



# Convocatoria (1ra) Bienal Colombiana RAD de Investigación Creación en Diseño.

## Instituciones de Educación Superior y Programas organizadores:

Universidad El Bosque  
Universidad de Nariño  
Universidad Santo Tomás  
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano  
Universidad Industrial de Santander

## Fechas de la Bienal:

Semana del 26 al 30 de Agosto de 2024

## Descripción del evento:

La propuesta para la (1ra) **Bienal Colombiana RAD de Investigación Creación en Diseño** desarrollada en su concepto por la **Universidad El Bosque**, en colaboración de la **Universidad de Nariño**, con el apoyo organizativo, logístico y editorial de la **Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano** y la **Universidad Santo Tomás**, además contamos con el valioso apoyo de la **Universidad Industrial de Santander**, busca ser el evento que proponga la construcción gremial académica de un concepto actualizado sobre las perspectivas de la **Investigación Creación (IC)** desde las disciplinas del diseño.

Se entiende que el trabajo institucional entre el Ministerio de Ciencias, las Universidades, la Asociación Colombiana Red Académica de Diseño (RAD) y los investigadores involucrados en los procesos de medición de la investigación en las disciplinas artísticas asociadas al campo de las artes ha construido un panorama robusto sobre la consolidación del concepto de **Investigación Creación (IC)**; tomando como punto de partida este trabajo es fundamental fortalecer las reflexiones sobre los procesos de IC desde las disciplinas del diseño y es así como se considera como una oportunidad relevante para construir una mirada común y alternativa frente a los panoramas planteados por: Gray (2022) sobre la construcción de una teoría del diseño basada en la práctica, Alvarez et al. (2021) con propuestas de la Investigación Creación desde el territorio,

Calvache (2021) con su apuesta por entender el proceso de diseño como investigación creación, Ballesteros y Beltrán (2018) con su planteamiento conceptual base sobre los problemas de la investigación creación, Findeli, Brouillet, et al., (2008, p.71-73) sobre la investigación para diseñar, investigación acerca del diseño, e investigación a través de diseñar o investigación fundamentada en proyectos de diseño; (Cross, 1999) la epistemología, praxiología y fenomenología del diseño; (Margolin, 2010) la investigación en diseño y los estudios de diseño; (Faste & Faste, 2012) la investigación basada en la práctica [aplicada] y en la experiencia presente [empírica], que consolidan el acervo teórico más estructurado sobre dichas reflexiones en los últimos años.

Esta Bienal es entonces el evento de apertura que a través de las iniciativas de la RAD y con la gestión y planeación de los asociados involucrados se estructura para potencializar y visibilizar demográficamente los procesos de Investigación Creación (IC), así como también generar escenarios para la apropiación social del conocimiento en la medida que es será un evento que permite dar a conocer ante la sociedad los resultados en términos de productos, obras o creaciones obtenidos mediante el desarrollo de procesos de IC, que pondrá a disposición de la sociedad dicho conocimiento por medio de un banco de proyectos accesible, y presentará experiencias de apropiación social de conocimiento desarrolladas en dichos proyectos. En ese sentido, se busca la diversidad en las formas de presentación de procesos y resultados, es por esto que la (1ra) Bienal propone dos modos, presentados en las siguientes páginas de este documento guía.

Los investigadores interesados en hacer propuestas para la Bienal podrán postularse para participar en los dos Modos sin ningún tipo de impedimento. Sin embargo se recomienda considerar que el **Modo Académico** será en modalidad híbrida (pudiendo asistir presencial o virtualmente a la presentación de ponencias) y en el **Modo Expositivo** se deberá enviar la obra a los lugares destinados para la exhibición de los productos de IC (**costos de transporte y montaje que en todos los casos deberán ser asumidos por los investigadores o equipos de investigación**).

## Calendario de convocatoria:

### Recepción de propuestas para modo académico:

Hasta el 14 de junio de 2024 al formulario:

<https://forms.gle/FZSVBAEHVKVEo5WS8>

### Recepción de propuesta para modo expositivo:

Hasta el 14 de junio de 2024 al formulario:

<https://forms.gle/xv3ZrVSu7nqFb6Ky5>

**Evaluación de propuestas para modo académico:** Desde el 15 de junio hasta el 6 de julio de 2024.

**Evaluación de propuestas para modo expositivo:** Desde el 15 de junio hasta el 6 de julio de 2024.

**Publicación de resultados:** Viernes 12 de julio de 2024.

### Recepción de muestras físicas o digitales modo expositivo:

Del 19 al 23 de agosto de 2024.

**Montaje:** 24 y 25 de Agosto de 2024.

**Evento:** 26 al 30 de Agosto de 2024.

## Modalidades de participación

### Modo académico (Simposio)

Un **espacio de reunión y construcción del conocimiento colectivo** sobre la investigación creación desde el diseño. Considera una línea que explora las **relaciones entre teoría y práctica en la Investigación Creación en Diseño**, las reflexiones alrededor de dicho concepto se aterrizan en salas de discusión con perspectiva regional, integradora y con enfoque de inclusión de diversas profesiones de la disciplina del diseño.

## + ¿SOBRE QUÉ DISCUTIMOS?

Los problemas epistemológicos asociados al concepto de investigación creación están en el centro de la discusión de este Simposio, que espera convertirse en la punta de lanza para la construcción colectiva de una postura sobre la relación de la IC con las disciplinas del diseño. En ese sentido, es importante considerar la visión de Donald Schön (2002) quien a partir de su exploración de las relaciones entre teoría y práctica argumentó que la educación tradicional se enfoca en la transferencia de conocimiento técnico y no en la reflexión sobre la práctica real y cómo puede ser mejorada. Es así como se abre un camino importante para cuestionar los esquemas institucionalizados sobre el aprendizaje del diseño a través de la reflexión sobre la experiencia práctica y la retroalimentación crítica.

Los procesos de investigación creación en las disciplinas del diseño supondría el enfoque planteado por Schön de [conversación reflexiva] donde los estudiantes trabajan en estrecha colaboración con los profesores y los profesionales de la industria para reflexionar sobre su trabajo y aprender a resolver problemas de manera más efectiva.

Por otro lado, Dresch, Lacerda y Antunes (2015) discuten la relación fundamental entre teoría y práctica en el diseño. La teoría es esencial para el diseño, ya que proporciona el marco conceptual y los principios que orientan la solución de problemas y la toma de decisiones en el proceso de diseño. Según su mirada, no obstante a la importante de la teoría, la práctica es igualmente importante ya que a través de la implementación de la teoría en acciones prácticas y en la evaluación de soluciones se pueden validar y mejorar las teorías y los modelos.

De acuerdo con lo propuesto por Dresch et al (2005), es importante que los diseñadores no se centren exclusivamente en la teoría o en la práctica, sino que encuentren un equilibrio adecuado entre ambas. Una teoría fuerte puede proporcionar un marco conceptual sólido para el diseño, pero sin la práctica, la teoría se convierte en un ejercicio académico sin aplicación práctica. La práctica, por otro lado, puede ser muy efectiva en resolver problemas prácticos, pero sin la teoría, es difícil entender completamente los problemas y encontrar soluciones sostenibles a largo plazo.

Así entonces, tomando como referencia a los autores citados más los aportes fundamentales de Alain Findelli, Ken Friedman, las relaciones teoría + práctica en los procesos de investigación creación deben ser analizados, criticados, categorizados, siendo estos procesos claves para la construcción de una mirada reflexiva contextualizada sobre la Investigación Creación desde el Diseño.

## ¿Cómo postular las propuestas?

### Orientación metodológica

Según los argumentos expuestos previamente, se busca que las ponencias propuestas para el Simposio demuestren que los procesos de investigación creación se inscriben en alguna de las tres categorías metodológicas y procesuales que se establecieron para construir las discusiones y debates relacionados. La selección de una de ellas debe evidenciar claramente que el investigador creador es consciente de los procesos de creación que soportan la generación de los productos resultantes de su ejercicio investigativo a partir de alguna de estas tres categorías.

Estas tres categorías metodológicas y procesuales constituyen las tres salas de discusión del Simposio, es decir, los investigadores deben presentar sus procesos de investigación creación con soportes rigurosos de su ejecución y de la construcción de los resultados de diseño en alguna de estas categorías y deben estar propuestas reflejando las relaciones que estableció entre la teoría y práctica.

### Así entonces las tres categorías metodológicas y procesuales son:

#### + Construir desde el artefacto:

Esta categoría se refiere a todos aquellos procesos de Investigación Creación relacionados con desarrollos a partir de discusiones respecto al entorno objetual existente, como punto de partida para generación de nuevo conocimiento en Diseño.

El interés de esta orientación metodológica se centra en identificar todos los procesos que se aproximan a la generación de artefactos tangibles e intangibles desde diversas perspectivas. Se aceptarán propuestas de todo tipo de Diseños que evidencien rigurosidad en la conceptualización, el registro y de la ejecución de los artefactos resultantes de los procesos creativos.

#### + Observar y transcurrir desde lo comunitario:

Esta categoría se refiere a todos aquellos procesos de Investigación Creación que surgen de la integración del Diseño con la comunidad, como eje fundamental para la generación de nuevo conocimiento en Diseño. El interés de esta orientación metodológica se enfoca en validar los procesos de co-creación y construcción de productos desde la perspectiva de relacionamiento con comunidades.

La mirada de esta categoría no es excluyente y fomenta el trabajo desde lo urbano, lo rural, lo campesino y lo diverso, pero las propuestas aceptadas deberán evidenciar el trabajo de campo, los procesos de construcción de los productos de diseño con las comunidades y procesos de registro de todo el proceso de creación.

#### + Trascender desde lo plástico:

Esta categoría se refiere a todos aquellos procesos de Investigación Creación cuyo interés predominante se centra en la exploración y experimentación como herramienta por excelencia para la generación de nuevo conocimiento en Diseño. El interés del proceso se centra en destacar aquellos proyectos que centren su atención en la reflexión sobre la configuración, la morfología, la transformación de materiales y la experimentación con procesos productivos.

Las propuestas aceptadas deberán evidenciar la construcción de un proceso de investigación a través de los aspectos previamente mencionados con soportes conceptuales y teóricos que apoyen la ejecución práctica.



Las ponencias de los procesos de investigación creación desarrollados por investigadores individuales o grupos de investigadores serán presentados en estas tres salas de discusión desarrolladas en modalidad híbrida (presencial y virtual), siendo esta la apuesta de democratización académica de la Bienal.

Las ponencias de procesos de investigación creación pueden ser investigaciones en proceso o culminadas que se desarrollen metodológica y procesualmente en alguna de las tres categorías presentadas con anterioridad. Adicionalmente los proyectos de los cuales se derivan las ponencias propuestas deben guardar relación con alguna de las tres líneas temáticas presentadas a continuación.

## Orientación temática

Por otro lado, las perspectivas de indagación disciplinar temática del evento son:

### + Diseño, tecnología, creación:

Los procesos de investigación que soportan los resultados presentados en esta línea deben centrarse en el uso de tecnología avanzada en el diseño y se propone que evidencien reflexiones estructuradas sobre cómo la tecnología puede influir en el proceso creativo y la experiencia del usuario. Con esa orientación, el concepto sobre tecnología apropiado para esta construcción teórica se enmarca en las visiones planteadas por el modelo teórico de la Social Construction of Technology (SCOT), en la cual Bijker, Hughes y Pinch (1987) analizaron el artefacto tecnológico desde la visión socio cultural, constituyéndose en el referente más importante de reflexión de los resultados artificiales de la actividad humana, que ya había presentado Herbert Simon en Las Ciencias de lo artificial (1968) y que ha sido uno de los referentes primordiales para el estudio del diseño como disciplina y el pensamiento de diseño, abordados también por Horst Rittel (1966), Nigel Cross (1994; 2006; 2011), Kees Dorst (2017), Richard Buchanan y Víctor Margolín (1995) y Klaus Krippendorff (2006).

Así entonces, los productos de la tecnología pueden implicar desarrollos técnicos de punta, pero también podrían implicar análisis profundos sobre el artefacto como resultado de las reflexiones tecnológicas desde el diseño; por tanto, hay espacio para presentar trabajos que se relacionen con la Inteligencia artificial, el diseño digital, el diseño paramétrico, la robótica, la realidad aumentada y la realidad virtual, interfaces (Arduino, Grasshopper, Raspberry Pi, etc.), o en el mismo sentido para exponer resultados que aboguen por los medios técnicos tradicionales y que reflexionen críticamente sobre la influencia de la tecnología en la transformación de las disciplinas del diseño.

Los autores más actuales de esta línea de reflexión, desde el arte y el diseño son: Roy Ascott, conocido por su trabajo en la cibernética y la telemática y considerado uno de los fundadores del arte interactivo y la teoría del arte generativo; Lev Manovich, destacado por su trabajo en la relación entre la tecnología y la cultura y en particular por su exploración de la cultura de la interfaz; Nicolas Negroponte, quién desde el MIT Lab es reconocido por su trabajo en la convergencia de la tecnología y la cultura, y por su exploración de las posibilidades del futuro digital, siendo el punto de partida para investigadoras como Neri Oxman; John Maeda, fundamental para las nuevas reflexiones del diseño desde su exploración de la intersección entre el arte, la tecnología y el diseño.

Los referentes fundamentales de los ejercicios de diseño, tecnología y creación están concentrados en las reflexiones construidas desde el Festival de la imagen de la Universidad de Caldas, desde el Simposio de historia y teoría de los medios de la Universidad de Antioquia.

También se pueden revisar las iniciativas presentadas por investigadores colombianos en los eventos de la Red internacional Common Ground con el Congreso sobre la imagen y los eventos de la Red Global Knowledge Academics GKA, con el Congreso de Cultura Visual, entre otros.

## + Diseño, medioambiente, economías limpias

Los procesos de investigación que soportan los resultados presentados en esta línea deben centrarse en las formas cómo el diseño interviene, hace conciencia y construye reflexiones sobre los problemas ambientales y promueve lógicas de sostenibilidad.

Los referentes conceptuales más actuales de esta línea de reflexión de diseño y medio ambiente son: William McDonough con su enfoque del diseño ecológico y la sostenibilidad y su concepto de “cradle to cradle” (de la cuna a la cuna); Janine Benyus experta en biomimética y en la aplicación de soluciones biológicas a los problemas de diseño y medio ambiente; Ezio Manzini referente teórico del diseño sostenible y el diseño para la innovación social y fundamental en la construcción de enfoques de co-creación y participación ciudadana en el diseño; John Thackara enfocado en la sostenibilidad, el diseño participativo y la innovación sostenible; Víctor Papanek, máximo referente de las posturas del diseño socialmente responsable y la crítica del diseño industrial convencional a través de su libro “Design for the Real World”.

Los trabajos más relevantes de los últimos años en temas de economía circular son desarrollados por la Ellen McCarthy Foundation, Gunther Pauli quien trabaja el concepto de economía azul y coordina proyectos sobre simbiosis industrial y el trabajo de IDEO a través de la Circular Design Guide. Las reflexiones propuestas por Arturo Escobar desde sus visiones construidas en “Autonomía y Diseño” y “Designs for the pluriverse” son también relevantes como puntos de partida de la reflexión de una disciplina local con interés en el reconocimiento de los factores ecológicos, sociales, políticos e incluso antropológicos de interés para esta línea de investigación.

## + Diseño, co-creación, culturas

El amplio panorama en enfoques que relacionan el diseño con las comunidades y con las diversas representaciones culturales son el centro de las reflexiones en esta línea. Los problemas asociados a los oficios tradicionales, oficios contemporáneos, ejercicios de co-creación.

El diseño, como disciplina que indaga sobre la creación y su relación con problemas complejos, sistémicos y de visión holística, debe ser capaz de adaptarse a realidades cambiantes y ser sensible a las diversas culturas y formas de pensar. El diseño influye en la forma en que las personas se relacionan con el entorno y con la cultura material. Además, el diseño también puede ser una forma de expresión cultural y puede reflejar los valores y las creencias de una sociedad. Así entonces, el diseño también puede ser una herramienta para el cambio cultural, para el desafío de convenciones culturales y la construcción de ideas y perspectivas disruptivas.

Los escenarios de co-creación, referidos a la colaboración entre diseñadores y no diseñadores en la creación de soluciones de diseño se enfocan en la presentación de experiencias relevantes capaces de construir discusión y estado del arte sobre las formas como los diseñadores comprenden necesidades y construyen soluciones relevantes para las comunidades. Las experiencias de diálogo, los métodos, las herramientas y los productos resultantes de los ejercicios de relacionamiento con comunidades desde diversas perspectivas culturales.

Sobre esta línea se han construido visiones importantes en el país que son referenciales para los proyectos que se puedan presentar, estas posturas corresponden por ejemplo: al Congreso internacional de historia y teoría de la sociedad o a la Conferencia Internacional de Historia y Estudios de Diseño 2022 eventos gestionados en Colombia por la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

Así entonces, se deben presentar propuestas de ponencia que demuestren relación con una de las líneas temáticas (**Diseño, tecnología, creación / Diseño, medioambiente, economías limpias / Diseño, co-creación, culturas**) y su construcción metodológica o procesual debe enmarcarse en una de las categorías (**Construir desde el artefacto / Observar y transcurrir desde lo comunitario / Trascender desde lo plástico**) tal y como se explica en la siguiente figura:

	Construir desde el artefacto	Observar y transcurrir desde lo comunitario	Trascender desde lo plástico
Diseño, tecnología y creación			
Diseño, medioambiente, economías limpias			
Diseño, co-creación, culturas			

En la tabla previa se presenta un ejemplo de las intersecciones que se pueden generar entre la temática y la categoría metodológica. **Cómo se evidencia en este caso simulado, el ponente ha seleccionado la categoría metodológica de Observar y transcurrir desde lo comunitario y la temática en la que inscribe su propuesta es la de Diseño, medioambiente y economías limpias; esto significa que probablemente presentará un proyecto de Investigación Creación con comunidades centrado en la búsqueda de exploraciones conceptuales o plásticas con materiales reciclados.**

Se solicita a los proponentes seleccionar su apuesta temática y su enfoque metodológico para que la evaluación de la ponencia responda a los objetivos establecidos para la discusión académica, teniendo como premisa que la propuesta se debe configurar metodológica y temáticamente.

## Estructura de la propuesta:

Como requisito la estructura mínima de presentación de la ponencia es:

- + **Introducción o contextualización (300 palabras).**
- + **Fenómeno de interés, objeto de indagación o problema sensible o plástico (600 palabras).**
- + **Metodología de la investigación creación (400 palabras).**
- + **Registro del proceso de creación [descripción textual en formulario de postulación] (600 palabras).**
- + **Resultados de investigación creación [cuando es investigación culminada] (400 palabras).**
- + **Conclusión [cuando es investigación culminada] (400 palabras)**
- + **Discusión (300 palabras).**

## Tipos de postulación:

La postulación en el Modo académico de la 1ra Bienal Colombiana RAD de Investigación Creación en Diseño aceptará dos tipos de propuestas:

### Ponencia magistral de mesa:

Desarrollada por investigadores con experiencia superior a 5 años y productos de investigación creación comprobable que pueda proponer miradas reflexivas rigurosas y estructuradas sobre los procesos de investigación creación en diseño. **Las ponencias seleccionadas se presentan de manera presencial.**

### Ponencia:

Desarrollada por investigadores junior y estudiantes de semilleros que puedan evidenciar procesos y resultados de investigación creación haciendo análisis concretos sobre las relaciones entre la teoría y la práctica en los ejercicios investigativos. **Las ponencias seleccionadas se pueden presentar en modo presencial o modo virtual, los autores deben confirmar el modo de presentación una vez la organización informe sobre su selección.**

## Información para el diligenciamiento del formulario web de postulación:

- + **Nombres y apellidos autor(es):**
- + **Institución Universitaria**
- + **Programa**
- + **Asociado RAD SI/ NO**
- + **Modalidad ("Ponencia Magistral de mesa o Ponencia)**
- + **Contenido ponencia (estructura mínima)**
  - **Introducción o contextualización (100 palabras)**
  - **Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico (50 palabras).**
  - **Metodología de la investigación (150 palabras).**
    - **Registro del proceso de creación (descripción textual en formulario de postulación) (300 palabras).**
    - **Resultados de investigación (cuando es investigación culminada) (100 palabras).**

## Enlace a formulario web:

<https://forms.gle/FZSVBAEHVKVEo5WS8>

## Certificación

La participación en el evento será certificada y entregada durante la clausura del evento al igual que las memorias de los trabajos presentados, las cuales contarán con registro ISSN WEB-ONLINE.

## Costos de Inscripción

La participación en esta primera versión de la Bienal no tiene costo; aplica tanto para programas ASOCIADOS como NO ASOCIADOS a la RAD.

**Lugar: Auditorios y espacios reservados para el desarrollo de las ponencias de manera híbrida los días 27,28,29 de agosto  
Universidad Santo Tomás.**

## Modo proyectual (expositivo)

Se considera como un **espacio físico de exposición** de los productos resultantes de los procesos de Investigación Creación en las **tres líneas temáticas** que sintetizan **las perspectivas de indagación disciplinar** temática del evento y que fueron enunciadas previamente en las instrucciones del Modo Académico (simposio).

- + **Diseño, tecnología, creación**
- + **Diseño, medioambiente, economías limpias**
- + **Diseño, co-creación, culturas**

La postulación en el **Modo proyectual** de la 1ra Bienal Colombiana RAD de Investigación Creación en Diseño aceptará dos tipos de propuestas:

**1. Productos, obras o artefactos Tipo A, desarrollados por profesionales del diseño con trayectoria comprobada superior a cinco (5) años que serán expuestos en la Sala principal de la Bienal posterior a los procesos de evaluación y curaduría del comité de selección.**

Los tipos de productos de investigación que se pueden presentar en este tipo de propuesta son:

- + **Producto de manufactura industrial (muestra física)**
- + **Productos resultado de procesos artesanales (muestra física)**
- + **Producto audiovisual (muestra digital)**
- + **Producto interactivo (muestra digital)**
- + **Producto gráfico (impreso)**
- + **Producto de Indumentaria (vestuario, calzado, accesorios con muestra física).**

**2. Productos, obras o artefactos Tipo B, desarrollados por estudiantes de diseño y grupos de semilleros avalados por sus instituciones académicas que serán expuestos en modalidad de póster de Investigación Creación (se hace una invitación a reflexionar sobre las formas como se puede exponer un resultado de Investigación Creación desde el recurso del póster) en la Sala de resultados de investigación formativa de la Bienal.**

Los tipos de productos de investigación que se pueden presentar en este tipo de propuesta son:

- + **Producto de manufactura industrial (poster físico)**
- + **Producto audiovisual (poster digital)**
- + **Productos resultado de procesos artesanales (poster físico)**
- + **Producto interactivo (poster digital)**
- + **Producto gráfico (poster físico)**
- + **Indumentaria (vestuario, calzado, accesorios en poster físico)**

NOTA: Los productos se refieren a prototipos de alta definición resultado de los procesos de Investigación Creación, NO corresponden a productos de producción seriada comerciales. La organización, al momento de informar a los autores la selección de productos, obras o artefactos Tipo B proporcionará el formato general de póster de Investigación Creación.

NOTA. El formato del póster digital será comunicado una vez la organización reciba las postulaciones y se determinen los seleccionados en cada categoría.



Los resultados de la exposición podrán ser compilados en un catálogo de obras que hará parte de las memorias del evento.

Los espacios de exposición corresponden a los entornos expositivos con los cuales se hace apertura a lugares activos de presentación pública que dan visibilidad ante la sociedad y favorecen la apropiación social del conocimiento generado desde los procesos de investigación creación en diseño. Estos espacios corresponden a:

#### + Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Exposición

Hall Módulo 2 (Espacio Expositivo)

Entrada principal Carrera 4 # 22-61

#### + Ceremonia de apertura

Aula Máxima Luis Córdoba Nariño M2

26 de agosto de 9:00 am a 12:00 m

Cierre 30 de agosto de 3:00 pm a 5:00 pm

### Información para el diligenciamiento del formulario web de postulación:

+ Nombres y apellidos autor(es):

+ Institución Universitaria

+ Programa

+ Asociado RAD SI / NO (subir comprobante de pago)

+ Modalidad (Productos, obras o artefactos Tipo A, Productos, obras o artefactos tipo B)

+ Nombre del producto, obra o artefacto

+ Tipo de producto, obra o artefacto:

+ Producto de manufactura industrial (muestra física)

+ Productos resultado de procesos artesanales (muestra física)

+ Producto audiovisual (muestra digital)

+ Producto interactivo (muestra digital)

+ Producto gráfico (impreso)

+ Indumentaria (vestuario, calzado, accesorios con muestra física)

### Línea temática en la cual se inserta el proceso que soporta el producto, obra o artefacto:

+ Diseño, tecnología, creación.

+ Diseño, medio ambiente, tecnologías limpias.

+ Diseño, cocreación, culturas.

### Descripción de la propuesta:

- Resumen descriptivo del proceso de Investigación Creación que da lugar al producto, obra o artefacto (500 palabras).

- Esquema de la metodología propuesta en el proceso de Investigación Creación (imagen JPG, resolución 300 DPI).

- Imágenes del producto, obra o artefacto (Hasta 10 imágenes JPG resolución 300 dpi que den cuenta de las características plástico sensoriales del producto, obra o artefacto, y de su implementación y validación en contexto).

### Enlace a formulario web:

<https://forms.gle/xv3ZrVSu7nqFb6Ky5>

## Criterios de selección

<b>Pertinencia de la pieza</b>	La(s) pieza(s) (obras o creaciones) pertenece(n) a un proyecto de Investigación Creación y el autor cuenta con CvLAC.
<b>Ficha técnica y registro fotográfico</b>	La(s) pieza(s) (obras o creaciones) cuenta(n) con una ficha técnica donde se especifican: Dimensiones, técnica, año de creación de la pieza y cuenta con registro fotográfico.
<b>Metodología</b>	La(s) pieza(s) (obras o creaciones) presenta(n) una metodología de desarrollo clara y coherente que usa como métodos procesos de elaboración artística (memoria, bitácora, u otro documento de validación del proceso)
<b>Circulación</b>	El proyecto de investigación al cual pertenece(n) la(s) pieza(s) (obras o creaciones), ha(n) participado en otros escenarios de socialización o apropiación.
<b>Discusión y argumentación</b>	La(s) pieza(s) (obras o creaciones) y su proceso de investigación representa una aporte significativo a la discusión sobre las líneas convocadas.
<b>Apropiación</b>	La(s) pieza(s) (obras o creaciones) presenta(n) escenarios o estrategias implementadas de apropiación social del conocimiento.

### Certificación

La participación en el evento será certificada y entregada durante la clausura del evento al igual que el catálogo de obras como parte de las memorias del evento, las cuales contarán con registro ISSN WEB-ONLINE.

### Costos de Inscripción

La participación en esta primera versión de la Bienal no tiene costo; aplica tanto para programas ASOCIADOS como NO ASOCIADOS a la RAD.

Nota: La logística para la recepción y montaje de obras aprobadas será comunicada a los seleccionados, posterior a los procesos de evaluación.