



**TERCER CONGRESO INTERNACIONAL
DE DISEÑO, TECNOLOGÍA Y ENTRETENIMIENTO: D+T+E**

¿Multimedia? De la conceptualización a la producción

5 y 6 de noviembre de 2020

DOCUMENTO GUÍA DE PARTICIPACIÓN EN EL EVENTO

Presentación:

El programa Diseño Digital y Multimedia y el Grupo de Investigación Diseño, Visualización y Multimedia pertenecientes a la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, en el marco de sus actividades de proyección social, y en colaboración con la Red Académica de Ingeniería Multimedia y Afines RAIMA, presentan el Tercer Congreso Internacional de Diseño, Tecnología y Entretenimiento: D+T+E, un espacio destinado a propiciar el intercambio de conocimiento y la reflexión académica en torno a los temas propios del quehacer del diseñador digital y multimedial, actividad mediante la cual se fortalecen, tanto la formación disciplinar de los discentes, como la investigación y la proyección social, siendo éstas funciones sustantivas de la Institución y que se desarrollan al interior de este contexto, dado que permite la actualización permanente de las temáticas objeto de estudio y genera una ventana de visibilización de las actividades propias del programa.

Al mismo tiempo, este espacio constituye un escenario de apertura y relación del Programa con académicos, profesionales y entidades, tanto públicas como privadas, con las cuales comparte intereses referidos al diseño digital en todas sus dimensiones, por tanto, se constituye también como espacio propicio para establecer vínculos que permitan compartir y construir conocimiento de manera colectiva e iniciar procesos conjuntos de colaboración mutua.

En este contexto, el Tercer Congreso Internacional de Diseño, Tecnología y Entretenimiento: D+T+E corresponde a una nueva edición de una serie de eventos anuales que el Programa de Diseño Digital y Multimedia ha venido realizando desde su creación y entrada en funcionamiento (2012), inicialmente bajo la denominación de Jornadas de Diseño, Tecnología y Entretenimiento posteriormente, a partir del año 2018, cambia su denominación a Congreso Internacional de Diseño, Tecnología y Entretenimiento: D+T+E, adquiriendo un carácter de mayor apertura y convocatoria a la comunidad académica nacional e internacional. Su denominación parte de la conceptualización en torno a tres conceptos básicos, sobre los cuales gira la discusión académica:





- **Diseño:** Actividad creadora que estudia “el comportamiento de las formas, sus combinaciones, su coherencia asociativa, sus posibilidades funcionales y sus valores estéticos captados en su integridad” (Vilchis, 2016).
- **Tecnología:** “Conjunto de conocimientos específicos y procesos para transformar la realidad y resolver algún problema” (Lara, 1998).
- **Entretenimiento:** “Impronta de las políticas culturales globales en conexión con algunos de los cambios, las tendencias y los rasgos más visibles, pero poco investigados de la vida social contemporánea” (Martínez, 2011).

Antecedentes:

A la fecha, el evento, en sus distintas ediciones, ha contado con la participación de notables invitados nacionales e internacionales, expertos en las temáticas que se plantean como centro de atención durante cada una de las ediciones realizadas, provenientes tanto de la academia como del sector productivo, además de la activa participación de los docentes y estudiantes investigadores del Programa.

A manera de recuento, la siguiente tabla ilustra las distintas ediciones del evento y las temáticas centrales abordadas en cada uno de ellos:

Tabla 1. Temáticas de las Jornadas de Diseño, Tecnología y Entretenimiento y del Congreso Internacional de Diseño, Tecnología y Entretenimiento: D+T+E entre 2012 y 2017.

2012	Visualización de Proyectos - Modelado y Animación
2013	Animación y videojuegos
2014	Proyectos Multimedia para la Educación
2015	Mundos virtuales y reales
2016	Formas Innovadoras de Producción Audiovisual
2017	Comunicación y Difusión del Arte en la Era Digital
2018	Primer Congreso Internacional de Diseño, Tecnología y Entretenimiento D+T=E: Economía Naranja y Productos Audiovisuales
2019	Segundo Congreso Internacional de Diseño, Tecnología y Entretenimiento: D +T + E: Ideación y visualización del espacio en la era digital





Temáticas propuestas para el evento 2020:

“¿Multimedia? De la conceptualización a la producción”

En los últimos tiempos el término “Multimedia” ha comenzado a ser revaluado. Conforme lo expuesto por Salaverria, citado por Gama (2019), “el concepto resulta Confuso tanto en entornos académicos como en profesionales de la comunicación”, y “ya en el 94, Feldman la define como una integración sin fisuras de datos, texto, imágenes de todo tipo y sonido en un único entorno digital de información”; lo que conlleva que con el surgimiento y combinación con otros términos como hipermedia, transmedia, crossmedia, entre otros, abarcando todas las posibilidades que el medio digital brinda hoy en día para la comunicación eficiente de la información.

Sin embargo, el término multimedia, ha sido hasta ahora el más utilizado en el ámbito académico, significando su potencial como articulador. En este sentido se lee en dos corrientes complementarias: primero, como herramienta productual¹, es decir, referente al producto de uso en un plano superior al objeto como tal, lo que incluye las condiciones del objeto y los elementos que lo rodean, que lo enriquecen y que le permiten ser aceptado por el usuario para desplegar todo su potencial de uso y función, conforme a las diferentes variables que el hábitat propone (Zemelman, 1993), lo que facilita los procesos tecnológicos; y segundo, como detonante creativo que viabiliza la construcción de las nuevas concepciones digitales en el ciberespacio, tanto conceptuales como objetuales, permitiendo la articulación de los diversos elementos que configuran el hábitat digital para entenderse como un todo armónico que permite el ingreso “al mundo personal de la sociedad” (Levi, 2014).

Desde estas dos miradas, el Congreso Internacional de Diseño, Tecnología y Entretenimiento D+T+E, en su tercera versión propone plantear la reflexión articulada entre los sectores académico, empresarial y gubernamental, en torno a la temática de la conceptualización del término Multimedia en la cibercultura, sus implicaciones e interrelaciones, frente a los cambios económicos, culturales, sociales que conlleva la inmersión en los medios digitales. Asimismo, vislumbrar las posibilidades de la recursividad tecnológica colombiana, disminuyendo la brecha conceptual digital y permitiendo la vigencia de las propuestas propias del medio, lo que conlleva

¹ La fenomenología puede comprenderse como un método y un “modo de ver”. El método, se construye tras la depuración del psicologismo. Resulta necesario mostrar que las leyes lógicas son lógicas puras y no empíricas, trascendentales o procedentes de un supuesto mundo inteligible de naturaleza metafísica. Es preciso también, desde este enfoque, mostrar qué ciertas operaciones como la abstracción o el juicio no son actos empíricos sino de naturaleza intencional. Esta conciencia, no aprehende los objetos del mundo naturales como tales objetos ni constituye lo dado en cuanto objeto de conocimiento: aprende puras significaciones en cuanto son simplemente dadas y tal como son dadas. “Edmund Husserl”





a organizar los elementos constitutivos de la multimedia en los escenarios alternos que los nuevos medios proponen (hipermedia, crossmedia, transmedia, etc.) y así, responder al cuestionamiento frente a la relación del término multimedia en el ámbito digital actual y sus diferentes implicaciones.

Con lo anterior se busca contribuir a cerrar la brecha tecnológica del país en términos de resultados de los procesos (productuales), en donde la responsabilidad de la academia es evidente puesto que juega un papel primordial como mediadora y articuladora. En el país, el desarrollo tecnológico y la penetración de la automatización está por debajo del 20% de su aparato productivo, en comparación con países industrializados, esto indica que los niveles de acceso a la automatización de procesos industriales en la población son bajos. (Chiquiza, 2019). En este sentido es necesario crear articulación para entender la Multimedia en su contexto tecnológico de base, la denominada revolución industrial 4.0, y el choque que establece la realidad de los avances tecnológicos a nivel mundial con la realidad de lo que nuestro país produce. Allí aparecen elementos a considerar en el diálogo académico: Concept Design, CTel, Disrupción Tecnológica, relación entre Ingeniería y Diseño, la empleabilidad en las industrias digitales y las implicaciones reactivas del estado en medio de esta revolución.

El Congreso entonces pretende vislumbrar el papel de la academia en la articulación entre los diferentes actores, en donde la búsqueda de recursividad tecnológica se torna en un eje fundamental que viabiliza el quehacer del diseñador colombiano en un contexto glocal enmarcado en la Industria 4.0. Entender el papel del Diseñador Digital y Multimedial en este contexto será uno de los propósitos.

Objetivo general:

Propiciar el intercambio de conocimiento y la reflexión académica en torno al concepto "Multimedia" en sus acepciones como herramienta productual y como detonante creativo en la construcción del hábitat digital, en el contexto de las posibilidades tecnológicas en Colombia.

Objetivos específicos:

1. Discutir alrededor del concepto "Multimedia" en el ámbito digital actual, por medio de la interacción de los tres sectores principales (académico, empresarial y gubernamental), buscando puntos coincidentes que permitan dilucidar la articulación de éstos en torno a la Multimedia, ya sea como herramienta constructiva o como precursor creativo en la era digital actual.
 - 1.1. Pregunta orientadora: *¿Cómo se entiende el concepto Multimedia desde la Academia, el sector empresarial y el Estado?*





2. Explorar la relación entre la conceptualización de la Multimedia y la producción en el ámbito académico y empresarial, con la implicación de las posibilidades tecnológicas y políticas que brinda el contexto colombiano.
 - 1.2. Pregunta orientadora: *¿Cómo mantenerse vigente en el contexto mundial, con los recursos propios del contexto colombiano?*
3. Reflexionar frente al papel del diseñador digital y multimedial como articulador entre lo conceptual y lo productivo, con el fin de dilucidar campos de acción para el desarrollo disciplinar.
 - 1.3. Pregunta orientadora: *¿Cuál es el papel del diseñador en el proceso entre la conceptualización y la producción multimedia?*

Convocatoria de ponencias:

El Tercer Congreso Internacional de Diseño, Tecnología y Entretenimiento: D+T+E, recibe para su presentación a través de las modalidades descritas enseguida, trabajos en cualquiera de las siguientes líneas:

- Experiencias, proyectos de investigación o producción literaria.
- Producción teórica.
- Propuestas, estudios y evaluaciones en torno a la pertinencia, existencia o necesidad de políticas y programas sociales asociados a la temática del evento.
- Productos, servicios, diseños y experiencias corporativas y profesionales que tengan un carácter significativo para la comunidad académica por su origen, impacto, reconocimiento o resultados.

Condiciones de participación

1. **Modalidades²:** Es posible participar en el evento bajo las siguientes modalidades:
 - 1.1. Exposición magistral: La organización del evento extenderá invitación directa a destacados profesionales expertos, nacionales e internacionales, en las temáticas propias del evento para realizar exposiciones magistrales. El invitado recibirá, de parte de la organización del evento y las directivas de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Uicolmayor, certificación de participación en calidad de conferencista experto.
De igual forma, la síntesis escrita de la exposición se incluirá en la publicación de las memorias del evento (que cuentan con ISSN).

² Todas las modalidades se realizarán mediante teleconferencia. La participación se podrá hacer de forma sincrónica o asincrónica.





- 1.2. **Comunicación oral:** Modalidad abierta para académicos, entidades y profesionales que deseen participar realizando una comunicación oral, a manera de ponencia, sobre investigaciones ya realizadas, trabajos académicos en curso y/o trabajos profesionales correspondientes a alguna de las temáticas propuestas para el evento. Para las personas o entidades cuyas propuestas sean aceptadas bajo esta modalidad se expedirá por parte de la organización del evento y las directivas de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Unicolmayor, certificación de participación en calidad de ponente. De igual forma, la síntesis escrita de la comunicación se incluirá en la publicación de las memorias del evento (que cuentan con ISSN).
- 1.3. **Microponencias:** Modalidad abierta para estudiantes que deseen participar realizando una comunicación oral, a manera de micro ponencia, sobre investigaciones ya realizadas y/o trabajos académicos en curso correspondientes a alguna de las temáticas propuestas para el evento. Para los estudiantes cuyas propuestas sean aceptadas bajo esta modalidad se expedirá por parte de la organización del evento y las directivas de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Unicolmayor, certificación de participación en calidad de ponente. De igual forma, el resumen de la comunicación se incluirá en la publicación de las memorias del evento (que cuentan con ISSN).

2. **Procedimiento:** Para participar en cualquiera de las modalidades descritas, es necesario realizar los siguientes pasos:

- 2.1. Diligenciar el formulario digital accediendo al link: https://docs.google.com/forms/d/1LDqI2MGm1kOTuv-kIAtRNBpKNaLtWAKYrLMPy_J6Vzc/edit?fbzx=-3737574434843398942 Lo anterior se debe realizar antes del día **antes del día 18 de septiembre de 2020**. Es necesario indicar claramente lo siguiente:
 - Modalidad de participación
 - Título
 - Resumen (máximo 250 palabras)
 - Palabras clave (máximo 5)
 - Referencias bibliográficas





2.2. Para quienes reciban notificación de aceptación de su propuesta de participación, deben enviar vía correo electrónico a congresointernacionalddm@unicolmayor.edu.co, **antes del día 23 de octubre de 2020**, documento completo para incluir en la publicación del evento (con ISSN), con la siguiente estructura:

- Título
- Resumen (máximo 250 palabras)
- Palabras clave (máximo 5)
- Cuerpo del documento Incluyendo: problemática, objetivos, metodología, resultados, conclusiones (máximo 2500 palabras).
- Referencias bibliográficas.

El documento podrá incluir imágenes referentes conforme a lo especificado en el respectivo formato.

2.3. Los participantes aceptados deberán preparar sus correspondientes ayudas en formato “ppt” o “pdf”, o en el formato dispuesto para tal fin que sea enviado a vuelta de correo con la correspondiente notificación de aceptación.

Fechas a tener en cuenta:

Envío de propuestas: HASTA 18 DE SEPTIEMBRE DE 2020

Notificación de aceptación: 2 DE OCTUBRE DE 2020

Envío de textos de ponencias completas: 23 DE OCTUBRE DE 2020

Realización del evento: 5 Y 6 DE NOVIEMBRE DE 2020

Mayor información sobre el evento:

Correo electrónico: congresointernacionalddm@unicolmayor.edu.co

Teléfonos - WhatsApp: 3015011657 - 3166163828

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca – Programa Diseño Digital y Multimedia

Calle 34 No. 5-71 Mezzanine. Bogotá D.C. - Colombia.





Referencias:

- Chiquiza, J. (3 de agosto de 2019). Colombia es el sexto país más innovador en América Latina según ranking internacional. *La República*. <https://www.larepublica.co/globoeconomia/colombia-es-el-sexto-pais-mas-innovador-en-america-latina-2892899>
- Gama, M. (2019). De la importancia de la creación de la Red Académica de programas de Ingeniería en Multimedia y programas Afines (RAIMA). En: Congreso Internacional de Diseño, Tecnología y Entretenimiento. Bogotá: Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.
- Lara, F. (1998) Tecnología: conceptos, problemas y perspectivas. México: Siglo XXI.
- Lévy, P. (2004). Inteligencia Colectiva por una antropología del ciberespacio. Organización Panamericana de la Salud.
- Martínez, J (2011) Sociedad del Entretenimiento (2): Construcción socio-histórica, definición y caracterización de las industrias que pertenecen a este sector. En: Revista Luciérnaga. Facultad de Comunicación Audiovisual. Año 3, Edición 6. Medellín: Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid.
- Vilchis, L (2016). Diseño: universo de conocimiento. Teoría general del Diseño, México: Qartuppi.
- Stemberg, R. J.& Spear-Swerling, L. (1999) La comprensión de los principios básicos y de las dificultades de enseñar a pensar. Madrid: Santillana
- Vega, M. de. (1998) Introducción a la Psicología Cognitiva. México: Alianza Editorial,
- Zemelman, H. (1993) Los horizontes de la razón: Uso crítico de la teoría. Anthropos Editorial

