

Proyecto

Comunidades de Conocimiento en Gestión Cultural





© 2014, Universidad de Guadalajara

Sistema de Universidad Virtual

Instituto de Gestión del Conocimiento y del Aprendizaje en Ambientes Virtuales Cuerpo

Académico: Gestión de la Cultura en Ambientes Virtuales

Proyecto:

Comunidades de Conocimiento en Gestión Cultural

Protocolo para su presentación en el Programa de Apoyo para el Fortalecimiento de los Cuerpos

Académicos PROMEP, 2014

Presentan:

Mtra. Valentina Arreola Ochoa

Mtra. Blanca Brambila Medrano

Mtra. Ana Rosa Castellanos Castellanos

Dr. Tonatíuh Israel Lay Arellano

Dr. José Luis Mariscal Orozco

Marzo, 2014

Guadalajara, Jalisco



Se permite la reproducción total o parcial de este documento siempre y cuando se haga referencia de la autoría y sea utilizado para propósitos educativos y sin fines de lucro.

Contenido

Descripción del problema	4
Motivación para atenderlo	5
Beneficiarios.....	7
Objetivos	7
Delimitación	7
Metodología.....	7
Diagnóstico.....	7
Diseño	8
Implementación y evaluación	8
Técnicas a utilizar	9
Impacto del proyecto en las LGAC del Cuerpo Académico.....	9
Cadena de valor del proyecto	10
Resultados esperados	10
Plan de trabajo.....	11
Análisis de los recursos	12
Equipo de trabajo (Viabilidad)	14
Mtra. Valentina Arreola Ochoa	14
Mtra. Blanca Brambila Medrano.....	14
Mtra. Ana Rosa Castellanos Castellanos	15
Dr. Tonatiuh Israel Lay Arellano.....	15
Dr. José Luis Mariscal Orozco.....	15
Fuentes citadas	16

Descripción del problema

La Licenciatura en Gestión Cultural (LGC) del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara, tiene como objetivo formar especialistas en la organización social de la cultura, que realicen diagnósticos e intervengan profesionalmente, a través de proyectos que se distingan por su congruencia y pertinencia.

Con este propósito, la LGC forma profesionales en la gestión cultural capaces de analizar la realidad para detectar problemas, oportunidades y necesidades, creando prospectivas y escenarios posibles, a partir de diagnósticos elaborados con metodología científica. Con el diagnóstico previo, los profesionales diseñan estrategias de intervención, gestión y administración de recursos, operan y evalúan las acciones, incluyendo los aspectos legales, sociales y culturales, aplicando el uso de tecnologías de información y comunicación.

Para lograr este perfil profesional, durante su formación universitaria, el estudiante desarrolla las siguientes competencias:

1. Diagnosticar problemáticas, necesidades y oportunidades en la organización social de la cultura desde una metodología científica.
2. Diseñar e implementar proyectos culturales acordes a un diagnóstico sistemático que permita, por una parte, atender las problemáticas detectadas, pero también que las acciones a desarrollarse en su conjunto sean coherentes, rentables, viables y que faciliten la participación respetuosa y democrática de la población a la que va dirigida.
3. Gestionar y administrar los recursos necesarios para la realización de los proyectos y políticas de una manera eficaz, eficiente, creativa y honesta.
4. Diseñar estrategias de participación, conformar y dirigir equipos de trabajo, así como generar y comunicar información de una manera abierta, reflexiva y autocrítica.
5. Difundir las acciones culturales a partir del conocimiento y manejo de diversas estrategias de comunicación social.
6. Operar, dirigir y monitorear proyectos culturales a partir del diseño y ejecución de estrategias de intervención sociocultural de una forma flexible, eficiente, eficaz y asertiva.
7. Evaluar y sistematizar su práctica como un proceso cotidiano y permanente que le permita por un lado, mejorar su trabajo y por otro, documentar y compartir experiencias con otros colegas.

En el plan de estudios original aprobado en el 2006, la Licenciatura en Gestión Cultural contemplaba una serie de asignaturas tituladas “laboratorios de proyectos”, relacionados con el eje de formación de “metodología de proyectos”. De acuerdo a ese plan, había dos tipos de laboratorios: de creación y de ejecución y estaban, en su forma original enfocados a los “ámbitos de desempeño” del gestor cultural los cuales era el ámbito institucional, el municipal y el regional.

Esta concepción por ámbitos fue cuestionada un par de años después de su operación por parte de las academias, ya que el trabajo actual del gestor cultural implica la articulación de estos niveles: institucional, municipal y regional. Así pues, como parte del trabajo de las academias se propuso una nueva concepción que implicaba reelaborar los diseños instruccionales de los laboratorios y reorganizar la ruta de formación de la LGC.

Se conservan los dos tipos de laboratorio (de creación y ejecución) enfocados a tres aspectos relacionados con las fases de producción del proyecto de los estudiantes: diagnóstico, intervención y trabajo recepcional de titulación.

Este nuevo acomodo permite la mejora en el trabajo de asesoría de los docentes, facilita el aprendizaje del estudiante respecto a la metodología de proyectos, posibilitando mayor claridad en su proceso formativo.

No obstante nuevos problemas surgen durante la asesoría de los estudiantes y en la calidad de los productos obtenidos al final de cada ciclo, problemas relacionados no sólo con cuestiones metodológicas, sino también disciplinares ya que los docentes de los laboratorios de proyectos suelen desconocer los objetos y campos culturales que no forman parte de su experiencia laboral; por ejemplo un docente que tiene experiencia en espacios museográficos suele brindar asesoría pertinente para proyectos en ese campo cultural, sin embargo, suele tener deficiencias en la asesoría de proyectos en otros campos, como podría ser promoción de la lectura.

Una forma lógica de solución a dicho problema sería organizar los grupos de acuerdo a áreas de interés de los estudiantes y especialización de los docentes, sin embargo, la normatividad administrativa no permite hacerlo de esa manera ya que no se pueden tener estudiantes de diversos niveles y laboratorios con un mismo docente.

Así pues, la problemática que se observa es en dos tipos: por una parte el problema empírico se relaciona con las deficiencias en los trabajos recepcionales de los estudiantes de la LGC ya que buena parte de las tutorías disciplinarias de los proyectos no suelen ser pertinentes además de que no hay un espacio de visibilidad de los productos realizados por los estudiantes de tal manera que puedan servir como referencia a los que recién ingresan al programa o tienen su primer acercamiento a una temática.

Por otra parte, el problema teórico reside en identificar los elementos conceptuales, metodológicos y tecnológicos para generar un modelo de comunidades virtuales de conocimiento que permita no solo socializar información sino también promover y gestionar la inteligencia colectiva a partir de temáticas de interés en un contexto universitario escolarizado en línea.

Así, este proyecto pretende atender por un lado, las necesidades de actualización disciplinar de los docentes de la LGC, generar una base de información, a la vez de crear espacios para la documentación y socialización de los recursos relacionados con las temáticas de los proyectos de los estudiantes que les sirva de apoyo en su proceso de formación, les ayude a diseñar, desarrollar y operar sus proyectos, de forma congruente, pertinente y factible.

Motivación para atenderlo

La sociedad actual se reconoce compleja, diversa, intercultural, inter - genérica, manifiesta en la intrincada configuración de escenarios, territorialidades e identidades convergentes en los espacios urbanos, en una coexistencia de perspectivas, posiciones y visiones, que se caracterizan por ser dúctiles, maleables, temporales y coyunturales, constituyendo con ello campos identitarios emergentes y nuevas comunidades que se articulan en torno a situaciones concretas, generan y

proyectan su voz, se articulan a otras comunidades y dependiendo cual sea el elemento que les convoca, se consolidan, o se difuminan en otros espacios y grupos.

Esta emergencia de nuevas comunidades, se ha incrementado con los usos de los medios, las tecnologías y la organización constante de todo tipo de redes, sociales, de conocimiento, culturales, políticas, ambientales, educativas, posibilitando el encuentro de sujetos, de grupos y de instituciones, en el interés de la construcción de proyectos compartidos, de tareas comunes, o bien, de articulación de esfuerzos hacia ideas o motivaciones de sentido, que independientemente de las distancias, generan y proyectan nuevos escenarios sociales.

Esta dinámica social se observa también en la emergencia y constitución de comunidades de aprendizaje, que en concordancia con el concepto de Coll, las comunidades de aprendizaje son grupos de personas con diferentes niveles de experiencia, conocimiento y pericia, los cuales aprenden mediante su implicación y participación en las actividades de la comunidad, establecen colaboración entre sí, construyen el conocimiento de manera colectiva y se prestan ayuda mutuamente¹. Reconocemos a su vez, que una comunidad de aprendizaje puede a su vez constituirse en una comunidad de conocimiento, con fundamento empírico en el proyecto “Comunidades Emergentes de Conocimiento Local en México” desarrollado por el Laboratorio de Comunicación Compleja del CEIICH/UNAM, durante 2009 a 2012, e implementado en el contexto del altiplano potosino (San Luis Potosí, México).

En relación a este proyecto, retomamos el análisis realizado por la Dra. Patricia Almaguer Calixto, quien analiza los orígenes y diferentes enfoques de la Investigación-Acción participativa (IAP) y los puntos de encuentro entre la Cibercultur@ e IAP donde destaca que ambos: a) son procesos, de investigación colectivos, b) promueven que los participantes definan el proceso de investigación y sus objetivos, c) tienen una perspectiva sistémica, d) comparten retos similares en el proceso de implementación, e) son procesos de investigación orientados a transformar la realidad social, f) valoran el poder de la generación de información².

Desde estas concepciones de comunidades de aprendizaje, cibercultur@ y comunidades de conocimiento, consideramos que los profesionales de la gestión cultural, disponen de herramientas teóricas y metodológicas para la constitución de redes múltiples que permitan el desarrollo de nuevos espacios de organización social.

Así pues, este proyecto atenderá, por un lado, la problemática expuesta en el apartado anterior y por el otro, será una excelente oportunidad para que los miembros del Cuerpo Académico de Gestión de la Cultura en Ambientes Virtuales podamos actualizarnos en las discusiones académicas contemporáneas sobre comunidades de conocimiento, cibercultura y ecosistemas virtuales, lograr una mayor integración de las líneas de LGAC al realizar una sola investigación con diferentes miradas

¹ Coll, César (s/f) Comunidades de Aprendizaje. Universidad de Barcelona. Recuperado de:

<http://www.tafor.net/psicoaula/campus/master/master/experto1/unidad16/images/ca.pdf>

² Almaguer-Kalixto, P.E. (2013) Cibercultur@ e Investigación-Acción Participativa: Intersecciones metodológicas para el desarrollo de Comunidades Emergentes de Conocimiento Local. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, Época III. Vol. XIX. Núm. 37, Colima, verano 2013, pp. 129-164. Disponible en: <http://culturascontemporaneas.com/contenidos/6%20Cibercultura%20e%20Investigacion%20Accion%20pp%20129-164.pdf>

e intereses propios de cada línea, así como tener la oportunidad de trabajar y vincularse con otros cuerpos académicos consolidados con objetos de estudio y enfoques similares nacionales y extranjeros.

Beneficiarios

En un primer plano, los beneficiarios primarios serán los estudiantes y docentes de la Licenciatura en Gestión Cultural del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara. En un segundo plano, se podrían beneficiar otros programas de formación universitaria en línea ya sea en la misma disciplina o no, al implementar el modelo para la resolución de problemas similares.

Objetivos

General

Generar un modelo de comunidades de conocimiento virtuales para propiciar el fortalecimiento de los procesos de formación profesional mejorando los indicadores de calidad de pertinencia, coherencia y factibilidad de los productos integradores y trabajos recepcionales de titulación de los estudiantes de la Licenciatura en Gestión Cultural de la Universidad de Guadalajara.

Específicos:

- Analizar y discutir los avances científicos sobre las comunidades de conocimiento y la inteligencia colectiva.
- Generar un modelo conceptual, metodológico y tecnológico para la conformación y gestión de comunidades de conocimiento
- Facilitar la conformación e interacción entre comunidades de interés temático de la Licenciatura en Gestión Cultural que permita la socialización y construcción colectiva de elementos conceptuales, metodológicos y operativos para el mejoramiento del trabajo académico.

Delimitación

Estudiantes y docentes de la Licenciatura en Gestión Cultural de la Universidad de Guadalajara durante los ciclos escolares 2014B y 2015A.

Metodología

Al ser este un proyecto de investigación aplicada, la metodología a utilizar contempla cuatro conjunto de acciones: Diagnóstico, diseño, implementación y evaluación.

Diagnóstico

Se pretende hacer un estudio diagnóstico de cinco aspectos:

1. Producción académica sobre las comunidades de conocimiento, inteligencia colectiva ecosistemas virtuales que permiten la producción colaborativa, la socialización de la información y la inteligencia colectiva. Lo cual incluye una revisión de la literatura y un seminario teórico conceptual entre los miembros del cuerpo académico.

2. Censo de proyectos en lo que participan los estudiantes y docentes de la Licenciatura en Gestión Cultural para identificar temáticas, estado de avance, problemáticas y necesidades que tienen en el diseño y operación de los mismos.
3. Perfiles de los docentes para conocer su trayectoria académica y profesional, así como sus competencias en el diseño, operación y asesoría de proyectos culturales.
4. Ecosistemas de redes sociales y trabajo colaborativo para identificar los entornos virtuales que son utilizados para estos fines en el ámbito educativo y empresarial identificando sus características, usos, potencialidades y alcances.
5. El caso del trabajo realizado por el Laboratorio de Comunicación Compleja del Instituto de Estudios Interdisciplinarios de la UNAM, para identificar los marcos teóricos, metodologías y tecnologías que utilizan en el proyecto de Comunidades Emergentes de Conocimiento Local.

Diseño

A partir de la información recolectada en el diagnóstico, se diseñará un modelo que contemple elementos conceptuales, metodológicos y tecnológicos pertinentes con la problemática planteada en este proyecto y a la información recuperada.

En ese sentido se analizará qué temáticas (promoción de la lectura, gestión de espacios culturales, políticas culturales, empresas culturales, etc.) y docentes pudieran ser propicias para realizar una prueba piloto.

Se conformará un grupo de profesores de la Licenciatura en Gestión Cultural con experiencia y conocimiento en la temática seleccionada y definirán qué recursos informativos son relevantes para que sirvan de apoyo para la elaboración e implementación de los proyectos de los estudiantes. Se definirán al menos en tres niveles:

- a. Principiante: Para neófitos en el tema.
- b. Intermedio: Para personas que tienen experiencia o conocimiento general y requieren mejorar su proyecto.
- c. Avanzado: Para personas que tienen un desempeño aceptable y que desean profundizar en el tema o potencializar su proyecto.

Dado que gran parte de la práctica de la gestión cultural aún no está sistematizada y documentada, se realizarán sistematizaciones de experiencias de referentes a la temática seleccionada que sirvan como recursos para la comunidad temática. Se definirán también las herramientas y materiales didácticos pertinentes así como una propuesta de organización de las mismas. Así mismos seleccionará a los estudiantes que tienen proyectos relacionados con la temática elegida y se les invitará a participar en el la prueba piloto durante un semestre.

Se seleccionará un entorno virtual y se realizarán las adecuaciones y se pondrá a disposición de la comunidad temática para la prueba piloto.

Implementación y evaluación

Durante un semestre se llevará acabo la prueba piloto de una comunidad temática, donde estudiantes y docentes con intereses temáticos puedan compartir y debatir conceptos,

metodologías, casos y demás elementos que permitan conocer, integrarlos en su proceso de elaboración y operación de proyectos.

En ese periodo se evaluará la pertinencia y operación del modelo para posteriormente hacer las adecuaciones necesarias para su ampliación a otras temáticas detectadas en el diagnóstico y la conformación de otras comunidades en un proyecto posterior.

Técnicas a utilizar

De acuerdo a la estrategia metodológica delineada arriba, se pretende implementar las siguientes técnicas de investigación:

1. Revisión documental: Se revisarán publicaciones académicas, reportes de investigación, así como fuentes informáticas referentes a los aspectos contemplados en el diagnóstico.
2. Cuestionario: Se implementará un cuestionario mixto a todos los estudiantes y docentes tanto para el diagnóstico como para el seguimiento y la evaluación de la prueba piloto
3. Entrevista: Se realizarán entrevistas semidirigidas a los participantes en la prueba piloto para la evaluación del modelo así como a los expertos disciplinares para la documentación y sistematización de su experiencia laboral en la temática seleccionada.
4. Etnografía: Se hará observación participante en las comunidades temáticas virtuales para observar las interacciones, los discursos y la forma en que se realiza la operación de la prueba piloto.

Impacto del proyecto en las LGAC del Cuerpo Académico

El presente proyecto, atiende a las tres líneas de generación y aplicación del conocimiento que tiene el cuerpo académico de Gestión de la Cultura en Ambientes Virtuales de la siguiente manera:

1. Cibercultura y redes sociales: el centro de interés de esta línea son las prácticas, discursos e interacciones en la producción cultural y la apropiación tecnológica de los diversos grupos sociales. En ese sentido la revisión conceptual, el estudio del caso del proyecto “Comunidades Emergentes de Conocimiento”, el diseño, implementación y evaluación del modelo de las comunidades de conocimiento pueden brindar elementos de análisis y aportaciones en el objeto de interés de la línea.
2. Comunicación de la cultura en ambientes virtuales: Se interesa en los proyectos de investigación y desarrollo sobre los procesos de producción, circulación, intercambio y consumo cultural en ambientes virtuales. En ese sentido, las comunidades de conocimiento que se pretenden diseñar e implementar retoman esta necesidad de socializar la información sobre los proyectos culturales que se realizan en la Licenciatura en Gestión Cultural, por lo que la información que se genere sobre las metodologías y dinámicas de las comunidades temáticas aportarían elementos de análisis al objeto de interés de la línea.
3. Impacto en la formación y profesionalización de la gestión cultural: Su interés se centra en la práctica y la formación de los gestores culturales, así como el análisis del impacto de las

acciones, principios y discursos de los procesos de profesionalización de la gestión cultural. Dado que este proyecto pretende atender una necesidad de un programa de formación en gestión cultural, su impacto es evidente ya que además de analizar y atender la problemática de la Licenciatura, aportaría nuevos conocimientos y metodologías para la formación de gestores culturales en ambientes virtuales educativos.

Cadena de valor del proyecto

Este proyecto atenderá una necesidad de generación de conocimiento sobre la formación universitaria de gestores culturales a partir de una metodología de aprendizaje por proyectos en ambientes virtuales, cuestión de suma importancia a nivel Iberoamérica ya que en las últimas dos décadas ha habido un gran crecimiento en la oferta de programas de formación, sin embargo hay pocos estudios sobre las estrategias, modelos y métodos de formación en gestión cultural. Gran parte de la producción académica sobre el tema se centra en analizar la pertinencia de los programas de formación, sus planes de estudio e impacto en el ámbito profesional (de hecho buena parte de esos estudios y publicaciones han salido de este cuerpo académico).

Al ser una investigación aplicada, un valor agregado es que impactaría directamente en la solución de uno de los problemas de la Licenciatura en Gestión Cultural de la Universidad de Guadalajara. A mediano plazo, se observarán sus resultados en la mejora de los trabajos recepcionales para titulación de los egresados y elevaría la calidad del programa académico, no solo por su impacto en los estudiantes, sino también en los docentes y su trabajo académico en la docencia y en el trabajo de las academias.

Otra aportación de gran valía, serán las aportaciones que ofrezcan los resultados de este proyecto al modelo educativo del Sistema de Universidad Virtual, a su metodología de aprendizaje por proyectos, así como al ecosistema virtual de aprendizaje, tanto en aspectos conceptuales, metodológicos y tecnológicos. Estos conocimientos y productos pueden ser sujetos a transferencia a otros programas educativos del mismo Sistema de Universidad Virtual e incluso de otros programas de formación universitaria en ambientes virtuales que tengan una problemática similar a la atendida por este proyecto.

Resultados esperados

Los productos que se obtendrán en este proyecto son:

- Artículos en revistas indexadas sobre la revisión conceptual y metodológica.
- Información de primera mano y actualizada sobre los proyectos y perfiles de docentes de la LGC.
- Un prototipo de ambiente virtual que atienda las necesidades planteadas en el proyecto que se integraría al ecosistema virtual del Sistema de Universidad Virtual.
- Un modelo conceptual, metodológico y operativo para formar y gestionar comunidades de conocimiento que fomenten la inteligencia colectiva.
- Una comunidad de conocimiento temática virtual operando.

- Trabajos recepcionales de titulación de los estudiantes becarios participantes en el proyecto.
- Un libro científico donde muestre los resultados del proyecto.

Plan de trabajo

Actividad	Metas	Fechas
Diagnóstico	Análisis y discusión de la producción académica sobre las comunidades de conocimiento y ecosistemas virtuales	21/01/2015 al 12/04/2015
	Análisis de proyectos de estudiantes de LGC y perfiles de docentes	21/01/2015 al 12/04/2015
	Análisis de experiencias de proyectos similares	21/01/2015 al 12/04/2015
Diseño	Diseño del modelo de comunidades	13/04/2015 al 30/06/2015
	Selección y adecuación del entorno virtual	13/04/2015 al 30/06/2015
	Definición de temática y participantes de la prueba piloto y generación de sus recursos informativos	13/04/2015 al 30/06/2015
Implementación	Conformación de comunidades temáticas	01/06/2015 al 30/07/2015
	Seguimiento y documentación de la prueba piloto	17/08/2015 al 31/10/2015
Interpretación y socialización de los resultados	Análisis de la evaluación de la implementación	01/11/2015 – 15/11/2015
	Socialización de los resultados	15/11/2015 al 09/12/2015

Análisis de los recursos

Actividad	Tipo	Categoría	Recurso	Descripción	Fuente	Monto solicitado
<i>Diagnóstico</i>	Recursos con los que se cuentan	Infraestructura física	Acervos bibliográficos	Bases de datos especializadas y acervo de la biblioteca	UdeG	
			Equipo de cómputo	Computadoras e impresora de los integrantes del CA	UdeG	
	Recursos solicitados	Infraestructura física	Consumibles menores	Papelería e insumos	SES-PROMEP	\$1,000.00
		Infraestructura física	Acervos bibliográficos	Publicaciones especializadas	SES-PROMEP	\$10,000.00
		Recursos de investigación	Visitas científicas	Pasajes y viáticos	SES-PROMEP	\$90,000.00
<i>Diseño</i>	Recursos con los que se cuentan	Infraestructura física	Equipo de cómputo	Computadoras e impresora de los integrantes del CA	UdeG	
	Recursos solicitados	Recursos de investigación	Profesores visitantes	Pasajes y viáticos	SES-PROMEP	\$90,000.00
		Recursos de investigación	Gastos de trabajo de campo		SES-PROMEP	\$5,000.00
			Apoyo para la formación de R.H.	Beca para estudiantes que coadyuven al proyecto	SES-PROMEP	\$48,000.00
<i>Implementación</i>	Recursos con los que se cuentan	Infraestructura física	Equipo de cómputo	Servidores donde se hospedará el entorno virtual	UdeG	
	Recursos solicitados	Infraestructura física	Consumibles menores	Papelería e insumos	SES-PROMEP	\$1,000.00
		Recursos de investigación	Gastos de trabajo de campo		SES-PROMEP	\$5,000.00
<i>Interpretación y socialización de los resultados</i>	Recursos con los que se cuentan	Infraestructura física	Equipo de cómputo	Computadoras e impresora de los integrantes del CA	UdeG	
	Recursos solicitados	Recursos de investigación	Asistencia a congresos	Pago de inscripción, pasajes y viáticos	SES-PROMEP	\$50,000.00
Total						\$300,000.00

Equipo de trabajo (Viabilidad)

Los participantes en el proyecto son integrantes del Cuerpo Académico de Gestión del Conocimiento y del Aprendizaje en Ambientes Virtuales con la siguiente trayectoria:

Mtra. Valentina Arreola Ochoa

Proyectos de investigación en los que ha participado:

- Políticas culturales de la Universidad de Guadalajara. Desafíos para la comunicación cultural en ambientes virtuales
- Diseño conceptual de Centro Cultural Virtual del Sistema de Universidad Virtual de la U. de G.
- Diagnóstico cultural y diseño de la política cultural del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara

Actividades realizadas en dichos proyectos

- Diseño de proyecto de investigación
- Recolección, documentación, sistematización y análisis de la información
- Elaboración de reportes, producción de artículos
- Elaboración de materiales de difusión de resultados de las investigaciones
- Elaboración y presentación de ponencias y conferencias para la socialización de los resultados

Años de experiencia en la LGAC: 7

Mtra. Blanca Brambila Medrano

Proyectos de investigación en los que ha participado:

- Estudio de factibilidad para la creación de la Maestría en Promoción y Desarrollo Cultural del Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño de la UdG.
- Diagnóstico cultural y diseño de la política cultural del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara.
- Tendencias en la formación profesional de la gestión cultural en México.
- Apuntes para la historia de la gestión cultural en Jalisco.

Actividades realizadas en dichos proyectos

- Coordinación general y diseño de los indicadores.
- Diseño de indicadores, aplicación de entrevistas redacción de documento.
- Recolección de información, construcción de indicadores y redacción.
- Coordinación general, construcción de indicadores, conformación de la red de investigación.

Años de experiencia en la LGAC: 7

Mtra. Ana Rosa Castellanos Castellanos

Proyectos de investigación en los que ha participado:

- Análisis de la dimensión ambiental en los planes de estudio del Sistema de Universidad Virtual.
- FORMACIÓN AMBIENTAL, ¿POSIBILIDAD, O UTOPIA? Conocimiento ambiental en Educación Superior: un estudio en el Pregrado de la UdeG.
- Ser Indígena Universitario en México, experiencias y reflexiones de sus trayectorias escolares.
- Tendencias de la Innovación de la Educación Superior en México. Horizonte 2022

Actividades realizadas en dichos proyectos

- Diseño y desarrollo de la Investigación. Completa.
- Diseño y desarrollo de la investigación a partir del análisis de la formación del habitus ambiental y la cultura ambiental. En Proceso como Tesis doctoral.
- Diseño y desarrollo de la Investigación. En proceso de análisis de Información y procesamiento de resultados.
- Participante en el grupo de trabajo coordinador del proyecto.

Años de experiencia en la LGAC: 2

Dr. Tonatiuh Israel Lay Arellano

Proyectos de investigación en los que ha participado:

- Los mecanismos de acción de los poderes fácticos de los medios electrónicos de comunicación y de la sociedad civil en el periodo electoral de 2012.
- Redes sociales virtuales, sociedad civil y poderes fácticos en México.

Actividades realizadas en dichos proyectos

- Descripción y análisis de la campaña electoral federal de 2012 a través de los medios electrónicos de comunicación y de las redes sociales en internet (twitter y facebook)
 - Descripción y análisis del seguimiento de las temáticas sobre la construcción del espacio público a través de las redes sociales
 - Descripción y análisis de los mecanismos de influencia de los medios de comunicación electrónica en tanto en el proceso electoral 2012 como en la discusión de la reforma a la legislación de medios. Descripción y análisis del uso y apropiación de las plataformas de redes sociales virtuales de los movimientos sociales inmersos en la discusión de la democratización de los medios electrónicos de comunicación
 - Descripción y análisis del seguimiento de las temáticas sobre la construcción del espacio público a través de las redes sociales
 - Descripción y análisis de los mecanismos e impactos de influencia de los medios de comunicación electrónica en la discusión de la reforma a la legislación de medios
- Años de experiencia en la LGAC: 2

Dr. José Luis Mariscal Orozco

Proyectos de investigación en los que ha participado:

- Prácticas artesanales y políticas culturales en San Pedro, Tlaquepaque
- Evaluación del Programa Salas de Lectura en Jalisco
- Procesos de profesionalización de gestores culturales en Latinoamérica
- Diseño y desarrollo del Ambiente Virtual de Investigación e Intervención (AVII) del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara
- Diagnóstico cultural y diseño de la política cultural del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara
- Perfil de la gestión cultural municipal en Jalisco
- Observatorio Latinoamericano de Gestión Cultural

Actividades realizadas en dichos proyectos

- Diseño de proyecto de investigación
- Recolección, documentación, sistematización y análisis de la información
- Coordinación de equipos de trabajo de investigación
- Formación de recursos humanos en investigación
- Elaboración de reportes, producción de artículos y libros científicos
- Elaboración de materiales de difusión de resultados de las investigaciones
- Elaboración y presentación de ponencias y conferencias para la socialización de los resultados.

Años de experiencia en la LGAC: 7

Fuentes citadas

Coll, César (s/f) Comunidades de Aprendizaje. Universidad de Barcelona. Recuperado de: <http://www.tafor.net/psicoaula/campus/master/master/experto1/unidad16/images/ca.pdf>

Almaguer-Kalixto, P.E. (2013) Cibercultur@ e Investigación-Acción Participativa: Intersecciones metodológicas para el desarrollo de Comunidades Emergentes de Conocimiento Local. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, Época III. Vol. XIX. Núm. 37, Colima, verano 2013, pp. 129-164. Disponible en:

<http://culturascontemporaneas.com/contenidos/6%Cibercultura%20e%20Investigacion%20Accion%20pp%20129-164.pdf>