



Vigilada Mineducación

INFORME DE ASISTENCIA DE INVESTIGACIÓN PARA EL ESTUDIO SOBRE
ESTRATEGIAS DE INTELIGENCIA COLECTIVA EN LA INDUSTRIA
NARANJA EN COLOMBIA DESPUÉS DEL COVID-19

RESEARCH ASSISTANCE REPORT FOR THE STUDY ON COLLECTIVE
INTELLIGENCE STRATEGIES IN THE ORANGE INDUSTRY IN COLOMBIA
AFTER COVID-19

SIGIFREDO ESCOBAR GÓMEZ

Informe de investigación para optar por el título de Magister en Comunicación
Transmedia

Asesora

MARÍA ISABEL VILLA MONTOYA

UNIVERSIDAD EAFIT
ESCUELA DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN TRANSMEDIA

MEDELLÍN

2022

CONTENIDO

Estrategias de inteligencia colectiva y movilización social para la industria naranja en Colombia después del COVID-19.....	5
Tareas realizadas.....	5
Formulación de preguntas de investigación.....	5
Realización de encuestas a medios de comunicación	6
Codificación de primer y segundo nivel.....	8
Informe de entrevistas.....	8
Apoyo en la escritura del artículo científico con los hallazgos.	9
Apoyo en la preparación de ponencia internacional.	9
Proyecto educativo con Minecraft	11
Bibliografía	13

RESUMEN

En el presente informe se hace una descripción de las actividades que realicé como auxiliar de investigación en el proyecto “Estrategias de inteligencia colectiva y movilización social para la industria naranja en Colombia después del COVID-19”. Allí, mi participación se centró en dos ejes fundamentales. El primero fue la recolección de información para su posterior análisis y publicación. Y el segundo, consistió en dar apoyo en la redacción del artículo y la ponencia resultantes del estudio realizado. Además, este reporte expone mi participación en la investigación, conceptualización y prototipado de la estrategia transmedia “Misión Galileo”, la cual se crea con la intención de promover el desarrollo de habilidades para el siglo XXI en jóvenes en etapa escolar. Allí, junto con un equipo de estudiantes de la Maestría en Comunicación Transmedia creamos una narrativa que articula toda la experiencia educativa, planteando problemas a las estudiantes, cuya solución les permite para avanzar en la historia y con esto ir mejorando sus habilidades.

Palabras clave: inteligencia colectiva, movilización social, transmedia, modelo de negocio, Minecraft, habilidades para el siglo XXI.

ABSTRACT

This report describes the activities I carried out as a research assistant in the project "Collective intelligence strategies and social mobilization for the orange industry in Colombia after COVID-19". My participation in this project focused on two fundamental axes. The first was the collection of information for subsequent analysis and publication. The second consists of supporting the writing of the article and the presentation that results from the investigation. In addition to this project, this report exposes my participation in the research, conceptualization and prototyping of the transmedia strategy "Mission Galileo". This project was born with the intention of promoting the development of 21st century skills in young people of school age. There, a narrative was created that articulates the entire educational experience, posing some problems that students must solve to advance in the story and thereby improve their skills.

Keywords: collective intelligence, mass mobilization, transmedia, business model, Minecraft, 21st century skills.

ESTRATEGIAS DE INTELIGENCIA COLECTIVA Y MOVILIZACIÓN SOCIAL PARA LA INDUSTRIA NARANJA EN COLOMBIA DESPUÉS DEL COVID-19

Como consecuencia de la pandemia del COVID-19, las industrias creativas y culturales en Colombia se han enfrentado a una reducción o cierre de sus actividades económicas debido a las restricciones impuestas por el gobierno nacional. Este proyecto busca identificar las estrategias de inteligencia colectiva nacidas de las empresas del sector. Además, conocer de los cambios a los que tuvieron que someterse a nivel de innovación tecnológica, participación y modelo de negocio como respuesta a la crisis.

En esta investigación tuve el gusto de trabajar como auxiliar. Mis labores a grandes rasgos fueron la recolección, clasificación y análisis de información. Las fuentes estudiadas estuvieron divididas en: literatura y fuentes primarias.

- La literatura comprende artículos científicos, libros y reportes de organizaciones que trabajan con empresas del sector.
- Las fuentes primarias fueron personas que trabajan con los medios seleccionados para este estudio.

TAREAS REALIZADAS

Formulación de preguntas de investigación.

El enfoque metodológico utilizado en esta investigación fue el cualitativo, y el instrumento seleccionado fue el estudio de caso por medio de una entrevista semiestructurada.

En esta etapa del proyecto, fui el encargado de crear las preguntas que utilizaron los investigadores como base para las entrevistas con los representantes de los diferentes medios de comunicación seleccionados. Para este propósito fue necesario realizar la lectura de diferentes artículos que hablan alrededor de los tres componentes fundamentales de nuestro estudio: innovación tecnológica, participación y colaboración con otros medios, y modelo de negocio.

El resultado final fue una encuesta de quince preguntas distribuidas así:

Tabla 1

Distribución de las preguntas por componente.

Objetivo de las preguntas	Número de preguntas
Conocer el medio de comunicación entrevistado	3
Conocer las apuestas en términos de innovación tecnológica.	3
Conocer las formas de participación y cooperación que tiene el medio con otros actores del sector.	4
Conocer el modelo de negocio y sus cambios para afrontar la crisis del COVID-19.	5

Al tratarse de una entrevista semiestructurada, los investigadores tuvieron la libertad de plantear nuevas preguntas a criterio personal según la información que los entrevistados iban suministrando.

Realización de encuestas a medios de comunicación

Dando continuidad a la anterior tarea, también hice parte del equipo de investigadores que aplicaron la encuesta a los medios de comunicación. En este punto, mi labor consistió en tomar una lista de candidatos a ser incluidos en el estudio y buscar el contacto de algún miembro del equipo. Idealmente, se buscó entrevistar a fundadores, cofundadores o líderes que conocieran en detalle el funcionamiento de su organización desde todas las aristas.

Del total de quince medios y dos organizaciones que hicieron parte de esta investigación, seis fueron contactados y entrevistados por mí. A continuación se muestra la lista de estos:

Tabla 2

Medios entrevistados.

Medio	Cargo del entrevistado
Periódico Digital El Páramo	Administrativo
Ciudad Morada	Administrativo
Baudó AP	Fundador / co-fundador
El Tamal News	Fundador / co-fundador
Revista Escarlata	Fundador / co-fundador
Marea Política	Fundador / co-fundador

Estas entrevistas se realizaron en el período comprendido entre 2 de Junio del 2022 y el 2 de agosto del 2022.

Codificación de primer y segundo nivel

La sistematización de la información jugó un papel muy importante para su posterior análisis. Esta se realizó en dos etapas: codificación de primer nivel y codificación de segundo nivel.

Codificación de primer nivel

Dado que para nuestra investigación es importante tener un registro en texto de todas las entrevistas para su posterior análisis se realizó una transcripción literal de cada una de estas.

Codificación de segundo nivel

Esta consistió en repasar cada uno de los textos resultantes y catalogar todo lo expuesto por los entrevistados. A cada respuesta se le asignó una etiqueta que indicaba a cuál de las tres categorías expuestas anteriormente pertenecían. En este proceso es importante poner especial cuidado, dado que, si bien es dispendioso, también es sumamente importante pues los análisis posteriores dependerán de una buena codificación.

Informe de entrevistas.

Luego de la codificación de segundo nivel, cada uno de los tres componentes de nuestra investigación contaba con insumos suficientes para el análisis. La etapa inicial de este fue filtrar los datos obtenidos, dado que en algunos casos la información estaba repetida, no tenían relevancia en la investigación, la respuesta era vaga o ambigua, etc.

Con estos datos ya filtrados, se procedió a recopilar la información en un informe por cada uno de los componentes y disponerla de forma ordenada para facilitar el proceso de análisis posterior. Aquí era importante facilitar el proceso de evaluación de resultados sin perder información, y garantizando que esta pudiera consultarse desde la fuente primaria.

Apoyo en la escritura del artículo científico con los hallazgos.

Dado que uno de los entregables de esta investigación es un artículo científico, el equipo ha dedicado un tiempo importante en la construcción de este. En mi rol como auxiliar he apoyado su escritura, principalmente en el acápite de la metodología. Si bien esta estuvo clara desde el principio del proyecto, fue necesario buscar literatura que sustentara el porqué de las elecciones realizadas. Esto es: investigación cualitativa, casos de estudio y entrevista semiestructurada.

Para la fecha de escritura del presente informe, el artículo aún no se ha publicado. Sin embargo, este proceso ya se encuentra en curso. Para esto se ha seleccionado la revista Historia y Comunicación Social de la Universidad Complutense de Madrid.

Apoyo en la preparación de ponencia internacional.

Finalmente, como compromiso del proyecto se tenía la participación de una ponencia. Para esto se escogió la conferencia anual IMMAA (International Media Management Academic Association) de la Universidad de Porto.

Desde mi rol como auxiliar, participé en la aplicación al evento por medio de la escritura del acápite de metodología del texto enviado. Una vez fuimos seleccionados para realizar la presentación, apoyé la creación de esta.

El evento tuvo lugar del 20 al 22 de octubre del 2022, y nuestra ponencia se presentó de forma virtual el sábado 22.

PROYECTO EDUCATIVO CON MINECRAFT

Una segunda investigación de la que hice parte fue un proyecto educativo que buscaba promover las habilidades para el siglo XXI de jóvenes en etapa escolar entre 8 y 15 años mediante dinámicas de aprendizaje activo usando Minecraft y estrategias transmedia.

En etapas tempranas del proyecto se decidió crear una narrativa que sirva como eje articulador de toda la experiencia y que gire alrededor del aprendizaje de la Astronomía como disciplina STEM. Para esto se creó un personaje llamado Galileo, el cual es un extraterrestre bebé que se perdió en una excursión familiar y la misión de las estudiantes es regresarlo a casa. La narrativa contempla varias etapas. En cada una de ellas se busca promover las habilidades para el siglo XXI por medio de problemas que deberán solucionar para avanzar en la narrativa.

Las habilidades seleccionadas dentro del proyecto son:

- Pensamiento crítico.
- Creatividad.
- Colaboración.
- Comunicación.

El alcance de la investigación realizada cubrió solo la primera etapa de la experiencia. Allí se construyó un prototipo de baja y se validó con varias niñas dentro del rango de edad propuesto. Además, se creó todo el universo narrativo en el cual gira la experiencia.

Finalmente, realizamos una alianza temporal con el colegio San José de las Vegas. En el marco de esta se realizaron encuentros en las instalaciones de la Institución Educativa. Allí conocimos el semillero de investigación en Astrofísica, los espacios y las dinámicas de las estudiantes. Esta experiencia fue de gran ayuda, pues nos

permitió derribar algunos imaginarios que teníamos, y realizar algunas validaciones de la narrativa propuesta.

Mi acompañamiento en este proyecto finalizó el 7 de junio del 2022.

BIBLIOGRAFÍA

- Cacciatore, S., & Panozzo, F. (2022). Strategic mapping of cultural and creative industries. The case of the Veneto region. *Creative Industries Journal*, 1-17. doi:<https://doi.org/10.1080/17510694.2022.2026059>
- Davis, C., Creutzberg, T., & Arthurs, D. (2009). Applying an innovation cluster framework to a creative industry: The case of screen-based media in Ontario. *Innovation: Management, Policy & Practice*, 201-214. doi:<https://doi-org.ezproxy.eafit.edu.co/10.5172/impp.11.2.201>
- Deuze, M. (2007). Convergence culture in the creative industries. *International Journal of Cultural Studies*, 243-263. doi:<https://doi-org.ezproxy.eafit.edu.co/10.1177/1367877907076793>
- Fleischman, L., Ginesta, X., & López Calzada, M. (2009). Alternative media and internet: A qualitative analysis of Spanish media. *Andamios*, 257-285. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1870-00632009000200011&script=sci_abstract&lng=en
- Gómez, L. (09 de 01 de 2022). Periodismo entre redes: la fuerza de las inteligencias colectivas. *Razón Pública*. Obtenido de *Periodismo entre redes sociales: la fuerza de las inteligencias colectivas*
- Graziano, M. (1980). Para Una definición alternativa de la comunicación. *ININCO*, 67-73. Obtenido de <https://comunicacionymedios.files.wordpress.com/2007/03/graziano-hacia-una-definicion-alternativa-de-comunicacion.pdf>
- Peñarroya-Farell, M., & Miralles, F. (2022). Business Model Adaptation to the COVID-19 Crisis: Strategic Response of the Spanish Cultural and Creative Firms. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 8-39. Obtenido de <https://www.mdpi.com/2199-8531/8/1/39>
- Saebi, T., Lien, L., & Foss, N. (2017). What Drives Business Model Adaptation? The Impact of Opportunities, Threats and Strategic Orientation. *Long Range Planning*, 567-581. Obtenido de <https://blogs.salleurl.edu/en/9-keys-adaptation-business-models-cultural-companies-midst-covid-1>
- UNESCO. (2020). Journalism, press freedom and COVID-19. *World Trends in Freedom of Expression and Media Development*. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373573>

Yin, R. (2008). Case Study Research: Design and Methods (Applied Social Research Methods). Estados Unidos: Library of Congress.

Restrepo, J. D. (2016, Noviembre 3). Un planeta menor llamado Medellín. UdeA Noticias. https://www.udea.edu.co/wps/portal/udea/web/inicio/udea-noticias/udea-noticia!/ut/p/z0/fYyxCsJAEER_xeZK2TXGU8tgIYiFhUhyjSzJoquXvcSc4uebaKONzfBmmBlwkINTesiJogQI3_vC2eNiuUomWYpbtKnFzO7S2TxZT_cHhA24_4X-QS5t6zJwZdDIzwh5E26R_L1iMkjdrzuHmj886EhDIFKoM_heq1RhaH3FwtqTzcaTcqRxzRV7LwrN1RUv-TGVKw!!/

Politopoulos, Ariese, Boom, Mol (2019). Romans and Rollercoasters: Scholarship in the Digital Playground. Journal of Computer Applications in Archaeology, 2019, 2(1), pp. 163–175. DOI: <https://doi.org/10.5334/jcaa.35>