



Práctica

Construcción del mapa digital de las industrias culturales y creativas (ICC) del área metropolitana del Valle de Aburrá

Profesor: Carlos Alfonso López Lizarazo

calopez@udem.edu.co

Programa académico

Comunicación y Lenguajes Audiovisuales

Objetivo

Interpretar fenómenos culturales y sociales que vinculan las industrias culturales y su mediación a través de la comprensión del papel del juego y la ocupación del tiempo libre en el desarrollo humano.

Resumen

En nuestro mapa entendemos las industrias culturales y creativas (ICC) conforme:

- El compendio de políticas culturales del Ministerio de Cultura de Colombia del 2010.
- El documento Conpes 3659 del 2010 titulado *Política nacional para las promociones de las industrias culturales en Colombia*.
- La Ley 1834 de 2017 conocida como la Ley Naranja.

En esa medida, se abordan los sectores, subsectores y emprendimientos creativos ubicados en el área metropolitana del Valle de Aburrá.

Metodológicamente se parte de los intereses de indagación que cada equipo de estudiantes tiene frente a la multiplicidad de subsectores que presentan las ICC. Luego, se combina el mapa cultural y el estudio de caso como guías básicas para implicar así instrumentos como la encuesta, la entrevista, la observación participante y el levantamiento de fichas. Posterior a una fase de recabar información y trabajo de campo, cada equipo ordena lo que obtuvo y se adelanta un taller de mapeo, momento ajustado a la realidad de nuestra vivencia académica.

Es decir que cada equipo se configura en vocero de los emprendimientos que decidió conocer. En el taller de mapeo se circula y se pone a dialogar la información que todos los integrantes del seminario tienen a disposición y que han reelaborado para lograr exposiciones precisas que contienen datos cuantitativos y cualitativos. En otras palabras: cifras, impresiones, reflexiones, opiniones, imágenes que dotan a este mapa, y especialmente a sus realizadores, de conocimiento sobre su futuro campo de actuación profesional.

El periodo de mapeo inició en el segundo semestre de 2017 y es de carácter abierto pues se trata de un proceso semestral, lo que configura la experiencia pedagógica en un programa de acción académico-investigativa, propio del proyecto de aula. Las empresas objeto de estudio a la fecha han sido: Factual, Indie Level Studio, BAM Studios, Vita Studios, Amazing Soul Studios, Teatro Galeón, 36 Grados y Dream House Studios.