

RESOLUCIÓN N.º 034

Por la cual se aprueba la convocatoria interna de creación-investigación No. 14-2016 y se establecen las directrices para la presentación, financiación y ejecución de proyectos de creación en la Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

La Rectoría de la Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, en uso de sus atribuciones estatutarias y,

CONSIDERANDO:

Que la presente convocatoria responde a la inclusión, dentro de las convocatorias anuales de la Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, del campo de la creación-investigación de la Universidad.

Que la convocatoria interna de proyectos de creación-investigación debe atender las particularidades y los avances que en Colciencias desarrollan las asociaciones de artes, arquitectura y diseño, relativas a la validación de los procesos y productos de creación.

Que los procesos de creación-investigación, al tiempo que establecen diálogos con los procesos investigativos de otras disciplinas, poseen características particulares que los diferencian de las lógicas de la investigación formal.

RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. Aprobar la convocatoria de creación-investigación No. 14-2016, para la presentación, financiación y ejecución de proyectos de creación en la Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano (UJTL).

ARTÍCULO SEGUNDO. Las propuestas deben estar presentadas por Grupos de Investigación (GRIN) registrados y avalados en Colciencias.

Parágrafo 1: Los GRIN podrán presentar proyectos de creación-investigación interdisciplinarios en los cuales participen profesores adscritos a uno o varios GRIN.



Parágrafo 2: Los profesores de hora cátedra y temporales podrán tener el rol de investigador principal siempre y cuando estén registrados en CvLAC de Colciencias, se encuentren vinculados a un GRIN avalado por la UJTL y al proyecto de creación-investigación este adscrito un profesor de tiempo completo de UJTL.

ARTÍCULO TERCERO: Los requisitos de la convocatoria son los siguientes:

1. Todo proyecto que se presente debe estar enmarcado dentro de las líneas de investigación de las Facultades o en los campos transversales institucionales: Medio ambiente, Historia, Pedagogía y creatividad, Ciudad- Región, Creación-investigación y Emprendimiento.
2. El proyecto deberá ser presentado y ejecutado por uno o más integrantes de uno o varios GRIN. Al menos uno de los participantes del proyecto de creación-investigación debe ser profesor de tiempo completo.
3. Los profesores que se encuentran en licencia de estudio remunerada podrán presentar proyectos a través de los GRIN en que están vinculados y los derechos patrimoniales derivados de los resultados serán de propiedad de la Universidad.
4. Los profesores que se encuentran en licencia de estudio no remunerada podrán presentar proyectos a través de los GRIN, sin que ello suspenda dicha licencia y los derechos patrimoniales derivados de los resultados serán de propiedad de la Universidad para lo cual suscribirán los contratos de cesión de derechos correspondientes antes de iniciar el proyecto.
5. Todo proyecto debe apoyar la dinámica de fortalecimiento permanente de los grupos de investigación de la Universidad.
6. Dentro del grupo de trabajo del proyecto de Investigación el investigador principal debe contar con mínimo dos estudiantes, uno de ellos debe formar parte de un semillero de Investigación.
7. En todos los casos, como resultado del proyecto de creación-investigación, se deberá incluir la concretización del proyecto en resultados bien sean de orden material, conceptual o proyectual, que permitan evaluar su aporte en los campos del conocimiento, de la experiencia sensible y de la práctica disciplinar.
8. Los proyectos de creación-investigación para ejecución en varias fases deben presentar las propuestas de presupuesto para cada año y hasta el 2019.
9. Los proyectos que se ejecutan por fases deberán presentar al final de cada fase, avances de los productos finales del proyecto de creación-investigación.

- Se espera que sean de alto impacto logrando una mayor visibilidad de los productos de creación de la Universidad.
10. Los proyectos deben ser presentados en idioma Español o en idioma Inglés.
 11. Se podrá asignar presupuesto para viajes nacionales y/o internacionales para financiar actividades propias del proyecto de creación-investigación y que estén plenamente justificadas en la formulación y ejecución del proyecto. No se aceptarán dentro de las actividades, la participación en eventos nacionales o internacionales para ponencias, ya que estas actividades se financian con recursos de las Facultades.
 12. Se podrá tener contratación externa para personal diferente a estudiantes y profesores de cátedra por un monto máximo del 30% del total efectivo del proyecto, de acuerdo con los valores establecidos por la Universidad, previa aprobación del Director de la Escuela o Departamento.
 13. No se financiarán compras de equipos de cómputo o de equipos de oficina.
 14. Se permitirá la adquisición de recursos bibliográficos y la solicitud se hará a través de la Biblioteca; si el material es importado, el investigador deberá hacer un traslado al centro de costo de la Biblioteca, si es nacional deberá realizar la solicitud por el sistema de compras cargando la compra al centro de costo que se le asigne.
 15. La compra de equipos para laboratorios o talleres y de insumos requeridos para los procesos de creación-investigación, se realizará a través de la Oficina de Compras, dependencia que entregará al investigador los equipos o insumos y quedarán registrados como inventario de la UJTL de acuerdo con los procedimientos establecidos para este fin, si no hubiere contrapartida externa. La solicitud debe especificar claramente el equipo o insumo a adquirir y la actividad del proyecto en que será utilizado.
 16. No se permitirá el traslado de rubros de inversión a gasto ni de gasto a inversión.
 17. Los productos resultados de los proyectos de creación-investigación aprobados en esta convocatoria serán vinculados por los investigadores a sus respectivos CvLAC y posteriormente vinculados al GrupLAC por el líder del GRIN de acuerdo con el modelo de medición de grupos de Colciencias.
 18. Los productos resultado de los proyectos de creación-investigación aprobados en esta convocatoria, estarán sujetos a evaluación por pares externos registrados en Colciencias o en otras instituciones como Acofartes, la Red Académica de Diseño y otras organizaciones representativas de las artes, la arquitectura y el diseño. No serán objeto de evaluación los productos académicos que ya tienen un proceso de evaluación previo para su respectiva

aprobación (libros, capítulos de libro y artículos).

19. Los Investigadores que se presenten a esta convocatoria deben estar al día con los compromisos adquiridos en los proyectos de investigación internos y externos ejecutados o en ejecución.

ARTÍCULO CUARTO: Se priorizan aquellos proyectos de creación-investigación que:

1. Cuenten o puedan contar con contrapartida externa y que promuevan alianzas con universidades y centros de creación-investigación, entidades territoriales, organizaciones gubernamentales o no gubernamentales y empresas privadas nacionales e internacionales, deberán presentar carta de aval o de intención de la institución, que asegure la disponibilidad presupuestal, involucren el trabajo conjunto de grupos de investigación pertenecientes a distintos ámbitos disciplinarios dentro y entre diferentes Facultades de la Universidad, así como con TadeoLab.
2. Hayan sido propuestos y ejecutados por fases, específicamente dentro de la convocatoria 12 de 2015, sujeto a evaluación de los respectivos informes de avance y productos.

ARTÍCULO QUINTO: El monto de financiación de las propuestas de creación-investigación se aprobará de acuerdo con la pertinencia, coherencia, suficiencia y consistencia de los proyectos en sus aspectos técnicos, metodológicos y presupuestales, el valor mínimo de aprobación será de cinco millones de pesos moneda corriente (\$5.000.0000) y un máximo de veinticinco millones de pesos (\$25.000.000) moneda corriente.

Parágrafo 1: Las propuestas inferiores a cinco millones de pesos (\$5'000.000) deben ser incluidas en el sistema de Gestión del Conocimiento Axone, y serán financiadas con el presupuesto de esta Convocatoria Interna. La solicitud de los recursos la harán directamente las Facultades a la Dirección de Planeación y Finanzas. El investigador deberá realizar el informe técnico y financiero en la plataforma al igual que registrar los productos resultados de la investigación. La Dirección de Planeación y Finanzas llevará el control correspondiente sobre la asignación de estos recursos.

Parágrafo 2: El número de proyectos que finalmente se aprueben en esta convocatoria de creación-investigación No. 14-2016, dependerá de los recursos financieros que sean asignados específicamente para este propósito por la



Dirección de Planeación y Finanzas de la Universidad en el presupuesto del año 2017.

ARTÍCULO SEXTO: La presentación de las propuestas la realizarán los profesores a través del Sistema de información de Gestión del Conocimiento Axone con el aval del líder del GRIN y su respectiva evaluación por parte de los decanos y/o Comité de Facultad

Parágrafo 1: La aprobación de todos los proyectos que requieran experimentación en animales o trabajo con comunidades, está sujeta a la aprobación del Comité de Ética creado por la Universidad en la Resolución 026 del 10 de julio de 2014.

Parágrafo 2: Los proyectos aprobados que requieran permiso de investigación sólo podrán iniciarse una vez se obtenga respuesta de la autoridad competente, para lo cual se debe tener en cuenta esta normatividad.

ARTÍCULO SÉPTIMO: Proceso de presentación y evaluación de las propuestas de la convocatoria interna No.14-2016:

1. Se establecen los siguientes lineamientos para la presentación de propuestas de creación-investigación:

a) Descripción general de la propuesta

Descripción general de la propuesta y de la práctica en la que se sitúa: artes, diseño, arquitectura, publicidad, etc., y de la idea básica o general del proyecto.

b) Antecedentes

Contextualización de la propuesta: acciones y desarrollos previos en los que se enmarca el proyecto propuesto, tanto del proponente como de otros actores y agentes artísticos y culturales.

c) Intenciones u objetivos

Descripción de lo que se pretende realizar. Se pueden sugerir objetivos principales y secundarios, como logros adicionales que se desprenden de la realización del proyecto.

d) Marcos de referencia



Exploraciones conceptuales y reflexiones preliminares que han conducido a la presentación del proyecto, relación con procesos de creación-investigación propios del campo disciplinar.

e) Acciones y procesos de creación-investigación previsibles

Ruta a seguir para el desarrollo del proyecto. Comprende una visión del conjunto del proceso y la propuesta de acciones, actividades, exploraciones y operaciones que se pueden formular y emprender para el logro de los objetivos.

f) Resultados esperados:

Resultados directos:

Concretización del proyecto en resultados bien sean de orden material, conceptual o proyectual, que permitan evaluar su aporte en los campos del conocimiento, de la experiencia sensible y de la práctica disciplinar.

A manera de referencia, los tipos de productos valorados por Colciencias en los procesos de creación son:

- Obras o productos de creación: productos efímeros, permanentes o procesuales
- Empresas creativas culturales
- Eventos artísticos
- Talleres de creación donde se movilizan procesos de apropiación social del conocimiento.
- Producción textual y discursiva

A lo anterior pueden añadirse otros productos propios de los campos del diseño tales como imágenes, modelos tridimensionales o interactivos, planos técnicos, etc:

Resultados indirectos:

Impacto que el proyecto puede tener al interior del ámbito académico al nivel de la pedagogía y la reflexión disciplinar o en ámbitos no académicos: comunitarios, técnicos, científicos, empresariales, industriales, etc.

g) Estrategias de puesta en público, circulación, divulgación y apropiación



Propuesta de presentación de los resultados del proyecto de creación-investigación a la comunidad académica, profesional y al público en general. Mecanismos de circulación y estrategias de apropiación previstas. Coherencia de estas estrategias con la naturaleza de los proyectos.

2. Los criterios para la evaluación de las propuestas son los siguientes, cada uno calificado de 1 a 5:

<i>Criterio</i>	<i>Definición</i>	<i>Peso</i>
Calidad de la formulación del proyecto	<p>Este puntaje será asignado por la evaluación del Par Externo, donde se evalúan los siguientes criterios, de acuerdo con los lineamientos previamente establecidos para su formulación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Calidad y solidez de la propuesta. Claridad, coherencia y alcances de la formulación del proyecto. Coherencia de sus aspectos y fases. • Aporte al campo disciplinar y artístico, pertinencia académica, social o cultural. • Viabilidad del proceso según los objetivos, acciones, presupuesto, cronograma. • Propuesta de circulación, puesta en público, socialización y apropiación del proyecto. • Mecanismos de visibilidad y documentación, divulgación, registro y archivo, para dar cuenta espacio-temporalmente del trabajo de creación. 	60%
Financiación	Se asignará puntaje en caso de que la propuesta cuente con contrapartida externa certificada mediante documento de aval o compromiso de la Entidad externa.	10%
Participación de Estudiantes	Se asignará un puntaje adicional si dentro del grupo de trabajo participan tres o más estudiantes que forman parte de los semilleros de investigación o estudiantes de maestrías o doctorados. Los estudiantes deben estar vinculados en el capítulo de investigadores de la formulación del proyecto.	10%
Resultados e impacto	Se asignará puntaje si como resultado del proyecto de creación-investigación tiene "productos resultado de la creación o la investigación-creación en artes, arquitectura y	20%

	diseño" según lo definido en el Modelo de medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y de reconocimiento de investigadores del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación, Colciencias Año 2015 (páginas 40 y 41).	
--	---	--

3. El investigador principal registra la propuesta en el Sistema de Gestión del Conocimiento Axone cumpliendo con los requisitos establecidos por esta convocatoria.
4. El Director de la Seccional del Caribe, el Director de la Escuela o Departamento, al cual está adscrito el GRIN, verificará el cumplimiento de los requisitos y formulará sus apreciaciones y observaciones a la propuesta para presentarlas a consideración del Comité de Facultad.
5. El Comité de Facultad evaluará las propuestas considerando las apreciaciones y observaciones formuladas por el Director de la Escuela o Departamento respectivo, el cumplimiento de los criterios básicos establecidos en la presente resolución y el cumplimiento de los criterios específicos determinados por cada Facultad. En caso de no ser aceptada la propuesta, se informarán las razones al investigador.
6. El Comité de Facultad avalará y priorizará las propuestas en el Sistema de Gestión del Conocimiento Axone.
7. La Dirección de Investigación, Creación y Extensión (DICE) enviará las propuestas que cumplen con todos los requisitos a evaluación por parte de pares externos, registrados en Colciencias o en otras instituciones como Acofartes, la Red Académica de Diseño y otras organizaciones representativas de las artes, la arquitectura y el diseño, y presentará los resultados al Comité Institucional de Investigación para su aprobación final.
8. Si la propuesta no cumple con algún requisito no podrá ser ajustada después del cierre de la convocatoria.
9. La evaluación se realizará de acuerdo con los criterios establecidos, se ordenarán según el puntaje obtenido de mayor a menor y finalmente se seleccionarán para su ejecución hasta que se completen los recursos asignados por la Dirección de Planeación y Finanzas.
10. La DICE registrará en el Sistema de Gestión del Conocimiento Axone los resultados de evaluación y aprobación y enviará un correo electrónico al líder

del proyecto informándole la decisión tomada, en caso de no ser aceptada la propuesta se informarán las razones.

ARTÍCULO OCTAVO: La DICE solicitará a la Dirección de Planeación y Finanzas la apertura de los centros de costo para cada uno de los proyectos aprobados por el Comité Institucional de Investigación.

ARTÍCULO NOVENO: Los derechos de autor de los productos derivados de los procesos de creación e innovación y desarrollo empresarial, de la Convocatoria No.14-2016, estarán sujetos a lo dispuesto en el Estatuto Profesorial vigente, Manual de Propiedad Intelectual (Acuerdo 019 del 2 de septiembre de 2015), contratos individuales de trabajo y la ley vigente sobre la materia.

ARTÍCULO DÉCIMO: La convocatoria de creación-investigación No.14-2016, estará abierta a partir del 12 de septiembre de 2016, declarándose oficialmente cerrada para la presentación de propuestas en el Sistema de Gestión del Conocimiento Axone, el 18 de octubre de 2016 a las 12:00m. Los resultados de las evaluaciones de las propuestas de proyectos de creación-investigación se darán a conocer el día 5 de diciembre de 2016, a las 17:00 horas.

Se expide en la ciudad de Bogotá D.C., a los 09 SEP 2016



CECILIA MARÍA VÉLEZ WHITE
Rectora



CARLOS SÁNCHEZ GAITÁN
Secretario General

ANEXO 1

Tabla3. Ejemplos de producto resultados de la creación o investigación – creación en artes, arquitectura y diseño

NATURALEZA DE LA OBRA	EN ARQUITECTURA	EN DISEÑO	EN LITERATURA	EN MÚSICA	EN ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES	
Obra creación Efímera	Arquitecturas Efímeras, Escenografías, interiorismo, Vitrinismo, Montajes museológicos, Pabellones y ferias Decoraciones Ambientaciones Instalaciones visuales Iluminaciones, Instalaciones sonoras, Instalaciones audiovisuales, Efectos especiales, Diseño de iluminación.	Experiencia, Producto Gráfico, Proyección visual, Instalación interactiva, Diseño de Sonido, Espacio Efímero, Productos de museografía.	Recital, Lectura pública, Emisión televisiva, Testimonio radial.	Interpretación musical, Improvisación libre.	Instalaciones Performancias Videoinstalaciones, Instalaciones sonoras, Instalaciones visuales, Landart, Mapping, Light design, Acciones, Eventos, Vitrinismo, Escenografía, Net art, Cine, Animación documental, Videoarte, Comic Animación.	En artes Escénicas: Danza Dramaturgia, Coreografía, Musicalización, Producción técnica, Producción de vestuario y escenografía, Puesta en escena, Cuentaría, Repentismo, interpretación teatral



Tabla3. Ejemplos de producto resultados de la creación o investigación – creación en artes, arquitectura y diseño

NATURALEZA DE LA OBRA	EN ARQUITECTURA	EN DISEÑO	EN LITERATURA	EN MÚSICA	EN ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES	
Obra creación Permanente	Proyecto arquitectónico Proyecto urbanístico Proyecto paisajístico Proyecto de restauración	Artefactos de Productos de Vestuario, Producto Gráfico, Editorial, Productos digitales interactivos, Producto Textil, Fotografía, Comic, Sonido, Espacio, Ambientación, video, Diseño de personaje, Animación Productos de Museografía	Cuento, Poesía, Novela, Ensayo, Crónica, Texto dramático, Guión cinematográfico	Composición musical, Arreglo musical, Producción fonográfica, Música original para medios audiovisuales, Diseño sonoro para medios audiovisuales, Propuestas y métodos pedagógicos.	Pintura, Grabado, Fotografía, Dibujo, Videoarte, Video Escultura, Cine (Corto, medio o largometraje), Documental, Ambientación, Arte digital, Net art, Ambientación, Productos para museografía, Propuestas y métodos pedagógicos-	En cine-Audiovisuales: Construcción de la historia, Construcción del guion, Producción, Grabación, Edición, Propuesta y métodos pedagógicos.
Obra creación procesual	Bocetos y esquemas de procesos de diseño y proyectación, Procesos participativos, colaborativos, metodologías proyectuales, Técnicas de expresión y presentación, Bases de datos,	Métodos de diseño, Programas de proyección o innovación social, Sistemas de servicios, Bocetos y esquemas de proceso de diseño, Producción o interacción, Story Board, Métodos pedagógicos, procesos de	Curaduría Movimiento artístico, Espacio divulgativo	Espacio divulgativo, Procesos de certificación y acreditación, Direcciones y consultoría en proyectos.	Bocetos, Arte colaborativa, Arte relacional, Artivismo, Curaduría, Movimiento artístico, Espacio divulgativo, Procesos de certificación y acreditación.	



Tabla3. Ejemplos de producto resultados de la creación o investigación – creación en artes, arquitectura y diseño

NATURALEZA DE LA OBRA	EN ARQUITECTURA	EN DISEÑO	EN LITERATURA	EN MÚSICA	EN ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES	
	y archivos, sistemas de información geográfica, cartografías, dinámicas, planes y procesos de ordenamiento territorial, urbana o ambiental, planes de estudio, procesos de certificación y acreditación, dirección y consultorías en productos.	certificación y acreditación, Dirección de proyectos.				



ANEXO 2

ÁREAS, GRUPOS Y LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Facultad Ciencias Naturales E Ingeniería	
Áreas de la Facultad	
1. Biología básica y aplicada	2. Ingeniería de procesos y sistemas
3. Sostenibilidad e Impacto Ambiental	4. Pedagogía
5. Modelado y Simulación	
GRIN	LÍNEAS GRIN
Bioprospección y Biotecnología	1.- Aprovechamiento de algas 2.- Análisis Ambiental Suelo Atmósfera 3.- Cianobacterias Marinas: Ecología Química y aplicaciones 4.- Productos Naturales con actividad Antibiótica 5.- Tecnología de Enzimas
Dinámica y Manejo de Ecosistemas Marinos Costeros DIMARCO	1.- Arrecifes Corales 2.- Bioecología, pesquerías y biodiversidad de peces marinos 3.- Conservación de especies marinas 4.- Evaluación de recursos líticos en sistemas marinos cerrados 5.- Manejo Integrado de Zona Costera 6.- Oceanografía física, química y biológica
Fundamentos y Didáctica de las Ciencias	1.- Didáctica de la Física 2.- Didáctica de la química 3.- Didáctica de las matemáticas 4.- Fundamentos de ciencias Básicas
Genética, Biología Molecular & Bioinformática	1.- Bioinformática para la resolución de problemas inherentes a la biología molecular y la genómica 2.- Caracterización de agentes controladores de plagas de la agricultura en Colombia 3.- Estudios de Biodiversidad & Genética molecular conservacionista de microorganismos, animales y plantas
Grupo de Investigación en Cultivo y Manejo de Organismos Acuáticos GICMOA	1.- Biotecnología aplicada en acuicultura 2.- Calidad de agua en el cultivo intensivo y semi-intensivo de especies 3.- Cultivo de especies ornamentales marinas y para consumo humano 4.- Ecología y genética de organismos marinos 5.- Inmunología aplicada en acuicultura 6.- Patología de organismos acuáticos
Grupo de Investigación en Energía, Ambiente y Desarrollo (EADE)	1.- Tecnología, economía y regulación energética 2.- Sistemas de generación eléctrica distribuida 3.- Medio ambiente y sostenibilidad 4.- Energías Renovables
Grupo de Limnología	1.- Biodiversidad y servicios ambientales de ecosistemas acuáticos 2.- Biología y ecología de macroinvertebrados acuáticos 3.- Ecología y manejo de embalses y lagos andinos 4.- Ecología y manejo de humedales amazónicos 5.- Ecología y manejo de humedales costeros 6.- Ecotoxicología acuática y diagnóstico ambiental 7.- Gestión integral de cuencas y humedales tropicales 8.- Valoración económica de recursos hídricos
D&SI	1.- Ingeniería de los Datos 2.- Redes de Sensores Inalámbricas 3.- Tecnología Software Aplicada
Ingeniería de Procesos y Productos Químicos y Agroalimentarios	1.- Desarrollo de procesos tecnológicos 2.- Ingeniería Computacional 3.- Ingeniería de Productos 4.- Procesos ambientales
Modelado y Simulación de Sistemas	1.- Biodiversidad e informática de sistemas acuáticos y costeros 2.- Modelado de ecosistemas terrestres 3.- Modelado y simulación de sistemas moleculares y de materia condensada 4.- Modelamiento y Simulación en Procesos
Modelado y Simulación en Ingeniería Industrial	1.- Gestión de las cadenas de suministros 2.- Ingeniería de la Gestión 3.- Logística Integral

Facultad de Artes Y Diseño	
Áreas de la Facultad	
1. Diseño, técnica, tecnología y gestión. 3. Pedagogía, diseño y procesos creativos. 5. Territorio, ciudad y arquitectura	2. Imagen, comunicación y procesos interactivos. 4. Historia, sociedad y cultura.
GRIN	LÍNEAS GRIN
Análisis del Territorio	1.- Acciones estratégicas 2.- Análisis SIG 3.- Procesos en el territorio
Arquitectura, Cultura y Discurso	1.- Diseño, técnica, tecnología y gestión 2.- Historia, sociedad y cultura 3.- Imagen, comunicación y procesos interactivos 4.- Pedagogía, diseño y procesos creativos 5.- Territorio, ciudad y arquitectura
Artes Plásticas y Pensamiento Poético	1.- Historia, sociedad y cultura. 2.- Pedagogía, diseño y procesos creativos.
Diseño, Pensamiento y Creación	1. Pedagogía, Diseño y Procesos Creativos 2. Diseño, Técnica, Tecnología y Gestión 3. Historia Sociedad y Cultura 4. Imagen, Comunicación y Procesos Interactivos 5. Territorio, Ciudad y Arquitectura
Estudios de la Imagen	1.- Diseño, Técnica y Tecnología 2.- Historia, Sociedad y Cultura 3.- Imagen fija, en movimiento, audiovisual 4.- Imagen, comunicación y procesos interactivos 5.- Nuevas técnicas y tecnologías de expresión y representación 6.- Pedagogía, diseño y procesos creativos 7.- Teoría e Historia del Diseño gráfico
Proyecto arquitectónico y ciudad	1.- Diseño, técnica, tecnología y gestión 2.- Historia, sociedad y cultura 3.- Imagen, comunicación y procesos interactivos 4.- Pedagogía, diseño y procesos creativos 5.- Territorio, ciudad y arquitectura
Publicidad: Sociedad, Cultura y Creatividad	1.- Línea de Programa Publicidad: Sociedad, cultura y Creatividad 2.- Propaganda política y memoria 3.- Sublínea de Semiótica publicitaria 4.- Sublínea: persuasión y tendencias de consumo 5.- Sublínea: Lenguajes urbanos 6.- sublínea: Creatividad, innovación y mensaje publicitario
Región, Identidad y Patrimonio	1.- Gráfica Popular Urbana De Cartagena Y El Caribe Colombiano 2.- Historia, Sociedad Y Cultura 3.- Identidad Cultural De Cartagena Y La Región Caribe

Facultad De Ciencias Económicas - Administrativas	
Áreas de la Facultad	
1. Teoría del Comercio Internacional y Política Comercial. 3. Historia Económica, Empresarial y del Pensamiento. 5. Finanzas. 7. Innovación En Sistemas Agroindustriales.	2. Economía Social. 4. Agricultura y Medio Ambiente. 6. Redes Agropecuarias Y Territorio. 8. Abastecimiento y mercados de productos de origen agropecuario
GRIN	LÍNEAS GRIN
AdGeO- Grupo de Estudios en Administración, Gestión y Organizaciones	1. Estudios de las organizaciones
Grupo de Estudios en Emprendimiento, Producción, Logística y Transporte GEPLOTRA	1.- Emprendimiento y producción 2.- Logística y optimización de la cadena de abastecimiento 3.- Transporte y Distribución
Grupo de Estudios en Información Contable y Control	1.- Información contable y control 2.- La educación en las ciencias económicas y administrativas 3.- Política tributaria
Grupo de Estudios en Teoría Financiera e Inversión (GETFIN)	1.- Mercado de Capitales 2.- Riesgo Financiero 3.- Valoración de empresas e inversiones
Grupo de Investigación en Teoría y Política Comercial (GITPC)	1.- Gestión y Procesos en el Comercio Internacional . 2.- Teoría del Comercio Internacional y Política Comercial
Grupo interdisciplinario de Estudios Histórico-Económicos	1.- Fluctuaciones, innovación y desarrollo económico en el largo plazo 2.- Historia Contable, de las organizaciones, practicas contables y de gestión 3.- Historia del pensamiento económico y administrativo 4.- Historia económica, instituciones y sociedad
Grupo Interdisciplinario de Investigación en Ciencias Económicas Administrativas y de Salud -GICEAS-	1.- Economía Laboral 2.- Economía de la Educación 3.- Economía, Salud, Seguridad Social 4.- Equidad en Salud 5.- Estudio del Consumidor .
Redes Agroempresariales y Territorio - RAET	1.- Abastecimiento y mercados de bienes y servicios de origen agropecuario 2.- Innovación en sistemas agroindustriales 3.- Redes Agroempresariales y Territorio



Facultad de Ciencias Sociales	
Áreas de la Facultad	
1. Teoría Jurídica, Política e Internacional. 3. Comunicación, Lenguaje, Mente y Sociedad. 5. Democracia e Instituciones Políticas. 7. Estado del Arte de la Ciencia Política	2. Paz, Derechos Humanos y Conflicto. 4. Historia y Cultura. 6. Gobierno y Gestión Pública.
GRIN	LÍNEAS GRIN
Comunicación - Cultura - Mediación	Comunicación-Cultura-Mediación
Derecho y Globalización	1.- Instituciones Jurídicas Y Experiencias Locales 2.- Internacionalización De La Justicia
Gestión Pública, Procesos e Instituciones Políticas	1. Gobierno y Gestión Pública
Mente, Lenguaje y Sociedad	1.- Campos y procesos semióticos 2.- Filosofía de la mente 3.- Identidades culturales y su contexto histórico 4.- Semiótica del Discurso 5.- Semiótica y semiosis visual 6.- Teoría de la Argumentación 7.- Teoría de la Percepción
Política y Relaciones Internacionales CERCID	1.- Conflictos internacionales, seguridad y construcción de paz 2.- Gestión pública, cooperación internacional y desarrollo, y asuntos humanitarios 3.- Política económica internacional 4.- Política internacional e Integración Regional
Reflexión y Creación Artísticas Contemporáneas	1.- Estética contemporánea, sociología del arte y museología 2.- Historia cultural y construcción de ciudad 3.- Historiografía contemporánea del arte 4.- Teoría contemporánea de la arquitectura 5.- Teoría e historia de la formación en artes
Media Lab: La transmedia como narrativa para la apropiación social del conocimiento de la Tadeo	1.- Transmedia y apropiación social del conocimiento

