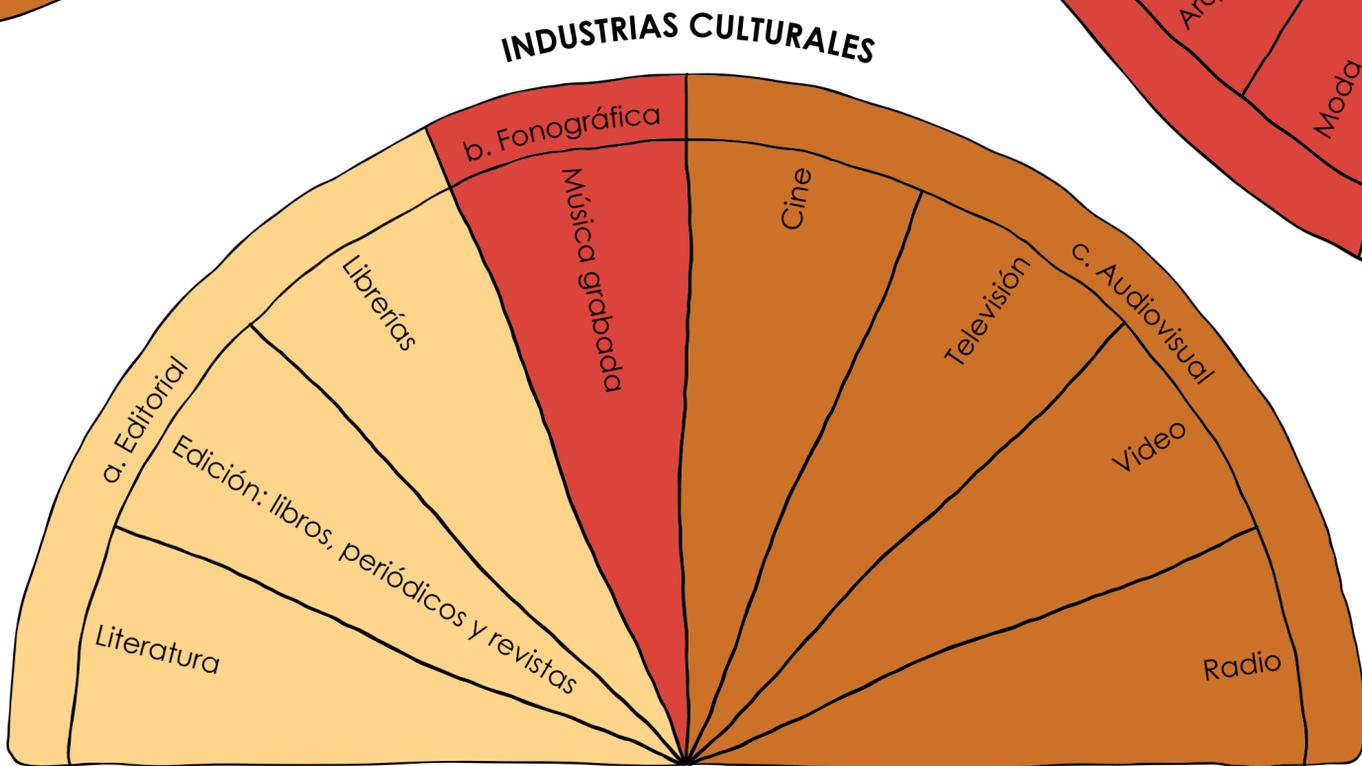
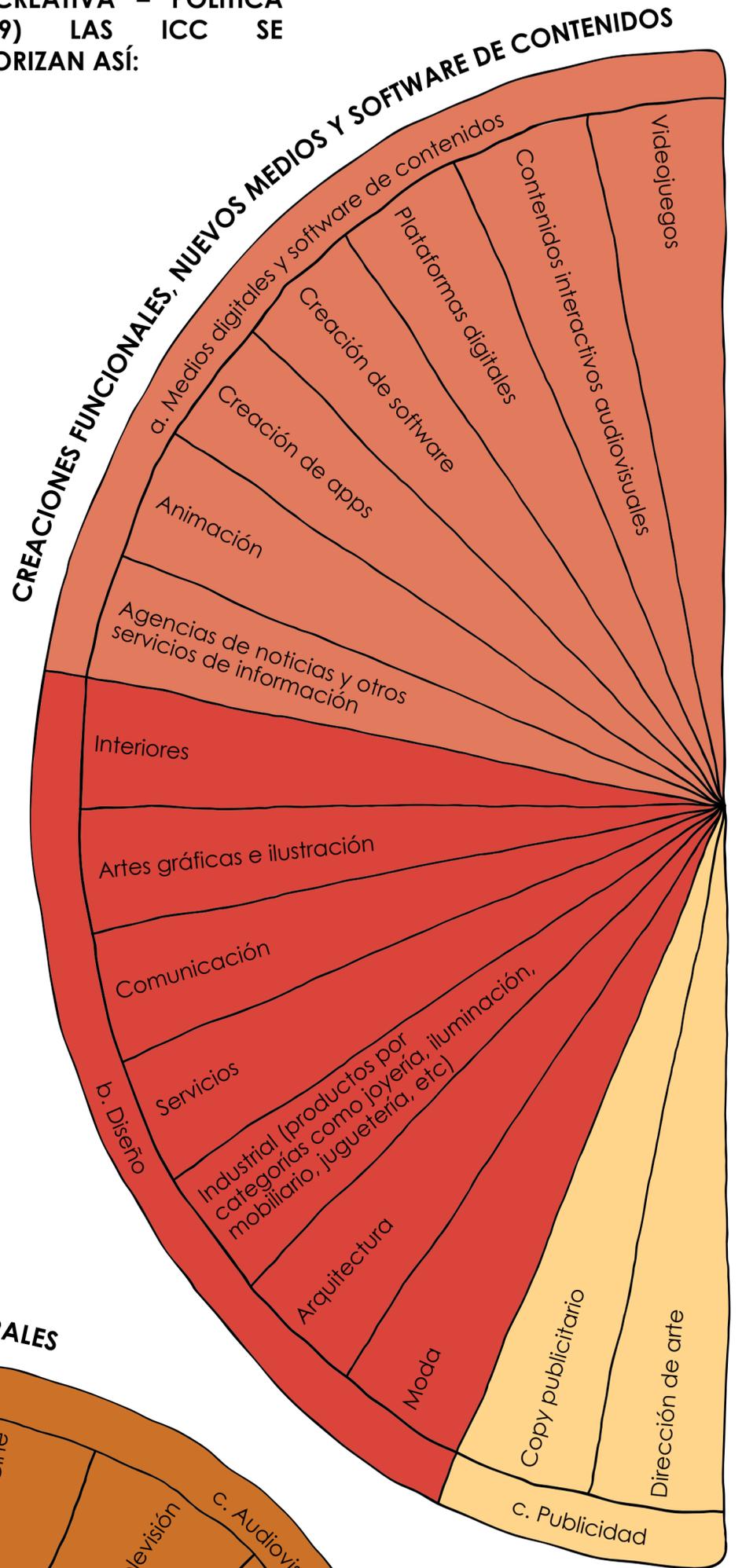
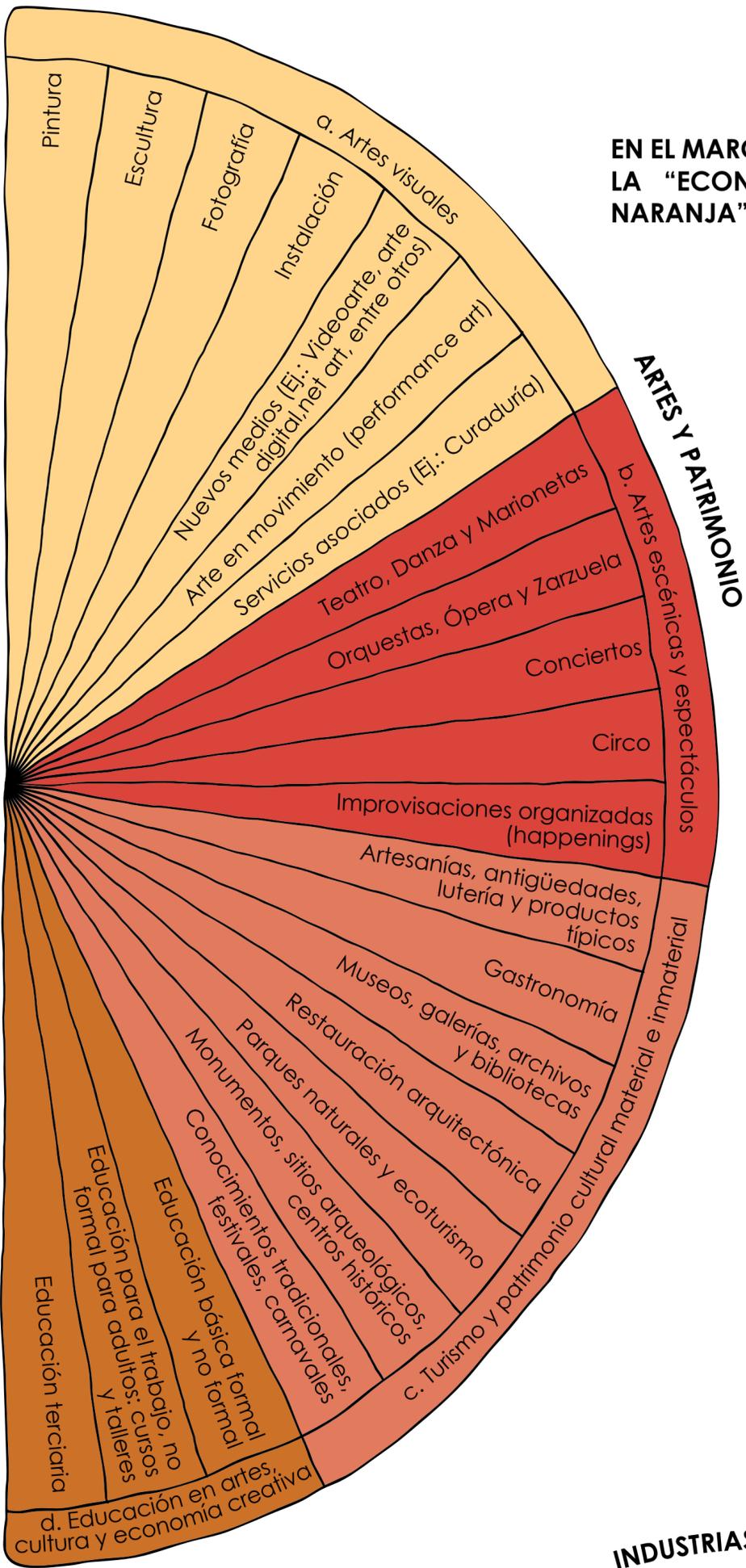
Es importante resaltar que, al entrelazar la producción creativa y cultural de las universidades con circuitos de circulación y difusión, no solo se puede activar un potencial económico sino también se generan beneficios culturales y sociales que se dan a través de la circulación de estos productos, como la promoción y proyección de la identidad y diversidad cultural, el fortalecimiento del tejido social y la inclusión social, entre otros (UNESCO, 2002).



Por otro lado, es importante evidenciar que, a través de los proyectos de Investigación + Creación también, es posible promover la creación de emprendimientos innovadores transferibles al sector de la Economía Naranja, y que al ser gestados en las Instituciones de Educación Superior deben ser entendidos como Spin off. Empresas que están respaldadas por la Ley 1838 de 2017, en donde la Investigación + Creación, como proceso, es capaz de promover Spin-off asociadas directamente a las Industrias Culturales y Creativas.



EN EL MARCO DE LA POLÍTICA INTEGRAL DE LA "ECONOMÍA CREATIVA - POLÍTICA NARANJA" (2019) LAS ICC SE CATEGORIZAN ASÍ:



# PRODUCCIÓN RESULTADO DE PROCESOS DE INVESTIGACIÓN+CREACIÓN

Dentro de este marco, el modelo de medición de MinCiencias reconoce a la producción resultado de la Investigación + Creación (espectáculos escénicos, objetos plástico-visuales, piezas sonoras, entre otros) como obras de nuevo conocimiento, dando a los artefactos artísticos una condición de objetos cognitivos (Castillo, 2013) equivalente a la de un artículo o un libro resultado de investigación. La valoración de la calidad de esta producción de nuevo conocimiento es respaldada por escenarios como bienales, museos, salones, exposiciones y concursos, entre otros, en donde expertos valoran el nivel de innovación de las obras, su impacto artístico y disciplinar, a través de diferentes reconocimientos (premios, menciones, muestras públicas, entre otros).



Así, se establece que los productos de nuevo conocimiento no solo se materializan a través de artículos en journals prestigiosos, sino también por medio de obras de nuevo conocimiento resultado de procesos Investigación + Creación reconocidas por escenarios de valoración artística, que tradicionalmente han determinado la calidad e impacto de la producción de estas disciplinas.

# PRODUCTOS INVESTIGACIÓN+CREACIÓN

Nombre Producto	Requerimientos de Existencia	Categoría	Requerimientos de Calidad
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Generación de Nuevo Conocimiento</p> <p><b>Obras o productos de investigación creación en Artes, Arquitectura y Diseño</b></p>	<p>Título, fechas de creación y selección, naturaleza de obra, área de conocimiento y especialización.</p> <p>Título del proyecto registrado del cual se deriva la creación.</p> <p>Existencia de soportes de la creación en repositorio (de la institución que avala el producto).</p>	AAD A1	<p>La obra o producto ha obtenido premio o distinción en eventos o espacios del ámbito internacional, con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a 10 años.</p>
		AAD A	<p>La obra o producto ha obtenido premio o distinción en eventos o espacios del ámbito nacional, con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a 8 años.</p> <p>La obra o producto ha sido seleccionada para su presentación en espacios o eventos del ámbito internacional con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a 8 años.</p>
		AAD B	<p>La obra o producto ha obtenido premio o distinción en eventos o espacios del ámbito local, con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a 6 años.</p> <p>La obra o producto ha sido seleccionada para su presentación en espacios o eventos del ámbito nacional con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a 6 años.</p>
		AAD C	<p>La obra o producto ha sido seleccionada para su presentación pública en espacios o eventos con mecanismo visible de selección o curaduría (se incluyen exposiciones en Arquitectura), con impacto local.</p>



Nombre Producto	Requerimientos de Existencia	Categoría	Requerimientos de Calidad
<b>Diseño Industrial*</b>	Registro diseño industrial. Número de registro del diseño industrial, título del registro, nombre del titular, año de obtención, país de obtención, gaceta industrial de publicación.	DI A	Diseño Industrial con contrato de fabricación, explotación o comercialización.
		DI B	Diseño Industrial sin contrato de fabricación, explotación o comercialización.
<b>Software*</b>	Título del producto o proceso, número del registro aprobado por la Dirección Nacional de Derechos de Autor, año de obtención. Descripción del análisis, diseño, implementación y validación.	SF A	Software con certificación de la entidad productora del software en el que se haga claridad sobre el nivel de innovación.
<b>Empresas de base tecnológica (Spin-off y Start-up)*</b>	Nombre de la empresa creada, certificado de la cámara de comercio, NIT o código del registro tributario si la empresa radica fuera de Colombia Certificado institucional describiendo el campo tecnológica de las empresas.	ICC A	Spin-off. Los mismos requerimientos de existencia.
		ICC B	Start-up. Los mismos requerimientos de existencia.
<b>Empresas Culturales y Creativas</b>	Nombre de la empresa creada, certificado de la cámara de comercio, NIT o código del registro tributario si la empresa radica fuera de Colombia Certificado institucional describiendo el campo creativo de las empresas.	ICC A	Con productos o servicios en el mercado.
		ICC B	Sin productos o servicios en el mercado.
<b>Registros de Acuerdos de licencia para la explotación de obras de AAD protegidas por derecho de autor</b>	Nombre de la obra, institución u organización que tiene la licencia, fecha de otorgamiento de la licencia, ciudad, país, número de registro en la Dirección Nacional de Derechos de Autor, proyecto de creación o investigación+creación registrado del cual se deriva (menú desplegable). Si cuenta con contrato para la explotación o comercialización del producto registrar: fecha, ciudad y país de celebración del contrato y adjuntarlo.	MR	Los mismos requerimientos de existencia.

Desarrollo Tecnológico e Innovación

**\* Pueden ser resultado de otras tipologías de investigación**





Nombre Producto	Requerimientos de Existencia	Categoría	Requerimientos de Calidad
<b>Estrategias de comunicación del conocimiento</b>	Nombre de la estrategia de comunicación, fecha de inicio, líder, nombre de la comunidad o comunidades participantes, instituciones o entidades vinculadas a la estrategia.	PCC	Certificación firmada por el representante legal de la institución que se vinculó a la estrategia y por el líder de la comunidad participante de la estrategia, especificando los datos básicos de la estrategia realizada.
<b>Generación de Contenidos</b>	<b>Contenidos Impresos.</b> Libro de divulgación, artículo publicado en revista de divulgación impresa o digital (periódico, revista, cartilla o manual). Título, autor(es), fecha de publicación, medio de circulación (periódico, revista, editorial), (nacional, departamental, municipal), lugar de publicación.	GC	Los mismos requerimientos de existencia.
	<b>Libro de Divulgación.</b> Título del libro, ISBN, fecha de publicación, autor (es), editorial.	GC	Los mismos requerimientos de existencia.
	<b>Artículo.</b> <b>Referencia bibliográfica artículo impreso:</b> Nombre de la revista, título del artículo o título del producto, autor(es), año, volumen, número y páginas (inicial y final), ISSN. <b>Referencia bibliográfica artículo electrónico:</b> Nombre de la revista, título del artículo o título del producto, autor(es), año, volumen, número y páginas (inicial y final), ISSN, página web (del artículo) y DOI del artículo.	GC	Los mismos requerimientos de existencia.
	<b>Cartilla o Manual</b> Certificado o evidencia en la que conste la autoría del producto o certificación de la institución.	GC	Los mismos requerimientos de existencia.
	● ● ●		

Apropiación Social del Conocimiento



Nombre Producto

Requerimientos de Existencia

Categoría

Requerimientos de Calidad

Apropiación Social del Conocimiento

Generación de Contenidos

Talleres de Creación

**Contenidos Multimedia.**

Espacio/programa de televisión, video, audiovisuales, piezas de audio con resultado de investigación.

Título, entidades (patrocinadoras, productoras, emisoras, etc.), participantes (productores, escritores, entrevistados, etc.), ámbito de transmisión (nacional, departamental o municipal), comunidad vinculada, resumen del contenido, fecha de desarrollo, medio de circulación.

GC

Certificación de producción y circulación del contenido por parte de la institución o empresa donde conste la participación del grupo de investigación en el proceso de generación de contenidos.

**Contenidos Virtuales**

Páginas web, portales, micrositos, aplicativos y blogs.

Título, entidades vinculadas, comunidad vinculada, resumen del contenido, fecha de desarrollo, medio de circulación, página web.

GC

Certificación de producción y circulación del contenido por parte de la institución o empresa donde conste la participación del grupo de investigación en el proceso de generación de contenidos.

**Contenidos de Audio**

Nombre del audio, fecha y lugar de obtención, formato del archivo digital.

GC

Los mismos requerimientos de existencia.

Organización o participación. Nombre del evento, fecha de inicio, fecha de finalización, nombre de participante(s) u organizador(es), participante(s), instituciones o entidades gestoras o patrocinadoras, lugar de realización del evento. Certificado que haga explícito que el taller se sometió a algunos de los siguientes procesos:

- Selección o convocatoria de participantes, mediante jurado o curaduría, con base en experiencia, proyecto propuesto o trayectoria.

TCA A

Evento internacional con mecanismos visibles de selección y verificación de resultados finales.

Con certificado o diploma  
Registro de obra o creación finalizada.

TC B

Evento nacional con mecanismos visibles de selección y verificación de resultados finales.

Con certificado o diploma.  
Registro de obra o creación finalizada.



Nombre Producto	Requerimientos de Existencia	Categoría	Requerimientos de Calidad
-----------------	------------------------------	-----------	---------------------------

Apropiación Social del Conocimiento	<p>● ● ●</p> <p><b>Talleres de Creación</b></p>	<p>● ● ●</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mecanismos de interacción del taller de manera simultánea virtual y presencial.</li> <li>- Artículos críticos con evidencia visual, auditiva, gráfica u otra alternativa que muestre conocimientos previos comparados con los resultados en la aplicación objeto del ejercicio.</li> <li>- Uso de protocolos propuestos por el creador, que demuestren algún tipo de mejoramiento en el objeto de reflexión creadora.</li> </ul>	TC C	<p>Evento local con mecanismos visibles de selección y verificación de resultados finales. Con certificado o diploma. Registro de obra o creación finalizada.</p>
	<b>Eventos Culturales y Artísticos</b>	<p>Nombre evento, fecha de inicio, fecha de finalización, nombre de participante(s) u organizador(es), participante(s), instituciones o entidades gestoras o patrocinadoras.</p>	ACA A	Participante: Los mismos requerimientos de existencia.
			ACA B	Organizador: Los mismos requerimientos de existencia.
<b>Consultorías de Investigación + Creación en arte, arquitectura y diseño</b>	<p>Título de la consultoría, número de contrato o documento que soporta la realización de la consultoría, fecha en que se prestó la consultoría, certificación de la IES acerca del objeto y la calidad de la consultoría prestada.</p>	CON AAD	<p>Consultorías en procesos de Investigación + Creación en arte, arquitectura y diseño que cumplan con los indicadores de existencia.</p>	
Formación de Talento H.	<b>Proyecto de Investigación + Creación</b>	<p>Título, institución, investigador principal, entidad financiadora, acto administrativo donde se demuestre la asignación del recurso, año.</p>	PIC A	Financiación externa internacional.
			PIC B	Financiación externa nacional.
			PIC C	Financiación interna por parte de la organización que avala el grupo.

**B**allesteros, M. y Beltrán, E. M. (2018). ¿Investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia. Bogotá D.C.: Universidad El Bosque.

**C**astillo, G. (2013). Pertinencia de los procesos de creación artística y cultural en los lineamientos de evaluación de la calidad de la educación superior. La experiencia del Caesa. En: M. V. Casas (Ed.), Valoración de los procesos de creación artística y cultural en el marco de acreditación de programas (p. 56). Bogotá: Ministerio de Educación, Consejo Nacional de Acreditación y Convenio Andrés Bello.

**C**olciencias (Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación). (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: Colciencias.

**D**elgado, T. (2016). La creatividad y sus posibilidades. En: XXII Congreso Institucional de Investigaciones. Memorias pp. 10-12. Universidad El Bosque.

**D**elgado, T. C., Beltrán, E. M., Ballesteros, M., & Salcedo, J. P. (2015). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. *Iconofacto*, 11(17), 10-28.

**E**stévez, H. A. B., Cabanzo, F., Delgado, T. C., Salgar, Ó. H., Soto, A. S. N., & Salamanca, J. (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.

**S**crivener, S. (2002). The art object does not embody a form of knowledge. *Working papers in Art and Design*, 2. Londres. Recuperado de: [http://sitem.herts.ac.uk/artdes\\_research/papers/wpades/vol2/scrivenerfull.html](http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol2/scrivenerfull.html)

**U**NCTAD. (2008). *Creative Economy: Report 2008*. Recuperado de: [http://unctad.org/en/Docs/ditc20082cer\\_en.pdf](http://unctad.org/en/Docs/ditc20082cer_en.pdf)

**U**NCTAD. (2013). *Creative Economy: Report 2013*. Recuperado de: <http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013.pdf>

**U**NESCO. (2002). *Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural – Identidad, Diversidad y Pluralismo*.