TRIBUTO:
la otra mirada de la inclusión desde el trabajo de cocreación con comunidades

Lidia Esperanza Alvira Gómez[*] / *Francisco Javier Buendía Puyo*[**]

RESUMEN

El siguiente capítulo evidencia el trabajo desarrollado por medio de proyectos integradores de aula (PIA) en el programa de Diseño de Modas de la CUN, regional Bogotá, que vincula a los estudiantes con las comunidades en un trabajo de cocreación, y potencia y reconoce la labor, los saberes y las necesidades de los grupos sociales. Toma la *sostenibilidad* y la *gamificación* como ejes articuladores de la reflexión y establece como ruta por cada ciclo una temática investigativa, una metodología y unas herramientas, necesarias para el desarrollo de las propuestas en los diferentes semestres. Esto permite que Tributo se consolide como el evento de investigación-creación más importante del programa, se convierta en una plataforma de visibilización y socialización de los procesos investigativos ejecutados durante el año 2019, y sitúe la práctica creativa e investigativa en un evento certificado por un comité científico que avala todos sus requerimientos de calidad y existencia.

Palabras clave: cocreación, comunidad, juego educativo, moda

* Diseñadora de modas. Magíster en Neuropsicología y Educación. Investigadora del Programa de Diseño de Modas de la CUN. Es miembro del grupo de investigación CODIM.

** Maestro en Artes Plásticas y Visuales. Magíster en Creación, Producción y Difusión. Investigador del programa de Diseño de Modas de la CUN. Miembro del grupo de investigación CODIM.

CONTEXTO DE TRIBUTO COMO EVENTO ACADÉMICO

Cada semestre, el programa de Diseño de Modas de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN) organiza un evento académico para hacer visibles los procesos creativos, los productos y procesos creados por los estudiantes de todos los semestres y su labor de inclusión con el trabajo de cocreación en comunidades. Su quinta versión se fundamentó en la realización de una exposición como producto de procesos de obra-creación en el Espacio Odeón principalmente, ubicado en el centro histórico de Bogotá, que se propuso como un escenario de creación artística contemporánea para hacer visibles proyectos de experimentación interdisciplinares e investigativos, y generar nuevas nociones acerca de los alcances de la práctica artística. Para el programa, el sentido de este ejercicio es dar un giro a la difusión de la creación del atuendo, con el fin de que actividades como estas trasciendan los espacios tradicionales donde se realizan y difunden, tales como pasarelas, festivales y espacios de moda.

Así mismo, se realizaron muestras en otros espacios de Bogotá, como las salas del Museo de Trajes, el Museo Militar, la Alcaldía de La Candelaria y Neos Moda, con el objetivo de visibilizar la variedad de productos resultantes de las investigaciones que se gestan al interior del programa y formular un cúmulo de trabajos contemplados en el modelo de Colciencias, que respondan a la obra-creación como procesos de investigación en la categoría de productos de diseño: "bocetos, diseños, esquemas, artefactos, producto textil, instalaciones y fotografías" (Colciencias, 2016, pp. 29-31) entre otros, los cuales hasta la fecha se llevan a cabo pero no se presentaron en las anteriores versiones de Tributo.

Con la conformación de la Mesa de Artes, Arquitectura y Diseño (2013 al 2015), y que en el último año en mención hizo parte del modelo de medición de Colciencias (Colciencias, 2016), se abrió la oportunidad para los programas de las escuelas de bellas artes de sustentar las propuestas investigativas y su materialización en un escenario académico investigativo. Por ello, en el periodo 2019B se inició la formalización de la propuesta de proyectos integradores de aulas (PIA) desde el programa Diseño de Modas de la regional Bogotá de la CUN, con el fin de realizar una puesta en escena

donde se presentan diversas tipologías de productos obra-creación, resultados de los cuestionamientos que surgen al interior de las aulas de clases y que son una clara evidencia de la producción investigativa en el programa (Colciencias, 2016).

ANTECEDENTES

El programa Diseño de Modas, en pro del mejoramiento institucional, cuenta con el proceso de autoevaluación y la aprobación del Ministerio de Educación Nacional de la nueva malla curricular 5030, que entró a funcionar en el primer semestre del 2019. Se trata de una ventana a la proyección del diseño en los próximos años y cómo se plantea desde el programa para el fortalecimiento de la línea disciplinar en creación y diseño. Por esta razón, pasan de ser asignaturas de tres créditos a tener ocho créditos en primer semestre y desde segundo a noveno seis créditos por cada una, con el fin de darle una mayor preponderancia al desarrollo técnico de los procesos de los estudiantes. Adicionalmente, el programa se encuentra en la apuesta institucional de acreditación; para esto realiza el proceso de autoevaluación que conlleva el fortalecimiento de los puntos en los que identifica debilidades y, en paralelo, continúa con el desarrollo de los aspectos positivos para alcanzar la cultura de calidad acordada por el Consejo Nacional de Acreditación (CNA), que la define de la siguiente manera: la calidad "es el esfuerzo continuo de las instituciones para cumplir en forma responsable con las exigencias propias de las funciones sustantivas (docencia, investigación, proyección social) y de la cooperación internacional" (CNA, 2006, p. 8).

Es así como Tributo desde su inicio, en el segundo semestre del año 2017, comenzó una indagación significativa sobre las relaciones que se dan entre moda, culturas ancestrales y los grupos sociales con los que se hace cocreación. Con esta iniciativa fomenta otras maneras de ser inclusivos que tienen en cuenta las comunidades y sus saberes al hacer moda, así como sus conocimientos en el tejido, el bordado y los textiles naturales, elementos fundamentales de sostenibilidad que convergen con la investigación de nuestras culturas tradicionales y con la importancia que reviste para la sociedad actual su reconocimiento desde la participación estudiantil, la

conjunción con los PIA, el acompañamiento docente y el acercamiento a las necesidades de las comunidades.

Es importante nombrar que el documento guía para el desarrollo de los proyectos integradores de aula se construye al inicio de cada semestre por el Comité de Diseño, que tiene en cuenta las temáticas acordadas con el Comité Curricular del Programa y cuya razón principal es la de actualizar las necesidades de las comunidades. Este ejercicio se realiza a partir de un trabajo de cocreación e indagación de las macrotendencias consultadas en la plataforma digital Worth Global Style Network (WGSN), que reúne los estudios a nivel global del comportamiento de los consumidores y del estilo de vida de las principales ciudades del mundo (WGSN, 2020); no en vano, se trata de la principal herramienta en tendencias de consumo y diseño.

RUTA METODOLÓGICA

Para esta quinta versión, se construyó el documento base con los lineamientos para los diferentes semestres en el PIA. Se sustentó bajo la denominación de "Tributo latinoamericano" para darle una ruta conceptual y metodológica al trabajo de los estudiantes que contenga las nociones de investigación-creación. De igual manera, se establecieron los ejes temáticos de gamificación, cocreación (inclusivo con las comunidades de las que se reciben aportes a la hora de crear) y sostenibilidad como líneas articuladoras del evento y del desarrollo teórico de las propuestas creativas. Estas últimas describen, por cada semestre, los procesos de levantamiento de información, referentes visuales y técnicas para conducir a los estudiantes paso a paso en el proceso de elaboración de sus productos.

Así entonces, para cada ciclo propedéutico se resolvió la organización de la siguiente manera:

Tabla 1. Ciclo técnico

CICLO	METODOLOGÍA APLICADA	SEMESTRE	TEMÁTICAS
Técnico	Experimentación y cocreación	Primer semestre	Artistas e ilustradores latinoamericanos de la Bauhaus
Técnico	Experimentación y cocreación	Segundo semestre	Arquitectura patrimonial en Colombia
Técnico	Experimentación y cocreación	Tercer semestre	Mitos y leyendas colombianos
Técnico	Experimentación y cocreación	Cuarto semestre	El valor histórico del indumento militar

Fuente: elaboración propia

Para el ciclo técnico, la experimentación y la cocreación fueron seleccionados como ejes para desarrollar los procesos creativos de los estudiantes. Se apropió el trabajo con comunidades como una forma de inclusión: con la fundación Ámanos Adopta se trabajó la línea de tiempo con perritos y con la Universidad de Boyacá (programa de Modas) se desarrolló el tema de memoria y territorio a partir del bordado, ya que la estructura conceptual y pedagógica de las asignaturas de este ciclo propicia la interacción y la producción de formas estéticas, resultado de los ejercicios de percepción y creación.

El enfoque conceptual para el primer semestre es: artistas e ilustradores latinoamericanos de la Bauhaus. Estos se presentan como los insumos orientativos para desarrollar los productos de la colección y como el incentivo para que el estudiante, durante su proceso de experimentación, encuentre, reconozca y apropie los conceptos con la guía de su docente, y haga una lectura constante de su propio contexto. Para esto se maneja la siguiente estructura:

- Contextualiza al estudiante en los contenidos: orienta en el proceso de investigación de fuentes visuales, estéticas, posibilidades pedagógicas, didácticas y acercamiento al objeto de estudio.
- Reflexiona y organiza los contenidos con relación al contexto: se orienta al estudiante luego de definir el tema a investigar para suscitar en él un proceso de indagación en el que defina sus intereses en la comprensión del diseño de sus piezas y su quehacer cotidiano.
- Rutas para pensamiento reflexivo: se realizan salidas de campo y debates de aula para propiciar la observación de procesos de creación que asocien la información visual y los datos claves, para transformar esas interpretaciones en posibilidades dentro de su proceso creativo.
- Ejercicios prácticos: luego de recopilar la información, se trabaja en actividades prácticas para transformar los conceptos en formas y elementos tangibles, resultados de las interpretaciones que el estudiante hace de su entorno (López *et al.*, 2019). En esta fase se desarrollan las propuestas creativas para los productos que se presentan en Tributo.

Tabla 2. Ciclo tecnológico

CICLO	METODOLOGÍA APLICADA	SEMESTRE	TEMÁTICAS
Tecnológico	copiar + combinar + transformar	Quinto semestre	Biodiversidad (orquídeas andinas)
Tecnológico	copiar + combinar + transformar	Sexto semestre	Joyería y piedras preciosas

Fuente: elaboración propia

El proceso de creación de los productos en el ciclo tecnológico se establece a partir de los siguientes elementos fundamentales:

- Todo es un remix: parte de la premisa de que todo es copia de algo; así, entonces, toma los fundamentos del remix (copiar + combinar + transformar) e incluye la "ecuación experimental VIEC" que

corresponde al volumen, intervención textil, estructura y concepto de la propia experiencia creativa del estudiante.

- Exploración visual: resultado de la investigación y el levantamiento de fuentes visuales que culminan en la producción de una maqueta tridimensional.
- Diseño interactivo: comprende la etapa de prueba, análisis, depuración y prototipado, que incluye la bocetación, intervención textil y maqueta del indumento. Además, una producción sonora que se conecte de manera sensitiva con el atuendo (López *et al.*, 2019).

Tabla 3. Ciclo profesional

CICLO	METODOLOGÍA APLICADA	SEMESTRE	TEMÁTICAS
Profesional	VIEC (ecuación moda experimental)	Séptimo semestre	Rituales y religión
Profesional	Conceptualizar-transformar-reconstruir	Octavo y noveno semestre	Ferias y fiestas latinoamericanas

Fuente: elaboración propia

El ciclo profesional del proceso se denomina *diseño*. Parte de la investigación para obtener información que luego se transforma en conceptos y estos, a su vez, pasan a ser formas y signos. Además, los estudiantes interactúan con grupos sociales para que los procesos de diseño den respuesta a sus necesidades con un trabajo de cocreación que, según Said-Valbuena (2019), potencia el proceso creativo. La didáctica hace parte de las formas de orientar al estudiante y apropiar el conocimiento, mientras que el manejo de prendas de segunda mano para deconstruir y customizar cumple una función importante en este proceso de materialización de artefactos, escenografías y exposiciones, entre otros resultados del proceso.

ESTUDIO DE TENDENCIAS

Se basa en el uso de la herramienta WGSN, a saber, la plataforma más importante de estudio de tendencias a nivel global frente a los estilos de vida de los consumidores en las principales ciudades del mundo.

Figura 1. PIA 2019 B

Fuente: elaboración propia

La anterior es la portada de la guía visual construida para dar línea por semestre en los proyectos PIA 2019B. Este documento contiene orientaciones, referentes y vídeos para consulta de los docentes y estudiantes con fines académicos.

LA GAMIFICACIÓN, LA COCREACIÓN Y LA SOSTENIBILIDAD COMO LÍNEAS ARTICULADORAS DEL EVENTO

Durante los últimos años, el programa Diseño de Modas ha apostado al trabajo de la sostenibilidad por ser una necesidad palpable en los entornos sociales. La cocreación con grupos de estudio, al unir los aspectos creativos, genera procesos de inclusión con otras comunidades y sus saberes. Por su parte, la gamificación, en su condición interdisciplinar, genera nuevas maneras de conocimiento en el desarrollo de los proyectos de aula. Estas tres líneas de trabajo son el eje que articula el desarrollo de Tributo.

Gamificación

De acuerdo con el proceso de inicio de la nueva malla curricular (5030) en el programa –que potencia las asignaturas de creación del ciclo técnico y tecnológico, y de diseño en el profesional–, se establecen para las materias actividades enfocadas en el uso de elementos didácticos y retos conceptuales que lleven al estudiante a espacios más significativos en su proceso de formación. Con la tecnología, la gamificación viene ganando espacios en los entornos educativos, ya que se basa en estrategias didácticas desarrolladas a partir de juegos, retos, puntos e interacciones que permiten un conocimiento mucho más orgánico para los estudiantes.

De la misma manera, la participación docente es fundamental, ya que entabla un diálogo más horizontal con el proceso de aprendizaje. En ese sentido, por ejemplo, las docentes Cielo Lizarazo y Lorena Muñoz produjeron una serie de cartas interactivas que ponen en conjunción conceptos propios de la moda: siluetas, armonías de color, principios básicos de diseño y figuras geométricas. A partir de estas se realizan actividades en las que el estudiante tiene el reto de elegir una característica de cada carta para motivarlo a crear nuevas posibilidades de acuerdo al proceso de aula y unirlo a los conceptos establecidos en ella para afianzar su imaginación y capacidad de resolver problemas relacionados con el campo estético de estudio. Esto quiere decir que la gamificación en la educación propicia espacios de retroalimentación para los estudiantes e incrementa las relaciones entre pares y

grupos de trabajo, porque motiva constantemente la participación de los alumnos en las clases por medio de herramientas cercanas al aprendizaje a través del juego, pues, además de las construcciones técnicas propias, involucra el uso de las herramientas tecnológicas para el desarrollo de las actividades (Conchillo, 2017).

Cocreación

La cocreación se propone como el segundo eje temático destacado en Tributo, ya que permite al estudiante indagar sobre perfiles del consumidor para luego implementarlos en el proceso de creación de las necesidades, gustos y estilos de vida de los usuarios. Dicho ejercicio propicia que los proyectos de diseño generen productos y procesos de manera asertiva para los distintos públicos, pues su prioridad se concentra en los aportes de los grupos sociales para los cuales está pensado y para quienes finalmente se diseña. Este proceso de cocreación radica en la importancia que se les da a las comunidades con quienes se trabaja y en su perspectiva inclusiva, que valora sus aportes en el proceso de creación y reconoce sus saberes. Lo anterior quiere decir que el conocimiento de los públicos no es aislado la dimensión creativa, sino, más bien, el resultado de las acciones conjuntas encaminadas al mejoramiento de las propuestas de diseño desde diversos enfoques, intereses e incluso disciplinas, ya que determinan el acto creativo en una implicación de inserción en el mercado (Prahalad y Ramaswamy, 2004) y reconocen las prácticas colaborativas son fundamentales para las artes.

Para los estudiantes de diseño de modas, esto, a su vez, refiere una familiaridad con los sujetos participantes en su área de estudio y suscita en ellos la necesidad de documentarse y recoger información valiosa para que los procesos de ideación de sus productos sean cada vez más estructurados y afines al nivel de formación que se encuentren cursando, según el ciclo propedéutico (técnico, tecnólogo o profesional). Paulatinamente, los encuentros se fortalecen y los estudiantes comprenden la importancia de interactuar con las comunidades, lo que permite que sus proyectos se abran a nuevas nociones de interacción con diversos contextos y que, como resultado, las propuestas desarrolladas en cocreación entre diseñadores y grupos

objetivos sean más pertinentes a las necesidades y demandas de dichos grupos sociales.

Para Nanclares (2014), la cocreación es el resultado de una técnica que surge a partir de la identificación de las problemáticas o necesidades de las personas a las que se proyecta el proceso, producto o servicio, en la cual intervienen en todos los casos tanto los consumidores-usuarios como el mercado y cuyo fin es el aporte de recursos que cumplan con lo que esperan los compradores. Esta también es entendida como un proceso creativo entre una organización y un grupo de personas, en el que el diseñador potencia los procesos de innovación, que pueden ser cambios incrementales o de fondo, para beneficio de ambas partes (Morales, 2013). En la última década, los proyectos de cocreación han tenido mayor impacto social, por ello, las personas vinculadas a ellos tienen la posibilidad de hacer parte de las soluciones y los productos que responden a sus necesidades –no solo individuales, sino de la comunidad–. Por su parte, las grandes empresas se están vinculando con sus clientes u otros emprendedores a través de las plataformas digitales para generar cambios significativos e innovaciones a estas iniciativas (Gaviria, 25 de julio de 2019).

Sostenibilidad

El tercer eje propuesto es la sostenibilidad, el cual se ha venido investigando desde el año 2014 en el programa Diseño de Modas y del que se han obtenido insumos importantes, entre ellos, una exposición de trajes de novia en material reutilizado en el año 2015 y diversos talleres con comunidades de Tunjuelito y Usaquén, basados en los proyectos PIA. También se ha contribuido en la elaboración de los vestidos para la señorita Colombia en el Concurso Internacional Miss Earth de Egipto en el año 2016 y en otros procesos que se documentan en el libro *Moda sostenible: retos del siglo XXI en la enseñanza aprendizaje* (2018).

Adicional a eso, se han publicado capítulos de libros en los años 2016, "Estuarios", "Semiótica la pasión del conocimiento", y 2017, "Miradas, lenguajes y perspectivas semióticas", basados en actividades propias del programa con el fin de lograr que la investigación en sostenibilidad llegue a ser un

fundamento preponderante en los ejes orientativos de la moda. Dichos avances en investigación condujeron al programa en 2019 a obtener una patente que se basa en la realización de prendas sobre el cuerpo sin producir residuos contaminantes, lo que significa que este tipo de acciones repercuten en la importancia de implementar el concepto de sostenibilidad en la moda, asunto que se ha convertido en un tema transversal de interés para los docentes y en un aliciente para la participación activa de los estudiantes del programa.

Así mismo, el enfoque investigativo de la sostenibilidad se inserta en las necesidades mundiales que requieren hacer de esta una tendencia fundamental para los procesos creativos, definido desde las mismas agendas gubernamentales con la declaración de los objetivos del desarrollo sostenible (ODS), que se basan en la importancia de su implementación en los diversos territorios nacionales para hacer parte de los objetivos de trabajo del Ministerio del Medio Ambiente y Desarrollo Sostenible (MinAmbiente, 2020) y, por último, en la conformación de la institución propiamente dicha para crear axiomas de responsabilidad social. Dicho lo anterior, el tema de la sostenibilidad en el programa se aborda desde la concepción misma de la creación y el diseño de propuestas enfocadas en el desarrollo de prototipos de uso responsable y con eficiencia de materiales, que incluyan modelos de reutilización, deconstrucción y customización, y que contemplen la posterior comercialización de la prenda con estrategias y empaques ecoamigables, hasta llegar al desuso de las prendas, justo pago a las personas que participan en su elaboración. En este ejercicio confluyen el trabajo y reconocimiento de la labor de las comunidades artesanales, de las que el estudiante recibe formación en diversas maneras para aprender a ser responsable socialmente (Zuluaga y Alvira, 2018).

EL PROCESO CURATORIAL EN EL EVENTO

El proceso curatorial del evento se desarrolló gracias al trabajo conjunto de los docentes con los estudiantes, y en coherencia con las líneas de investigación y temáticas propias del PIA de cada uno de los semestres. En otras palabras, se trata de un logro producido por la conjunción participativa de todos los actores que hacen parte del proceso creativo porque comprende

tanto la pluralidad de acercamientos a la creación, como la particularidad del individuo en su experiencia artística y su postura (Nogúe-Font, 2020).

Así entonces, en primer lugar, los ejes orientativos propuestos por el docente son reformulados en el espacio de aula, antes de generar el contexto general que hará parte de la obra. De lo anterior se infiere que bajo los tres ejes orientativos para el evento se construye una participación dialógica entre los resultados de las creaciones realizadas y aquello que se quiere transmitir al público, pues se comprende que solamente en este sentido el objeto estético tiene relación con el contexto (Dardel, 2019).

Los ejes de sostenibilidad, gamificación y cocreación son la razón curatorial, puesto que no se piensan de manera separada, sino conjunta en el proceso de creación. Esto garantiza la coherencia entre los materiales utilizados para la elaboración de las piezas, la relación con el proceso que surgió desde el aula, las didácticas y reformulaciones pedagógicas desarrolladas durante el semestre, y finalmente la aplicabilidad e instauración en unas lógicas de mercado.

PROCESO DE FORMALIZACIÓN DEL EVENTO

La formalización de Tributo es importante porque lo instaura como el evento de investigación-creación del programa de Diseño de Modas. Para ello se sigue una serie de pasos fundamentales para registrar los PIA y constituir el comité científico cualificado para el evento ante la Dirección Nacional de Investigaciones de la CUN. Allí se consolida no solamente una base de referentes visuales, sino una estructura metodológica y teórica para el desarrollo integral de los estudiantes en todos los semestres que confluye con la participación activa de los docentes de las asignaturas de Creación y Diseño y su quehacer pedagógico. Así entonces, se validan los procesos de investigación que se gestan en las aulas lideradas por la dirección del programa y por los docentes.

En la tabla 4 se observa el registro de los PIA, diligenciada por cada grupo de trabajo y conformada por los docentes que integran el proyecto. Esta recoge la información de los desarrollos de aula para lograr los objetivos

propuestos en las distintas asignaturas y evidenciar la recolección de una serie de recursos pedagógicos que se consolidan en un nuevo entregable, denominado "Catálogo de la obra" (desarrollado a profundidad más adelante), "requisito de existencia" ante MinCiencias para obtener los soportes de las obras y su validación como elementos de obra-creación ante la Dirección Nacional de Investigaciones (DNI).

Tabla 4. Ejemplo de registro de proyectos ante la DNI

ÍTEM	NOMBRE DEL PROYECTO INTEGRADOR	ASIGNATURAS QUE INTEGRAN	OBJETIVOS DEL PROYECTO
1	Pet proyect	Historia del traje universal Taller de Producción 2 Taller creativo 2	Construir una línea de tiempo de historia narrada desde la indumentaria para mascotas.
2	Ensamble 2.0	Creación básica Fundamentación textil Taller básico de producción	Incentivar, por medio del ensamble modular, el desarrollo de la capacidad creadora en estudiantes de primer semestre y promover estrategias diversas de gestión del diseño y experimentación con variados materiales y texturas volumétricas.
3	Atavíos	Taller creativo I Desarrollo e intervención textil	Incentivar el desarrollo de accesorios que implementan diferentes técnicas de intervención, experimentación y manipulación textil inspiradas en la relación que existe entre la triada: feminismo, arquitectura y moda.
4	Cosmo-visiones infantiles	Taller de producción 2 Taller creativo 2	Desarrollar la capacidad de investigación para el diseño de una colección para público infantil que articule la temática de mitos y leyendas en la cultura latinoamericana, con el universo formal.

Fuente: elaboración propia

CONVOCATORIA DEL COMITÉ CIENTÍFICO

Para la conformación del comité científico se determinan los criterios específicos para los respectivos evaluadores. Estos corresponden a necesidades propias de la modalidad del programa y se basan en su experticia en el campo de estudio. Dispuesto así, deben ser expertos vinculados a la disciplina de las artes o el diseño y pertenecer a organizaciones o instituciones que trabajan en el campo del diseño o las artes.

El comité científico es conformado por cuatro personas:

- Regina Parra. Directora del programa Diseño de Modas de la Fundación Universitaria Autónoma de Colombia (FUAC).
- Christian Camilo Caicedo. Docente de la Fundación Universitaria del Área Andina, programa de Diseño de Modas.
- Claudia Patricia Zuluaga García. Representante de la Red de Comunicación, Innovación y Diseño (RedCid).
- Lina Bermejo. Representante para Colombia de Mola Hub Internacional de diseñadores, emprendedores y moda sostenible para Latinoamérica.

La invitación para ser parte del comité se consolida a través de carta enviada desde la dirección del programa, ante la cual el miembro del comité hace el reenvío con la aprobación mediante firma de la aceptación al evento como jurado experto. Al aceptar de manera libre el par científico, asume las responsabilidades que corresponden a la labor.

Funciones del comité científico

La existencia del comité científico es fundamental para darle validez al evento propuesto. Los jurados deben cumplir con las siguientes funciones:

- Dar fe de la existencia del evento de investigación.
- Contribuir a la socialización y visibilización del evento.

- Participar activamente en las reuniones convocadas por el comité organizador.
- Aportar en la construcción de los criterios de evaluación de las obras presentadas en el evento.
- Evaluar las obras presentadas en el evento de acuerdo a los criterios del instrumento de valoración de las obras.
- Participar en la reunión de cierre, donde se hace el proceso de autoevaluación y retroalimentación de las obras y del evento en general para buscar los aspectos a mejorar en el siguiente (Barrientos, 2016).

Diseño del instrumento de valoración de las obras

Dentro de los criterios establecidos en el instrumento de valoración de las obras propuestas se determinaron los siguientes lineamientos –es preciso tener en cuenta que el evento se realizó en un espacio físico–:

- Pertinencia de la pieza: si esta es de obra-creación y pertenece a un proyecto PIA o de un investigador.
- Ficha técnica y registro fotográfico: esta información estaba determinada por el comité curatorial (dimensiones, técnica, año y fotografía).
- Metodología: si la obra-creación presenta un desarrollo claro y coherente con los métodos relacionados a la creación artística.
- Propuesta de intervención museográfica: reflexión sobre el emplazamiento de la obra-creación.
- Discusión y argumentos: presenta un aporte al evento Tributo y se articula con las otras piezas.
- Tipo de pieza de obra-creación: esta es la tipología del producto (fotografía, instalación, obra tridimensional, bitácora, escenografía, obra de carácter bidimensional).

En la figura 2 se puede observar el instrumento.

Figura 2. Instrumento de valoración de las obras

Fuente: elaboración propia

Por último, el instrumento tiene un apartado en donde los evaluadores realizan sus observaciones con relación a la exposición, materiales y todo lo tocante a la obra que no se encuentre en los criterios de valoración.

Diseño de catálogo

Para el proceso de certificación de la obra y poder sustentar su existencia ante MinCiencias, se realiza un catálogo de obra que consta de los siguientes apartados, según solicitud de la Coordinación Técnica de Investigaciones de la institución: título de la obra, introducción, metodología y herramientas que se emplean, definición de línea del evento (gamificación sostenibilidad y cocreación), montaje, descripción de la obra, autores e imágenes.

Figura 3. Diseño de catálogo

El diseño del catálogo responde a los requerimientos de existencia de la obra misma porque ¿cómo se puede evidenciar la exposición de una obra en un evento académico sin un documento que dé fe de su existencia? Entonces, surge el catálogo como el documento que valida la presentación de la obra.

Fuente: elaboración propia

Figura 4. Imagen de obra en catálogo

Fuente: elaboración propia

ALIANZAS ESTRATÉGICAS DE ESPACIOS PARA PRESENTAR LAS OBRAS-CREACIÓN

El evento de Tributo se presentó en el Espacio Odeón. Se escogió como centro de encuentro principal por tratarse de una locación que recoge las nuevas prácticas artísticas en relación al arte y su transversalidad. Adicionalmente, también hubo obras expuestas en otros lugares, como la Alcaldía de La Candelaria, la Sala de la Victoria del Museo Militar, el Museo del Traje y el espacio comercial Neos Moda, todos ellos, sitios estratégicos para darle mayor visibilidad al evento.

RESULTADOS

Tributo, en su quinta versión, se constituye como el evento de investigación-creación que presenta los resultados de los PIA del programa de Diseño de Modas de la regional de Bogotá, fundamentado en tres líneas principales: construcción, gamificación, cocreación y sostenibilidad. Durante su desarrollo se fomenta el trabajo colaborativo de los estudiantes desde el primer al último semestre para potenciar no solo sus competencias disciplinares, sino todas aquellas transversales y comunicativas, y las necesidades propias del campo de estudio, como la relación con medios y espacios expositivos.

En esta versión de Tributo, la inclusión se evidencia en el trabajo con comunidades como la Fundación Amanos Adopta, que vinculó un grupo de perritos que habían sido abandonados en la calle, y con el proyecto "Memoria y territorio", que se une a partir de las prácticas del bordado, entre otras. Durante el evento se presentaron diez proyectos PIA, más la participación de doce invitados externos. A continuación, se relacionan los proyectos PIA presentados en el evento Tributo 2019B con los resultados de algunos de los procesos creativos de los estudiantes.

Tabla 5. Proyectos PIA por semestres. programa de Diseño de Modas (Bogotá)

IMAGEN REPRESENTATIVA	NOMBRE DEL PROYECTO	ASIGNATURAS DISCIPLINARES
	Pet proyect Fundación Ámanos adopta Estudiantes tercer semestre Línea de tiempo de indumentaria para mascotas. Exposición en la Alcaldía de La Candelaria	Historia del traje universal Taller de producción 2 Taller creativo 2
	Ensamble 2.0 Estudiantes de primer semestre Muestras de capas sin costuras realizadas por módulos Espacio Odeón	Creación básica Fundamentación textil Taller básico de producción
	Atavíos Estudiantes de segundo semestre Desarrollo de accesorios femeninos, tejidos, cuero y corte a láser Espacio Odeón	Taller creativo I Desarrollo e intervención textil

Fuente: elaboración propia

Tabla 6. Proyectos PIA por semestres. Programa de Diseño de Modas (Bogotá)

IMAGEN REPRESENTATIVA	NOMBRE DEL PROYECTO	ASIGNATURAS DISCIPLINARES
	Cosmovisiones infantiles Comunidad incluida (niños, consumidores) Estudiantes de tercer semestre Escenografía, muestra fotográfica y presentación de atuendos infantiles Espacio Odeón	Taller de producción 2 Taller creativo 2
	Moda de la Bauhaus (básico) Estudiantes de primer semestre Escenografía, *mapping* sobre los atuendos, escenografía y atuendos Espacio Odeón	Creación básica Fundamentación textil Taller básico de producción
	Arquitectura patrimonial del vestido y feminismo (femenino) Estudiantes de segundo semestre Escenografía, vídeos, e indumentaria femenina Espacio Odeón	Taller creativo 1 Taller de producción 1 Intervención textil Plano técnico

Fuente: elaboración propia

Tabla 7. Proyectos PIA por semestres. Programa de Diseño de Modas (Bogotá)

IMAGEN REPRESENTATIVA	NOMBRE DEL PROYECTO	ASIGNATURAS DISCIPLINARES
	Piedras preciosas (*beach wear*) Estudiantes de sexto semestre Trajes de baño Espacio Odeón	Patronaje femenino Laboratorio de *beach wear* Diseño de *beach wear* Ilustración de *beach wear*
	Arquitectura patrimonial del vestido (artes escénicas) Estudiantes de noveno semestre Muestra indumentaria Espacio Odeón	Vestuario de artes escénicas Visual merchandising

Fuente: elaboración propia

Tabla 8. Proyectos PIA por semestres. Programa de Diseño de Modas (Bogotá)

IMAGEN REPRESENTATIVA	NOMBRE DEL PROYECTO	ASIGNATURAS DISCIPLINARES
	Biodiversidad orquídeas (Alta moda) Estudiantes de quinto semestre Exposición de trajes a mitad de escala en el Museo de Trajes y muestra de atuendos Espacio Odeón	Patronaje alta moda Laboratorio alta moda Diseño alta moda Ilustración alta moda
	Militares Quee (Masculino) Comunidad, incluida modelos del común, tallas promedio Estudiantes de cuarto semestre Performance en Espacio Odeón Toma de fotografías y desfile en espacio comercial Neos Moda	Diseño masculino Patronaje masculino Intervención textil

Fuente: elaboración propia

El impacto se evidencia en la visita al evento de Tributo por parte de 800 personas que estuvieron en las exposiciones en el Museo Militar, el Museo del Traje, así como en el performance que se realizó en el centro comercial Neos Moda, y los 418 estudiantes participantes en los proyectos.

CONCLUSIONES

El evento de Tributo 2019B es el primero de investigación-creación que se formaliza en el programa de Diseño de Modas de la institución. Es relevante porque visibiliza los procesos de investigación que se realizan al interior del aula y permite que sean valorados por un comité científico, lo que les proporciona una retroalimentación, así como la posibilidad de una autoevaluación que fortalezca los planes de mejora frente al siguiente evento de esta categoría.

Las líneas del evento, gamificación, sostenibilidad y cocreación, son ejes fundamentales en el desarrollo de los PIA y un soporte importante frente a las decisiones de diseño, puesta en escena y consolidación de las obras-creación. La gamificación facilita herramientas para el trabajo de los proyectos; la sostenibilidad orienta las ideas en el trabajo con comunidades artesanales y la optimización de recursos; la cocreación articula el trabajo con grupos sociales, docentes, diseñadores, estudiantes, artesanos y potenciales consumidores. En esta última línea se da el proceso de inclusión, pues atiende los conocimientos de otros colectivos, crea en conjunto y toma en cuenta otras comunidades, como la fundación de mascotas abandonadas y el grupo de la Universidad de Boyacá. Con estas se borda y expone una obra, el grupo de niños que participa como *cliente* porque ayuda a su proceso de diseño en cocreación y modela los atuendos (como se observa en la fotografía), y el grupo de modelos *reales*, que son personas del común con estatura alta promedio, lo que permite que participen en pasarela, fotografía y performance.

Las metodologías para trabajar los PIA se dividen por niveles de formación con el fin de fortalecer los procesos creativos, desarrollar el pensamiento reflexivo y argumentativo, y establecer una ruta para el desarrollo del proyecto y la formación de los estudiantes de diseño de modas de la institución; a mayor nivel de estudio, se emplean metodologías que complejizan los procesos cognoscitivos.

Por último, formalizar el evento de Tributo de investigación-creación abre la oportunidad para que los estudiantes tengan un espacio de socialización de las diversas obras que se desarrollan al interior del aula en sus procesos

de formación investigativa. Por su parte, los docentes tienen la posibilidad de tener un comité externo que evalúa y retroalimenta. Finalmente, los invitados externos aportan otras experiencias y conocimientos que nutren el sistema compuesto por estudiantes, docentes, visitantes y el evento en general.

REFERENCIAS

Barrientos, M. (2016). *Manual de protocolo para la realización de eventos académicos en Contáctica Comunicaciones* (tesis de grado). Corporación Universitaria Lasallista, Bogotá, Colombia. Recuperado de http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/1794/1/Manual_protocolo_eventos_academicos_Contactica.pdf

Conchillo, M. (2017). *¿Cómo motivar a nuestros alumnos? La gamificación* (tesis de maestría). Universidad de Almería, Almería, España. Recuperado de http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5911/17002_Como%20motivar%20a%20nuestros%20alumnos.%20La%20gamificacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Dardel, M. (2019). Espacio y paisaje como criterios curatoriales en el Museo a Cielo Abierto de Valparaíso. *Revista Arte, Individuo y Sociedad*, *31*(3), 557-571. Recuperado de https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/61328/4564456551400

Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación (Colciencias). (2016). *Guía para el reconocimiento y medición de grupos de investigación e investigadores*. Bogotá: Colciencias. Recuperado de https://minciencias.gov.co/sites/default/files/ckeditor_files/guia-reconocimiento-y-medicion-de-grupos-e-Investigadores.pdf

Gaviria, D. (25 de julio de 2019). Co-creación entre emprendedores y grandes empresas: el nuevo modelo de innovación. *Revista Dinero.* Recuperado de https://www.dinero.com/opinion/columnistas/articulo/co-creacion-entre-emprendedores-y-grandes-empresas--el-nuevo-modelo-de-innovacion-por-diana-gaviria/274802

López,A.,Muñoz,L.,Lizarazo,C.,Bolívar,J.,Alfonzo,D.yRincón,A.(2019). *Tributo Latinoamericano. Temas de investigación programa Diseño de Modas* [documento de trabajo]. Recuperado de https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1AFZhfP4Ux8kcmsdx9S1ZLlCDIUlir-MTB

Ministerio del Medio Ambiente y Desarrollo Sostenible. (2020). Objetivos y funciones [recurso en línea]. Recuperado de https://www.minambiente.gov.co/index.php/ministerio/objetivos-y-funciones

Morales, H. (2013). Co-creación: ¿diálogo activo entre organizaciones y comunidades de interés? En *Memorias del Congreso Internacional de Ciencias Sociales Universidad Pontificia Bolivariana* (pp. 405-406). Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Lina_Aguirre-Jaramillo/publication/281972359_Mas_informacion_mas_conocimiento_Asuntos_en_discusion_sobre_creacion_y_compartir_en_linea_en_la_web_social/links/5600332808ae07629e5287bb/Mas-informacion-mas-conocimiento-Asuntos-en-discusion-sobre-creacion-y-compartir-en-linea-en-la-web-social.pdf#page=405

Nanclares, R. (2014). Cocreación: una propuesta para la recolección, sistematización y análisis de la información en la investigación cualitativa. *Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, *11*(1), 11-24. Recuperado de http://www.redalyc.org/pdf/823/82331500005.pdf

Nogúe-Font, A. (2020). Indagaciones sobre los procesos de creación artística desde la práctica. *Arte, Individuo y Sociedad*, *32*(2), 535-552 Recuperado de https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/66018/4564456553111

Prahalad, C. y Ramaswamy, V. (2004). *The Future of Competition* [recurso en línea]. Recuperado de http://books.google.com.co/books?id=-GO8wefdWmLIC&printsec=frontcover&hl=es&sourc=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onep

Said-Valbuena, W. (2019). Prefigurar, co-crear, entretejer. Diseño, creatividad, interculturalidad. *Arte, Individuo y Sociedad*, *31*(1), 111-129. Recuperado de https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/59369/4564456548627

Sistema Nacional de Acreditación y Consejo Nacional de Acreditación. (2006). *Guía para la renovación de acreditación de programas académicos de pregrado*. Bogotá: CNA. Recuperado de https://www.cna.gov.co/1741/articles-186376_guia_5.pdf

Worth Global Style Network (WGSN). (2020). *Fashion. El líder mundial en pronósticos de tendencias de moda* [recurso en línea]. Recuperado de https://www.wgsn.com/es/#!/page/fashion

Zuluaga, P. y Alvira, L. (2018). *Moda sostenible: retos del siglo XXI en la enseñanza aprendizaje*. Bogotá: Corporación Unificada Nacional de Educación superior (CUN).