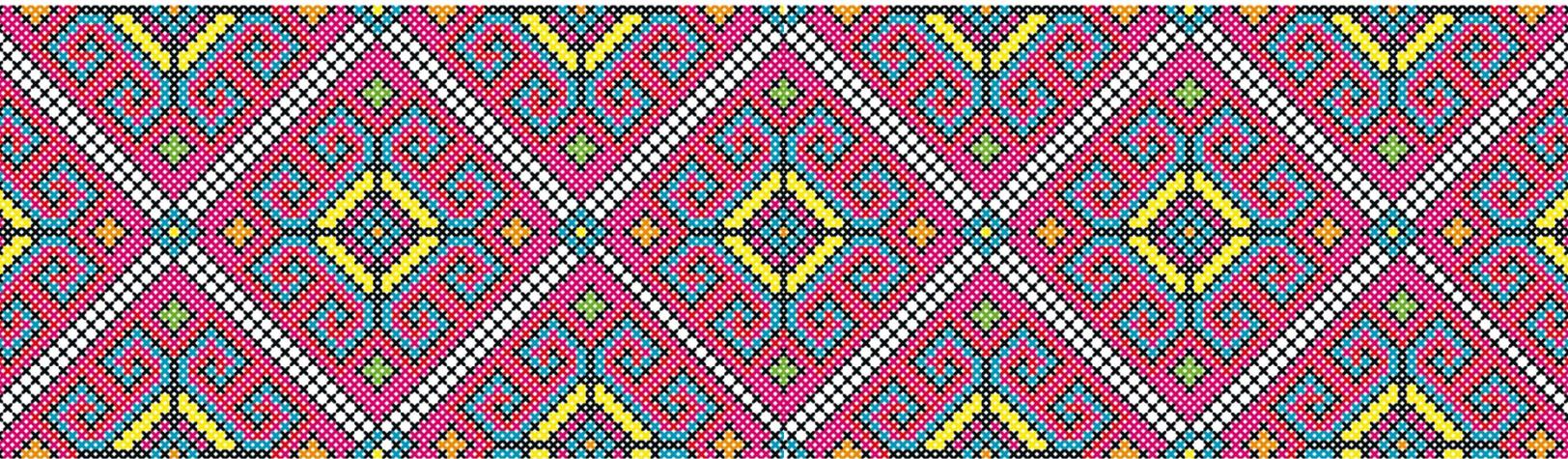


**3ER ENCUENTRO
NACIONAL DE GESTIÓN
CULTURAL MÉXICO**

**APORTES DE LA ACCIÓN
CULTURAL A LA AGENDA 2030
DEL DESARROLLO SOSTENIBLE**

**DEL 23 AL 26 DE OCTUBRE 2018
MÉRIDA, YUCATÁN**



**TECNOPALLI
CULTURA E INNOVACIÓN
Norma Janet Escobar Corona**

Ponencia presentada en el Tercer Encuentro Nacional de Gestión Cultural realizado en Mérida, Yucatán, México
entre los días 23 al 26 de octubre de 2018

1. Introducción

Eje temático: 3.8 Economía creativa de innovación y gestión cultural.

Tecnopalli es un proyecto resultado de una investigación realizada como estudiante de la séptima generación de Maestría en Gestión y Desarrollo Cultural de la Universidad de Guadalajara. Es un proyecto que tiene como objetivo generar vínculos entre cultura y tecnología. Estamos interesados en el análisis del resultado de la comunicación de la gestión cultural vista a través del desarrollo de las nuevas tecnologías. Basamos nuestro trabajo en estudiantes de universidades públicas y privadas de nuestra ciudad; nos interesa que los jóvenes estén conscientes del trabajo colaborativo e interdisciplinario entre la cultura y la tecnología. Tenemos la visión de convertirnos en una red a nivel estado de Jalisco. Nuestra investigación busca comprobar la importancia de la innovación como un agente de cambio en la comunicación de la gestión cultural.

Esta investigación se sustenta en la temática del objetivo 4 de los objetivos de desarrollo sostenible de la agenda 2030. Dicho objetivo se basa en la educación de calidad, en su meta 4.4 que busca aumentar el número de jóvenes y adultos que tienen competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento.

2. Plan de Desarrollo

Título: TecnoPalli: Cultura e Innovación

- Somos un proyecto que busca hacer comunidad entre gestores de la cultura y gestores de la tecnología.
- Partimos de la premisa de que la cultura no es ajena a los avances tecnológicos de una sociedad.
- Creemos en la conjunción de estos dos grandes términos y en la generación de sinergia entre comunidades distintas.

2.1. Misión:

Generar sinergia entre los desarrolladores de tecnología y proyectos culturales de universidades públicas y privadas del Estado Jalisco para crear una red de innovación cultural que promueva el trabajo interdisciplinario y colaborativo.

2.2. Visión:

Ser una red de innovación cultural en Jalisco que genere un modelo de trabajo colaborativo e interdisciplinario entre las universidades públicas y privadas.

2.3. Objetivo

General:

- Ser un ente generador de trabajo colaborativo entre proyectos culturales y tecnológicos.

Particulares:

- Fungir como punto de encuentro de la academia, la investigación, y las empresas interesadas en temáticas de cultura y tecnología.
- Propiciar el interés de los estudiantes hacia temáticas de cultura y tecnología, así como el vínculo de los mismos con las empresas.
- Dar a conocer los proyectos que ya existen en materia

2.4. Descripción

Para el cumplimiento de los objetivos, este proyecto se dividió en 3 fases:

Fase 1. Ciclo de conferencias de cultura y tecnología.

Dirigida a estudiantes del Sistema de Educación Media Superior (SEMS), de la Universidad de Guadalajara. En el marco de la XIX Expo Profesionales de la Universidad de Guadalajara. Miércoles 14 de febrero, de 10 de la mañana a 6 de la tarde. En las instalaciones de Calle 2.

Resultados obtenidos:

Asistentes al ciclo: 204 (50% mujeres, 50% hombres). Asistentes a Expo Profesionales: 2768 (9 preparatorias metropolitanas, 31 preparatorias regionales, 6 preparatorias privadas). Las edades de los asistentes oscilaban entre los 16 y los 20 años. La mayor asistencia fue de 18 años con un 41.57%, seguidos de los asistentes de 17 años con un 36.14%, de 16 años con un 15.06%, de 19 años con un 4.22% y por último de 20 años con un 1.20%.

Fase 2. Taller Formemos sinergia

Dirigida a estudiantes del Sistema de Educación Media Superior (SEMS), de la Universidad de Guadalajara. En el marco de las actividades del proyecto Brújula de la Federación de Estudiantes Universitarios, de la Universidad de Guadalajara.

13 y 25 de abril, y 4, 7, 9, 11 y 14 de mayo de 8 a 10 de la noche. En las instalaciones de los Centros Universitarios y Preparatorias de la Universidad de Guadalajara.

Programa de actividades	
Objetivo	Sensibilizar a los asistentes sobre la generación de trabajo en equipos multidisciplinarios.
Dinámica	Trabajo en equipos de 4 a 6 personas, elaboración de un producto o servicio que incluya las habilidades y capacidades de cada uno de los integrantes
Tiempo	Bienvenida 5 minutos, dinámica de presentación “rompamos el hielo” 10-15 minutos, presentación de conceptos 25 minutos, equipos y elaboración de proyectos 25 minutos, presentación de proyectos 30-40 minutos, retroalimentación, dudas y comentarios 20 minutos.

Resultados obtenidos:

Actividades			
6 Conferencias (cultura y la inserción de la tecnología, redes sociales y los medios de información).			
4 Talleres.			
2 Conversatorios			
2 Exposiciones			
Presentaciones musicales			
Lugar	Fecha	Número de asistentes	Edades
Preparatoria n°15/UDG	Viernes 13 de abril	29	Entre 18 y 20 años
Centro Universitario de la Costa Sur/UDG	Miércoles 25 de abril	45	Entre 18 y 21 años
Centro Universitario de los Lagos/UDG	Viernes 4 de mayo	16	Entre 18 y 21 años

Fase 3. Transmedia GDL- Encuentro de Cultura y Tecnología

Dirigida a estudiantes de licenciatura, profesionales, desarrolladores, profesores, investigadores de la cultura y de las tecnologías de la universidades públicas y privadas.

25 y 26 de septiembre, 2018, de 10 de la mañana a 8 de la noche. En las instalaciones del Edificio Arróniz, Secretaría de Cultura.

3. Justificación

Surge la necesidad de vincular los proyectos de índole cultural y tecnológica específicamente en la Universidad de Guadalajara, debido a que los Centros Universitarios trabajan en diversos proyectos y muchas veces no existe la

colaboración entre los mismos, nuestra casa de estudios ha sido un importante actor dentro de eventos y festivales que crean sinergia y colaboración pero que son organizados por otras instituciones y empresas, por esto se considera viable la realización de este Encuentro creando dentro de la Red Universitaria vínculos entre los Centros, propiciando así la colaboración de trabajo entre los Centros Universitarios de la Universidad de Guadalajara y ampliando horizontes hacia otras universidades del Estado de Jalisco, tanto públicas como privadas.

4. Antecedentes

En Europa la cultura ha sido narrada, transformada y diferenciada en los museos a través del fomento de la interacción directa de la narrativa de la historia del patrimonio cultural hacia el visitante. El consorcio Emotive (Storytelling for cultural heritage) está diseñando y desarrollando desde el 2016 métodos y herramientas para apoyar a los museos y sitios patrimoniales a través de una serie de prototipos y aplicaciones para profesionales del patrimonio, creando una historia digital interactiva y personalizada, que permite al público disfrutarla y compartirla desde cualquier lugar. Involucra al público de una manera que se convierten en historias que van al corazón de los museos y de sitios patrimoniales.

La Dirección Nacional de Innovación Cultural de Buenos Aires, Argentina; a través de su Laboratorio de Innovación Cultural han propuesto es los últimos 3 años el acercamiento de nuevos públicos a espacios culturales, a través de nuevas formas de producción, difusión y circulación de bienes y servicios; como objetivo principal profundizan el dialogo entre las nuevas tecnologías y la cultura, repensando nuevos modelos de gestión cultural para asociarlos con procesos innovadores al servicio del desarrollo social y económico; cumpliendo ese objetivo llevan a cabo tres dispositivos estratégicos; el Concurso de Innovación Cultural, el Festival de Ideas y la Red de Innovación Cultural Argentina.

Otros ejemplos de sinergia y colaboración se han dado en Chile y Perú; en Chile con el Cowork de Fábrica de Medios desde hace siete años, en Perú con el Festival de Innovate.

En México se ha dado la sinergia de grandes actores de la cultura y de las tecnologías, como ejemplo menciono el convenio de colaboración firmado el pasado 10 de enero entre México y Francia, con el fin de sumar esfuerzos en la defensa de la cultura, la educación superior, la ciencia y la tecnología. También la firma del convenio entre México y la UNESCO, creando actividades en diferentes recintos de la Ciudad de México, cuyo objetivo es convocar a la comunidad académica mexicana para plantear propuestas concretas en torno a temas de cultura, de ciencia, de la diversidad biológica, de la filosofía; esto para potencializar el papel y el enfoque de México frente a los desafíos del desarrollo mundial.

Ahora bien, en Jalisco se han realizado cuatro eventos principales que han logrado juntar a grandes desarrolladores tecnológicos y actores de proyectos culturales; La Feria Internacional del Libro que entre sus programas tiene la narrativa a través de libros digitales al igual que Campus Party, el evento de tecnología, innovación y emprendimiento que en Jalisco se ha llevado acabo los últimos 4 años. Sin dejar de lado al Festival de Innovación Epicentro, de innovación social y emprendimiento, también es un evento que se ha llevado a cabo desde el 2014 en diferentes sedes del estado. Y el Congreso de Industrias Culturales y Creativas, con una antigüedad de tres años, quien reúne a los actores del mundo de la cultura, las tecnologías, el cine, el emprendimiento, etc.

5. Método de Valuación Contingente: encuentro de cultura y tecnología

Este análisis mediante el método de valuación contingente nos permitirá conocer la disposición a pagar (en términos monetarios) de los estudiantes por asistir a un encuentro de cultura y tecnología, en la ciudad de Guadalajara, en la Secretaría de Cultura.

Este método supone que los cuestionarios juegan un papel de mercado hipotético, donde la oferta es representada por el entrevistador y la demanda por el entrevistado, Riera, (1994). La importancia de la utilización de este método radica

en constatar la importancia que los consumidores potenciales le darán al encuentro a través de su disposición a pagar por el mismo.

Como primer ejercicio se realizó una encuesta a los asistentes a uno de los talleres que forma parte de la primera fase del proyecto ejecutivo. Una muestra de 16 alumnos, en el Centro Universitario de los Lagos (CuLagos) de la Universidad de Guadalajara. El cuestionario constó de 6 preguntas y una sección de datos personales.

Cuestionario

Se comenzó explicando a los estudiantes el proyecto, sus objetivos y antecedentes. Posteriormente, antes de cada pregunta se platicaba el contexto de la misma para que no existieran dudas.

1. Enumera en una escala del 1 al 5, donde 5 es más interesante y donde 1 es menos interesante los siguientes, dependiendo de cuál llame más tu atención.

() Fotónica y cultura de los seres humanos

() Creatividad y servicios culturales

() Innovación y tradición

() Tecnología y arte

() Tecnología y danza

2. ¿Conoces los siguientes eventos? Talent Land (antes Campus Party), Epicentro, Congreso de Industrias Culturales y Creativas.

Si ¿cuáles?

No

Otros

3. ¿Te gustaría formar parte de un grupo o equipo que tenga los mismos intereses que tú? (si la respuesta es Sí continua el cuestionario, si la respuesta es No pasa a la pregunta 7)

Si

No

4. ¿Actualmente estás interesado en algún proyecto cultural o tecnológico? Y ¿actualmente ya participas en algún proyecto?

Si

No

¿cómo se llama?

5. ¿Porque asistiría a un evento de estas temáticas? (elige una o varias opciones)

Me gusta

Me llevó mi profesor

Disfruto de los temas

Otros motivos

6. ¿Cuánto estarías dispuesto a pagar por asistir al encuentro?

Respuesta abierta

7. Menciona año de nacimiento, lugar de residencia en los últimos 5 años, ocupación, sexo, n° de hijos, semestre.

Resultados

Los resultados obtenidos se mostrarán por pregunta y posteriormente se llegará a una primera conclusión.

Tabla/pregunta 1					
Ponderación	5	4	3	2	1
Fotónica y cultura	2	3	3	2	6
Creatividad y servicios	5	1	5	4	1
Innovación y tradición	4	5	2	4	1
Tecnología y arte	8	4	3		1
Tecnología y danza		1	2	6	7

La tabla muestra en la columna izquierda las temáticas de cultura y tecnología, en las siguientes cinco columnas muestra la *ponderación* del 5 al 1 (donde 5 es más interesante y 1 menos interesante). La temática de *tecnología y arte* es la más interesante para el 50% de la muestra. *Creatividad y servicios* representó más interesante para el 31.25% de los entrevistados, seguido de *Innovación y tradición* para el 25% y *fotónica y cultura* para el 6.25% de la muestra.

El 43.75% de los entrevistados considera que la temática *tecnología y danza* es menos interesante, seguida de *fotónica* con un 37.5%. *Creatividad y servicios*, *innovación y tradición*, y *tecnología y arte* son las temáticas consideradas menos interesantes por el 6.25%.

En la pregunta número 2, el 75% respondió que si conocía una de los tres eventos mencionados. De las respuestas positivas el 91.67% afirmó conocer, haber asistido o escuchado sobre el evento Talent Land (antes Campus Party), mientras que el 8.33% conoce el Festival Epicentro. El 25% de la muestra afirmativa reconoce a la Feria Internacional del Libro como un evento de las temáticas planteadas.

En la pregunta número 3, el 93.75% de los encuestados respondieron afirmativamente al deseo de querer formar parte de un equipo con sus mismos intereses; mientras que solo el 6.25% (únicamente un estudiante) respondió que no. Si la respuesta es no, inmediatamente terminamos con la encuesta contrario a si la respuesta era positiva.

En la pregunta número 4, el 37.5% respondió positivamente al interés en algún proyecto de índole cultural o tecnológica y a su participación actual en el mismo. *No por el momento* respondió el 56.25% de los encuestados. Como respuesta a esta pregunta los alumnos mencionan que participan proyectos de temáticas como: inteligencia artificial, ecología, control demótico y complejos.

En la pregunta 5, el 43.75% de los encuestados menciona que asistirían a un evento de esas temáticas porque *les gusta* y el 56.25% por *el disfrute* de los temas. También mencionaron en *otros motivos* porque les parece interesante o porque adquieren nuevos conocimientos.

En la pregunta 6 se cuestionó lo más importante en este estudio, ¿cuánto están dispuestos a pagar por asistir al encuentro?, se les mencionó que el pago sería por asistir a las conferencias, a los talleres y a las presentaciones de proyectos. Las respuestas más repetidas fueron: \$500.00, \$400.00 y \$50.00 pesos mexicanos. Las respuestas nos dieron a conocer una media de \$350.00 pesos y una mediana de \$383.33 pesos.

El análisis concluirá una vez que la muestra sea mayor a 100 personas y una vez que los cambios en el cuestionario nos permitan conocer y vislumbrar cuán importante es para los estudiantes la realización de este encuentro de cultura y tecnología, y si realmente es un bien por el cual ellos estarán dispuestos a pagar si este es realizado cada año y el pago es realizado en efectivo.

Bibliografía

Riera, P. (1994). *Manual de valoración contingente*. Instituto de Estudios Fiscales.