

CL.AU.DI. A, un proyecto que contribuye a la transformación digital en la cultura antillana

Yarina Amoroso Fernández¹, Yordaniz García Leiva², Enier Alarcon Barban³, Arianna Rodríguez Jiménez⁴, Carlos R. Rodríguez Rodríguez⁵

^{1,2,3,4,5}Universidad de las Ciencias Informáticas. Carretera San Antonio de los Baños, km 2 ½, La Lisa, La Habana.

¹amorosofernandezyarina@gmail.com

²ygleiva@uci.cu

³barban@uci.cu

⁴arjimenez@uci.cu

⁵crodriguezr@uci.cu

Recibido: oct. 2023 Aceptado: dic.2023

RESUMEN

La cultura digital constituye un conjunto de prácticas, costumbres y formas de interacción social que se llevan a cabo a partir de los recursos de las tecnologías digitales como el internet (Borges, 2019). Ella ha transformado las formas de comunicación, los empleos y las expresiones artísticas. En el sector de la cultura, esta revolución tecnológica ha abierto un sinnúmero de oportunidades para los artistas locales, permitiéndoles trascender fronteras y llevar su arte a audiencias globales. Sin embargo, no todas las naciones tienen los mismos adelantos tecnológicos, ni desarrollo de habilidades para el uso de las TIC por parte de sus artistas y personas relacionadas con el sector de la cultura. Un ejemplo de ello son las naciones del Caribe. Los inconvenientes antes mencionados afectan el desarrollo de la transformación digital en la cultura de las naciones antillanas. En la actualidad naciones como Cuba, Dominica, Martinica y Haití trabajan en conjunto con el fin de desarrollar un programa de formación y educación profesional en cultura digital adaptado a las características de la región del Caribe. Este programa se denomina proyecto "CL.AU.DI.A. – Cultura Digital Antillana: Jóvenes artistas se forman y promueven la cultura digital en el Caribe". El presente artículo tiene como objetivo describir la gestión del proyecto CL.AU.DI.A. para su contribución a la transformación digital en la cultura antillana. En el artículo se expone en ocho pasos la gestión del proyecto desde su diseño hasta las acciones futuras a desarrollar.

PALABRAS CLAVE: CL.AU.DI.A; Cultura digital; Gestión de proyectos; Transformación digital

ABSTRACT

CL.AU.DI.A, a project that contributes to the digital transformation in Antillean culture. Digital culture constitutes a set of practices, customs and forms of social interaction that are carried out from the resources of digital technologies such as the internet (Borges, 2019). She has transformed the forms of communication, jobs, and artistic expressions. In the culture sector, this technological revolution has opened endless opportunities for local artists, allowing them to transcend borders and bring their art to global audiences. However, not all nations have the same technological advances, nor development of skills for the use of ICT by their artists and people related to the culture sector. An example of this is the Caribbean nations. The drawbacks also affect the development of digital transformation in the culture of the Antillean nations. At present, nations such as Cuba, Dominica, Martinique, and Haiti are working together to develop a training and professional education program in Digital Culture adapted to the characteristics of the Caribbean region. This program is called the "CL.AU.DI.A. – Antillean Digital Culture: Young artists are trained and promote digital culture in the Caribbean". This paper aims to describe the management of the CL.AU.DI.A. for its contribution to the digital transformation in the Antillean culture. In the paper, the management of the project is exposed in eight steps from its design to the future actions to be developed.

KEYWORDS: CL.AU.DI.A; Digital culture; Project management; Digital transformation

INTRODUCCIÓN

El avance de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) se ha diversificado a los diferentes sectores de la sociedad. Para el logro de esta diversificación es imprescindible que exista una cultura digital entre los ciudadanos. La cultura digital constituye un conjunto de prácticas, costumbres y formas de interacción social que se llevan a cabo a partir de los recursos de las tecnologías digitales como el internet (Borges, 2019). La cultura digital ha transformado las formas de comunicación, los empleos y las expresiones artísticas. En el sector de la cultura, esta revolución tecnológica ha abierto un sinfín de oportunidades para los artistas locales, permitiéndoles trascender fronteras y llevar su arte a audiencias globales (CL.AU.DI.A, 2023).

La cultura digital aporta un conjunto de procesos emergentes que se generan a partir de interacciones complejas entre las tecnologías digitales y las infraestructuras en red; es decir, un conjunto amplio y variado de prácticas, materiales y narrativas relacionadas con la producción cultural contemporánea que tiene su origen en los usos de las tecnologías digitales de la comunicación y la información (Abril Valdez, 2019).

La cultura digital ha introducido novedosos cambios en las diferentes manifestaciones del arte. En el caso de la industria cinematográfica la cultura digital ha provocado cambios sustanciales, transformándola en una nueva cultura cinematográfica y audiovisual, con un gran distanciamiento de la cultura audiovisual precedente, definida por lo analógico. La cultura audiovisual actual ha sido transformada a raíz de lo digital, renovada constantemente a medida que se amplían y diversifican los hábitos de creación y producción. Lo digital ha dado un carácter ubicuo a la imagen, y en general a los bienes culturales, y esa ubicuidad ha posibilitado el surgimiento de diversas y novedosas formas de producir, crear, difundir o divulgar información, y por lo tanto nuevos hábitos de consumir y socializar, ejemplo la proyección en tercera dimensión (3D) o el uso del video mapping (Abril, 2019).

La cultura digital también ha influido positivamente en las artes plásticas. A partir del año 2010 la enseñanza y manifestación de las artes plásticas se ha enriquecido con el uso de nuevas herramientas tecnológicas como las tabletas, los teléfonos inteligentes y los iPads. Con estas herramientas se usan programas o aplicaciones técnicas que se pueden descargar desde la web y hacen que el artista se motive a hacer uso de ellas para ampliar sus conocimientos y la creatividad, conectando su mundo con otros paralelos, y manipulando su realidad sustituyendo el mundo físico por el virtual, haciendo posible un aprendizaje y una expresión artística significativa (Muñoz, Agredo & Fernández, 2017).

Los avances que la cultura digital ha introducido en el mundo artístico han estado enriquecidos también por el desarrollo de la internet. De esta forma en la actualidad muchos artistas difunden su obra sin límite de fronteras y posicionan sus contenidos en internet a través de redes sociales como Twitter, Facebook, WhatsApp, Instagram, Wattpad y YouTube.

Sin embargo, no todas las naciones tienen los mismos adelantos tecnológicos, ni desarrollo de habilidades para el uso de las TIC por parte de sus artistas y personas relacionadas con el sector de la cultura. Lo anterior obstaculiza el avance de estas naciones en el desarrollo de la cultura digital. Un ejemplo de ello lo constituyen las naciones del Caribe. Los inconvenientes antes mencionados afectan además el desarrollo de la transformación digital en la cultura de las naciones antillanas.

En la actualidad naciones como Cuba, Dominica, Martinica y Haití trabajan en conjunto con el fin de desarrollar un programa de formación y educación profesional (EFP) en Cultura Digital adaptado a las características de la región del Caribe. Este programa se denomina proyecto "CL.AU.DI.A. – Cultura Digital Antillana: Jóvenes artistas se forman y promueven la cultura digital en el Caribe". El presente artículo ha sido desarrollado por cinco miembros del proyecto en Cuba y tiene como objetivo describir la gestión del proyecto CL.AU.DI.A. para su contribución a la transformación digital en la cultura antillana.

Metodología

Para el desarrollo de la investigación se aplicaron los siguientes métodos científicos.

En el nivel teórico:

- Histórico lógico: permitió conocer y estudiar los principales términos relacionados con cultura digital, participación y transformación digitales, así como la forma en que estos fueron surgiendo.
- Inductivo – deductivo: la inducción permitió realizar un razonamiento que parte de lo particular a lo general, reflejando en el resultado final cómo desde el logro de una cultura digital se incide en que las naciones avancen en la transformación digital. La deducción permite a través de los conocimientos generales adquiridos durante la investigación inferir otros conocimientos lógicos como las conclusiones de la investigación.
- Hipotético – deductivo: este método fue utilizado en la inferencia de las conclusiones generales de la investigación. Además, permitió inferir nuevas líneas de investigación relacionadas con el tema.

En el nivel empírico:

- Análisis documental: se utilizó en la revisión de la literatura sobre la cultura digital en el caribe y la transformación digital, con el propósito de analizar cómo a través del logro de una cultura digital de los ciudadanos se logra avanzar en la transformación digital de las naciones.
- Los autores de la presente investigación, aplicando los métodos científicos antes descritos, exponen en ocho pasos la gestión de un proyecto para la formación y educación profesional (EFP) en temas de Cultura Digital, que contribuye a la transformación digital en la cultura antillana. La definición de estos pasos se realizó teniendo en cuenta las propuestas hechas por autores como (George, 2020) y (Cerem, 2022) sobre cómo gestionar proyectos que contribuyen a la transformación digital.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, se describen cada uno de los pasos definidos por los autores de la investigación para dar cumplimiento al objetivo general de la misma.

Primer paso: Definir el alcance del proyecto.

El proyecto “CL.AU.DI.A. – Cultura Digital Antillana: Jóvenes artistas se forman y promueven la cultura digital en el Caribe” es un proyecto Erasmus+ de desarrollo de capacidades de formación y educación profesional (EFP) en la región del Caribe, con un consorcio conformado por ARCS – ARCI Culture Solidali APS (Italia – coordinador), D’ Antilles et D’ Ailleurs (Martinica, Francia), Asociación Hermanos Saíz (Cuba), Centro Nacional para la Superación de la Cultura (Cuba), Universidad de las Ciencias Informáticas (Cuba), Ecole Supérieure d’Infotronique d’Haïti (Haití) y Dominica Arts and Crafts Producers Association (Dominica). El proyecto tiene una duración de tres años (2023-2025). El principal objetivo del proyecto es desarrollar capacidades y promover el desarrollo estratégico y la internacionalización de: a) el consorcio y su personal, b) jóvenes artistas, c) formadores de EFP; d) personas pertenecientes a comunidades vulnerables; e) sector formativo de EFP en el ámbito del arte, la cultura y la tecnología (CL.AU.DI.A, 2023). Para el cumplimiento de este objetivo, se definen seis objetivos específicos (CL.AU.DI.A, 2023):

- **Objetivo específico 1.** Internacionalización y desarrollo estratégico

Potenciar la cooperación internacional, el desarrollo estratégico y la internacionalización de las entidades del consorcio, a partir de la participación y capacitación de su personal en el desarrollo del proyecto.

- **Objetivo específico 2.** Programa formativo en Cultura Digital Antillana

Desarrollar un programa de formación profesional en Cultura Digital adaptado a las características de la región Caribe y acreditado transnacionalmente en Cuba, Haití y Dominica, y que incluya: plan de estudios, guía para docente y programa formativo para docentes, materiales formativos (versión en curso online y versión manual en PDF), marcos de evaluación y acreditación multinivel, guía para instituciones para la integración de la formación en la educación profesional, enseñanza artística, enseñanza media y extensión universitaria en la región Caribe.

- **Objetivo específico 3.** Integración y formación a docentes

Crear capacidades en las organizaciones del consorcio a partir de la integración del curso en los programas formativos y la capacitación, a partir de un itinerario formativo de 10 horas a 40 docentes y personal de apoyo de los socios del consorcio.

- **Objetivo específico 4.** Capacitación de jóvenes artistas

Capacitar a jóvenes artistas (en Cuba, Haití y Dominica) pertenecientes a las organizaciones del consorcio en temas de Cultura Digital.

- **Objetivo específico 5.** Exposición colectiva en realidad aumentada

Visibilizar la labor profesional de los y las jóvenes artistas participantes en el curso de Cultura Digital a partir de la realización de una exposición colectiva virtual y transnacional con realidad aumentada, para el fomento de su empleabilidad, de forma tal que los jóvenes participantes hayan identificado una mejora de su empleabilidad y/o de su práctica profesional en los 6 meses posteriores a la finalización del curso.

- **Objetivo específico 6.** Sensibilización, multiplicación de resultados y Red CL.au.Di.A

- ✓ Sensibilizar personas en situación de vulnerabilidad en Haití, Cuba y Dominica sobre la necesidad de formarse en cultura digital y en valores inclusivos y sostenibles, a partir de la realización de proyectos de emprendimientos y/o proyectos comunitarios realizados durante las prácticas laborales en el marco de la incubadora de proyectos de Cultura Digital y la realización de audiovisuales cortos (uno por proyecto) de los cuáles al menos 10 proyectos estarán vinculados con temas de inclusión y al menos 10 con temas de sostenibilidad medioambiental en el Caribe.
- ✓ Realizar dos eventos nacionales de 4 horas cada uno (uno en Haití y uno en Dominica) para la presentación del programa formativo, sus resultados y la multiplicación de la propuesta frente a personas en cada país, que sean representantes de organizaciones del sector artístico y cultural, educativo y tecnológico y con capacidad para la multiplicación de impacto del proyecto.
- ✓ Realizar una conferencia internacional de dos días en La Habana para representantes de organizaciones del sector artístico, cultural, educativo y tecnológico para la presentación del programa, sus resultados y la multiplicación de la propuesta, así como para el lanzamiento y constitución de la Red transnacional CL.au.Di.A.
- ✓ Agrupar todos los contenidos generados en el proyecto en una web propia de acceso libre para asegurar la sostenibilidad y explotación de los materiales.

Segundo paso: Formar el equipo de proyecto

Para la definición del proyecto se tuvo en cuenta que sus integrantes representarían diferentes áreas del conocimiento,

con el propósito de contar con personas que tengan las habilidades y experiencia necesarias para desarrollar un proyecto que contribuya a la transformación digital. Entre los miembros del proyecto CL.AU.DI.A existen Ingenieros en Ciencias Informáticas, Artistas, Especialistas en cooperación y Pedagogos.

Tercer paso: Establecer un plan de proyecto.

Uno de los objetivos del proyecto CL.AU.DI.A lo constituye el logro de un programa formativo en Cultura Digital Antillana que fomente la transformación digital en el área del Caribe. Para el logro del cumplimiento de este objetivo se ha planificado el diseño de siete módulos académicos compuestos por planes de estudios, guía para docente y programa formativo para docentes, que permiten desarrollar un programa de formación profesional en Cultura Digital dirigido a jóvenes artistas pertenecientes a comunidades vulnerables en países del Caribe. A continuación, en la tabla 1 se relacionan los módulos que componen el proyecto, los cuales en su estructura interna tienen una planificación más detallada de las actividades que los componen. En la Tabla 2 se describe la planificación de las actividades del módulo 5, el cual es diseñado por los profesores de la Universidad de las Ciencias Informáticas que forman parte del proyecto CL.AU.DI.A.

No.	Nombre del módulo	Síntesis del módulo
1.	Valores para una cultura digital caribeña inclusiva y sostenible: género, interculturalidad y medio ambiente en el Caribe.	Este módulo explora los valores fundamentales de una cultura digital caribeña inclusiva y sostenible, centrándose en las intersecciones de género, interculturalidad y sostenibilidad ambiental. A través de un análisis de las tendencias, desafíos y oportunidades actuales, los y las estudiantes obtendrán una comprensión más profunda de los contextos sociales, culturales y ambientales que dan forma a la cultura digital en el Caribe. Al examinar estudios de casos y mejores prácticas, los y las estudiantes aprenderán cómo integrar estos valores en sus propias prácticas creativas y proyectos digitales.
2.	Habilidades y herramientas para la promoción de la cultura digital: arte y cultura joven en el mundo digital, marcos competenciales, y estrategias de resiliencia digital en la región del Caribe.	Este módulo se centra en proporcionar a las personas participantes una comprensión profunda de la relación entre arte, juventud y cultura digital en el contexto caribeño. El módulo se divide en tres temas principales, que abarcan desde el análisis de prácticas artísticas y proyectos digitales en la región hasta el estudio de marcos de competencias digitales y la identificación de desafíos y oportunidades en la transformación digital. Los participantes analizarán casos de estudio y prácticas específicas en la región, profundizando en la interacción entre arte, juventud y tecnología. Además, se realizarán ejercicios para autoevaluar el nivel competencial de las personas participantes, se adquirirán herramientas para mejorar sus competencias digitales y fortalecer la resiliencia digital en sus prácticas artísticas en el contexto caribeño.
3.	Educación y cultura digital: procesos de aprendizaje de la cultura digital en la educación artística y cultural en la región Caribe.	Este módulo explora el papel de la educación en el fomento de la cultura digital en el Caribe, centrándose en la educación artística y cultural. Los estudiantes examinarán varios procesos de aprendizaje y enfoques

		pedagógicos para la enseñanza de la cultura digital, así como estudios de casos de iniciativas educativas exitosas en la región. El módulo también discutirá la importancia de integrar la cultura digital en los sistemas de educación formal e informal en el Caribe para nutrir a la próxima generación de artistas digitales y productores culturales.
4.	Emprendimiento y cultura digital: creación, promoción y comunicación de proyectos de cultura digital que promuevan la sostenibilidad económica, social y ambiental en el Caribe.	Este módulo profundiza en los aspectos empresariales de la cultura digital, enfocándose en la creación, promoción y comunicación de proyectos de cultura digital que contribuyan a la sostenibilidad económica, social y ambiental en el Caribe. Los estudiantes aprenderán sobre varios modelos de negocios, oportunidades de financiamiento y estrategias de marketing para proyectos de cultura digital. A través de estudios de casos y ejercicios prácticos, los estudiantes adquirirán las habilidades necesarias para desarrollar, presentar y promover sus propios proyectos de cultura digital sostenible.
5.	Participación y cultura digital: promoción de la participación digital para el desarrollo local y comunitario en el Caribe.	Este módulo se enfoca en la importancia de la participación digital para el desarrollo local y comunitario en el Caribe. Los estudiantes explorarán estrategias para promover la inclusión y el compromiso digital entre diversas poblaciones, incluidos los grupos marginados y subrepresentados. El módulo discutirá el papel de las plataformas digitales en el fomento de la participación cívica, la construcción de comunidades y la innovación social. Los estudiantes aprenderán a diseñar e implementar proyectos digitales que empoderen a las comunidades locales y contribuyan a su desarrollo.
6.	Ejercicio transversal final de los módulos: creación de exposición colectiva en realidad aumentada por jóvenes artistas caribeños.	Este módulo sirve como un proyecto final, reuniendo el conocimiento y las habilidades adquiridas a lo largo del curso. Los estudiantes colaborarán en una exposición colectiva en realidad aumentada, mostrando su trabajo creativo y abordando temas relacionados con el género, la interculturalidad y la sostenibilidad ambiental en el Caribe. Este proyecto práctico brindará a los estudiantes experiencia práctica en la planificación, el diseño y la implementación de una exhibición de realidad aumentada al tiempo que fomenta el trabajo en equipo y la colaboración interdisciplinaria.
7.	Incubadora de proyectos de Cultura Digital en la región Caribe.	Este módulo sirve como una experiencia práctica para que los estudiantes apliquen sus habilidades y conocimientos en un entorno del mundo real. Los estudiantes participarán en un programa de incubadora diseñado para apoyar el desarrollo e implementación de proyectos de cultura digital en la región del Caribe. A través de la práctica laboral, la

		tutoría, las tutorías y la preparación de informes, los estudiantes obtendrán una valiosa experiencia en la gestión de proyectos, la colaboración y la resolución de problemas mientras contribuyen al avance de la cultura digital en el Caribe.
--	--	---

Tabla 1: Módulos académicos que componen el proyecto CL.AU.DI.A.

Nombre del módulo:		<i>Participación y cultura digital: promoción de la participación digital para el desarrollo local y comunitario en el Caribe.</i>		
Cantidad de horas:		20 horas		
Objetivo del módulo:		<i>Capacitar a los participantes para promover la participación digital en el Caribe, a través del diseño y aplicación de estrategias y proyectos digitales inclusivos y participativos.</i>		
No.	Temas del módulo	No.	Actividades por tema	Cantidad de horas
1.	<i>Inclusión digital y compromiso en el Caribe.</i>	1.	<i>Curadores Digitales Creativos</i>	2 horas
		2.	<i>Creación Colectiva Digital</i>	2 horas
		3.	<i>Conexiones Artísticas Caribeñas</i>	2 horas
		4.	<i>Seguridad Digital y Bienestar en el Arte</i>	2 horas
		5.	<i>Abordando Desafíos Digitales en el Arte Caribeño</i>	3 horas
2.	<i>Estrategias para promover la participación digital entre poblaciones diversas.</i>	1.	<i>Diseño de estrategias para promover la participación digital entre poblaciones diversas en el Caribe.</i>	3 horas
3.	<i>El papel de las plataformas digitales en el fomento de la participación cívica y la construcción de comunidades.</i>	1.	<i>El papel de las plataformas digitales en el fomento de la participación cívica y la construcción de comunidades.</i>	3 horas
4.	<i>Diseño e implementación de proyectos digitales para el desarrollo comunitario.</i>	1.	<i>Implementación de un proyecto digital que fomente la participación y el compromiso de las comunidades locales en el Caribe.</i>	3 horas

Tabla 2: Planificación del Módulo 5

Cuarto paso: Identificar los riesgos.

La gestión de proyectos que contribuyen a la transformación digital puede presentar una serie de riesgos que son importante tener en cuenta para minimizar su impacto en el éxito del proyecto. En la tabla 3 se relacionan algunos de los riesgos a tener en cuenta en la gestión del proyecto CL.AU.DI.A:

No.	Riesgos	Acciones de mitigación
1.	Resistencia al cambio.	<i>Explicar a cada estudiante, lo más explícito posible, el propósito del proyecto, con el fin de que estos comprendan su importancia y muestren el mayor interés por aprender los contenidos planificados en cada módulo.</i>
2.	Falta de habilidades y conocimientos	<i>Con el propósito de mitigar los efectos de la materialización de este riesgo, se decidió que el equipo del proyecto CL.AU.DI.A esté compuesto por un grupo multidisciplinario de profesionales de diferentes ciencias capaces de ir fomentando las habilidades y conocimientos sobre cultura digital a todo tipo de artistas sin importar su nivel de preparación en el tema.</i>
3.	Falta de liderazgo	<i>Con el propósito de mitigar los efectos de la materialización de este riesgo, se decidió que el equipo del proyecto CL.AU.DI.A esté compuesto por un grupo multidisciplinario de profesionales de diferentes ciencias con experiencias y habilidades necesarias para gestionar un proyecto de este tipo.</i>

Table 3: Riesgos a tener en cuenta en la gestión del proyecto CL.AU.DI.A

Quinto paso: Comunicar el proyecto.

Con el propósito de comunicar sobre el proyecto CL.AU.DI.A a todas las partes interesadas se realizan reuniones online donde participan cada uno de los integrantes. También se planifican encuentros presenciales para debatir temas a fines al diseño y posterior impartición de los módulos.

Sexto paso: Implementar el proyecto.

Una vez establecido el plan de proyecto y comunicado a todas las partes interesadas, es el momento de implementar el proyecto. En el caso del proyecto CL.AU.DI.A se realizará un encuentro presencial entre todos sus miembros en el mes de julio. Reunión en la cual se revisará el diseño de cada módulo y se sentaran las bases para inicial la impartición de los mismos.

Séptimo paso: Monitorear y evaluar.

Luego de 1 año de iniciado el proyecto se tiene planificado realizar una monitoreo y evaluación de su implementación con el propósito de asegurarse que se están alcanzando los objetivos establecidos en su diseño inicial.

Octavo paso: Ajustar el proyecto.

Una vez monitoreado y evaluado el proyecto si se detecta que el proyecto no está alcanzando los objetivos establecidos, se debe diseñar una estrategia para ajustarlo y hacer cambios que mejoren su efectividad.

Conclusiones

A partir del análisis de la solución propuesta los autores arriban a las siguientes conclusiones:

- La aplicación de métodos científicos en el nivel teórico y empírico permitió describir la gestión del proyecto CL.AU.DI.A. a través de ocho pasos definidos por los autores de la investigación teniendo en cuenta el análisis de la bibliografía empleada.
- El diseño e implementación del proyecto CL.AU.DI.A. constituye un paso importante en el fomento de la transformación digital en el sector artístico para la región del Caribe, brindando un programa académico para la formación de artistas en el tema de la cultura digital.
- La gestión del proyecto CL.AU.DI.A. constituye un punto de partida para la gestión de otros proyectos que contribuyan a la transformación digital, pues desde las actividades que se proponen en los módulos de su programa académico se puede generar nuevos proyectos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Abril Valdez, J. (2019). La afición por el cine ante la cultura digital: hacia una caracterización de la cinefilia 2.0. *Zer. Revista de estudios de comunicación*, 105-117. <https://doi.org/10.1387/zer.20955>
2. Borges, C. (2019). *Cultura digital: ¿cuáles son sus características e influencias en la sociedad?* Retrieved from Rockcontent: <https://rockcontent.com/es/blog/cultura-digital/>
3. Cerem , C. (2022). *Paso a paso para una transformación digital exitosa* . Retrieved from CEREM Global Business School: <https://www.cerem.es/blog/paso-a-paso-para-una-transformacion-digital-exitosa>
4. CL.AU.DI.A. (2023). *¿Qué es la cultura digital en el contexto Caribe?* Retrieved from CL.AU.DI.A. Cultura Digital Antillana: <https://claudia.arcsculturesolidali.org/2023/02/20/que-es-cultura-digital/>
5. George, L. (2020). *Seis pasos para crear su estrategia de transformación del espacio de trabajo digital*. Retrieved from ComputerWeekly: <https://www.computerweekly.com/es/consejo/Seis-pasos-para-crear-su-estrategia-de-transformacion-del-espacio-de-trabajo-digital>
6. Muñoz Quijano , A., Agredo , A., & Fernández Tovar , K. (2017). Cultura digital en Artes Plásticas para la enseñanza. *Ideales*, pp. 41-46.