

LA INVESTIGACIÓN-CREACIÓN EN DISEÑO

generación de conocimiento, desarrollo tecnológico e innovación

*Reflexión acerca del reconocimiento de
la Creación en el Sistema de Ciencia,
Tecnología e Innovación - SCTI.*

Tania Delgado Ph.D
Representante RAD



CREATIVIDAD

Considerada un atributo que pocas personas poseen. La firma IDEO afirma que *las personas nacen siendo creativas* y lo demuestran a través de diferentes juegos, dibujos y mundos que se crean en la infancia, pero a medida que el tiempo pasa *los procesos educativos y la socialización reprimen estos impulsos* hasta tal punto que son subestimados y anulados.

Calvin and Hobbes by NEESON





CREATIVIDAD

La educación artística es una ***herramienta capaz de generar un desarrollo cognitivo*** en los estudiantes, que les permite no solo adquirir habilidades para ser creativos dentro de las diferentes áreas artísticas, sino también ***estimula un pensamiento innovador que aplica la práctica creativa en cualquier situación.***

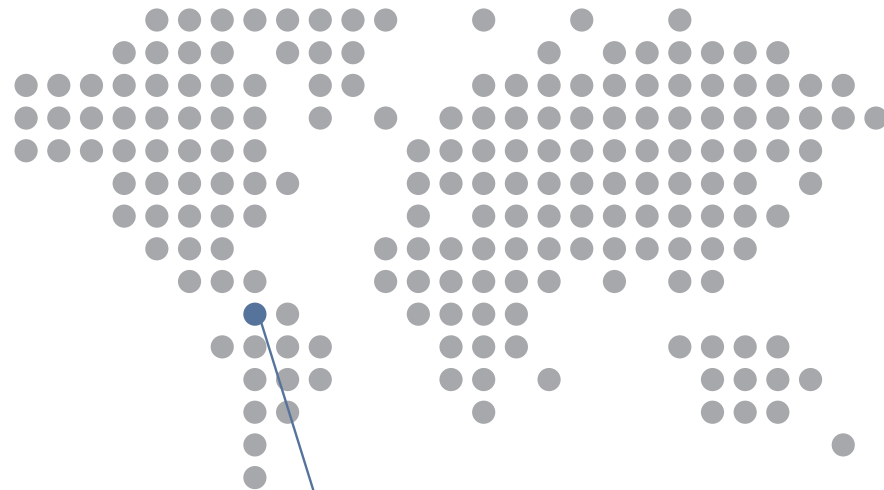
“...para lograr una navegación exitosa dentro de la complejidad del contexto global, mas que el rigor, la disciplina o incluso la visión prospectiva en la gestión, se requerirá Creatividad.”

IBM 2010 Global CEO Study: Creativity Selected as Most Crucial Factor for Future Success.

CREACIÓN Y CULTURA

ECOMOMÍA CREATIVA

en el 2013 las industrias
creativas aportan a nivel
internacional
US \$ 2,25b
3% PIB mundial



Colombia
20,7
billones COP

» **3,3% PIB**

Morales, M. (2013), Creatividad aporta \$ 20 billones
a la producción del país, Portafolio

**FORMACIÓN
DEL FUTURO
CAPITAL
CREATIVO**

ARTES

ARQUITECTURA

DISEÑO

CREATIVIDAD

PLATAFORMA COMÚN

La Creación se constituye como una *plataforma de trabajo común de las Artes, el Diseño y la Arquitectura* en donde se lleva a cabo una *forma propia del hacer profesional e investigativo de estas áreas*, y que pone en evidencia una realidad de *inteligencias múltiples y diversidad de disciplinas*.

CREATIVIDAD

INVESTIGACIÓN

Gracias a la *Creación/práctica creativa* *las Artes, el Diseño y la Arquitectura* han construido una *forma propia de investigar* a través de la cual se genera conocimiento y se ha estructurando un *proceso de practice-based research diferenciable* de las demás áreas del conocimiento.









PRÁCTICA CREATIVA

Proceso que no solo permite materializar objetos sino *estructurar un forma de pensar para solucionar* diferentes tipos de problemáticas.

Superación de paradigmas a través de la Innovación que se da en la práctica creativa.

Generación de soluciones originales, inéditas y aplicadas a la realidad.

COLCIENCIAS

NUEVO CONOCIMIENTO

“Se consideran productos de nuevo conocimiento aquellos *aportes significativos (originales e inéditos)* al estado del arte de un área de conocimiento, que han sido *discutidos y validados* para llegar a ser incorporados a la discusión científica, al desarrollo de las actividades de investigación, al desarrollo tecnológico, y que pueden ser *fuentes de innovaciones.*”

CREATIVIDAD

NUEVO CONOCIMIENTO

*Aportes significativos
originales e inéditos.*

Discutidos y validados.

Innovación.

CREATIVIDAD

“En un sistema educativo sano, debería ser claramente posible encontrar a los *campos del arte y de la ciencia en un diálogo libre*, creativo y apasionado ya que el arte puede dialogar interdisciplinar o disciplinarmente con otros saberes *aportando su particular manera de relacionar y pensar lo real.*”

Universidad Nacional de Colombia, 2005.

CREATIVIDAD

INVESTIGACIÓN

La maestría de investigación debe procurar el desarrollo de competencias científicas y una *formación avanzada en investigación o creación* que genere nuevos conocimientos, procesos tecnológicos u obras o interpretaciones artísticas de interés cultural, según el caso.

...debe evidenciar las *competencias científicas, disciplinares o creativas* propias del investigador, del creador o del intérprete artístico.

Decreto 1295, Artículo 24 (2010).

CREATIVIDAD

INVESTIGACIÓN

“Cuando hablamos de *investigación-creación* nos referimos al hecho de *otorgar a los procesos de creación y producción de obras artísticas*, llámense espectáculos escénicos, objetos plástico-visuales, actos performáticos, piezas sonoras, etc., la condición de *objetos cognitivos*. Para ello, es necesario *distanciarse* de la tradición positivista que ve en *los artefactos artísticos simples entidades ornamentales* que detonan emociones.”

Gonzalo de Jesús Castillo Ponce, 2013

Memorias del evento valoración de los procesos de creación artística y cultural en el marco de la acreditación de programas

CONSTRUCCIÓN

INVESTIGACIÓN-CREACIÓN

Proceso que que a pesar de apoyarse en *métodos científicos tradicionales* difiere de estos al darle *prioridad a la práctica creativa.*

Es capaz de generar de forma *simultánea innovación y nuevo conocimiento.*

VALIDACIÓN

Escenarios con comités de evaluadores.

Discusión en torno al aporte al estado del arte.

Reconocimientos.



**DESIGN
MUSEUM**

**reddot
award**





reddot design award
winner 2011



RED DOT AWARD

El Red Dot Design Award es un premio internacional de diseño otorgado por el ***Design Zentrum Nordrhein Westfalen*** de Alemania, desde 1955.

4.928 entradas de 56 países.

Jurado: 38 expertos internacionales.



RED DOT AWARD



Los criterios de evaluación del jurado:

- Grado de innovación
- Funcionalidad y Usabilidad
- La calidad estética-formal
- Ergonomía
- Durabilidad
- Contenido simbólico y emocional
- Compatibilidad ecológica
- Impacto (unidades vendidas y producidas).

RECONOCIMIENTOS

1er puesto

2º puesto

3er puesto

Otros



Clusters
The artist's work is a collection of objects that are made from a variety of materials, including fabric, paper, and plastic. The objects are often made from recycled materials and are designed to be both functional and decorative. The artist's work is a celebration of color and texture, and it is a testament to the power of creativity and imagination.

7.02

7.05

7.03

7.06



VITRA MUSEUM

Fundado en 1989, la colección del museo, abarca mobiliario y diseño de interiores

Los criterios de evaluación son determinados por los curadores:

Impacto en la disciplina y sociedad

RECONOCIMIENTOS

Exposición permanente
Exposición temporal
Otros



OTROS ESCENARIOS DE VALIDACIÓN

Productos que a pesar de no haber recibido reconocimientos por entidades como las mencionadas anteriormente tienen un *impacto considerable en las comunidades.*

Especificar el número de personas beneficiadas.

GRACIAS

