



ORIENTACIONES PARA LA CARACTERIZACIÓN Y LA VALORACIÓN DE OBRAS O PRODUCTOS DERIVADOS DE PROCESOS DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN Y CREACIÓN EN LA UAO

Este documento es el resultado de un proceso de reflexión y análisis de un equipo interdisciplinario e institucional experto en temas de Investigación-Creación de la UAO¹. Integra los acuerdos que en materia de investigación-creación deben ser adoptados institucionalmente, en coherencia con los lineamientos internos y las políticas nacionales que rigen la investigación y la creación en Colombia.

Su objetivo es presentar de manera institucional aspectos relevantes para la conceptualización de la investigación-creación y la creación, con el fin de propiciar un marco normativo e influir en su apropiación por parte de la comunidad académica UAO.

El equipo de expertos bajo el liderazgo de la Dirección de Fomento y Desarrollo de la Investigación y la Creación, y el apoyo de la Dirección de Divulgación y Apropiación Social del Conocimiento de la VIIE, configuraron una mesa consultiva desde el año 2022, donde se propusieron criterios para la valoración de productos, resultados e impactos de la investigación-creación y creación. La mesa consultiva promueve las discusiones derivadas de las apuestas institucionales, buscando favorecer la comprensión y adopción de conceptos, productos y resultados derivados de procesos investigación-creación y creación regulados en el orden nacional.

Estas orientaciones reflejan los avances sustanciales, fruto de un ejercicio colectivo que permitió alcanzar consensos fundamentales, y fueron socializadas al interior de las facultades, recibiendo observaciones y sugerencias que fortalecieron su contenido.

La investigación-creación y la creación como generadoras de nuevo conocimiento

En el contexto de las prácticas académicas contemporáneas, la investigación-creación y la creación se configuran como una estrategia legítima y rigurosa de generación de nuevo conocimiento. Este enfoque reconoce que los procesos creativos no solo producen objetos estéticos o funcionales, sino que incorporan y transforman conocimiento desde una perspectiva experiencial, cognitiva y afectiva.

Tal como afirman Ballesteros y Beltrán (2018):

la creación artística no solo implica un proceso de generación de nuevo conocimiento a partir de la práctica creativa, sino que su producto incorpora, en sí mismo, nuevo conocimiento, que más allá de intentar explicar el mundo que nos rodea, lo transforma (p. 19).

Esta afirmación permite entender la creación no como una actividad secundaria o auxiliar a la investigación, sino como un modo legítimo y fundamental de producción epistemológica. En esta misma línea, se propone que “el concepto de investigación-creación sirva como posibilidad para que las ciencias y las artes puedan

¹ Para el periodo 2022 a 2025 participaron los profesores Jorge Marulanda, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño; Natalia Campo Castro y William Vega Donneys, Facultad de Comunicación Social, Humanidades y Artes; Paola Andrea Castillo Beltrán, Facultad de Ingeniería y Ciencias Básicas; y Carlos Eduardo Jiménez Prado, Facultad de Ciencias Empresariales y Jurídicas.

coexistir y complementarse en los procesos de generación de nuevo conocimiento” (Ballesteros & Beltrán, 2018, p. 20).

Esta coexistencia se ve favorecida por el tránsito hacia un modelo de generación de conocimiento de tipo transdisciplinario, identificado por Gibbons, Nowotny y Scott (2003), en el cual el conocimiento es evaluado no solo por pares académicos, sino por su impacto y pertinencia social. Este nuevo modelo, conocido como Modo 2, “busca superar la restricción de la investigación al mundo académico y proveer soluciones a los problemas actuales que aquejan a nuestras sociedades” (Ballesteros & Beltrán, 2018, p. 47).

Definiciones institucionales de la UAO

En el año 2023, a través de la resolución del Consejo Académico No. 6732 del 17 de noviembre, la UAO adoptó la política para el fortalecimiento de su ecosistema institucional de Investigación, Creación e Innovación, dentro de la cual acogió la investigación-creación y creación en la UAO, definiéndolas, de manera institucional, así:

- **La Investigación-Creación** es el proceso estructurado mediante el cual se genera nuevo conocimiento a través de la creación de obras, eventos, objetos y productos con valor estético, valor entendido como la capacidad que tiene un objeto para atraer la atención hacia sí mismo, produciendo una experiencia en la que se transmite un contenido que puede ser compartido de forma intersubjetiva. La Investigación-Creación crea un puente entre la investigación y los campos de las artes, la arquitectura, el diseño, la comunicación, entre otras áreas del conocimiento, y sus distintas intervenciones desde lo plástico, lo sensorial, lo funcional, lo simbólico y sus hibridaciones permiten comprender que en estos campos existen maneras diferenciadas de generar conocimiento desde el ámbito científico, orientadas desde procesos de creación y/o artísticos.
- **La Creación** es la capacidad humana de producir nuevo conocimiento a partir del encuentro entre la singularidad del sujeto con el mundo. El resultado de la creación son obras, diseños o productos de los procesos que implican aportes nuevos, originales e inéditos al arte, a la arquitectura, al diseño, a la cultura, a la comunicación, a través de lenguajes simbólicos que expresan, interpretan y enriquecen de manera sustancial la vida intelectual, emocional, cultural y social de las comunidades humanas. De esta manera, el nuevo conocimiento emerge inmanentemente en obras, diseños o productos de naturaleza plástica, experiencial y cognitiva creados en un contexto específico.

Caracterización de obras o productos de Investigación-Creación y Creación

En el marco de estas definiciones propias de la UAO, se construye una propuesta de caracterización de obras o productos derivados de los procesos de investigación-creación y creación, acogiendo la definición que el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación dio a las Obras, Diseños y Procesos de Nuevo Conocimiento, provenientes de la investigación-creación o creación. Lo anterior, teniendo en cuenta que el conocimiento producido mediante la investigación-creación y la creación se materializa en artefactos, eventos u obras que no solo comunican, sino que inscriben saberes. De esta manera, “El conocimiento que producen las disciplinas creativas es práctico y experiencial” (Ballesteros & Beltrán, 2018, p. 20), y se distingue por su capacidad de transformar la relación entre el ser humano y su contexto. Esta característica convierte al producto creativo en evidencia de un proceso investigativo riguroso, que debe ser validado en el marco de las instituciones académicas para que sea reconocido como tal.

La Obras o productos de Nuevo Conocimiento, provenientes de la creación o investigación-creación se entienden como:

Aquellas obras, diseños o productos resultantes de los procesos de creación que implican aportes nuevos, originales e inéditos al arte, a la arquitectura, al diseño, a la cultura, y al conocimiento en general, a través de lenguajes simbólicos que expresan, interpretan y enriquecen de manera sustancial la vida intelectual, emocional, cultural y social de las comunidades humanas. Estos productos provienen de proyectos de investigación, creación o investigación-creación, debidamente aprobados mediante convocatorias internas o externas o avalados por organizaciones de reconocido prestigio institucional de carácter local, regional, nacional e internacional. Los productos pueden agruparse de acuerdo con su naturaleza, según su relación con el tiempo, estableciéndose el vínculo entre la acción de creación, la puesta en escena de la obra y la estrategia de circulación. (Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, 2021, p. 201).

En relación con lo anterior, es importante mencionar que, en el contexto de la investigación-creación y la creación, los productos no se reducen a objetos materiales ni se evalúan únicamente por su forma final, sino que deben entenderse como inscripciones complejas de conocimiento sensible, práctico y simbólico. Las disciplinas creativas se apoyan en procesos corporales, experienciales y situados, donde la práctica y el hacer son fundamentales.

Desde esta perspectiva, los productos de investigación-creación y creación, no solo documentan el resultado de una acción estética o proyectual, sino que encarnan y transmiten saberes específicos, vinculados tanto al hacer técnico como a la reflexión crítica y al posicionamiento del creador frente a su entorno. Como lo expresan Ballesteros y Beltrán (2018): “Se inscribe en cuerpos humanos, a manera de habilidades o de ‘saber hacer’... los resultados que se esperan de la práctica creativa son, especialmente, de tipo plástico/sensorial, constituidos como artefactos que inscriben conocimiento” (pp. 21–22).

Esta concepción resalta el carácter epistemológico de los productos creativos, en cuanto son portadores de una dimensión reflexiva que no siempre puede ser verbalizada, pero que se hace presente en la forma, el gesto o el uso del objeto producido. En consecuencia, reconocer estos productos como válidos dentro de los sistemas de ciencia e innovación requiere una ampliación del marco evaluativo, que permita leer el conocimiento más allá y considerar el valor investigativo de la experiencia estética y material.

Campos de conocimiento para Investigación-Creación y Creación definidos en la UAO

Con esta adopción, se propusieron para la UAO ocho campos de conocimiento que agrupan el quehacer de cada facultad en referencia a sus procesos de investigación-creación y creación. Estos campos concentran los acuerdos consensuados en los ejercicios académicos en beneficio de investigación-creación y creación, así:

1. **Audiovisual:** obras o creaciones que se expresan primordialmente mediante la conjunción plástica de elementos sonoros y visuales.
2. **Sonoro:** obras o creaciones que se expresan primordialmente mediante la plástica sonora.
3. **Visual:** obras de creación que se expresan primordialmente mediante la plástica visual.
4. **Interactivo:** obras de creación en donde convergen diferentes tipos de navegación, ensamblaje o participación del espectador, visitante o usuario, permitiendo que la interactividad como medio produzca significado.
5. **Literario:** obras que están centradas en el uso estético de la palabra escrita.

6. **Urbano – arquitectónico:** las obras urbano - arquitectónicas son espacios construidos habitables que establecen relaciones integrales con el territorio.
7. **Arte escénico:** obras o creaciones que se materializan en la escena mediante la síntesis o integración de otras expresiones, desde las literarias hasta las plásticas, que se dirigen a audiencias en el marco de un escenario.
8. **Objetual:** obras o creaciones que tienen una presencia física y concreta.

Para estos campos se estableció un listado de obras o productos derivados de los consensos entre los miembros de la mesa consultiva y las facultades de la Universidad, clasificados de acuerdo con la naturaleza de su creación –desde lo efímero, lo permanente hasta lo procesual–, así:

Definiciones de Obras o Productos de Investigación-Creación y Creación (Minciencias, 2021)

- Obra o creación efímera: "Son las obras, diseños o productos, materiales e inmateriales, cuya existencia es de una duración limitada en el tiempo y el espacio y cuya evidencia depende, por lo tanto, de la memoria reconstructiva. Son sus huellas, rastros, o registros los que corroboran su existencia y las hacen reconocibles. El registro debe ser repetible, exportable y verificable" (p. 201).
- Obra o creación permanente: "Son obras, diseños o productos –materiales e inmateriales– cuya existencia pretende ser ilimitada en el tiempo. La presencia y persistencia del objeto que registra la [información]..." (p. 201).
- Obra o creación procesual: "Son aquellas obras, diseños o productos materiales o inmateriales, en cuya naturaleza predomina la dinámica transformadora, sistémica y relacional; por esta razón tienen un carácter abierto y no están sujetas a un marco espaciotemporal predeterminado. Generan impacto verificable pero no previsible material e inmaterial. El reconocimiento de este tipo de producto se basa en la existencia de indicadores cualitativos o cuantitativos que den cuenta de las dinámicas del proceso" (p. 201).

En la siguiente tabla se establecen los tipos de obras o productos que por campo de conocimiento pueden derivarse de los procesos de investigación-creación y creación en la UAO:

TIPOLOGÍA DE OBRAS O PRODUCTOS DE LA INVESTIGACIÓN-CREACIÓN Y LA CREACIÓN

	Efimeros	Permanentes	Procesuales
Definición de los tipos de obras o productos	<i>Cuya existencia es de una duración limitada en el tiempo y el espacio y cuya evidencia depende, por lo tanto, de la memoria reconstructiva. Son sus huellas, rastros, o registros los que corroboran su existencia y las hacen reconocibles. El registro debe ser repetible, exportable y verificable.</i>	<i>Cuya existencia pretende ser ilimitada en el tiempo. La presencia y persistencia del objeto que registra la obra o producto demuestra su existencia, sin embargo, la obra o producto mismo predomina sobre el valor del registro.</i>	<i>En cuya naturaleza predomina la dinámica transformadora, sistémica y relacional; por esta razón tienen un carácter abierto y no están sujetas a un marco espaciotemporal predeterminado. Generan impacto verificable pero no previsible material e inmaterial. El reconocimiento de este tipo de producto se basa en la existencia de indicadores cualitativos o cuantitativos que den cuenta de las dinámicas del proceso.</i>
Campos de conocimiento UAO	Tipos de Obras o Productos: Efimeros	Tipos de Obras o Productos: Permanentes	Tipos de Obras o Productos: Procesuales
Audiovisual	Instalación audiovisual, instalación multicanal de videoarte, video mapping autoral, live cinema, performance audiovisual en vivo, acción audiovisual expandida, experiencia audiovisual inmersiva (VR/360°), experiencia inmersiva en tiempo real (VR performativa), intervención audiovisual en espacio público, animación directa.	Largometraje, medimetraje, cortometraje, micrometraje, serie audiovisual, capítulo de serie, ensayo audiovisual, videoarte monocal, poesía visual/audiovisual, videoclip autoral, cápsulas de video, webserie autoral, webdoc (documental interactivo), tráiler, videopodcast de investigación.	Diario audiovisual de creación, bitácora audiovisual de investigación-creación, proyecto transmedia autoral, laboratorio audiovisual expandido, película comunitaria o video participativo, ensayo audiovisual expandido, archivo audiovisual intervenido, serie web en desarrollo evolutivo, guion audiovisual, laboratorio de creación audiovisual, storyboard teaser.
Sonoro	Instalación sonora, ambiente sonoro, radioarte, concierto o intervención sonora site-specific, improvisación sonora en vivo, activación sonora de espacio público.	Podcast, cápsula radial, programa radial, creación musical, creación de efectos sonoros (foley o diseño de efectos), creación de paisaje sonoro, diseño sonoro para medios audiovisuales, obra sonora, cuña radial, audiolibro, obra electroacústica.	Performance sonoro, cartografía sonora, escucha profunda, laboratorio de experimentación sonora, deriva sonora, investigación-creación en paisaje sonoro.
Visual	Performance visual.	Arte y diseño digital, arte y diseño generativo, cartografía visual, cómic, diseño de información / Visualización de datos, diseño de material didáctico,	Diagrama de procesos y procedimientos, manual de estilo, planos, manual de identidad visual.

		diseño de personaje, diseño editorial, diseño publicitario, dibujo, fotografía, grafiti, grabado, ilustración, infografía, marca gráfica, medios publicitarios, narración gráfica, pintura, tipografía.	
Interactivo	Mapping interactivo, ambientes inmersivos, instalaciones interactivas efímeras.	Aplicaciones (apps), páginas web, narrativas transmedia, sistemas multimedia, entornos de realidad aumentada, entornos de realidad virtual, videojuegos, museografía virtual, mapas digitales interactivos, arte interactivo.	Modelos de interacción, modelos de experiencia de usuario (UX Modeling), diseño del servicio
Literario	Productos adscritos a las líneas editoriales de la UAO, cuya valoración se realiza mediante los mecanismos editoriales institucionales.	Crónica escrita, entrevista escrita, reportaje escrito, productos adscritos a las líneas editoriales de la UAO, cuya valoración se realiza mediante los mecanismos editoriales institucionales.	Productos adscritos a las líneas editoriales de la UAO, cuya valoración se realiza mediante los mecanismos editoriales institucionales.
Urbano – arquitectónico	Obras de arquitectura efímera, exposiciones.	Proyectos arquitectónicos, diseño urbano y paisajismo, obras de arquitectura interior, ordenamiento urbano y regional, intervenciones en el patrimonio urbano y arquitectónico, arquigrafía.	Bitácora de proyectos colaborativos y relacionales, guion museográfico.
Arte escénico	Obra de teatro, escenografía, recital, narración oral escénica, performance, circo, danza, música escénica, ópera, flashmob, maquillaje, teatro inmersivo. improvisación teatral.	Dramaturgia, libreto teatral, guion coreográfico, partitura de movimiento, diseño de iluminación escénica, diseño de dirección escénica, puesta en escena, dirección escénica, coreografía, diseño de iluminación, diseño de vestuario.	Libreto de teatro, laboratorio escénico, creación colectiva escénica, dispositivo performativo.
Objetual	Elementos físicos para performances, eventos y/o exposiciones, artefactos de transformación y degradación programada, prototipos experimentales.	Objetos de uso cotidiano, objetos para usos específicos, objetos híbridos (físico-digitales), objetos educativos o mediadores de aprendizaje, objetos resignificados como medios publicitarios, escultura, sistema objetual, empaques, señalética, objeto de diseño social cocreado.	Programa de señales, método de diseño.

Estas obras o productos de nuevo conocimiento, provenientes de la investigación-creación y la creación, deberán ser reportados por parte del investigador o creador de acuerdo con los lineamientos establecidos por la Vicerrectoría de Investigaciones, Innovación y Emprendimiento.

Investigación-Creación y Creación en el marco del Escalafón Profesor

Para que estas obras o productos sean considerados en la movilidad de los profesores de carrera, deberán cumplir con lo establecido en la resolución del Consejo Académico No. 6747 del 22 de octubre del 2024, donde se definieron los requisitos para el reconocimiento de la producción académica, y se establecieron los criterios para la asignación de puntos para un producto derivado de la investigación-creación y la creación:

- a. Obra o producto que haya obtenido premio o distinción en eventos o espacios del ámbito internacional, con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a diez (10) años. Hasta veinticinco (25) puntos, por única vez.
- b. Obra o producto que haya obtenido premio o distinción en eventos o espacios del ámbito nacional, con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a ocho (8) años. Hasta veinte (20) puntos, por única vez.
- c. Obra o producto que haya sido seleccionada para su presentación en espacios o eventos del ámbito internacional, con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a ocho (8) años. Hasta quince (15) puntos, por única vez.
- d. Obra o producto que haya sido seleccionada para su presentación en espacios o eventos del ámbito nacional, con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a seis (6) años. Hasta diez (10) puntos, por única vez.

Para interpretar los mecanismos de validación de estos productos, es necesario considerar las siguientes definiciones:

- Premio o Distinción: Reconocimiento a una obra o producto original, otorgado por una entidad o evento, mediante concepto favorable de un comité evaluador.

Nota: Para el caso del sector cinematográfico, cuando una película hace parte de una selección oficial realizada por un grupo curatorial o jurado integrado por profesionales de reconocida trayectoria en el campo cinematográfico, se considera distinción.

- Selección: Proceso mediante el cual una obra o producto original es elegido o nominado a un concurso, evento, exposición, muestra, exhibición o publicación, luego de un proceso de evaluación.
- Ámbito internacional: Espacio de circulación o reconocimiento transnacional que involucra instituciones, públicos, evaluadores y participantes de distintos países.
- Ámbito nacional: Espacio de circulación o reconocimiento que involucra instituciones, públicos, evaluadores y participantes de un mismo país.
- Mecanismo visible de selección o curaduría: Conjunto de procedimientos públicos que garantizan la transparencia y legitimidad en la selección de las obras o productos que participan en un evento, concurso o competencia.
- Trayectoria del evento: Número de años de existencia de un concurso, evento o competencia.

Tales características serán validadas a través del cumplimiento de requisitos de existencia y calidad que deben ser enviados al momento de realizar el reporte de producción intelectual² y deberá contener:

1. DOI (Identificador digital) y acceso a la obra o producto.
2. Certificación oficial de premio, distinción o selección.
3. Documento oficial de selección o curaduría (información del evento y evidencia de jurado).
4. Certificación oficial que evidencie el ámbito (nacional o internacional) y trayectoria del evento.
5. Certificado de registro de obra y/o certificado de reconocimiento de producto, según aplique.

ANEXO

Glosario de palabras y términos

- Instalación audiovisual: Dispositivo artístico que integra imagen y sonido en un espacio expositivo, dependiente del montaje y la experiencia presencial.
- Instalación multicanal de videoarte: Propuesta artística que articula múltiples proyecciones o pantallas en un entorno espacial específico.
- Video mapping autoral: Proyección audiovisual diseñada para dialogar con superficies arquitectónicas u objetos tridimensionales en un contexto determinado.
- Live cinema: Creación audiovisual manipulada o generada en tiempo real frente al público como acto performativo.
- Performance audiovisual en vivo: Acción escénica que integra imagen y sonido como parte constitutiva de una experiencia artística temporal.
- Acción audiovisual expandida: Intervención artística que desborda la pantalla e integra cuerpo, espacio y proyección en un evento situado.
- Experiencia audiovisual inmersiva (VR/360°): Obra diseñada para realidad virtual o video esférico que permite interacción o exploración del entorno narrativo.
- Experiencia inmersiva en tiempo real (VR performativa): Obra interactiva que se activa en un entorno virtual y cuya experiencia depende de la participación del espectador.
- Intervención audiovisual en espacio público: Acción artística que utiliza recursos audiovisuales para transformar temporalmente un entorno urbano o comunitario.
- Animación directa: Técnica que interviene físicamente el soporte en vivo (filmico o digital) dibujando o manipulando directamente cada fotograma.
- Largometraje: Obra audiovisual de duración superior a 60 minutos, con estructura narrativa, expresiva o documental consolidada y destinada a circulación pública. Puede ser live action, animación o formatos híbridos.
- Mediometraje: Producción audiovisual de duración intermedia (30–60 minutos aprox.) que desarrolla una propuesta narrativa, documental o experimental autónoma. Puede ser live action, animación o formatos híbridos.
- Cortometraje: Obra audiovisual de hasta 30 minutos (aprox.) que presenta una narrativa o exploración estética completa en formato breve. Puede ser live action, animación o formatos híbridos.

² El registro de la obra o producto deberá ser realizado por el profesor investigador o creador en la plataforma CRIS: <https://adaggio.uao.edu.co/>

- Micrometrage: Producción audiovisual de muy corta duración (generalmente menos de 5 minutos) centrada en una idea o acción puntual. Puede ser live action, animación o formatos híbridos.
- Serie audiovisual: Conjunto de episodios articulados por continuidad narrativa, temática o conceptual concebidos como unidad autoral. Puede ser live action, animación o formatos híbridos.
- Capítulo de serie: Episodio individual que desarrolla un segmento narrativo autónomo o secuencial dentro de una serie. Puede ser live action, animación o formatos híbridos.
- Ensayo audiovisual: Obra que articula reflexión crítica mediante la combinación de imagen, sonido y montaje desde una perspectiva autoral.
- Videoarte monocanal: Creación artística concebida para exhibición en una sola pantalla, con énfasis experimental o conceptual.
- Poesía visual/audiovisual: Obra que explora el lenguaje poético a través de imágenes y sonido, priorizando ritmo, metáfora y experiencia sensorial.
- Videoclip autoral: Pieza audiovisual creada para una obra musical desde una propuesta estética y narrativa propia.
- Cápsulas de video: Piezas audiovisuales breves (1–3 minutos) que sintetizan un concepto, mensaje o contenido específico para difusión educativa, cultural o institucional.
- Webserie autoral: Serie concebida para plataformas digitales, con estructura episódica y propuesta estética independiente.
- Webdoc (documental interactivo): Documental digital no lineal que integra navegación interactiva y múltiples rutas narrativas.
- Tráiler: Pieza audiovisual breve que presenta fragmentos significativos de una obra para anticipar su tono, narrativa y propuesta estética, orientada a su circulación y proyección pública.
- Videopodcast de investigación: Producto audiovisual seriado que desarrolla y sistematiza hallazgos originales mediante análisis crítico y reflexión metodológica, constituyéndose en resultado de investigación o investigación–creación.
- Diario audiovisual de creación: Registro sistemático del proceso creativo que constituye en sí mismo una obra con valor reflexivo y autoral.
- Bitácora audiovisual de investigación–creación: Documento audiovisual que articula proceso investigativo y experimentación artística como resultado creativo.
- Proyecto transmedia autoral: Obra que despliega una narrativa o universo conceptual a través de múltiples plataformas y lenguajes articulados.
- Laboratorio audiovisual expandido: Proceso de experimentación colectiva donde la exploración formal y metodológica constituye el núcleo de la obra.
- Película comunitaria o video participativo: Producción autoral construida mediante participación activa de un colectivo, donde el proceso es parte esencial del resultado.
- Ensayo audiovisual expandido: Propuesta reflexiva que integra versiones abiertas, dispositivos interactivos o componentes espaciales como parte de su desarrollo.
- Archivo audiovisual intervenido: Creación basada en la relectura, apropiación o resignificación crítica de materiales audiovisuales preexistentes.
- Serie web en desarrollo evolutivo: Proyecto seriado que se transforma progresivamente mediante interacción con públicos o ajustes creativos continuos.

- Guion audiovisual: Documento que estructura narrativa, acciones, diálogos y elementos sonoros de una obra audiovisual para orientar su realización que se transforma en las diferentes fases del proceso cinematográfico.
- Laboratorio de creación audiovisual: Espacio de experimentación y desarrollo donde se incuban, prueban y fortalecen proyectos audiovisuales desde la investigación–creación.
- Storyboard: Secuencia de ilustraciones o viñetas que visualizan planos y acciones para planificar la puesta en escena y el montaje, se transforma en las diferentes fases del proceso cinematográfico.
- Teaser: Pieza audiovisual breve concebida desde la creación autoral para sugerir el universo narrativo, tono o atmósfera de una obra en desarrollo. Funciona como exploración estética y conceptual que anticipa el proyecto sin revelar su estructura completa.
- Instalación sonora: Obra artística que organiza sonido en un espacio físico específico para generar una experiencia perceptiva y conceptual del entorno, activada por la presencia del público.
- Ambiente sonoro: Configuración artística de sonidos diseñada para transformar la percepción de un espacio o situación, explorando relaciones entre escucha, atmósfera y experiencia sensorial.
- Radioarte: Práctica artística que utiliza el medio radiofónico o sus lenguajes para explorar narrativas experimentales basadas en sonido, voz, silencio y transmisión.
- Concierto o intervención sonora site-specific: Acción sonora o musical creada específicamente para un lugar determinado, que explora las características acústicas, espaciales, culturales o simbólicas del entorno como parte constitutiva de la obra.
- Improvisación sonora en vivo: Creación sonora realizada en tiempo real mediante interacción entre intérpretes, tecnologías o entorno acústico, donde la composición emerge del proceso performativo y de escucha activa.
- Activación sonora de espacio público: Intervención artística que utiliza el sonido para resignificar temporalmente un espacio público, generando experiencias de escucha colectiva y nuevas lecturas del territorio.
- Podcast: Producción sonora seriada o unitaria distribuida en plataformas digitales que articula narrativas, exploración sonora o investigación mediante recursos de voz, música y paisaje sonoro. Para ser I+C, debe tener intención artística o investigativa desde lo autoral.
- Cápsula radial: Pieza sonora breve que comunica o explora un contenido específico mediante una estructura narrativa condensada y recursos de diseño sonoro.
- Programa radial: Producción sonora estructurada para emisión o distribución periódica que integra contenidos narrativos, musicales o experimentales desde una propuesta autoral.
- Creación musical: Composición sonora original que desarrolla una propuesta estética o investigativa mediante estructuras musicales, experimentación acústica o electroacústica.
- Creación de efectos sonoros (foley o diseño de efectos): Producción original de sonidos diseñados para construir significados narrativos, espaciales o expresivos dentro de una obra sonora o audiovisual.
- Creación de paisaje sonoro: Obra que compone o reconfigura sonidos del entorno para explorar relaciones culturales, ecológicas o perceptivas del territorio a través de la escucha.
- Diseño sonoro para medios audiovisuales: Propuesta autoral que articula diálogos, ambientes, música y efectos para construir sentido narrativo y estético en obras audiovisuales.
- Obra sonora: Creación artística basada exclusivamente en sonido que desarrolla una propuesta conceptual, narrativa o experimental destinada a la escucha.

- **Cuña radial:** Pieza sonora breve de carácter comunicativo o promocional que utiliza recursos de voz, música y efectos para construir un mensaje significativo.
- **Audiolibro:** Producción sonora que interpreta o adapta una obra textual mediante narración, actuación vocal y diseño sonoro.
- **Obra electroacústica:** Composición que explora la manipulación tecnológica del sonido y la espacialización como parte central de su propuesta estética.
- **Performance sonoro:** Acción artística en vivo en la que el sonido es el principal medio expresivo y se construye mediante interacción corporal, tecnológica o espacial. Para ser I+C, debe tener intención artística o investigativa desde lo autoral, así como sistematización reflexiva y registro del proceso.
- **Cartografía sonora:** Práctica de investigación-creación que registra, analiza y reinterpreta sonidos de un territorio para producir conocimiento sobre paisaje, memoria y cultura. Para ser I+C, debe tener intención artística o investigativa desde lo autoral, así como sistematización reflexiva y registro del proceso.
- **Escucha profunda:** Práctica artística y metodológica basada en la atención expandida al sonido como forma de exploración perceptiva, creativa y reflexiva. Para ser I+C, debe tener intención artística o investigativa desde lo autoral, así como sistematización reflexiva y registro del proceso.
- **Laboratorio de experimentación sonora:** Espacio metodológico de investigación-creación orientado a la exploración sistemática de técnicas, tecnologías y prácticas de producción sonora, del cual emergen prototipos, obras o metodologías innovadoras. Para ser I+C, debe tener intención artística o investigativa desde lo autoral, así como sistematización reflexiva y registro del proceso.
- **Deriva sonora:** Práctica artística y de investigación que consiste en recorrer un territorio guiado por la escucha para registrar, interpretar o intervenir sus dinámicas sonoras, generando nuevas lecturas del paisaje acústico. Para ser I+C, debe tener intención artística o investigativa desde lo autoral, así como sistematización reflexiva y registro del proceso.
- **Investigación-creación en paisaje sonoro:** Proceso artístico-investigativo que estudia, registra y reinterpreta los sonidos de un entorno para producir obras, archivos o reflexiones que amplían el conocimiento sobre cultura, territorio y escucha. Para ser I+C, debe tener intención artística o investigativa desde lo autoral, así como sistematización reflexiva y registro del proceso.
- **Performance visual:** Acción artística en la que cuerpo, imagen u objetos se activan en tiempo real para producir una experiencia estética.
- **Arte y diseño digital:** Práctica que utiliza tecnologías digitales como medio principal de creación, manipulación o circulación de imágenes y experiencias visuales.
- **Arte y diseño generativo:** Práctica que emplea algoritmos o sistemas programados para generar imágenes o estructuras visuales de forma autónoma o semiautónoma.
- **Cartografía visual:** Representación gráfica de territorios o relaciones espaciales y conceptuales mediante mapas o estructuras visuales.
- **Cómic:** Narrativa visual secuencial que articula imágenes y texto en viñetas para construir relatos gráficos.
- **Diseño de información / Visualización de datos:** Representación visual de datos y relaciones complejas mediante estructuras gráficas que facilitan su comprensión, análisis e interpretación.
- **Diseño de material didáctico:** Desarrollo de recursos visuales u objetuales orientados a facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje mediante estructuras gráficas.

- Diseño de personaje: Creación visual que define la apariencia, identidad y rasgos expresivos de un personaje para medios narrativos, audiovisuales o interactivos.
- Diseño editorial: Organización visual de textos e imágenes en publicaciones impresas o digitales mediante criterios de jerarquía, composición y legibilidad.
- Diseño publicitario: Producción de piezas visuales orientadas a comunicar mensajes persuasivos en contextos comerciales, sociales o culturales.
- Dibujo: Representación visual basada en el trazo y la línea que permite explorar ideas, formas o conceptos como proceso o como obra autónoma.
- Fotografía: Imagen obtenida mediante captura de luz en soporte fotosensible o digital que representa o interpreta la realidad con intención estética, documental o conceptual.
- Grafiti: Intervención visual urbana que utiliza lenguaje gráfico o pictórico para expresar contenidos estéticos, sociales o políticos en el espacio público.
- Grabado: Técnica gráfica que produce imágenes a partir de matrices intervenidas que permiten su reproducción en múltiples impresiones seriadas.
- Ilustración: Representación gráfica que interpreta, acompaña o amplía contenidos mediante imágenes con función narrativa, explicativa o estética.
- Infografía: Composición visual que integra texto, datos e imágenes para sintetizar información compleja y facilitar su comprensión mediante estructuras gráficas.
- Marca gráfica: Sistema visual de identidad que sintetiza conceptualmente una organización o proyecto mediante signos gráficos distintivos.
- Medios publicitarios: Conjunto de piezas visuales o audiovisuales destinadas a difundir mensajes persuasivos en campañas comunicativas.
- Narración gráfica: Relato construido mediante secuencias de imágenes y texto que desarrollan una narrativa a través del lenguaje visual.
- Pintura: Obra visual bidimensional realizada con pigmentos sobre una superficie que desarrolla una propuesta estética, simbólica o conceptual.
- Tipografía: Diseño de sistemas de caracteres que estructuran visualmente el lenguaje escrito y contribuyen a la legibilidad e identidad visual.
- Diagrama de procesos y procedimientos: Representaciones visuales que esquematizan secuencias de acciones o sistemas mediante símbolos y jerarquías gráficas.
- Manual de estilo: Documento que establece normas editoriales, tipográficas y visuales para asegurar coherencia en la producción de contenidos.
- Planos: Representaciones gráficas técnicas que describen dimensiones y relaciones espaciales mediante proyecciones estandarizadas.
- Manual de identidad visual: Documento normativo que define principios y reglas de uso de un sistema gráfico para garantizar coherencia en la identidad visual.
- Mapping interactivo: Intervenciones audiovisuales efímeras que proyectan contenidos digitales sobre superficies arquitectónicas u objetos físicos previamente mapeados y en algunos casos incorporando sensores o sistemas de captura que permiten que las imágenes respondan a la acción del público. Exploran la relación entre espacio, proyección e interacción, generando experiencias perceptivas y narrativas.
- Ambientes inmersivos: Configuraciones espaciales temporales que integran proyección, sonido, iluminación, interfaces sensoriales u otros sistemas interactivos para generar experiencias envolventes

en las que el visitante se sitúa dentro del entorno mediado. Exploran cómo la interacción entre cuerpo, espacio y medios digitales produce experiencias perceptivas y significativas que solo se activan durante la instalación o el evento en que se presentan.

- Instalaciones interactivas efímeras: Configuraciones espaciales temporales que integran objetos, interfaces, sensores o sistemas digitales para responder a la presencia o acciones del público. La interacción del visitante activa comportamientos visuales, sonoros o cinéticos del sistema, generando experiencias participativas cuyo significado emerge de la relación entre cuerpo, espacio y tecnología durante la duración de la instalación.
- Aplicaciones (apps): Programas informáticos diseñados para dispositivos móviles o entornos digitales específicos que permiten a los usuarios realizar acciones o acceder a servicios mediante interfaces gráficas y sistemas de interacción estructurados. Exploran configuraciones de interfaz, interacción y experiencia de usuario en la mediación entre personas, información y sistemas digitales.
- Páginas web: Entornos digitales accesibles mediante navegadores que organizan contenidos, servicios e interacciones a través de arquitecturas de información, interfaces y sistemas de navegación interconectados. Exploran formas de interacción, acceso a información y experiencia de usuario en entornos digitales.
- Narrativas transmedia: Sistemas narrativos diseñados para desplegarse de manera articulada en múltiples medios y plataformas, en los cuales cada soporte aporta contenidos complementarios que expanden el universo narrativo. Estos sistemas promueven la participación del usuario mediante distintas formas de interacción, exploración o contribución al desarrollo del relato.
- Sistemas multimedia: sistemas digitales interactivos que integran de manera articulada distintos lenguajes y medios (como texto, imagen, sonido, animación y video) para estructurar experiencias de comunicación, navegación e interacción. Configuran y ponen en relación múltiples formatos mediáticos para posibilitar nuevas formas de acceso a la información, construcción narrativa y participación del usuario en entornos digitales.
- Entornos de realidad aumentada: Sistemas interactivos que superponen información digital en tiempo real sobre el entorno físico del usuario mediante dispositivos de visualización y seguimiento, integrando capas virtuales de datos, imágenes o animaciones con el espacio real para ampliar las posibilidades de interacción y comprensión del entorno.
- Entornos de realidad virtual: Sistemas interactivos inmersivos que generan espacios tridimensionales simulados en los cuales el usuario puede desplazarse e interactuar mediante dispositivos de visualización y seguimiento especializados, experimentando entornos digitales que sustituyen temporalmente la percepción del espacio físico.
- Videjuegos: Sistemas interactivos digitales estructurados mediante reglas, objetivos y mecanismos de retroalimentación que organizan experiencias lúdicas en entornos simulados. La interacción del jugador con interfaces, mecánicas y sistemas de juego activa dinámicas narrativas y operativas que orientan el desarrollo de la experiencia.
- Museografía virtual: Entornos digitales que recrean o expanden espacios expositivos mediante interfaces de navegación e interacción, permitiendo recorrer colecciones, contenidos o narrativas curatoriales en contextos virtuales.
- Mapas digitales interactivos: Representaciones geoespaciales dinámicas que permiten explorar, analizar o visualizar información territorial mediante interfaces interactivas que facilitan la navegación, el filtrado y la relación entre datos.

- Arte interactivo: Obra artística que incorpora sistemas que permiten la participación del público, generando respuestas o transformaciones en tiempo real.
- Modelos de interacción: Representaciones conceptuales y operativas que describen cómo se estructuran las relaciones entre usuarios, interfaces y sistemas digitales. Estos modelos permiten analizar, simular o proyectar comportamientos interactivos antes de su implementación.
- Modelos de experiencia de usuario (UX Modeling): Estructuras analíticas que representan trayectorias de interacción, emociones, puntos de contacto y escenarios de uso con el fin de comprender y optimizar la experiencia del usuario en sistemas interactivos.
- Diseño del servicio: Estructura de interacciones, procesos y puntos de contacto entre organizaciones y usuarios, configurando experiencias coherentes a lo largo de múltiples canales.
- Crónica escrita: Género narrativo híbrido que articula hechos reales con recursos literarios, privilegiando la mirada subjetiva, la contextualización y la construcción atmosférica.
- Entrevista escrita: Texto estructurado a partir de un diálogo entre entrevistador y entrevistado, editado y organizado para su publicación.
- Reportaje escrito: Género periodístico de investigación que desarrolla un tema en profundidad, integrando múltiples fuentes, datos contextuales y análisis interpretativo.
- Obras de arquitectura efímera: Son espacios habitables de carácter transitorio, incluyen escenografías, vitrinas, stands, pabellones feriales.
- Exposiciones: Espacios en los que se presentan trabajos derivados de una investigación-creación o creación.
- Proyectos arquitectónicos: Son espacios habitables construidos. Las obras arquitectónicas pueden tener diversas escalas y usos como edificaciones de viviendas o equipamientos públicos o privados
- Diseño urbano y paisajismo: Son obras que incluyen espacios públicos, áreas de uso colectivo tales como plazas, parques e infraestructuras para la movilidad. Igualmente considera el arte público y el mobiliario urbano
- Obras de arquitectura interior: Espacio arquitectónico que se desarrolla en el interior de las edificaciones, incluyen obras nuevas, adecuaciones y remodelaciones de obras existentes
- Ordenamiento urbano y regional: Incluyen planes, proyectos y propuestas para el desarrollo integral del territorio en sus diferentes escalas: nacional, regional, urbana o zonal. Igualmente considera proyectos de normativa urbana implementados
- Intervenciones en el patrimonio urbano y arquitectónico: Proyectos que establecen una relación integral con el patrimonio material, obras de restauración, rehabilitación y revitalización en inmuebles o sectores urbanos de valor patrimonial
- Arquigrafía: Integración de elementos visuales o tipográficos en espacios físicos en búsqueda de una experiencia que integre tipografía y diseño gráfico al entorno, promoviendo la interacción con el espacio habitable.
- Bitácora de proyectos colaborativos y relacionales: Documentación de un trabajo de campo conducente a la comprensión de las formas del habitar colectivo.
- Guion museográfico: Documento que define la narrativa que estructura una exposición, estableciendo la manera en que se presentan los objetos de la misma al público.
- Obra de teatro: Creación escénica que articula actuación, espacio, cuerpo, tiempo y lenguaje dramático para construir una experiencia performativa destinada a la representación ante público.

- Escenografía: Diseño espacial y visual, análogo y/o virtual, concebido para una obra escénica que configura el entorno dramático y aporta significados estéticos, narrativos y simbólicos a la puesta en escena.
- Recital: Presentación performativa basada en la interpretación en vivo de textos, música o poesía mediante recursos escénicos que construyen una experiencia artística para el público.
- Narración oral escénica: Práctica escénica en la que el relato oral se convierte en acción performativa mediante el uso expresivo de la voz, el cuerpo y la presencia del narrador ante el público.
- Performance: Acción artística en vivo que utiliza el cuerpo, el espacio, el tiempo y la interacción con el público como medios para desarrollar una propuesta conceptual o estética.
- Circo: Creación escénica que articula disciplinas corporales como acrobacia, equilibrio o manipulación de objetos para construir una propuesta artística basada en la destreza y la dramaturgia del movimiento.
- Danza: Obra escénica que utiliza el movimiento corporal organizado como medio principal de expresión estética y construcción de sentido.
- Música escénica: Interpretación sonora concebida como acto performativo en vivo donde la interpretación, el cuerpo y la relación con el público constituyen la obra.
- Ópera: Forma escénico-musical que integra canto, actuación, música, escenografía y dramaturgia para construir una narrativa interpretada en vivo.
- Flashmob: Intervención performativa colectiva realizada en espacio público que utiliza la sorpresa y la acción coreografiada para generar una experiencia artística efímera.
- Maquillaje: Intervención estética sobre el rostro o cuerpo para caracterizar personajes o generar efectos visuales en contextos escénicos, audiovisuales o artísticos.
- Teatro inmersivo: Modalidad escénica en la que el público se desplaza libremente por múltiples escenarios simultáneos, tomando decisiones autónomas sobre su propia experiencia de la representación.
- Improvisación teatral: Forma escénica en la que los intérpretes construyen escenas y narrativas en tiempo real sin texto preestablecido, a partir de propuestas del público o estructuras metodológicas acordadas.
- Dramaturgia: Creación textual o estructural que construye la arquitectura narrativa, temática y conceptual de una obra escénica mediante diálogos, acciones y organización dramática.
- Libreto teatral: Texto que contiene diálogos, acciones y acotaciones que orientan la construcción escénica de una obra teatral.
- Guion coreográfico: Documento que organiza la estructura conceptual y secuencial de una obra coreográfica, definiendo acciones, relaciones espaciales, dinámicas de movimiento y progresión dramática.
- Partitura de movimiento: Sistema de notación o registro que describe y organiza secuencias de movimiento corporal para su interpretación, transmisión o análisis en procesos de creación escénica.
- Diseño de iluminación escénica: Propuesta conceptual y técnica que utiliza la luz como elemento expresivo para construir atmósferas, ritmos y significados dentro de una obra escénica.
- Diseño de dirección escénica: Documento o propuesta conceptual que establece los principios estéticos, narrativos y metodológicos que orientan la construcción de una obra escénica.
- Puesta en escena: Configuración integral de los elementos escénicos —actuación, espacio, iluminación, sonido, vestuario y ritmo— que materializa una obra ante el público.

- Dirección escénica: Proceso creativo que coordina y articula los distintos lenguajes escénicos para construir la interpretación artística y conceptual de una obra.
- Coreografía: Creación artística basada en la organización intencional del movimiento corporal en el espacio y el tiempo para producir una obra escénica.
- Diseño de iluminación: Propuesta artística que utiliza la luz para modelar el espacio escénico, orientar la mirada del público y aportar significados visuales y dramáticos.
- Diseño de vestuario: Creación visual que define la apariencia de los personajes mediante vestimenta y accesorios, contribuyendo a la construcción estética y narrativa de la obra.
- Libreto de teatro: Texto que contiene diálogos, acciones y acotaciones que orientan la construcción escénica de una obra teatral.
- Laboratorio escénico: Espacio de investigación-creación dedicado a la exploración sistemática de técnicas actorales, corporales o escénicas que generan metodologías, prototipos o nuevas formas de creación.
- Creación colectiva escénica: Proceso de investigación-creación en el que intérpretes y equipo artístico desarrollan conjuntamente la dramaturgia y la puesta en escena mediante experimentación y trabajo colaborativo.
- Dispositivo performativo: Estructura conceptual y metodológica que organiza acciones, reglas o interacciones para activar una experiencia escénica específica.
- Elementos físicos para performances, eventos y/o exposiciones: Artefactos diseñados como soportes materiales de acción escénica, interacción pública o mediación expositiva, cuya función consiste en estructurar espacial, simbólica y operativamente la experiencia performativa o curatorial, configurando condiciones de visibilidad, participación y significación en contextos específicos.
- Artefactos de transformación y degradación programada: Su ontología investigativa se centra en el cambio de estado, la finitud o la respuesta a factores ambientales. Son diseñados para consumirse, disolverse o transformarse orgánicamente.
- Prototipos experimentales: Artefactos desarrollados como materializaciones provisionales dentro de un proceso de investigación-creación para explorar y validar hipótesis de diseño relacionadas con la forma, el funcionamiento, la interacción, los materiales o los procesos de fabricación. Su carácter efímero deriva de su función experimental, ya que pueden ser iterados, modificados o descartados una vez documentados los resultados.
- Objetos de uso cotidiano: Artefactos diseñados para integrarse en prácticas ordinarias y recurrentes de la vida diaria. Materializan soluciones proyectuales que exploran configuraciones de forma, función, materialidad o interacción orientadas a mejorar o reinterpretar prácticas cotidianas.
- Objetos para usos específicos: Artefactos concebidos para responder a funciones delimitadas, oficios artesanales, manuales, saberes tradicionales o procesos de baja escala, contextos técnicos particulares o necesidades especializadas. Consolidan conocimiento proyectual aplicado a situaciones de uso concretas, incorporando decisiones de diseño orientadas a optimizar desempeño, precisión o adecuación funcional.
- Objetos híbridos (físico-digitales): Objetos diseñados que integran materialidad tangible y sistemas digitales de información o interacción, articulando el objeto físico con interfaces, sensores o plataformas tecnológicas como parte constitutiva de la experiencia de uso. Exploran nuevas formas de mediación entre cuerpo, tecnología y materialidad en la configuración del objeto.

- **Objetos educativos o mediadores de aprendizaje:** Artefactos diseñados para facilitar procesos de enseñanza, aprendizaje o divulgación de conocimiento mediante la interacción material con el objeto. Exploran cómo la configuración formal, funcional y simbólica del objeto puede mediar la comprensión, la experimentación o la apropiación de contenidos por parte de los usuarios.
- **Objetos resignificados como medios publicitarios:** Artefactos originalmente concebidos para un uso determinado que, mediante intervenciones de diseño, adquieren una función comunicativa estratégica vinculada a la promoción de marcas, causas o mensajes institucionales. Exploran la dimensión simbólica y comunicativa de la materialidad objetual como soporte de significación.
- **Escultura:** Obra tridimensional creada mediante la manipulación de materiales que explora forma, volumen, espacio y significado.
- **Sistema objetual:** Conjuntos de artefactos diseñados de manera articulada para operar como un sistema de uso, en el cual cada uno cumple una función específica dentro de una lógica proyectual común. Permiten explorar relaciones entre componentes, configuraciones de uso y dinámicas de interacción entre múltiples objetos.
- **Empaques:** Diseño estructural y gráfico de envases que contienen, protegen y comunican la identidad y características de un producto.
- **Señalética:** Sistema de comunicación visual instalado en entornos arquitectónicos o urbanos para orientar, informar o regular el comportamiento de los usuarios.
- **Objeto de diseño social cocreado:** Artefacto material resultado de procesos participativos o de codiseño con comunidades o usuarios, en el que las decisiones formales, funcionales y simbólicas se construyen a partir del diálogo, el contexto y los saberes situados.
- **Programa de señales:** Plan de diseño que estructura un sistema de señalización para orientar la circulación y comprensión del entorno.
- **Método de diseño:** Productos que estructuran, sistematizan y formalizan marcos procedimentales replicables, haciendo explícitas las lógicas epistemológicas y estratégicas que orientan el proceso de diseño.

Referencias

Ballesteros, M., & Beltrán, E. M. (2018). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia*. Editorial Universidad El Bosque.

Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación. (2021). *Modelo de medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y para el reconocimiento de investigadores del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación – 2021*. Minciencias. <https://repositorio.minciencias.gov.co/handle/20.500.14143/49938>