

# D+T+E

CUARTO CONGRESO  
INTERNACIONAL  
DE DISEÑO, TECNOLOGÍA &  
ENTRETENIMIENTO 2021

## PROSPECTIVA DEL DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA

Noviembre 11 y 12 de 2021

### DOCUMENTO GUÍA DE PARTICIPACIÓN EN EL EVENTO

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 **Cuarto Congreso Internacional de Diseño, Tecnología y Entretenimiento (D+T+E)**. Se trata de 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.

Mediante esta actividad se fortalecen, tanto la formación disciplinar de los discentes, como la investigación y la proyección social, siendo estas funciones sustantivas de la Institución y que se desarrollan al interior de este contexto, dado que permiten la actualización permanente de las temáticas objeto de estudio y generan 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.

En este contexto, el **Cuarto 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.



#### + información

congresointernacionalddm@unicolmayor.edu.co  
Teléfonos - WhatsApp: 301 501 1657 - 311 244 4868  
Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca  
Facultad de Ingeniería y Arquitectura - Programa Diseño Digital y Multimedia  
Calle 34 No. 5-71 Mezzanine. Bogotá D.C. - Colombia

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. También se ha contado con 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 2020.

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
2020	Tercer Congreso Internacional de Diseño, Tecnología y Entretenimiento (D+T+E): ¿Multimedia? De la conceptualización a la producción

**D+T+E**

CUARTO CONGRESO  
INTERNACIONAL  
DE DISEÑO, TECNOLOGÍA &  
ENTRETENIMIENTO 2021

## Temática propuesta para el Congreso 2021

De manera lineal, las temáticas abordadas en las tres primeras versiones del Congreso Internacional de Diseño, Tecnología y Entretenimiento (D+T+E), han sido consecuentes con las tres líneas de énfasis vigentes en el programa de Diseño Digital y Multimedia, de la siguiente manera:

**Tabla 2.** Relaciones temáticas del **Congreso Internacional D+T+E**, con líneas de énfasis vigentes del programa Diseño Digital y Multimedia

Año	Temática del Congreso	Línea de énfasis relacionada
2018	Economía naranja y productos audiovisuales	Productos audiovisuales
2019	Ideación y visualización del espacio	Ideación y visualización del espacio
2020	¿Multimedia? De la conceptualización a la producción	Tecnologías para producción multimedia

En consecuencia, tales escenarios tuvieron lugar con el objetivo de discutir, reflexionar y conceptualizar en torno a escenarios y situaciones inmersas en contextos que responden a realidades en las que el Diseño Digital y Multimedia tiene cabida, según las distintas temáticas abordadas, a partir del vínculo entre la Academia (Universidad), el Estado (Gobierno) y la Empresa (sectores industriales).

Así pues, el papel de la academia cobra relevancia en la medida en que se da la gestión y articulación de las realidades entre los distintos actores inmersos, en congruencia con la finalidad de propiciar el intercambio entre estos y la generación de conocimiento.

En concordancia con lo anterior, se hace visible la pertinencia de entrelazar e integrar tales escenarios temáticos, en atención a la transversalidad e interdisciplinariedad del Diseño Digital que se ha evidenciado en el marco de los correspondientes eventos.

Por consiguiente, el **Congreso Internacional de Diseño, Tecnología y Entretenimiento (D+T+E)**, en su cuarta versión, propone plantear la reflexión en torno a la actividad y prospectiva del Diseño Digital y Multimedia, conforme al proceder transversal que sus profesionales desempeñan desde la disciplina y su quehacer, inmersos en diversos escenarios y contextos.

En este sentido, se propone en primera instancia configurar un escenario académico de discusión en torno al desarrollo de la disciplina en el país, en el marco de las políticas nacionales y en la visión post-pandemia, que permita visualizar apuestas digitales y multimediales que apoyen la generación de escenarios más productivos para las diferentes disciplinas, lo que refuerza la idea de transversalidad.

En segunda instancia se presenta una mirada desde el sector productivo, que apunta a la necesidad de formación en competencias digitales y multimediales, no solo como profesionales en estas áreas sino como apoyo en la visión que se tiene desde la industria, dada su relevancia para enfrentar los desafíos

**D+T+E**

CUARTO CONGRESO  
INTERNACIONAL  
DE DISEÑO, TECNOLOGÍA &  
ENTRETENIMIENTO 2021

**PROSPECTIVA DEL DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA**

vinculados a las apuestas tecnológicas en todas las disciplinas. Aquí, la transversalidad del diseño digital es de gran trascendencia para la generación de la cadena valor.

Por último, se busca contar con experiencias internacionales que permitan contar con un panorama sobre la prospectiva del diseño digital y multimedia, a la hora de entender las dificultades del contexto y diseñar respuestas para que estas puedan ser efectivas y sostenibles, tanto en los diferentes escenarios de la emergencia y durante la evolución de la pandemia, como en lo referente a lo que se podría reinventar o adecuar en los próximos años.



## Ejes temáticos

Prospectiva del diseño digital y multimedia

- Retos que enfrentan los emprendedores para adelantar proyectos creativos y/o culturales
- Nuevas tendencias en diseño y desarrollo de experiencias.
- Nuevos mercados para las industrias creativas y/o culturales post pandemia
- Tecnología digital y nuevas formas de ocio

## Objetivo general

Propiciar el intercambio de conocimiento y la reflexión académica en torno a la prospectiva del Diseño Digital y Multimedia desde la articulación de los sectores académico, productivo y gubernamental.

## Objetivos específicos

1. Discutir alrededor de la prospectiva del Diseño Digital y Multimedia, por medio de la interacción de los tres sectores principales (académico, productivo y gubernamental), buscando puntos coincidentes que permitan dilucidar la articulación de estos en torno al quehacer del Diseñador Digital y Multimedia.
2. Explorar los retos que enfrentan los emprendedores para adelantar sus proyectos creativos y/o culturales, con la implicación de las posibilidades tecnológicas y políticas que brinda el 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.

**D+T+E**

CUARTO CONGRESO  
INTERNACIONAL  
DE DISEÑO, TECNOLOGÍA &  
ENTRETENIMIENTO 2021

**PROSPECTIVA DEL DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA**

## Convocatoria de ponencias

El Cuarto 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. **Modalidades:** 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).

- 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 Uicolmayor, 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

**D+T+E**

CUARTO CONGRESO  
INTERNACIONAL  
DE DISEÑO, TECNOLOGÍA &  
ENTRETENIMIENTO 2021

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 a este link: **Formulario** Lo anterior se debe realizar antes del día 18 de junio de 2021. 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](mailto:congresointernacionalddm@unicolmayor.edu.co) antes del día 14 de agosto de 2021, 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 las Normas APA 7.

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 para tener en cuenta

- Envío de propuestas: hasta 30 de julio de 2021
- Notificación de aceptación: 30 de agosto de 2021
- Envío de textos de ponencias completas: 14 de septiembre de 2021
- Realización del evento: 11 y 12 de noviembre de 2021



## Mayor información sobre el evento:

Correo electrónico: [congresointernacionalddm@unicolmayor.edu.co](mailto:congresointernacionalddm@unicolmayor.edu.co)  
Teléfonos - WhatsApp: 3015011657 - 3112444868  
Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca  
Programa Diseño Digital y Multimedia  
Calle 34 No. 5-71 Mezzanine. Bogotá D.C. - Colombia.



## Referencias

Banco Interamericano de Desarrollo. (2020). *La pandemia pone a prueba a la economía creativa. Ideas y recomendaciones de una red de expertos.*

<https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/La-pandemia-pone-a-prueba-a-la-economia-creativa-Ideas-y-recomendaciones-de-una-red-de-expertos.pdf>

Castillo-Vergara, M. (2020). La teoría de las n-hélices en los tiempos de hoy. *Journal of Technology Management and Innovation*, 15(3), 3–5. <https://doi.org/10.4067/s0718-27242020000300003>

Lara, F. (1998) *Tecnología: conceptos, problemas y perspectivas*. Siglo XXI.

Martínez, J. S. (2011) Sociedad del Entretenimiento (2): Construcción socio-histórica, definición y caracterización de las industrias que pertenecen a este sector. *Revista Luciérnaga*, 3(6), 6-16.

Vilchis, L. (2016). *Diseño: universo de conocimiento. Teoría general del Diseño*. Qartuppi.

**D+T+E**

CUARTO CONGRESO  
INTERNACIONAL  
DE DISEÑO, TECNOLOGÍA &  
ENTRETENIMIENTO 2021

**PROSPECTIVA DEL DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA**