



Instituto de Gestión del Conocimiento y del Aprendizaje en Ambientes Virtuales

REPORTE TÉCNICO

DIAGNÓSTICO Y DISEÑO DE POLÍTICA CULTURAL DEL SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

Septiembre de 2012





© 2012, Universidad de Guadalajara
Sistema de Universidad Virtual
Instituto de Gestión del Conocimiento y del Aprendizaje en Ambientes Virtuales

Reporte técnico:
Diagnóstico y diseño de política cultural del Sistema de Universidad Virtual

Coordinación:
Mtro. José Luis Mariscal Orozco
Mtra. Valentina Arreola Ochoa
Mtra. Blanca Brambila Medrano

Colaboración:
Dr. Tonatiuh Lay Arellano
Mtro. Luis Gabriel Hernández Valencia

Septiembre de 2012
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

INTRODUCCIÓN	5
VITRINA METODOLÓGICA	9
EL CUESTIONARIO	13
EL GRUPO DE DISCUSIÓN	15
LA CONSULTA PÚBLICA	15
LA ENTREVISTA	16
ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	16

Parte uno: Diagnóstico Cultural

SOBRE LA OFERTA EXISTENTE	17
COMUNICACIÓN DE LA CIENCIA	17
PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN CULTURAL	18
INVOLUCRAMIENTO DE LA COMUNIDAD	18
EVALUACIÓN	21
PRÁCTICAS Y NECESIDADES CULTURALES DE LA COMUNIDAD	23
PRÁCTICAS CULTURALES	23
NECESIDADES CULTURALES	26
PROPUESTAS PARA LA POLÍTICA CULTURAL DEL SUV	30
PROPUESTAS DETECTADAS	30
EJES DE LA POLÍTICA CULTURAL	31

Parte dos: Diseño de la política cultural

PRINCIPIOS BÁSICOS	36
OBJETIVOS DE LA POLÍTICA	36
OBJETIVO GENERAL	36
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	36
LÍNEAS DE ACCIÓN	37
PROGRAMAS SUSTANTIVOS	38
EDITORIAL UDEG VIRTUAL	38
ENCUENTRO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA	39
PROGRAMA DE ACTIVIDADES CULTURALES	40
PRODUCCIÓN RADIOFÓNICA Y AUDIOVISUAL	41
COMUNICACIÓN SOCIAL	42
EDUCACIÓN CONTINUA	43
CASA UNIVERSITARIA	44
PROYECTOS ESTRATÉGICOS	44
ENCUENTRO UDEG VIRTUAL	44
REVISTA DIGITAL DE ESTUDIANTES	45
PROGRAMA DE ESTÍMULOS A LA PRODUCCIÓN CULTURAL UNIVERSITARIA	46

SISTEMA DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO.....	47
TRABAJOS EN PROCESO DE DESARROLLO.....	48
ANEXOS	49
CUESTIONARIO A LA COMUNIDAD UNIVERSITARIA DEL SUV	49
IMÁGENES DE LA CONSULTA.....	52

“A las instituciones gubernamentales dedicadas a la difusión cultural les cuesta admitir que su tarea de formar públicos debería ir más allá de repetir la oferta para todos, publicitar consignas y carteles o multiplicar bibliotecas públicas y escuelas. Con fondos raquíticos compiten mal con las industrias comunicacionales en vez de promover innovaciones y generar, en los tiempos largos de la educación, experiencias capacitadoras para disfrutar tanto el arte como de los nuevos lenguajes.

La educación y la formación de lectores y espectadores críticos suelen frustrarse por la persistencia de desigualdades socioeconómicas y también porque las políticas culturales se repliegan en una escena pre digital. Insisten en formar lectores de libros y, además, espectadores de artes visuales (casi nunca de televisión), mientras que la industria está uniendo los lenguajes y combinando los espacios: se hacen libros y también audio libros, se hace cine para las salas y para el sofá y el móvil”. (García, 2007: 24).

En este ejercicio de construcción de la política cultural del Sistema de Universidad Virtual el móvil ha sido propiciar la participación en el diseño y operación de una estrategia de difusión cultural universitaria (complementaria) vanguardista e innovadora, considerando que es viable en los ambientes virtuales ya que aprovecha la potencialidad de internet y la modificación de las prácticas culturales de hoy.

Las posibilidades de interacción, acceso (aun en localidades marginadas y distantes) que a pesar de requerir una infraestructura tecnológica que no tienen las mayorías, propicia una dinámica cultural profunda, que ha penetrado en todas las formas y prácticas sociales. De ahí que ahora son necesarios otros esquemas de gestión y de políticas culturales que contribuyan a fortalecer los derechos sociales de los ciudadanos y el cumplimiento del derecho a la comunicación.

Para lograr influir en lo anterior el Sistema de Universidad Virtual cuenta con fundamentos normativos institucionales suficientes que justifican un proyecto de comunicación de la cultura en ambientes virtuales universitarios, así como los marcos de referencia más amplia como La Declaración de México sobre Políticas Culturales; con objetivos estratégicos del Plan Nacional de Cultura, el Plan de Desarrollo Institucional 2010 de nuestra casa de estudios, así como con objetivos del Programa Nacional de Extensión de la Cultura y los Servicios de la ANUIES (1999) para seguir insistiendo sobre la pertinencia de los esfuerzos del SUV para participar en un nuevo modelo de gestión y comunicación de la cultura en los ambientes virtuales. El Sistema de Universidad Virtual por las características de su soporte tecnológico y el medio Internet, desarrolla diversas tareas que son específicas de la función de extensión (del ámbito de los servicios, primordialmente), por ejemplo: educación continua, media superior y superior, a comunidades (vulnerables, emergentes, con capacidades diferentes, etc.) mediante estrategias de inclusión social y atendiendo la diversidad cultural.

La relevancia de todas las acciones universitarias en materia de difusión cultural, se ha concentrado en la tradición de la difusión en espacios físicos, pero es necesario

reconocer a las otras modalidades de participación e interacción que opera en los espacios virtuales.

En virtud del proceso de desarrollo de espacios virtuales para las actividades y servicios culturales del SUV para su comunidad universitaria, surgen diversas inquietudes, como la de cuestionar si los estudiantes y académicos en línea no demandan dentro de su ambiente escolar la participación cultural, indagar sobre la actividad artística que desarrollan, las necesidades de interacción e intercambio y conocer si la carencia de los servicios culturales influye de alguna manera en la deserción y baja eficiencia terminal de estudiantes. Todo lo anterior es motivo de estudios específicos, para que influyan en la mejora de los servicios culturales del SUV.

Las nuevas modalidades educativas promovidas en la era del conocimiento podrían incorporar procesos de gestión cultural, para generar una variedad de ofertas culturales virtuales. La organización administrativa del SUV está estructurada para desarrollar tareas de extensión en sus dos ámbitos (difusión cultural y servicios) en varias coordinaciones: Recursos Informativos, Desarrollo Tecnológico, Producción, Control Escolar; mediante el Instituto de Gestión del Conocimiento y Aprendizaje en Ambientes Virtuales (IGCAAV) y de la Unidad de Promoción, por ahora hace falta integrar orgánicamente en un ambiente o espacio virtual con vocación y políticas culturales de democracia participativa, las acciones culturales, en virtud de que no maneja una estructura convencional como la del resto de la Red Universitaria.

En ese sentido, el Consejo Técnico del Centro Cultural Virtual del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara, decidió implementar un diagnóstico cultural para conocer las necesidades culturales de la comunidad del SUV y evaluar la oferta cultural actual con vías a la generación de propuestas que contribuyan al diseño de una política cultural universitaria del SUV.

El diagnóstico fue implementado entre los meses de octubre del 2011 y febrero del 2012 utilizando para tanto herramientas virtuales como presenciales. La propuesta para emprender un diagnóstico para conocer las demandas y opiniones sobre la oferta y las necesidades culturales de los sectores de la universidad virtual requirió una dinámica de trabajo entre las áreas de Promoción, Evaluación, la Dirección Académica y el IGCAAV.

Este reporte se divide en dos partes: La primera son los resultados del diagnóstico que tuvo como propósito conocer las necesidades, la opinión sobre los servicios y las propuestas para diseñar líneas de acción cultural del Sistema de Universidad Virtual.

La segunda parte, son los resultados del trabajo colegiado del Consejo Técnico de Cultura junto con los coordinadores de programas educativos, dando como resultado el diseño de la política cultural del SUV.

En el propósito de participación activa en las estrategias y los nuevos modos de gestión cultural en la virtualidad es conveniente tomar en cuenta la dinámica intensa en las prácticas actuales de consumo y creación cultural. Las posibilidades tecnológicas han mostrado la virtud de favorecer y propiciar otros modos de percepción y de acercamiento a la cultura. Los enfoques tradicionales han sido puestos en entredicho y se sabe ya con certeza que la virtualidad influye en la democratización de la cultura.

Esta investigación abona en tres frentes: por una parte esboza un modelo de gestión cultural universitaria que tiene una visión de la universidad más allá de ser un

proveedor social de bienes y servicios culturales, por lo que se basa en un paradigma de democracia cultural fomentando la participación ciudadana en el diseño y operación de la acción cultural. En segundo término, define elementos e indicadores congruentes con la tercera función de la universidad en ambientes virtuales y en específico con el modelo educativo del Sistema de Universidad Virtual. Por último, abona a la discusión actual de las Competencias Culturales de los Universitarios, tema de gran importancia en las nuevas configuraciones de la educación integral en las instituciones de educación superior.

DIAGNÓSTICO CULTURAL

Vitrina metodológica

El objetivo general del proyecto fue identificar y analizar las necesidades, prácticas y acciones culturales del Sistema de Universidad Virtual (SUV) con vías a la generación de una política cultural integral, para ello se plantearon los siguientes objetivos específicos:

- Analizar la oferta cultural existente.
- Identificar las necesidades culturales de la comunidad universitaria del Sistema de Universidad Virtual.
- Identificar las prácticas culturales de la comunidad del SUV.
- Identificar y analizar propuestas de acción cultural entre la comunidad universitaria.

El sujeto de estudio fue la comunidad universitaria del Sistema de Universidad Virtual considerando tres tipos de sujetos:

- a) Estudiantes: Alumnos inscritos en algún programa educativo o curso de educación continua que ofrece el SUV. Se consideraron para ello estudiantes de:
 - a. Bachillerato.
 - b. Licenciatura en Administración de las Organizaciones (LAO).
 - c. Licenciatura en Educación (LED).
 - d. Licenciatura en Bibliotecología (LB).
 - e. Licenciatura en Gestión Cultural (LGC)
 - f. Licenciatura en Seguridad Ciudadana (LSC).
 - g. Licenciatura en Tecnologías e Información (LTI).
 - h. Maestría en Gestión de Servicios Públicos en Ambientes Virtuales (MSPAV).
 - i. Doctorado en Sistemas y Ambientes Educativos (DSAE).
 - j. Cursos y diplomados de educación continua.
- b) Docentes de los diferentes programas académicos de asignatura y de tiempo completo.
- c) Administrativos que laboran en las coordinaciones del Sistema.

La delimitación temporal del estudio se centró principalmente a las acciones realizadas entre 2009 y 2011, temporalidad en que el SUV comenzó a desarrollar una oferta cultural a través de diferentes coordinaciones. El diagnóstico se centró en conocer la oferta cultural existente, así como las necesidades y propuestas que la comunidad universitaria del SUV sobre las acciones culturales que se deberán desarrollar el sistema. En ese sentido las categorías y variables a consideradas para el diagnóstico fueron:

1. Oferta existente:
 - a) Comunicación de la ciencia
 - 1.a.1. Publicaciones indexadas
 - 1.a.2. Publicaciones de divulgación
 - 1.a.3. Presentaciones y conferencias
 - 1.a.4. Eventos académicos de socialización
 - 1.a.5. Programas radiofónicos

- 1.a.6. Productos multimedia
 - 1.a.7. Páginas web
- b) Promoción y difusión artística
 - 1.b.1. Presentaciones artísticas
 - 1.b.2. Formación artística
 - 1.b.3. Concursos y premios
 - 1.b.4. Muestras y exposiciones
- 1.3 Involucramiento de la comunidad
 - 1.3.1 Asistencia a actividades
 - 1.3.2 Participación en el desarrollo de las actividades
 - 1.3.3 Generación de acciones desde la comunidad universitaria
- 1.4 Evaluación.
 - 1.4.1 Definición y medición de metas e indicadores
 - 1.4.2 Instrumentos de documentación y socialización de experiencias y resultados. Mecanismos de retroalimentación y mejora de las actividades
- 2. Prácticas culturales:
 - a) Consumo cultural.
 - 2.a.1. Medios escritos Audiovisuales
 - 2.a.2. Música
 - 2.a.3. Plástica
 - 2.a.4. Escénicos
 - 2.a.5. Multimedia
 - b) Habilidades artísticas.
 - 2.b.1. Disciplina
 - 2.b.2. Nivel de habilidad.
 - 2.b.3. Motivaciones.
- 3. Necesidades culturales.
 - a) Para la creación
 - 3.a.1. Incentivos
 - 3.a.2. Medios
 - 3.a.3. Disciplinas / temáticas
 - b) Para la formación
 - 3.b.1. Abierta
 - 3.b.2. Escolarizada
 - 3.b.3. Becas
 - 3.b.4. Temáticas
 - c) Para la socialización
 - 3.c.1. Incentivos y motivaciones
 - 3.c.2. Espacios
 - d) Para la recreación
 - 3.d.1. Motivaciones
 - 3.d.2. Medios
 - 3.d.3. Espacios
 - 3.d.4. Temáticas

4. Propuestas.
 - a) Modificación de los servicios existentes
 - 4.a.1. Mejora de los actividades
 - 4.a.2. Cese de actividades
 - 4.a.3. Enfoque de actividades
 - 4.a.4. Cobertura
 - b) Generación de nuevos servicios
 - 4.b.1. Nuevas actividades
 - 4.b.2. Nuevas modalidades
 - 4.b.3. Nuevas estrategias

Las fuentes previstas para la recolección de datos son:

1. La Coordinación de Recursos Informativos (CRI).
2. La Unidad de Promoción (UP).
3. El Instituto de Gestión del Conocimiento y del Aprendizaje en Ambientes Virtuales (IGCAAV).
4. Los estudiantes de los programas académicos del SUV.
5. Los docentes de asignatura y de tiempo completo del SUV.
6. Los trabajadores administrativos del SUV.

Las técnicas de investigación seleccionadas para el levantamiento de la información fueron el cuestionario, la consulta pública, grupos de discusión y la entrevista semidirigida. A continuación se presenta las matrices donde se muestra el desarrollo de los indicadores agrupados por categorías de investigación, sus fuentes y las técnicas aplicadas:

Categoría	Variable	Indicador	Fuente	Técnica / instrumento
Oferta existente	Comunicación de la ciencia	Publicaciones indexadas	CRI	Cuestionario Entrevista
		Publicaciones de divulgación	CRI	Cuestionario Entrevista
		Presentaciones y conferencias	CRI, UP	Cuestionario Entrevista
		Eventos académicos de socialización	CRI, UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
		Programas radiofónicos	UP	Cuestionario Entrevista
		Productos multimedia	CRI, UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
		Páginas web	CRI, UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
	Promoción y Difusión artística	Presentaciones artísticas	UP	Cuestionario Entrevista
		Formación artística	UP	Cuestionario Entrevista
		Concursos y premios	UP, IGCAAV	Cuestionario

				Entrevista
		Muestras y exposiciones	UP	Cuestionario Entrevista
	Involucramiento de la comunidad	Asistencia a actividades	CRI, UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
		Participación en el desarrollo de las actividades	CRI, UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
		Generación de acciones desde la comunidad universitaria	CRI, UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
	Evaluación	Definición y medición de metas e indicadores	CRI, UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
		Instrumentos de documentación y socialización de experiencias y resultados	CRI, UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
		Mecanismos de retroalimentación y mejora de las actividades	CRI, UP, IGCAAV	Cuestionario Entrevista
Prácticas culturales	Consumo cultural	Medios escritos	Estudiantes, Docentes y Administrativos	Cuestionario
		Audiovisuales		
		Música		
		Plástica		
		Escénicos		
		Multimedia		
	Habilidades artísticas	Disciplina		
		Nivel de habilidad		
		Motivaciones		
Necesidades	Para la creación	Incentivos	Estudiantes, Docentes y Administrativos	Cuestionario
		Medios		
		Disciplinas / temáticas		
	Para la formación	Abierta		Grupos de discusión
		Escolarizada		
		Becas		
	Para la socialización	Temáticas		
		Incentivos y motivaciones		Grupos de discusión Consulta pública a través de foro
		Espacios		
	Para la recreación	Motivaciones		
		Medios		
		Espacios		
		Temáticas		
Propuestas	Modificación de los servicios existentes	Mejora de los actividades	Estudiantes, Docentes y Administrativos	Cuestionario Entrevista
		Cese de actividades		
		Enfoque de actividades		Grupos de discusión Entrevista
		Cobertura		
	Generación de	Nuevas actividades		

	nuevos servicios	Nuevas modalidades		Consulta pública a través de foro
		Nuevas estrategias		

A continuación se explicarán los criterios metodológicos de cada una de las técnicas aplicadas en el estudio diagnóstico.

El cuestionario

Se implementó un cuestionario mixto (preguntas cerradas y abiertas) a los estudiantes, docentes y administrativos para recabar información tanto cualitativa como cuantitativa. Se implementó de manera electrónica utilizando la herramienta *LimeySurvey*¹ accediendo a él desde METACAMPUS y para los administrativos a través del correo electrónico.

El tipo de estudio fue exploratorio con una muestra no estadística, aleatoria con sustitución, estratificada por programa educativo y sexo de acuerdo a la siguiente tabla:

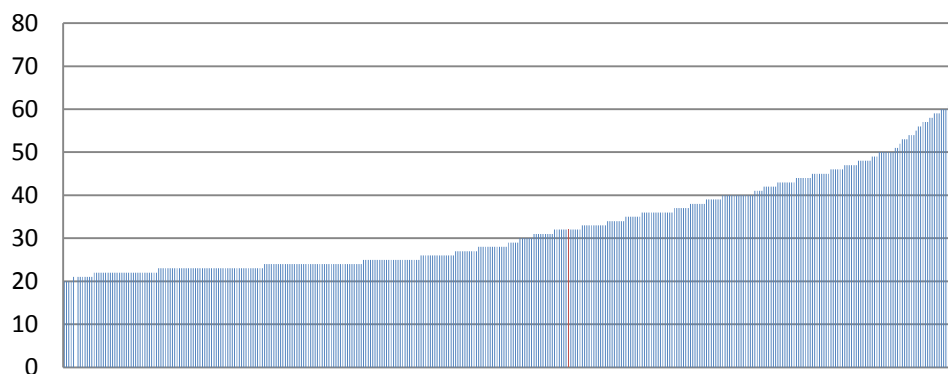
Programa Educativo	Total	Hombres	Mujeres
Bachillerato	40	19	21
Administración	64	27	37
Bibliotecología	23	8	15
Educación	142	35	107
Gestión Cultural	36	14	23
Tecnología de la Información	72	55	17
Seguridad Ciudadana	12	8	3
M. en Gestión de Servicios Públicos	4	2	2
M. en Gestión de la Innovación	4	2	2
Doctorado en Sistemas	4	2	2
	400	172	228

El total de cuestionarios aplicados fueron 406, de los cuales 344 tuvieron respuestas completas y sólo 62 incompletas. El 58% de los participantes son mujeres, el 38% hombres y sólo el 4% no respondió a dicha pregunta.

En lo referentes la edad de los participantes, la edad mínima registrada fue de 20, el máximo de 67 y el promedio estadístico de 32.62, teniendo una desviación estándar de 10.68. Con referencia a los cuartiles, el Q1 es de 24, la mediana 29 y el Q3 de 40

¹ Ubicada en la siguiente dirección: <http://colab.udgvirtual.udg.mx/lapres>

Edades



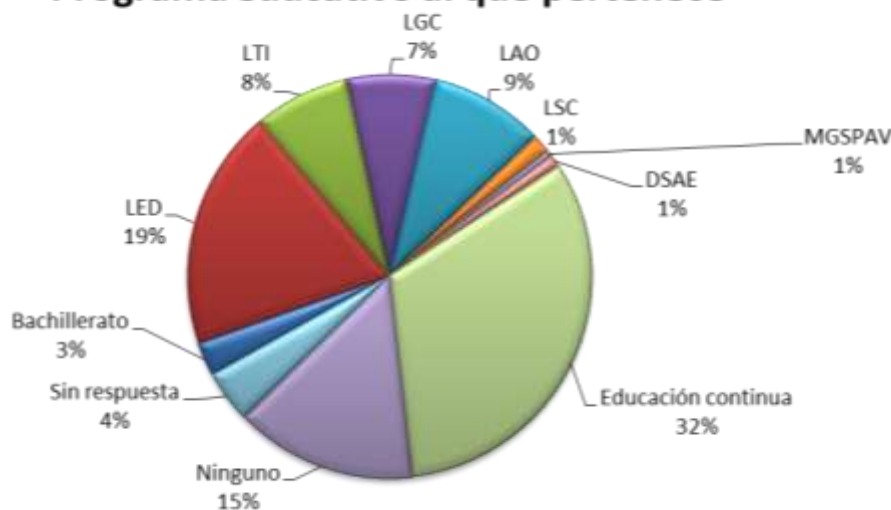
En lo referente al tipo de sujeto, el 64% de los que respondieron el cuestionario fueron estudiantes, el 20% administrativos, el 12% académicos y sólo el 4% no lo especificó.

Tipo de encuestado



En lo relacionado a su pertenencia a un programa académico el 32% son estudiantes de educación continua, el 19% son de la LED, el 9% de LAO, 8% de LTI, 7% de LGC, el 3% de Bachillerato y el 1% de LSC, DSAE y MGCSPAV respectivamente. El 15% respondió no pertenecer a ningún programa y sólo el 4% no respondió.

Programa educativo al que pertenece



El grupo de discusión

Se llevaron a cabo dos grupos de discusión en el que participaron estudiantes y profesores con el propósito de analizar y discutir las necesidades culturales y propuestas de acción cultural para el SUV.

Cada grupo contó con moderador que guió la discusión con el objetivo de construir o reconstruir el discurso del grupo en torno al tema a discutir. Las preguntas guía fueron:

- ¿Cuál es su visión de la oferta cultural actual del Sistema de Universidad Virtual?
- ¿Qué necesidades culturales no ha cubierto el SUV ?
- ¿Qué cambios proponen de la oferta cultural existente?
- ¿Qué nuevas acciones podría tener el SUV para atender sus necesidades?

La consulta pública

A través de un foro virtual basado en la herramienta *Vanilla*² se realizó una consulta a toda la comunidad universitaria para que expusieran y debatieran sus propuestas para ser consideradas en el diseño de la política cultural del sistema. La herramienta virtual estuvo habilitada por dos semanas, del 31 de octubre al 11 de noviembre de 2011. Se envió un correo electrónico a la comunidad universitaria para convocar a que participaran sin embargo éste no incluía temporalidad (no se señalaba cuando terminaba) motivo por el cual pudo haber ocasionado un alejamiento a la participación en lugar de convocarla.

En total participaron 28 personas en los dos temas de discusión propuestos:

1. Queremos saber tu opinión con respecto a los servicios culturales que oferta actualmente la UDG Virtual ¿Los conoces? ¿Qué propones para mejorarlos?

² Ubicado en: <http://investigacion.udgvirtual.udg.mx/diagnostico>

2. Queremos saber tus propuestas de nuevos servicios culturales que podría ofrecer la UDG Virtual.

Se procedió a elegir el análisis de información como una fuente escrita, dado que no hay información sobre los actores y sus contextos de producción. A partir de estas consideraciones se llevó a cabo el siguiente proceso:

- Fase 1: Vaciado de datos
- Fase 2: Clasificación y generación de categorías a partir

La entrevista

Se realizaron nueve entrevistas considerando diversos integrantes de la comunidad del SUV:

1. Docentes tiempo completo y de asignatura
2. Trabajadores administrativos.
3. Estudiantes
4. Funcionarios

La entrevista fue abierta considerando los siguientes tópicos:

1. Conocimiento y participación en las actividades culturales del SUV
2. Percepción sobre cultura y actividades de orden cultural
3. Formato de la oferta cultural (presencial, virtual o mixta)
4. Impacto de las estrategias de difusión implementadas por el SUV (Boletín, CCV, Banner del portal general, Programa de Radio mensual)
5. Propuestas

Organización del trabajo

Para la implementación y análisis de las técnicas de investigación el equipo de trabajo se dividió las tareas. José Luis Mariscal trabajó con el cuestionario, Blanca Brambila realizó las entrevistas, Tonatiuh Lay fue el responsable de los grupos de discusión y Luis Gabriel Hernández y Valentina Arreola fueron los encargados de facilitar y analizar la información que se fue generando en la consulta pública.

Sobre la oferta existente

Comunicación de la ciencia

Como comunicación de la ciencia se entiende todas las acciones que una entidad desarrolla con el fin de socializar los resultados o avances de investigaciones científicas en todas sus ramas a través de tres estrategias:

- Divulgación o popularización de la ciencia: Se da a través de la generación, distribución y consumo de mensajes sobre el tema o la obra científica regularmente de forma masiva y con un lenguaje accesible a diversos públicos no especializados.
- Difusión científica: Son las acciones de socialización del conocimiento de los investigadores en un lenguaje académico pero accesible a profesionales de otras áreas.
- Diseminación científica: Es el proceso de comunicación mediante el cual un especialista, regularmente dedicado a la investigación, socializa y debate con otros colegas de su propio campo disciplinar avances o resultados de sus trabajos en un lenguaje especializado.

En el SUV, las acciones de comunicación de la ciencia que se llevan a cabo son:

Tipo	Actividades y productos	Responsable	Características
Publicaciones indexadas	Revista Apertura	CRI	Impresa y digital
Publicaciones de difusión	Colecciones editoriales	CRI	Impreso y digital
Publicaciones de divulgación	Textos diversos de divulgación	CRI	Impresos
Presentaciones y conferencias	Conferencias especializadas	CRI, UP, CPE	Presencial, algunas sesiones en línea.
Eventos académicos de socialización	Encuentro Internacional de Educación a Distancia.	CRI, UP, IGCAAV	Presencial, algunas sesiones en línea.
Programas radiofónicos	Voces de la República. Charla con Fernando del Paso; El Danzón; La tradición del día de muertos (ejemplos)	UP	Pod cast, impreso. Presenciales y en videos disponibles en CCV.
Productos multimedia	Objetos de aprendizaje	IGCAAV	Digitales a través de la biblioteca
Páginas web	SUV, Metacampus, CCV Observatorio IGCAAV Orígenes y destinos de la república, Música mexicana	CRI, UP, IGCAAV	Virtuales
Presentaciones	Presentaciones de libro	UP	Presenciales y regularmente en el marco del EIED

Promoción y Difusión cultural

A esta variable corresponden las diversas acciones que se realizan con el fin de promover y difundir las disciplinas artísticas y algunas temáticas culturales ya sea a través de la formación o exhibición de contenidos. Actualmente, las acciones que se desarrollan son:

Tipo	Actividades y productos	Responsable	Características
Formación	Cursos de formación competencias culturales y artísticas Promoción de la lectura	UP, CRI	Presenciales y virtuales
Concursos y premios	Concurso de video con celular (2010) Concurso de declamación (2011)	UP, IGCAAV	Virtuales
Muestras y exposiciones	Fotografías de Guadalajara (2011)	UP	Presencial
Presentaciones	Presentaciones de charlas y danzón	UP	Presencial y virtual
Construcción de comunidad	Boletín informativo	UP, CPM	Virtuales
	Encuentro cultural y deportivo	CPE, UP	Presencial

De estas actividades y productos los informantes se refirieron como interesantes, destacándose los “viernes culturales” (charlas, danzón, etc.) así como el boletín informativo. Sobre este último se hizo referencia al gusto por que se socialice las habilidades (artísticas, culturales, académicas) y trayectorias de los miembros de la comunidad del SUV.

Involucramiento de la comunidad

En términos del involucramiento de la comunidad en la oferta del SUV, se consideró el análisis de tres niveles:

1. Conocimiento de la oferta cultural.
2. Asistencia a las actividades.
3. Participación como expositor, autor y/u organizador de la oferta cultural.

En términos generales se puede observar un desconocimiento de la oferta cultural actual del SUV. De acuerdo al cuestionario, el 54% mencionó que la conocía mientras que el 46% dijo que no.

¿Has tenido conocimiento de la oferta cultural de UDG Virtual?



Una apreciación recurrente es que no hay suficiente difusión de las actividades culturales que se realizan. De las actividades que se tienen actualmente los informantes comentaron que los más conocidos son:

- Las actividades que organiza la biblioteca.
- Los viernes culturales
- Centro cultural virtual

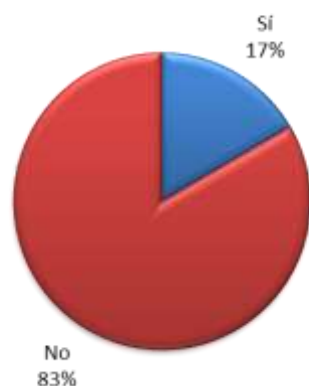
En referencia a los medios de difusión utilizados, los más recurrentes para enterarse de las actividades son:

- Correo electrónico.
- Los avisos, banners y/o notas en la página principal del SUV.³⁷
- El Centro cultural virtual.
- De manera indirecta ya sea por el grupo de UDGranos de Facebook o bien por referencia personal.

En cuanto a la asistencia a las actividades, los resultados del cuestionario nos indican que el 83% no ha asistido argumentando principalmente el que no han sido invitados, la falta de tiempo libre así como la inconveniencia las modalidades y horarios en que se realizan. En ese mismo sentido, en las otras técnicas se hizo referencia a la importancia que tiene la invitación personal a participar en las actividades que organiza el SUV.

³ Aunque se comentó que regularmente los estudiantes no suelen ir a la página principal ya que ingresan directamente a METACAMPUS, por lo cual no se suelen enterar de los anuncios que se publican ahí.

¿Has participado en alguna actividad cultural organizada por UDG Virtual?



¿Por qué no has participado en las actividades?



Por otro lado, los asistentes a las actividades hicieron referencia que los motivos principales para asistir es porque les gusta asistir a actividades culturales, por que en éstas se puede convivir con otros compañeros del SUV y por que las actividades que ofrecen son acordes a sus intereses personales.

¿Por qué has participado en las actividades?



En la actualidad la gran mayoría de la oferta cultural es organizada por diferentes coordinaciones del SUV promoviendo la asistencia de la comunidad a las actividades, sin embargo hasta ahora han sido casi nulos los esfuerzos por generar acciones que propicien la participación activa de la comunidad. En ese sentido, de acuerdo al cuestionario, el 49% afirmó que le gustaría participar como asistente a las actividades, sin embargo, hay un 45% que le gustaría participar de una manera más activa en la oferta cultural. El 17% como organizador, el 12% como ejecutante, el 15% como promotor y el 1% como patrocinador. Sólo un 6% hizo referencia a su nulo interés por participar de alguna manera.

¿De qué manera participaría en la oferta cultural de la UDGVirtual?



Evaluación

La evaluación juega un papel importante en la gestión cultural, ya que es a través de ella que no solamente se mide la eficiencia y la eficacia de las acciones culturales, sino también nos permite conocer el impacto que tienen las acciones en la comunidad objetivo.

En ese sentido, en la actualidad la evaluación de las actividades se realiza a través de la medición de los asistentes a las actividades, sin embargo no se cuenta con un sistema de evaluación oficial que defina indicadores, fuentes y técnicas acordes a la oferta y características del SUV.

No obstante, el Observatorio para la Educación en Ambientes Virtuales cuenta actualmente se cuenta con una unidad de análisis denominada “Evento cultural” el cual contiene variables e indicadores definidos por la Red de Universidades Lectoras en los siguientes tipos de eventos:

- Cursos / cursos de verano
- Conferencias
- Talleres
- Congresos

- Jornadas
- Exposiciones
- Recitales
- Teatro
- Performance
- Seminario
- Concursos
- Conmemoraciones y homenajes
- Cuentacuentos
- Poesía oral
- Clubes de lectura
- Escritura
- Festivales, fiestas
- Poesía visual
- Encuentro de escritores
- Presentaciones de libro
- Presentaciones de revistas
- Presentaciones de colecciones
- Bookcrossing
- Ruedas de prensa
- Declaraciones
- Actualizaciones en hospitales
- Actualizaciones en centro culturales
- Actualizaciones en centros educativos
- Visitas
- Jornadas de puertas abiertas
- Rincones de lectura
- Folletos
- Carteles
- Otros materiales de impresión
- Otros materiales audiovisuales de difusión
- CD-ROM
- Páginas web y portales
- Blog
- Radio universitaria
- Televisión universitaria
- Ferias y días de libro
- Debates

Cada uno de estos eventos tiene una serie de indicadores para su evaluación. No obstante, hasta ahora no se ha utilizado este sistema y/o revisado y construido adecuaciones al contexto del SUV.

Prácticas y necesidades culturales de la comunidad

Prácticas culturales

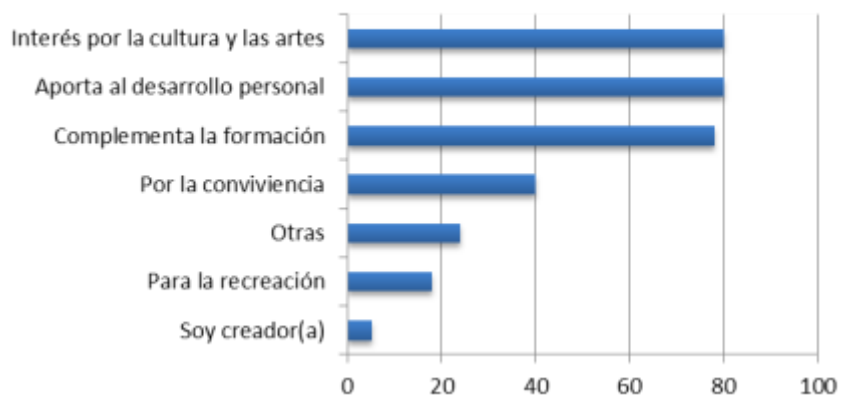
Uno de los intereses primordiales de este estudio fue conocer qué prácticas y necesidades culturales se tienen entre los miembros de la comunidad del SUV. De acuerdo con los que respondieron el cuestionario, el 94% informó que le gusta asistir a actividades culturales.

¿Te gusta asistir a las actividades culturales

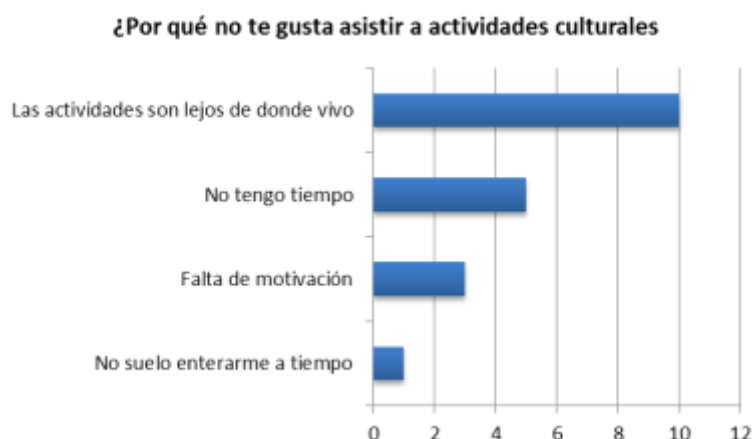


Sobre los motivos para asistir a las actividades culturales, las respuestas fueron muy parejas, entre ellas destacan el interés por la cultura y las artes, por que aporta el desarrollo personal y por qué complementa la formación. Llama la atención que una de las respuestas está relacionado con la necesidad de convivencia con otros compañeros del SUV.

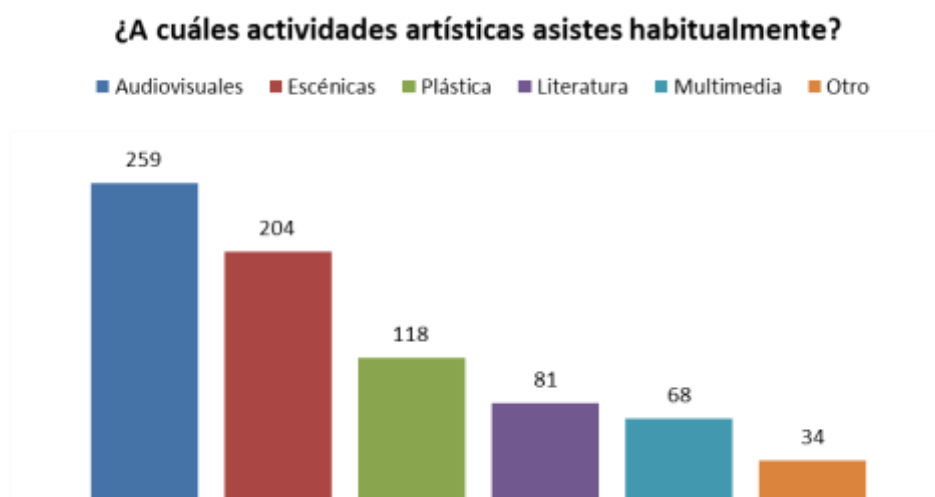
¿Por qué te gusta asistir a actividades culturales?



De las pocas personas que respondieron que no asisten regularmente a las actividades culturales sus motivos fueron que las actividades se realizan lejos del lugar donde residen, porque no tienen tiempo o bien por falta de motivación para asistir.



Sobre las disciplinas con las que se relacionan las actividades a las que asisten habitualmente, la de mayor concurrencia está son las artes audiovisuales, seguido de cerca por las artes escénicas y la plástica. En menor grado están la literatura y la multimedia.



En cuanto a las temáticas culturales de las actividades a las que asisten, suelen preferir más las relacionadas con la ciencia y la tecnología, educación y arte, en menor grado aunque también importante se encuentran las relacionadas con el patrimonio cultural.

¿Cuáles temáticas son de tu interés?

■ Ciencia y tecnología ■ Educación ■ Arte ■ Patrimonio cultural ■ Otros



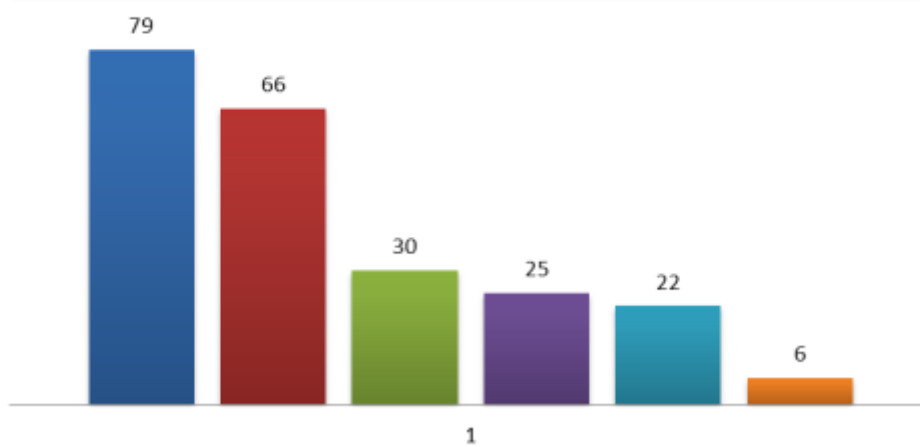
Al indagar sobre las habilidades artísticas que tienen, un poco más de la mitad, esto el 58% hizo referencia que poseen alguna regularmente relacionado con las artes escénicas (destacando en ellas la música) y la plástica. En iguales condiciones están la literatura, el audiovisual y la multimedia.

¿Tienes alguna habilidad artística?



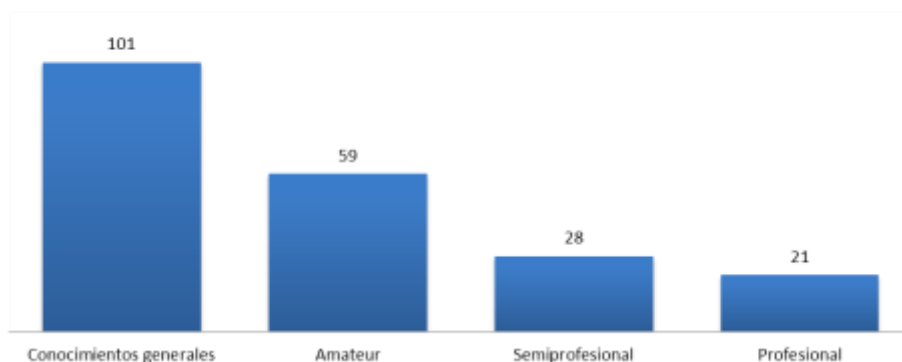
¿En qué disciplina?

■ Escénicas ■ Plástica ■ Literatura ■ Audiovisuales ■ Multimedia ■ Otro



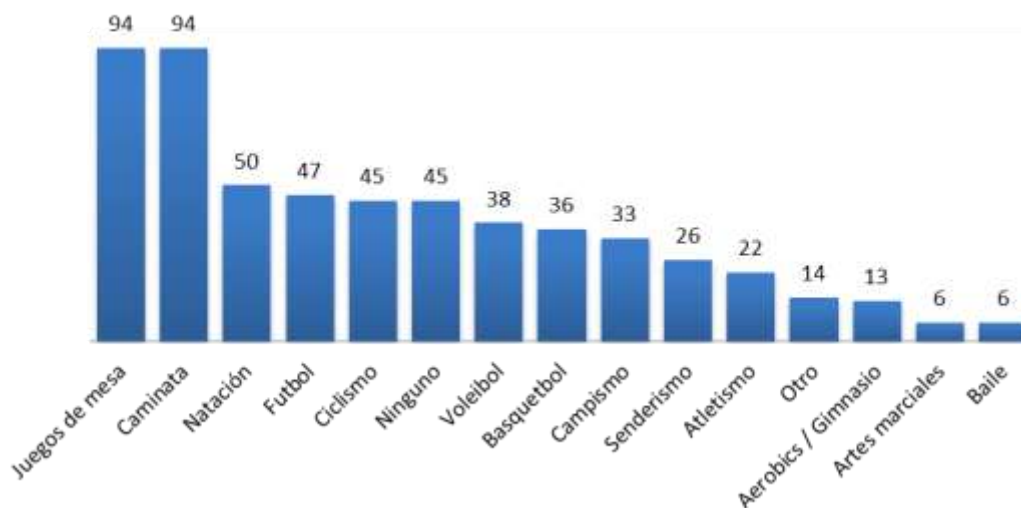
Sobre el nivel que los encuestados consideran que tienen esas habilidades, la gran mayoría refirió a que sólo tienen conocimientos generales, sin embargo también cerca del 14% se ubicó como amateur y en menor medida semi profesional y profesional.

¿En qué nivel consideras que tienes esa habilidad?



En el rubro del deporte y la recreación, un buen número de personas hicieron referencia a los juegos de mesa y la caminata como las actividades preferidas de los estudiantes, académicos y administrativos del SUV. Relativamente parejas están también las preferencias relacionadas con la natación, el fútbol, el ciclismo, el voleibol y el basquetbol. También llama la atención que un grupo de personas (cerca del 11% de la muestra) hicieron referencia que no practican ninguna actividad en este rubro.

¿En cuáles actividades recreativas y deportivas participas?



Necesidades culturales

Con base en las respuestas anteriores, se indagó sobre sus inquietudes por desarrollar alguna habilidad artística o competencia en el área cultural. El 78% mostró un interés por hacerlo, ya que consideraron que les serviría para su desarrollo personal y profesional, por

el puro gusto por la cultura y las artes además de que les permitiría conocer y convivir con otros compañeros del SUV.

Por otro lado, las personas que dijeron que no estaban seguras o no estaban interesadas (18% y 4% respectivamente) argumentaron no tener tiempo o bien que no tenían ninguna aptitud que pudieran desarrollar.

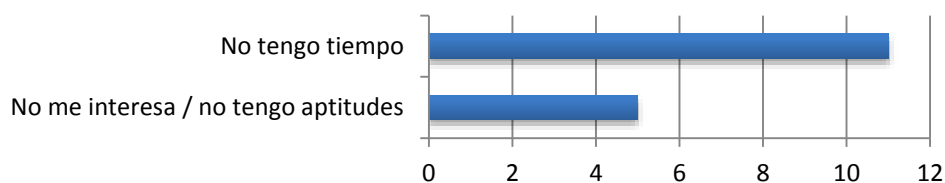
¿Te gustaría desarrollar alguna habilidad artística o competencia en el área cultural?



¿Por qué te gustaría desarrollar esa habilidad o competencia?

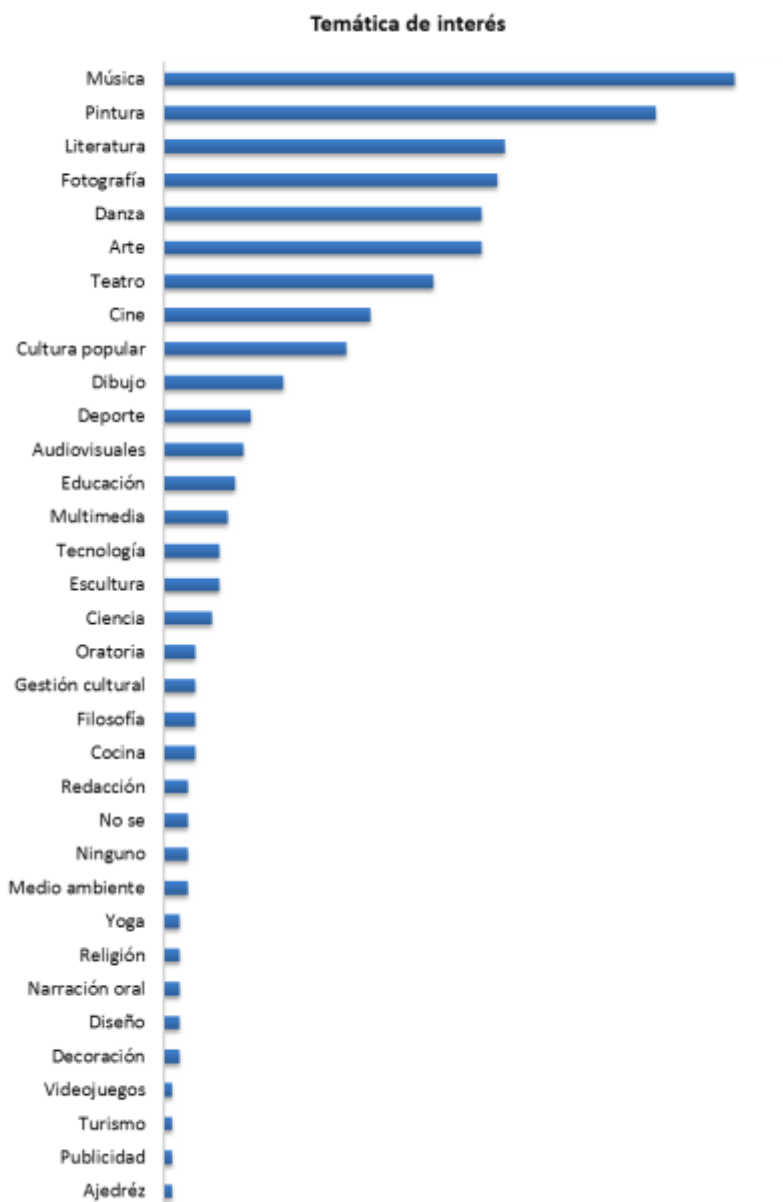


¿Por qué no te gustaría desarrollar esa habilidad o competencia?



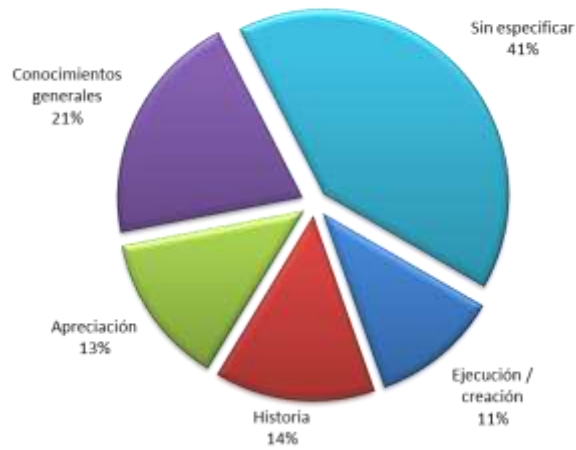
Cuando se les preguntó sobre qué curso les gustaría tomar en el ámbito cultural las respuestas fueron muy variadas, sin embargo destacaron por su número de recurrencia la música, pintura, literatura, fotografía, arte, teatro, cine y cultura popular.

Si pudieras tomar un curso en el ámbito cultural ¿Sobre qué temática o disciplina te gustaría que fuera?

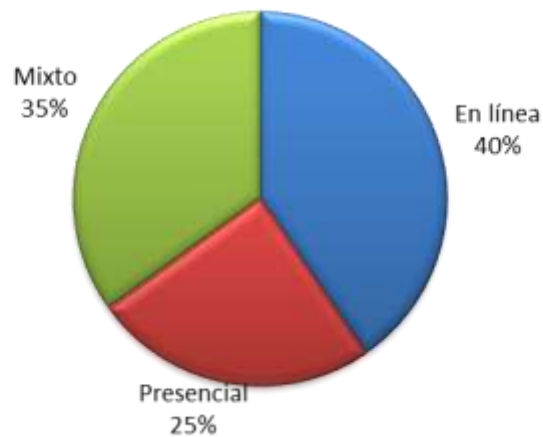


Al analizar las repuestas que dieron sobre este inciso, se pudo observar que la gran mayoría no especificó el tipo de contenido de dicho curso, sin embargo algunos sí lo hicieron y se pudieron identificar tres tipos: Cursos para tener conocimientos generales (21%), cursos relacionados con la historia de la temática o disciplina (14%), cursos de apreciación (13%) y finalmente de ejecución y/o creación (11%).

Tipo de contenido



¿Bajo qué modalidad?



Por las características del SUV fue necesario y relevante consultarles la modalidad preferida para llevarse a cabo las actividades culturales. El 40% prefirió totalmente en línea, el 33% de manera mixta y sólo el 25% refirieron preferir las actividades presenciales.

En este mismo sentido, los participantes en los grupos de discusión y las entrevistas hicieron referencia a la importancia de fortalecer la modalidad virtual en el desarrollo de las actividades culturales ya que es el “ambiente natural” en el que se mueven los miembros de la comunidad del SUV. Sin embargo se hizo referencia a la modalidad mixta como una buena oportunidad para tener contacto con otros compañeros y al mismo tiempo desarrollar nuevas habilidades artísticas y competencias culturales.

Propuestas detectadas

En todas las técnicas utilizadas, una de las categorías y variables que se consideraron para su aplicación fue que los informantes pudieran ofrecer alternativas de acciones culturales de acuerdo a sus experiencias y necesidades culturales. La información que a continuación se presentará, es la sistematización y resumen de la información recolectada y que la hemos organizado de acuerdo a la información que requiere el Comité Técnico del Centro Cultural Virtual para el diseño de la política cultural universitaria.

Sobre los lineamientos generales de dicha política, los informantes refirieron lo siguiente:

- Hay una necesidad de inclusión de toda la comunidad del SUV en el diseño e implementación de la política cultural universitaria.
- La oferta cultural no debe centralizarse en la ciudad y en el estado sino que debe considerar nuevas formas de producción, distribución y consumo cultural más allá de un territorio determinado, para ello por ejemplo se pueden aprovechar las Casas Universitarias, realizando actividades propicias para cada región, además del uso de las tecnologías de la información y comunicación.
- Debe hacer visible ante la comunidad del SUV y a la sociedad en general las actividades, trayectorias, talentos, proyectos y logros de académicos, estudiantes y trabajadores.
- Propiciar la convivencia extracurricular entre los diferentes programas educativos.
- Debe de considerar una articulación armoniosa entre la docencia, la investigación y la difusión cultural.
- Debe de considerarse al deporte como una actividad cultural a atender por parte de la política cultural del SUV.

Sobre el tipo de oferta cultural que debería ofrecer el SUV, los informantes sugirieron:

- Generar servicios culturales en línea y con diversos formatos que sean atractivos para diversos públicos.
- Mayor uso de las tecnologías de la información y comunicación como una herramienta básica para la actividad cultural del SUV.
- Actividades interactivas que propicien no solamente el consumo, sino también la construcción colectiva con el uso intensivo de TIC's.
- Continuar con el desarrollo de eventos formales, pero también llevar acabo otros de carácter "informal", que propicien el acercamiento y convivio entre el personal docente, administrativo y estudiantes.
- Es necesaria una diversificación de los servicios del SUV, en relación a las temáticas, dinámicas, modalidades y horarios.

Con respecto a la difusión de las actividades culturales, los informantes sugirieron:

- Intensificar la difusión de las actividades aprovechando la potencialidad de la virtualidad y de las plataformas del SUV.
- Diversificar formatos de difusión e incluir audio, video y multimedia.
- Utilizar las redes sociales virtuales para la difusión de las actividades.

Sobre el Centro Cultural Virtual, las propuestas y sugerencias fueron las siguientes:

- Incorporar al Centro Cultural Virtual la producción cultural y académica creada por profesores y alumnos como parte de los procesos de aprendizaje
- Incorporar en el Centro Cultural Virtual ligas a galerías virtuales, ya sea libres o bajo convenio.
- Generar espacios que permitan la interacción, intercambio de información, galerías, portales de información especializada, círculos de lectura, círculos de cine, museos, seminarios, conferencias en línea.
- Sincronizar la agenda cultural del SUV y los avisos en los banners del portal con los calendarios de METACAMPUS y con una cuenta creada especialmente para ello en twitter y Facebook.
- Crear una memoria de los productos de las diversas convocatorias que emite y ha emitido el SUV en materia cultural (cuento, poesía, declamación, video, etc.).
- Simplificar las convocatorias en materia de cultura que emite el SUV.

Finalmente, también se identificaron propuestas específicas de actividades culturales, las cuales se pueden resumir de la siguiente manera:

- Generación de concursos y muestras.
- Generación de materiales por la comunidad (música, multimedia).
- Difundir contenidos especializados en arte.
- Apoyos a los artistas de la comunidad del SUV.
- Retransmisión de los eventos presenciales en línea.
- Organización de eventos en otros lugares con el convenio de diversas instituciones.
- Gestionar apoyos (descuentos, pases, descuentos vía nómina, etc.) para los eventos patrocinados por la propia Universidad de Guadalajara (Ballet folklórico, eventos en el Teatro Diana, eventos en el Teatro Telmex)
- Organizar más exposiciones físicas.
- Creación de una gaceta o agenda que pudiera ser repartida en las listas generales de correos electrónicos de la comunidad universitaria del SUV.
- Crear una revista digital para difundir la producción cultural y académica de los alumnos.
- Crear un programa para el canal de televisión o una serie de programas para televisión por internet así como mayor participación en radio UdeG.

Ejes de la política cultural

A partir de la información recabada por las diferentes técnicas de investigación podríamos decir de manera preliminar que:

- El Sistema de Universidad Virtual no cuenta actualmente con una política cultural clara y articulada que defina metas y estrategias a implementar a mediano y largo plazo.
- La acción cultural actual se basa en la realización de actividades que propician el consumo y muy pocas fomentan la participación de la comunidad del SUV.
- La difusión de las actividades es deficiente, aunque se reconocen algunos de los instrumentos utilizados.
- De acuerdo a la muestra analizada, la gran mayoría tiene interés en las actividades culturales ya sea para aprender nuevos conocimientos, como complemento de su formación profesional y como una forma de convivencia con otros compañeros del SUV.
- Hay un interés en participar en actividades que les permita desarrollar nuevas habilidades artísticas y competencias culturales siempre y cuando haya una diversificación de las modalidades de las actividades.

En términos generales podemos identificar entonces cuatro ejes de necesidades de la comunidad del SUV:

1. Conformación de comunidad: Hay una necesidad de generar y fortalecer redes sociales y espacios físicos y virtuales que propicien la convivencia y el fortalecimiento de una identidad colectiva.
2. Desarrollo de competencias culturales: Hay una necesidad de desarrollo de competencias culturales entre la comunidad del SUV como parte de la formación integral profesional
3. Entretenimiento; Hay una necesidad de actividades de esparcimiento y ocio relacionado con las características y producción del SUV.
4. Comunicación: Hay una gran necesidad socialización de la información que va desde la agenda cultural del SUV hasta la promoción y difusión de lo que la comunidad de SUV produce de manera curricular o extracurricular.

No obstante, a esas necesidades comunitarias, habrá que considerar las necesidades institucionales:

1. Vinculación con docencia: De tal manera que se puedan dar prácticas profesionales como parte de las acciones culturales del SUV, además de propiciar y fomentar la exhibición de productos y resultados del proceso de aprendizaje.
2. Vinculación con investigación: Se fomentar la comunicación de las investigaciones que se realizan al interior del SUV y fomentar el intercambio con otras universidades e investigadores con intereses similares.
3. Vinculación interinstitucional: necesaria la vinculación con diversas instituciones gubernamentales, educativas, empresariales y de la organización civil que permita la realización de acciones en común para fortalecer las estrategias de la política cultural universitaria

Finalmente, con base en la tendencia de inclusión y los nuevos modelos de gestión cultural que se están generando a nivel internacional, se sugiere considerar los siguientes lineamientos epistemológicos para el diseño de la política cultural del SUV:

- Basado en el modelo de democracia cultural por lo que debe fundamentarse en la participación activa de la comunidad en la producción, distribución y consumo cultural.
- Las acciones culturales deben de propiciar las condiciones para que la propia comunidad gestione y desarrolle actividades culturales de manera creativa, propositiva y autogestiva.
- La docencia y la investigación del SUV deben ser proveedores de la acción cultural.

DISEÑO DE LA POLÍTICA CULTURAL

La intervención del Sistema de Universidad Virtual en la cultura de su comunidad fue revisada recientemente mediante un Diagnóstico, que forma parte de un ejercicio inicial para conocer en impacto de su oferta cultural, así como las necesidades culturales de sus integrantes. La acción de este estudio, coordinado por el IGCAAV y el Comité Técnico de Cultura del SUV, proporcionó información con la cual se realizaron talleres con la comunidad académica que coordina los programas educativos, los directores de áreas estratégicas del SUV y miembros del IGCAAV para discutir y proponer las líneas generales de la política cultural para el SUV.

La reflexión que se generó en las reuniones permitió conocer la dimensión de una tarea indispensable que busca fortalecer y definir la política cultural específica para los espacios virtuales del modelo educativo en línea de la Universidad de Guadalajara. En las discusiones se tomaron en cuenta los resultados del Diagnóstico, los cuales articulan la propuesta que se presenta en este documento de trabajo.

La discusión en torno a las percepciones sobre la cultura, el sentido de pertenencia, la construcción simbólica, la administración de las artes, la gestión del patrimonio y el equipamiento digital, entre otros temas centrales, motivaron sesiones de trabajo que alentaron una revisión de conjunto para incorporar estas propuestas a la política cultural de la Universidad de Guadalajara y plantear los nuevos elementos indispensables para el contexto de Internet.

El Sistema de Universidad Virtual diseña y opera políticas específicas para la educación en línea, este documento pretende ser el germen para operar políticas, planes y programas que den estructura a su gestión cultural en el nuevo entorno digital de las instituciones de educación superior. El sentido democrático en Internet y la tradición cultural de la Universidad de Guadalajara dan el fundamento político a esta propuesta de comunicación cultural; partimos de reconocer el reto de construirla de manera incluyente, en la búsqueda del sentido de su comunidad y a partir de la construcción colectiva del quehacer cultural idóneo a las características de las tecnologías, los medios, las nuevas prácticas culturales y los derechos al desarrollo cultural de los universitarios cibernautas.

PRINCIPIOS BÁSICOS

1. Inclusión: Participación abierta a los diferentes sectores de la sociedad y de los grupos que conforman la comunidad universitaria.
2. Diversidad: Reconocimiento de la importancia de la diversidad cultural y la utilidad de la diversificación de medios y modos para atender las necesidades y demandas de los distintos públicos.
3. Concurrencia: propiciar la concurrencia en espacio y tiempo, la convergencia tecnológica y la multimediación.
4. Innovación: Generación de nuevas formas de producir, circular y consumir los bienes y servicios culturales incentivando la creatividad y la apertura.
5. Democracia participativa: Fomentar y fortalecer la participación colaborativa de la comunidad universitaria en el diseño, ejecución y evaluación de la acción cultural institucional procurando su equidad y pertinencia.
6. Sustentabilidad: Propiciar la vinculación entre ambiente y los sujetos generando sinergias para el desarrollo de competencias culturales.
7. Trascendencia: Privilegiar la generación de procesos que propicien la significación y la transformación social.
8. Comunicación: Generación de sentido y acción en común propiciando la interacción y convivencia.

OBJETIVOS DE LA POLÍTICA

Objetivo general

Fomentar el desarrollo simbólico de la comunidad universitaria y su entorno a través de nuevas formas de producción, circulación y consumo cultural

Objetivos específicos

1. Construir una comunidad que comparta valores y prácticas culturales a través de acciones integrales
2. Desarrollar competencias culturales en la comunidad como parte de una formación integral
3. Fomentar la producción cultural de la comunidad
4. Socializar la producción cultural del SUV

Líneas de acción

1. *Generación de acciones que propicien la construcción de una comunidad universitaria que comparta valores y prácticas*
 - 1.1. Fortalecimiento del sentido de pertenencia.
 - 1.2. Valoración entre los integrantes de la comunidad a partir de la visualización y el reconocimiento de sus contextos, trayectorias, logros y potencialidades.
 - 1.3. Intensificación y fortalecimiento de relaciones de intercambio y reciprocidad a través de espacios de socialización no escolar tanto presencial como virtual.
 - 1.4. Reconocimiento y generación de prácticas en común.
2. *Desarrollo de competencias culturales entre la comunidad universitaria como parte de una formación integral.*
 - 2.1. Apreciar y valorar las expresiones artísticas y culturales
 - 2.2. Expresión a través de códigos estéticos
 - 2.3. Capacidad de desarrollar talento individual y colectivo
 - 2.4. Reconocimiento y valoración de la diversidad cultural y al derecho a la cultura
 - 2.5. Comprensión y deleite por la lectura
 - 2.6. Valoración del patrimonio cultural de su comunidad con respecto al universal
 - 2.7. Apreciar la repercusión social de la ciencia y la creatividad
 - 2.8. Relacionar la cultura con su especialidad disciplinar o profesional
 - 2.9. Visión de la sustentabilidad como principio de su labor profesional (ambiental, económica, social y cultural)
 - 2.10. Análisis, discusión y definición del desarrollo de competencias culturales en ambientes universitarios virtuales
3. *Fomento de la producción cultural de la comunidad*
 - 3.1. Generación un modelo de incentivos que impulsen la producción cultural de la comunidad.
 - 3.2. Implementación de actividades que estén encaminadas al reconocimiento institucional de los logros y trayectorias de los integrantes de la comunidad.
 - 3.3. Desarrollo de estrategias de promoción a la producción cultural
 - 3.4. Diseño y operación de mecanismos claros y eficientes que faciliten la vinculación interinstitucional para el fomento de la producción cultural.
4. *Socialización de la producción cultural del Sistema de Universidad Virtual*
 - 4.1. Divulgación científica de la producción universitaria dirigida a diversos públicos no especializados empleando diferentes formatos y lenguajes.
 - 4.2. Difusión científica de la producción universitaria dirigida a públicos especializados empleando diferentes formatos.
 - 4.3. Diseminación científica de la producción universitaria dirigida a públicos expertos de un mismo campo disciplinar empleando diferentes formatos.

- 4.4. Promoción y difusión de la producción artística de la comunidad universitaria dirigida a diversos públicos empleando diferentes formatos y lenguajes.

Programas sustantivos

Editorial UdeG Virtual

Pretende realizar productos editoriales que difundan la producción académica del Sistema de Universidad Virtual así como la generación de recursos informativos académicos para su utilización en los programas educativos universitarios.

Objetivo:

Impulsar la producción académica y cultural de la comunidad del suv a través de estrategias editoriales y de circulación en formatos multimodales.

Líneas que impacta:

- 3.1 Generación un modelo de incentivos que impulsen la producción cultural de la comunidad.
- 3.3 Desarrollo de estrategias de promoción a la producción cultural
- 4.1 Divulgación científica de la producción universitaria dirigida a diversos públicos no especializados empleando diferentes formatos y lenguajes.
- 4.2 Difusión científica de la producción universitaria dirigida a públicos especializados empleando diferentes formatos.
- 4.3 Diseminación científica de la producción universitaria dirigida a públicos expertos de un mismo campo disciplinar empleando diferentes formatos

Metas:

- Incremento de publicaciones
- Diversificación de productos de distintas temáticas, públicos y formatos.
- Generación de coediciones
- Distribución y comercialización de productos
- Posicionamiento y visibilidad de los productos

Participación en CCV: Sala de lectura

Encuentro Internacional de Educación A-Distancia

Es un evento académico donde convergen diferentes agentes interesados en los temas relacionados con la educación, los ambientes virtuales y de más temáticas que son de interés para el Sistema de Universidad Virtual

Objetivo:

Crear un modelo académico de actualización, intercambio y circulación de los avances en el ámbito educativo multimodal que proyecte a la comunidad del SUV con comunidades educativas de otros contextos.

Líneas que impacta:

- 1.1. Fortalecimiento del sentido de pertenencia.
- 1.2. Valoración entre los integrantes de la comunidad a partir de la visualización y el reconocimiento de sus contextos, trayectorias, logros y potencialidades.
- 1.3. Intensificación y fortalecimiento de relaciones de intercambio y reciprocidad a través de espacios de socialización no escolar tanto presenciales como virtuales.
- 3.3 Desarrollo de estrategias de promoción a la producción cultural
- 3.4 Diseño y operación de mecanismos claros y eficientes que faciliten la vinculación interinstitucional para el fomento de la producción cultural.
- 4.2 Difusión científica de la producción universitaria dirigida a públicos especializados empleando diferentes formatos.
- 4.3 Disseminación científica de la producción universitaria dirigida a públicos expertos de un mismo campo disciplinar empleando diferentes formatos.

Metas:

- Lograr una vigencia y pertinencia del encuentro.
- Innovar actividades y dinámicas de acuerdo a sus objetivos.
- Reconocer y atender las necesidades de sus públicos.
- Fortalecer los vínculos y relaciones con sus diferentes públicos.

Participación en CCV: Auditorio, Sala de lectura, Espacios museográficos y Poliforum.

Programa de actividades culturales

Consiste en una programación y realización de actividades culturales que van encaminadas al desarrollo de las competencias culturales de los universitarios, así como un espacio de divulgación de las temáticas relacionadas con los programas educativos del Sistema de Universidad Virtual.

Objetivo:

Conformar un programa de actividades culturales que cubra las diversas necesidades e intereses de la comunidad del SUV y garantice su participación.

Líneas a las que impacta:

- 1.3 Intensificación y fortalecimiento de relaciones de intercambio y reciprocidad a través de espacios de socialización no escolar tanto presenciales como virtuales.
- 2.1. Apreciar y valorar las expresiones artísticas y culturales
- 2.2. Expresión a través de códigos estéticos
- 2.3. Capacidad de desarrollar talento individual y colectivo
- 2.4. Reconocimiento y valoración de la diversidad cultural y al derecho a la cultura
- 2.5. Comprensión y deleite por la lectura
- 2.6. Valoración del patrimonio cultural de su comunidad con respecto al universal
- 2.7. Apreciar la repercusión social de la ciencia y la creatividad
- 2.8. Relacionar la cultura con su especialidad disciplinar o profesional
- 4.1. Divulgación científica de la producción universitaria dirigida a diversos públicos no especializados empleando diferentes formatos y lenguajes.
- 4.4. Promoción y difusión de la producción artística de la comunidad universitaria dirigida a diversos públicos empleando diferentes formatos y lenguajes.

Metas:

- Organizar actividades culturales de disciplinas y temáticas diversas, en diferentes modalidades para atender públicos heterogéneos.
- Utilizar las diversas herramientas y espacios (virtuales y presenciales) para el cumplimiento de los objetivos.
- Involucrar a la comunidad universitaria en la producción, circulación y consumo.
- Participación de las comunidades educativas en la programación de temáticas y actividades

Aporte al CCV: Medios, Poliforum y Auditorio.

Producción radiofónica y audiovisual

Programa de producción que reconoce la potencialidad de los medios audiovisuales para la promoción y difusión de la ciencia y la cultura haciendo hincapié en la participación de la comunidad del Sistema de Universidad Virtual en su producción, circulación y consumo.

Objetivo:

Generar un modelo de comunicación audiovisual y radiofónica que haga evidente la identidad y producción académica y cultural de la comunidad del SUV.

Líneas a las que impacta:

- 1.1. Fortalecimiento del sentido de pertenencia.
- 1.2. Valoración entre los integrantes de la comunidad a partir de la visualización y el reconocimiento de sus contextos, trayectorias, logros y potencialidades.
- 1.3. Intensificación y fortalecimiento de relaciones de intercambio y reciprocidad a través de espacios de socialización no escolar tanto presenciales como virtuales.
- 1.4. Reconocimiento y generación de prácticas en común.
- 3.3. Desarrollo de estrategias de promoción a la producción cultural
- 4.1. Divulgación científica de la producción universitaria dirigida a diversos públicos no especializados empleando diferentes formatos y lenguajes.
- 4.4. Promoción y difusión de la producción artística de la comunidad universitaria dirigida a diversos públicos empleando diferentes formatos y lenguajes.

Metas:

- Realización de productos para su difusión en Red Radio Universidad de Guadalajara, canal 44 y otros medios de comunicación masiva.
- Participación en la programación de Red Radio Universidad de Guadalajara y canal 44.
- Realización de productos radiofónicos y audiovisuales para la circulación y consumo en línea (podcast, radio novelas, cuentos, entrevistas, musicales, divulgación científica) con la participación de los programas educativos.

Aporte al CCV: Medios, Poliforum y auditorio.

Comunicación social

Programa que articula la utilización de diversos medios y herramientas de comunicación social como lo son el boletín informativo, la Gaceta UDG Virtual, las redes sociales y el portal para fortalecer la difusión de la información oficial del SUV y la retroalimentación de su comunidad.

Objetivo:

Conformar una identidad de comunicación social que identifique y distinga a la comunidad del SUV.

Líneas a las que impacta

- 1.1. Fortalecimiento del sentido de pertenencia.
- 1.2. Valoración entre los integrantes de la comunidad a partir de la visualización y el reconocimiento de sus contextos, trayectorias, logros y potencialidades.
- 1.3. Intensificación y fortalecimiento de relaciones de intercambio y reciprocidad a través de espacios de socialización no escolar tanto presenciales como virtuales.
- 1.4. Reconocimiento y generación de prácticas en común.
- 3.2. Implementación de actividades que estén encaminadas al reconocimiento institucional de los logros y trayectorias de los integrantes de la comunidad.
- 3.3. Desarrollo de estrategias de promoción a la producción cultural
- 3.4. Diseño y operación de mecanismos claros y eficientes que faciliten la vinculación interinstitucional para el fomento de la producción cultural.
- 4.1. Divulgación científica de la producción universitaria dirigida a diversos públicos no especializados empleando diferentes formatos y lenguajes.
- 1.1. Promoción y difusión de la producción artística de la comunidad universitaria dirigida a diversos públicos empleando diferentes formatos y lenguajes.

Metas:

- Revisión y reorganización de las herramientas de comunicación.
- Lograr posicionamiento y visibilidad de actividades y logros de la comunidad universitaria.
- Crear una política y estilos editoriales.

Educación continua

Programa permanente de oferta educativa (cursos, diplomados, talleres, seminarios) que tienen como propósito la actualización profesional y la capacitación especializada en línea en diferentes temáticas dirigidos a la red universitaria, egresados, organizaciones, instituciones y público en general.

Objetivo:

Ofrecer a la comunidad en general cursos de actualización, profesionalización y cultura en general.

Líneas a las que impacta:

- 2.1. Apreciar y valorar las expresiones artísticas y culturales
- 2.2. Expresión a través de códigos estéticos
- 2.3. Capacidad de desarrollar talento individual y colectivo
- 2.4. Reconocimiento y valoración de la diversidad cultural y al derecho a la cultura
- 2.5. Comprensión y deleite por la lectura
- 2.6. Valoración del patrimonio cultural de su comunidad con respecto al universal
- 2.7. Apreciar la repercusión social de la ciencia y la creatividad
- 2.8. Relacionar la cultura con su especialidad disciplinar o profesional
- 2.9. Visión de la sustentabilidad como principio de su labor profesional (ambiental, económica, social y cultural)
- 3.4. Diseño y operación de mecanismos claros y eficientes que faciliten la vinculación interinstitucional para el fomento de la producción cultural.

Metas:

- Actualización permanente de la oferta educativa.
- Diferenciación y caracterización de oferta de actualización profesional y capacitación (talleres de extensión).
- Contar con oferta permanente para egresados
- Oferta de cursos especializados que aporte a las necesidades particulares de los programas educativos de la red universitaria.
- Programa autosustentable.

Aportes al CCV:

Sala de lectura y poliforum.

CASA universitaria

La Universidad de Guadalajara, a través del Sistema de Universidad Virtual, promueve CASA Universitaria como punto de encuentro entre Universidad y Comunidad para ofrecer a la sociedad diversos servicios educativos disponibles presencialmente o en ambientes virtuales. Constituyen espacios de aprendizaje fuera del Centro Universitario, apoyados por los tres niveles de gobierno (federal, estatal y municipal), organizaciones no gubernamentales, empresas, organizaciones civiles, comunidades indígenas, Instituciones de Educación Superior (IES), entre otras.

Líneas a las que impacta:

- 1.4. Reconocimiento y generación de prácticas en común
- 2.9. Visión de la sustentabilidad como principio de su labor profesional (ambiental, económica, social y cultural)
- 3.4. Diseño y operación de mecanismos claros y eficientes que faciliten la vinculación interinstitucional para el fomento de la producción cultural.

Metas:

- Proporcionar servicios culturales al menos en el 80% de las CASAS Universitarias del Estado.
- Generar proyectos culturales que propicien la participación comunitaria en la investigación, promoción y difusión de la cultura local.

Aportes al CCV: Poliforum

Proyectos estratégicos

Encuentro UdeG Virtual

Espacio de socialización (presencial y virtual) dirigido a estudiantes y académicos del Sistema de Universidad Virtual. Durante dos o tres días se realizarían actividades académicas y sociales tales como conferencias, mesas de trabajo, reuniones, plenarias, talleres, etc.

Su periodicidad podría ser bienal y con una participación activa de los estudiantes en su organización y realización.

Líneas que impacta:

- 1.1. Fortalecimiento del sentido de pertenencia.
- 1.2. Valoración entre los integrantes de la comunidad a partir de la visualización y el reconocimiento de sus contextos, trayectorias, logros y potencialidades.
- 1.3. Intensificación y fortalecimiento de relaciones de intercambio y reciprocidad a través de espacios de socialización no escolar tanto presencial como virtual.

- 1.4. Reconocimiento y generación de prácticas en común.
- 2.8. Relacionar la cultura con su especialidad disciplinar o profesional
- 2.9. Visión de la sustentabilidad como principio de su labor profesional (ambiental, económica, social y cultural)
- 3.2. Implementación de actividades que estén encaminadas al reconocimiento institucional de los logros y trayectorias de los integrantes de la comunidad.
- 3.3. Desarrollo de estrategias de promoción a la producción cultural
- 4.1. Divulgación científica de la producción universitaria dirigida a diversos públicos no especializados empleando diferentes formatos y lenguajes.
- 4.2. Difusión científica de la producción universitaria dirigida a públicos especializados empleando diferentes formatos.

Objetivo:

Propiciar la socialización de productos y experiencias entre la comunidad del Sistema de Universidad Virtual para su fortalecimiento académico, del sentido de pertenencia y la cohesión.

Metas:

- Realización de un encuentro bienal.
- Participación activa de la comunidad académica.
- Impactar en los procesos académicos.

Aportación al CCV: Auditorio, Poliforum, Medios, Sala de lectura y Cafetería.

Revista digital de estudiantes

Órgano de divulgación académica y cultural donde se publican y socializan artículos, ensayos, entrevistas, fotografías, creaciones literarias, etc., elaboradas por y para estudiantes del Sistema de Universidad Virtual.

Lo óptimo para el proyecto es que estuviera coordinada por un comité editorial integrado por estudiantes y apoyado por académicos. Su periodicidad sería trimestral.

Objetivo:

Promover y socializar las producciones académicas y culturales de los estudiantes.

Líneas en las que impacta:

- 1.1. Fortalecimiento del sentido de pertenencia.
- 1.2. Valoración entre los integrantes de la comunidad a partir de la visualización y el reconocimiento de sus contextos, trayectorias, logros y potencialidades.
- 1.3. Intensificación y fortalecimiento de relaciones de intercambio y reciprocidad a través de espacios de socialización no escolar tanto presencial como virtual.
- 1.4. Reconocimiento y generación de prácticas en común.
- 2.1. Apreciar y valorar las expresiones artísticas y culturales.

- 2.2. Expresión a través de códigos estéticos.
- 2.3. Capacidad de desarrollar talento individual y colectivo.
- 2.4. Reconocimiento y valoración de la diversidad cultural y al derecho a la cultura.
- 2.5. Comprensión y deleite por la lectura.
- 2.6. Valoración del patrimonio cultural de su comunidad con respecto al universal.
- 2.7. Apremiar la repercusión social de la ciencia y la creatividad.
- 2.8. Relacionar la cultura con su especialidad disciplinar o profesional.
- 2.9. Visión de la sustentabilidad como principio de su labor profesional (ambiental, económica, social y cultural).
- 3.1. Generación un modelo de incentivos que impulsen la producción cultural de la comunidad.
- 3.2. Implementación de actividades que estén encaminadas al reconocimiento institucional de los logros y trayectorias de los integrantes de la comunidad.
- 3.3. Desarrollo de estrategias de promoción a la producción cultural.
- 3.4. Diseño y operación de mecanismos claros y eficientes que faciliten la vinculación .interinstitucional para el fomento de la producción cultural.
- 4.1. Divulgación científica de la producción universitaria dirigida a diversos públicos no especializados empleando diferentes formatos y lenguajes.
- 4.4 Promoción y difusión de la producción artística de la comunidad universitaria dirigida a diversos públicos empleando diferentes formatos y lenguajes.

Metas:

- Publicación de cuatro números por año.
- Fomentar la participación activa de estudiantes.
- Posicionamiento de la revista entre la comunidad.
- Visibilidad de la producción de los estudiantes en la red.

Aportes para el CCV: Sala de lectura, espacios museográficos, cafetería y poliforum.

Programa de estímulos a la producción cultural universitaria

Oferta de concursos que apoya a proyectos académicos y culturales estudiantiles que apoyen los programas sustantivos en la organización de actividades y generación de contenidos.

Será una convocatoria anual donde se especifiquen áreas y programas prioritarios al que los interesados tendrán que postular. Las iniciativas serán evaluadas por un comité técnico.

Objetivo:

Estimular y reconocer la creatividad e iniciativas de la comunidad universitaria.

Líneas a las que impacta:

- 1.1. Fortalecimiento del sentido de pertenencia.

- 1.2. Valoración entre los integrantes de la comunidad a partir de la visualización y el reconocimiento de sus contextos, trayectorias, logros y potencialidades.
- 1.3. Intensificación y fortalecimiento de relaciones de intercambio y reciprocidad a través de espacios de socialización no escolar tanto presencial como virtual.
- 1.4. Reconocimiento y generación de prácticas en común.
- 2.1. Apremiar y valorar las expresiones artísticas y culturales.
- 2.2. Expresión a través de códigos estéticos.
- 2.3. Capacidad de desarrollar talento individual y colectivo.
- 2.4. Reconocimiento y valoración de la diversidad cultural y al derecho a la cultura.
- 2.5. Comprensión y deleite por la lectura.
- 2.6. Valoración del patrimonio cultural de su comunidad con respecto al universal.
- 2.7. Apremiar la repercusión social de la ciencia y la creatividad.
- 2.8. Relacionar la cultura con su especialidad disciplinar o profesional.
- 2.9. Visión de la sustentabilidad como principio de su labor profesional (ambiental, económica, social y cultural).
- 3.1. Generación un modelo de incentivos que impulsen la producción cultural de la comunidad.
- 3.2. Implementación de actividades que estén encaminadas al reconocimiento institucional de los logros y trayectorias de los integrantes de la comunidad.
- 3.3. Desarrollo de estrategias de promoción a la producción cultural.
- 3.4. Diseño y operación de mecanismos claros y eficientes que faciliten la vinculación interinstitucional para el fomento de la producción cultural.
- 4.1. Divulgación científica de la producción universitaria dirigida a diversos públicos no especializados empleando diferentes formatos y lenguajes.
- 4.2. Difusión científica de la producción universitaria dirigida a públicos especializados empleando diferentes formatos.
- 4.4 Promoción y difusión de la producción artística de la comunidad universitaria dirigida a diversos públicos empleando diferentes formatos y lenguajes.

Metas:

- Crear un fondo que asegure la administración de al menos una convocatoria anual.
- Otorgar al menos cuatro estímulos anuales.
- Involucrar a los estudiantes en la organización de actividades y en el desarrollo de contenidos.

Aportes al CCV: Auditorio, poliforum, sala de lectura, espacios museográficos, medios, cafetería.

Sistema de evaluación y seguimiento

Generar un sistema que considere criterios, instrumentos y herramientas para evaluar el impacto de la política cultura con vías a la mejora de las acciones. Este sistema formaría parte del Observatorio.

Objetivo:

Conformar un modelo de evaluación para la política cultural del SUV.

Líneas a las que impacta:

- 2.10 Análisis, discusión y definición del desarrollo de competencias culturales en ambientes universitarios virtuales
- 3.4 Diseño y operación de mecanismos claros y eficientes que faciliten la vinculación interinstitucional para el fomento de la producción cultural.

Metas:

- Generación de indicadores e instrumentos
- Generación de un módulo en el Observatorio
- Aplicación de los instrumentos y recolección de la información
- Elaboración y socialización de informes del impacto de la política cultural del SUV.

Trabajos en proceso de desarrollo

Para la implementación de esta política cultural, se han identificado la necesidad de llevar a cabo diversas tareas que deberá desarrollar a corto plazo el Comité Técnico del Centro Cultural Virtual con la participación de las diversas direcciones y coordinaciones del Sistema de Universidad Virtual. Las más importantes son:

- Definir la forma organizacional - institucional que deberá tener el Sistema de universidad Virtual para la aplicación, seguimiento y evaluación de la política cultural y sus procesos de gestión que sean acordes a las características del SUV.
- Definir mecanismos de articulación entre coordinaciones del SUV, así como al interior de la Red Universitaria y con otras instituciones para la operación de la política cultural.
- Adecuar el Plan de Desarrollo Institucional del Sistema de Universidad Virtual que para enriquecerlo al considera esta política cultural.
- Diseñar y desarrollar un Seminario de Competencias Culturales Universitarias, para analizar, discutir y definir las competencias culturales que se desean desarrollar en el Sistema de Universidad Virtual, especificando sus atributos de competencia, sus herramientas de evaluación y su consideración en los programas sustanciales y proyectos estratégicos.

Cuestionario a la comunidad universitaria del SUV

Datos generales

Sexo

Edad

1. Tipo:

- a) Estudiante
- b) Académico
- c) Administrativo

2. Programa en el que participa

- a) Bachillerato
- b) Licenciatura en Educación
- c) Licenciatura en Bibliotecología
- d) Licenciatura en Tecnologías e Información
- e) Licenciatura en Gestión Cultural
- f) Licenciatura en Administración de las Organizaciones
- g) Licenciatura en Seguridad Ciudadana
- h) Maestría en Gestión de Servicios Públicos en Ambientes Virtuales
- i) Doctorado en Sistemas y Ambientes Educativos
- j) Educación continua

Prácticas culturales

3. ¿Has tenido conocimiento de la oferta cultural del SUV?

- a) Si
- b) No

4. ¿Has participado en alguna actividad cultural organizada por el SUV?

- a) Si
- b) No

¿Por qué?

5. ¿Te gusta asistir a las actividades culturales?

- a) Si
- b) No

¿Por qué?

6. A cuáles actividades artísticas asistes habitualmente (opción múltiple)

- a) Literatura (recital poético, lectura en voz alta, presentaciones de libro)
- b) Plástica (pintura, fotografía, escultura, instalaciones)
- c) Escénicas (danza, teatro, música, ópera, performance, circo)
- d) Audiovisuales (cine, video, instalaciones)
- e) Multimedia
- f) Otro, cuál

7. ¿En cuáles actividades recreativas y deportivas participas? (opción múltiple)

- a) Senderismo
- b) Caminata

- c) Campismo
 - d) Ciclismo
 - e) Juegos de mesa
 - f) Fútbol
 - g) Basquetbol
 - h) Voleibol
 - i) Natación
 - j) Atletismo
 - k) Otros
8. ¿Cuáles temáticas son de tu interés? (opción múltiple)
- a) Ciencia y tecnología
 - b) Arte
 - c) Educación
 - d) Patrimonio cultural (indígena, urbano, tradiciones, etc.)
 - e) Otras
9. ¿Tienes alguna habilidad artística?
- a) Si
 - b) No
10. ¿En qué disciplina? (opción múltiple)
- a) Literatura (novela, ensayo, poesía, cuento, ficción)
 - b) Plástica (pintura, fotografía, escultura, instalaciones)
 - c) Escénicas (danza, teatro, música, ópera, performance, circo)
 - d) Audiovisuales (cine, video, instalaciones)
 - e) Multimedia
 - f) Otro, cuál
11. ¿En qué nivel consideras que tienes esa habilidad artística?
- a) Conocimientos generales
 - b) Amateur
 - c) Semiprofesional
 - d) Profesional

Necesidades culturales

12. ¿Te gustaría desarrollar alguna habilidad artística o competencia en el área cultural?
- a) Si
 - b) No
 - c) No estoy seguro
- ¿Por qué?
13. Si pudieras tomar un curso en el ámbito cultural ¿Sobre qué temática o disciplina te gustaría que fuera?
14. ¿Bajo qué modalidad?
- a) En línea
 - b) Presencial
 - c) Mixto

15. ¿Qué actividades culturales propones para la oferta cultural del SUV?

16. ¿De qué manera participarías en la oferta cultural del SUV? (opción múltiple)

- a) Asistente
 - b) Organizador
 - c) Ejecutante
 - d) Promotor
 - e) Patrocinador
 - f) No tengo interés en participar
- ¿Por qué?



En UDGVirtual estamos estamos diseñando lo que será la política cultural del Sistema, por ello te invitamos a participar en esta consulta pública exponiendo tus ideas y propuestas.

Todas las discusiones

Mis discusiones

Sobre la generación de nuevos servicios

23 comentarios · Más reciente por jesudonaciano · November 2011

Sobre los servicios culturales que ofrece actualmente UDGVirtual

30 comentarios · Más reciente por jesudonaciano · November 2011

Iniciar una nueva discusión

Popular Tags

Lineamientos de participación: 1. Ser respetuoso. 2. Escribir con claridad las ideas. 3. Ser propositivo.



En UDGVirtual estamos estamos diseñando lo que será la política cultural del Sistema, por ello te invitamos a participar en esta consulta pública exponiendo tus ideas y propuestas.

Sobre la generación de nuevos servicios

Todas las discusiones



admin

September 2011 · Editar · Anunciar · Escanear · Cerrar · Eliminar discusión

Queremos saber tus propuestas de nuevos servicios culturales podría ofrecer UDGVirtual



rmorales

October 2011 · Editar · Responder · Reply

La creación de servicios en donde la actividad cultural está mejor distribuida; esto es, menos productores y consumidores y más "presumidores". Eventos interactivos de construcción colectiva con uso intensivo de TIC. Se me ocurre que se podrían hacer algunas lecturas colectivas con espacios de discusión (o anotación colectiva, tipo Annotati) y guiados por expertos. Algo similar se podría hacer con música, imágenes y videos.

Personalmente, me inclino por actividades de formación de comunidad en línea, como es el caso de concursos (ej. el crucigrama del SUV) y actividades recreativas de recuperación de opinión (ej. La pregunta de la semana).



MACHUCA

October 2011 · Editar · Responder · Reply

Iniciar una nueva discusión

In this Discussion

alfanca	November 2011
ALBERTO	October 2011
Anabel	November 2011
astrid	November 2011
cadana	November 2011
Estrada	October 2011
ewikial	November 2011
Francisco_DF	November 2011
Indome	October 2011
jesudonaciano	November 2011
jenni	October 2011
KRISTIAN187	November 2011
Lorzy, Chis	November 2011
LuandaSmith	November 2011
MACHUCA	October 2011
Mar	October 2011

Recibo en mi bandeja de correo, varias invitaciones de eventos, ya que estoy suscrito al boletín del SUV, sin embargo, no he tenido oportunidad de conocer o asistir a ninguno, y es que muchos estudiantes que somos de fuera de Guadalajara, sino podemos asistir presencialmente, quisiéramos poder observar lo que ocurre en sus eventos, ya sea por fotos o videos, algo más amplio que los artículos noticiosos.



Ivdoone October 2011 [Editar](#) [Borrar](#) [Reply](#)

Hola a todos

Acabo de ingresar al SUV este semestre y en mi correo he recibido también algunas invitaciones, he leído notas sobre las actividades en el portal y recientemente he estado explorando el Centro Cultural Virtual, que me ha parecido muy interesante por sus recursos, las salas de lectura han sido útiles y un recurso novedoso para mí.

Sin embargo desconozco aún todos los servicios y potencialidades del medio y del proyecto, por eso me pareció importante ser parte de este foro. Como estudiante me gustaría participar en estas actividades utilizando las TIC como bien apunta morales, sin duda una de las actividades enriquecedoras como estudiantes está en contribuir a la producción de materiales y propuestas desde las distintas perspectivas de nuestros entornos académicos. Es la primera vez que leo el término "prosumidor" y me parece realmente importante que las universidades nos den los espacios a los estudiantes para empoderarnos y dar voz a nuestra comunidad. La web 2.0 en ese sentido ya nos ha dado una muestra técnica de sus posibilidades que podemos aprovechar en la construcción de una política más inclusiva.

Saludos



Viviana October 2011 [Editar](#) [Borrar](#) [Reply](#)

Si he recibido invitaciones a mi correo y en la página principal a veces hay algunos eventos pero no tengo mucha noción de los servicios culturales.



EmilioD October 2011 [Editar](#) [Borrar](#) [Reply](#)

Los desconozco.

Admito que no he investigado, pero tampoco se me han informado.



reyesvh October 2011 [Editar](#) [Borrar](#) [Reply](#)

Me he enterado de actividades por medio de la página en el espacio de Hoy en UDG Virtual, sin embargo para quienes nos encontramos fuera de la ciudad de Guadalajara o en alguna con presencia de la universidad no se ve tiene la posibilidad de participación o de actividades completamente a



Retomando el tema de los museos del cual hizo mención **Mar**, por que no considerar museos interactivos en el ámbito virtual, sería una forma de despertar el interés en el público académico, y porque no también en público en general.

Así implementaríamos las TIC y no se nos complicarían las visitas a estos lugares.

Saludos...



afranco November 2011 [Editar](#) [Borrar](#) [Reply](#)

Lo que dices es verdad Sergio. Creo que se podrían aprovechar herramientas como chat rooms que podrías acceder en cualquier página de la UDG Virtual y en cualquier momento que estés conectado al Metacampus. Algo así como lo que están utilizando muchas compañías en sus sitios web para ofrecer servicio al cliente instantáneo mediante ventanas emergentes de chat.

También estoy de acuerdo con lo que dices para acceder a los diferentes apartados dentro del Metacampus. Los tipos de menú desplegable con mouse rollover son una excelente opción para facilitar este proceso.

El último punto que mecionas sobre las interacciones es también esencial en nuestra adquisición de las competencias. Se dice que para que el proceso de aprendizaje sea efectivo, debe de haber 3 tipos de interacciones:

- entre el alumno y el profesor (asesor)
- entre el alumno y los contenidos (libros y todo tipo de fuentes en el aprendizaje)
- entre el alumno y sus compañeros de clase.

Se recomienda que haya un balance en estas interacciones. Sin embargo, en la UDG, y creo que estarás de acuerdo, no existe este balance. De hecho, la interacción entre alumnos es prácticamente nula, y creo que los foros no cumplen con esta función.



PALEMON November 2011 [Editar](#) [Borrar](#) [Reply](#)

Me parece que una estrategia para incentivar la participación en la UDG VIRTUAL, se debería de recompensar a los alumnos destacados con algún curso o taller gratuito presencial en alguna institución educativa, o con el otorgamiento de alguna beca.



Lotzy Chiu November 2011 [Editar](#) [Borrar](#) [Reply](#)

Coincido con muchos de ustedes, mi personal creo que la UDG virtual necesita una reestructuración en los programas de estudio de las asignaturas, en donde se puedan incluir actividades de aprendizaje, el desarrollo de materiales como videos, audios y presentaciones con uso de multimedia que permita a los estudiantes

Viviana October 2011

Z3396 November 2011

Tagged

Lineamientos de participación: 1.

Ser respetuoso. 2. Escribir con

claridad las ideas. 3. Ser propositivo