



# ETAPAS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



## CONTEXTO PROBLÉMICO



### Antecedentes del problema:

En este apartado se indica cuáles son las causas u orígenes del problema, cómo ha sido concebido y estudiado. A partir de esta información el estudiante establece las oportunidades de plantear soluciones innovadoras desde el lenguaje audiovisual.



### ¿Qué? Descripción del problema:

Este acápite concierne a la caracterización del problema, su contexto, temporalidad, actores, consecuencias y los desafíos que propone, entre otros aspectos. Incluya estadísticas, datos o conclusiones de otros estudios que puedan ayudar a describir y a comprender la problemática.

### ¿Para qué? Formulación y Objetivos:



La formulación del problema consiste en plantear la pregunta de investigación. Esta debe ser coherente con los elementos anteriores y revelar el ámbito de la animación o la comunicación audiovisual que la enmarca. Evite formular interrogantes que puedan ser respondidas con sí o no, por el contrario, use formas lingüísticas del tipo ¿Cómo? ¿Cuáles? ¿De qué manera?

En cuanto a los objetivos, se debe establecer uno general y unos específicos, el primero define la finalidad del estudio, debe estar alineado a la pregunta problema, por su parte, los segundos son las pequeñas metas que deben cumplirse para alcanzar el objetivo general, en algunos casos estos pueden plantearse en relación con las dimensiones de la investigación, es decir, uno dirigido al desarrollo conceptual, otro al metodológico y uno final al producto de diseño. Recuerde redactar los objetivos con verbos en infinitivo.



### ¿Por qué? Justificación:

Tomando como base lo anterior, plantee la propuesta de investigación y establezca una justificación del proyecto, mencionando los argumentos que sostienen la validez y relevancia del problema a nivel creativo, teórico, social o educativo, si es el caso.

## MARCO TEÓRICO



### ¿Cómo? Estado del arte:

Este capítulo está constituido por dos apartados, uno dedicado al Estado del arte y otro a las Variables o Categorías teóricas, ambos dan cuenta de la revisión de la literatura sobre el problema. El estado del arte debe reflejar el panorama de investigaciones actuales, desarrolladas en todo el mundo, que sirven como referente del estado actual del problema.



### ¿Cómo? Categorías teóricas:

En este apartado se deben desarrollar, de manera conceptual y con rigor, los referentes conceptuales o las variables teóricas del problema. Esto debe hacerse a la luz de los hallazgos hechos en la revisión de la literatura. Recuerde usar autores y fuentes actuales y académicas. El uso de la norma APA 7 es indispensable para la adecuada redacción.

## MARCO METODOLÓGICO

### ¿Cómo? ¿Dónde? ¿Quiénes? Contexto/Población:



Para adelantar la investigación debe definirse una metodología que se ajuste a sus propósitos y coherente con el desarrollo creativo. En este apartado se debe explicar cuál es el método a seguir, cuál es la población, si existe, a la que se dirige el estudio o la que participará en él, y cuál es son los instrumentos de recolección de información que se aplicarán, estos deben estar estrechamente relacionados con los objetivos planteados.

## PRODUCTOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



El proyecto de grado está conformado por el Producto de Diseño y el Documento Escrito. El primero representa los desarrollos creativos propios del campo de la animación. Este se traduce en una obra inédita que dé cuenta de las habilidades de indagación y creación conformadas a lo largo del pregrado. El segundo presenta de manera escrita y estructurada el proceso de indagación que sostiene al producto de diseño. Su escritura debe ser académica y ajustarse a la norma APA actual.

