

COMUNICACIÓN BREVE

Proyecto para la transformación digital y el desarrollo local en países de la región antillana

Project for digital transformation and local development in countries of the Antillean region

Yordanis García Leiva

ygleymba@gmail.com • <https://orcid.org/0009-0000-2141-7604>

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS INFORMÁTICAS, CUBA

Danelis Hernández Brito

danehb1992@gmail.com • <https://orcid.org/0009-0004-0378-3239>

ASOCIACIÓN HERMANOS SAÍZ, CUBA

Yarina Amoroso Fernández

yaf1962@gmail.com • <https://orcid.org/0000-0002-0185-082X>

Enier Alarcón Barban

barban@uci.cu • <https://orcid.org/0000-0003-4900-6748>

Arianna Rodríguez Jiménez

arjimenez@uci.cu • <https://orcid.org/0000-0002-4022-7379>

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS INFORMÁTICAS, CUBA

Recibido: 2024-01-14 • Aceptado: 2024-03-01

RESUMEN

La cultura digital constituye un conjunto de prácticas, costumbres y formas de interacción social, a través del uso de tecnologías digitales. 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. Sin embargo, no todas las naciones tienen los mismos adelantos tecnológicos, ni igual desarrollo de habilidades para el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), por parte de sus artistas y personas relacionadas con el sector de la cultura. Un ejemplo de ello lo constituyen las naciones del Caribe. Los inconvenientes antes mencionados afectan además el desarrollo de la transformación digital (TD) en la cultura de las naciones antillanas. Hoy, países como Cuba,

Dominica, Martinica y Haití trabajan de conjunto para desarrollar un programa de formación y educación profesional en cultura digital, adaptado a las características de la región caribeña. Este programa se denomina Proyecto CL.AU.DI.A.-Cultura Digital Antillana. Este artículo tiene como objetivo describir cómo desde este proyecto se contribuye a la transformación digital y al desarrollo local en países de la región antillana, empoderando a los artistas en el uso de herramientas digitales para los procesos de creación y habilitar en ellos competencias digitales. Para ello se aplican los métodos científico-histórico-lógico, inductivo-deductivo e hipotético-deductivo, con el propósito de describir los orígenes del Proyecto CL.au.DI.A, sus objetivos y los módulos académicos que lo componen.

Palabras clave: CL.au.DI.A, cultura digital, desarrollo local, transformación digital.

ABSTRACT

Digital culture is a set of practices, customs and forms of social interaction through the use of digital technologies. In the cultural 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 the same development of skills for the use of Information and Communication Technologies by their artists and people related to the cultural sector. An example of this is the Caribbean nations. The aforementioned 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 Project "CL.au.DI.A. - Antillean Digital Culture". The purpose of this paper is to describe how this project contributes to digital transformation and local development in countries of the Antillean region, empowering artists in the use of digital tools for creative processes and enabling digital skills in them. For the development of the paper, were applied the scientific methods historical-logical, inductive-deductive and hypothetical-deductive, with the purpose of describing the origins of the project CL.au.DI.A, its objectives and academic modules that compose it.

Keywords: CL.au.DI.A, digital culture, digital transformation, local development.

INTRODUCCIÓN

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 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 (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 tanto, nuevos hábitos de consumir y socializar, por 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 de 2010, la enseñanza y manifestación de las artes plásticas se ha enriquecido con nuevas herramientas tecnológicas, como tabletas, teléfonos inteligentes y iPads, gracias a las cuales se usan programas o aplicaciones técnicas que se pueden descargar desde la web y permiten 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 al sustituir el mundo físico por el virtual, lo que posibilita un aprendizaje y una expresión artística significativos (Muñoz et al., 2017).

Los avances que la cultura digital ha introducido en el mundo artístico han estado enriquecidos también por el desarrollo de Internet. De esta forma, en la actualidad muchos artistas difunden su obra sin límites 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 igual 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 estos países en el desarrollo de la cultura digital. Un ejemplo de ello lo constituyen las naciones de las Antillas. Los inconvenientes antes mencionados afectan el desarrollo local y la transformación digital en la cultura de las naciones antillanas.

Cuando la COVID-19 azotaba la humanidad fue librada una convocatoria de fondos Erasmus de la Unión Europea, oportunidad que aprovechó la Asociación Hermanos Saíz (AHS) para, tras varias sesiones de trabajo, crear el Proyecto CL.au.DI.A.-Cultura Digital Antillana, con el objetivo de que jóvenes artistas se formen y promuevan la cultura digital en el Caribe, empoderándose en el uso de herramientas digitales para los procesos de creación y obtener competencias en su utilización. Este proyecto constituye un consorcio de países e instituciones que bajo la égida de Arci Culture Solidali (ARCS) APS, con sede en Italia, permite ejecutar lo correspondiente al fondo Erasmus, destinado a tal efecto.

Los países e instituciones que forman parte del consorcio son: por Cuba, la AHS como líder general del proyecto, el Centro Nacional de Superación para la Cultura (CNSC) y la Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI). Por Haití, la Escuela Superior de Informática (Ecole Supérieure d'Infotronique d'Haïti, ESIH por sus siglas en francés). Por Dominica, la Asociación de Productores de Artes y Oficios de Dominica (Arts and Crafts Producers Association, DACPA por sus siglas en inglés), mientras que por Martinica, la D' Antilles et D'Ailleurs (DA&DA).

Este artículo ha sido desarrollado por miembros del proyecto en Cuba. Este tiene como objetivo describir, desde el Proyecto CL.au.DI.A., cómo se contribuye a la transformación digital y al desarrollo local en países de la

región antillana, empoderando a los artistas (principalmente de comunidades vulnerables de los países que conforman el consorcio) en el uso de herramientas digitales para los procesos de creación y habilitar en ellos competencias digitales.

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 digital y transformación digital, 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 y el desarrollo local. 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 consigue avanzar en la transformación digital de las naciones.

Los autores de esta investigación, aplicando los métodos científicos antes descritos, exponen mediante el desglose de los objetivos generales y específicos del Proyecto CL.au.DI.A, cómo se ha dado cumplimiento a cada objetivo específico para contribuir a la transformación digital y al desarrollo local, a través del empoderamiento de artistas de comunidades vulnerables de los países que conforman el consorcio, en el uso de herramientas digitales para los procesos de creación y habilitar en ellos competencias digitales.

Objetivos generales del proyecto CL.au.DI.A

Para el desarrollo del proyecto se definieron nueve objetivos generales (CL.au.DI.A, 2023), dirigidos a crear, acreditar, testear y multiplicar un programa de formación profesional multinivel en Cultura Digital, adaptado a las características de la región del Caribe, a modo de:

- OG1. Reforzar los vínculos de la educación y formación profesional (EFP) en el ámbito de las artes y la cultura, con las necesidades actuales del mercado laboral en la región.
- OG2. Reforzar los vínculos entre los perfiles de EFP en el ámbito de las artes y la cultura, con las estrategias y prioridades locales, regionales, nacionales y de región Caribe, en temas de transformación digital.
- OG3. Reforzar los vínculos entre los ámbitos de la enseñanza artística/cultural y de la enseñanza digital, a fin de potenciar ambos campos educativos, en relación con el mercado de trabajo y generar perfiles adaptados a la doble transición.

- OG4. Incrementar las capacidades del profesorado y organizaciones del consorcio en particular, y de las enseñanzas profesionales en el campo artístico y de la cultura en general, para el fomento de la inclusión, la innovación, la internacionalización y la transformación digital.
- OG5. Exponer al personal de organizaciones del consorcio en particular y de las organizaciones vinculadas con la enseñanza profesional, en los campos del arte y la cultura en general, a enfoques que les acerquen a las necesidades comunitarias y del mercado de trabajo, a partir del desarrollo curricular colaborativo, interdisciplinario y transnacional, y un plan de estudios basados en el emprendimiento.
- OG6. Desarrollar un marco metodológico de capacitación y acreditación para la integración del programa formativo en cultura digital, en educación profesional, enseñanza artística, enseñanza media y extensión universitaria del Caribe.
- OG7. Mejorar los conocimientos y las capacidades técnicas, de gestión y pedagógicas del personal vinculado a las formaciones artísticas y culturales, a partir de una formación de formadores para la implementación y multiplicación del programa formativo en cultura digital.
- OG8. Mejorar el nivel de competencias clave, capacidades y posibilidades de inserción profesional de los estudiantes de enseñanzas artísticas y culturales, a partir de su formación teórico-práctica en cultura digital.
- OG9. Generar una red para el fomento de la cultura digital antillana (Red CL.au.Di.A) y para el intercambio de experiencias entre regiones, sobre todo entre Europa y el Caribe.

Objetivos específicos del proyecto CL.au.DI.A

Los objetivos generales de CL.au.DI.A se desglosan en los siguientes objetivos específicos (CL.au.DI.A, 2023):

- OE1. 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 (20 personas en total) en el desarrollo del proyecto, y en las tres actividades de movilidad internacional previstas para la formación conjunta del equipo de consorcio.
- OE2. 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 (10 horas), 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.
- OE3. Crear capacidades en las organizaciones del consorcio, a partir de la integración del curso en los programas formativos del CNSC (incluye dieciséis centros provinciales), ESIH y DACPA, y la capacitación a partir de un itinerario formativo de 10 horas a cuarenta docentes y personal de apoyo de los socios del consorcio.
- OE4. Capacitar a cuarenta jóvenes artistas (veinte en Cuba, diez en Haití, diez en Dominica) pertenecientes a las organizaciones del consorcio (miembros de la AHS y DACPA, y estudiantes del ESIH, del CNSC y de la UCI) en cultura digital.
- OE5. Visibilizar la labor profesional de los 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 al menos veinte jóvenes participantes han identificado una mejora de su empleabilidad y su práctica profesional en los 6 meses posteriores a la finalización del curso.

- OE6. Sensibilizar a ochocientas personas en situación de vulnerabilidad en Haití, Cuba y Dominica, sobre la necesidad de formarse en cultura digital y valores inclusivos y sostenibles, a partir de la realización de cuarenta proyectos de emprendimientos y proyectos comunitarios realizados durante las prácticas laborales, en el marco de la incubadora de proyectos de cultura digital y la realización de cuarenta audiovisuales cortos (uno por proyecto) de los cuáles al menos diez proyectos estarán vinculados con temas de inclusión y al menos diez con temas de sostenibilidad medioambiental en clave Caribe.
- OE7. Realizar dos eventos nacionales de 4 horas cada uno (en Haití y Dominica), para la presentación del programa formativo, sus resultados y la multiplicación de la propuesta frente a veinte 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.
- OE8. Realizar una conferencia internacional de 2 días en La Habana, para sesenta 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 la constitución de la Red CL.au.DI.A.
- OE9. Agrupar todos los contenidos generados en el proyecto en una web propia de acceso libre, para asegurar la sostenibilidad y explotación de los materiales.
- OE10. Desarrollar los contratos, planes, protocolos y reportes requeridos para la adecuada implementación y evaluación del proyecto.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En los objetivos del Proyecto CL.au.DI.A queda demostrado que entre sus propósitos está contribuir a la transformación digital y el desarrollo local de las naciones que forman parte del consorcio. Además, entre los beneficiarios del proyecto están precisamente el sector de las TIC y los gobiernos locales de cada país miembro del consorcio. A continuación, se muestran los principales resultados obtenidos por el proyecto en el primer año de ejecución, teniendo en cuenta el cumplimiento de sus objetivos específicos:

El primer objetivo específico (OE1) se encuentra a 30 % de ejecución, de los tres encuentros presenciales planificados para el logro de la capacitación e intercambio de ideas entre los miembros del proyecto, a través de actividades de movilidad internacional. El primero ya fue realizado del 3 al 6 de julio de 2023, en Roseau, capital de Dominica. En esta importante reunión, organizada en cuatro extensas y provechosas jornadas de trabajo, se analizaron importantes temas y se tomaron varios acuerdos dirigidos a fortalecer los objetivos del proyecto. Uno de los temas más importantes analizados fue la presentación y revisión, ante todos los miembros de proyecto, de los siete módulos de formación académica definidos para el proyecto. La figura 1 muestra el equipo que dio inicio a tan importante cita.



Figura 1. Miembros del Proyecto CL.au.DI.A. participan en la primera actividad de movilidad internacional en Roseau, capital de Dominica.

El segundo objetivo específico (OE2) se encuentra a 75 % de ejecución, pues del programa de formación profesional en cultura digital previsto, los siete módulos académicos ya están diseñados, presentados ante los miembros del proyecto y analizados por estos. Solo resta que una comisión pedagógica constituida entre los profesores que son miembros del proyecto, asesoren a los responsables del diseño de cada módulo para corregir los señalamientos hechos durante la presentación de los módulos en la reunión de Dominica. En la tabla 1 se hace una breve reseña de los siete módulos académicos del proyecto.

Tabla 1. Módulos académicos que componen el Proyecto CL.au.DI.A.

N°	Nombre del módulo	Síntesis del módulo
1.	Valores para una cultura digital caribeña inclusiva y sostenible: género, interculturalidad y medioambiente en clave 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 tendencias, desafíos y oportunidades actuales, los 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 estudiantes aprenderán cómo integrar estos valores en sus propias prácticas creativas y proyectos digitales.
2.	Competencias y herramientas para el fomento de la cultura digital: marcos Digicomp, desafíos y estrategias de resiliencia digital en la región 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 las enseñanzas artísticas y culturales 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 fomenten la sostenibilidad económica, social y medioambiental.	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: fomento de la participación digital para el desarrollo local y comunitario.	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 final transversal de los módulos: creación de exposición colectiva en realidad aumentada.	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 (práctica laboral, acompañamiento, tutorías y elaboración de la memoria). 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 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.
-

El séptimo objetivo específico (OE7) se encuentra a 50 % de ejecución, pues de los dos eventos nacionales planificados para la presentación del programa formativo, sus resultados y la multiplicación de la propuesta frente a veinte personas en cada país, el primero ya fue realizado del 3 al 6 de julio de 2023 en Roseau, capital de Dominica.

En este importante encuentro, además de la presentación y revisión de los siete módulos de formación académica definidos, se presentó el plan de comunicación del proyecto y DACPA realizó un recorrido por el centro cultural de Roseau. La última experiencia demuestra la necesidad que tienen los países miembros del consorcio, como Dominica, de que se materialice cada uno de los objetivos del Proyecto CL.au.DI.A., con el fin de lograr, desde el fomento de la cultura digital en jóvenes artistas, el desarrollo local de estas islas antillanas en temas de cultura y con ello la transformación digital en el sector artístico, pues la necesidad está dada teniendo en cuenta que naciones como Dominica solo cuentan con un centro cultural en toda la isla.

Los objetivos específicos 9 y 10 (OE9 y OE10) también se encuentran parcialmente cumplidos, pues en el plan de comunicación del proyecto, presentado en la reunión de Roseau, quedan bien detalladas las acciones ejecutadas y las que restan por ejecutarse, para lograr el cumplimiento total del OE9. Por otra parte, para el cumplimiento del OE10, los contratos, planes y protocolos del proyecto están definidos y encaminados a fomentar la transformación digital y el desarrollo local en las naciones que forman el consorcio y otras que se busca incluir en el futuro. En cada encuentro se generan los reportes con las minutas que evidencian los resultados de los debates sobre la implementación y evaluación del proyecto. En la reunión de Roseau se generaron minutas de cada sesión de trabajo y estas fueron entregadas a ARCS como evidencia de los resultados que va obteniendo el proyecto.

CONCLUSIONES

1. El diseño e implementación del Proyecto CL.au.DI.A. constituye un paso importante en el fomento de la transformación digital y el desarrollo local en el sector artístico para la región de las Antillas, brindando un programa académico para la formación de artistas en el tema de la cultura digital.

2. Los resultados parciales del proyecto demuestran el cumplimiento de los objetivos en el primer año de ejecución, así como la contribución del proyecto al fomento de la transformación digital y el desarrollo local en las naciones que forman parte del consorcio.
3. El cierre del proyecto estará dado a través de una exposición colectiva en realidad aumentada, protagonizada por los jóvenes artistas que reciban el programa de formación profesional en cultura digital, lo que servirá de base para la transformación digital y el desarrollo local en el sector artístico, para naciones de poco desarrollo cultural como Dominica.

REFERENCIAS

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, pp. 105-117. doi:<https://doi.org/10.1387/zer.20955>

Borges, C. (2019). Cultura digital: ¿cuáles son sus características e influencias en la sociedad? Retrieved from Rockcontent: <https://rockcontent.com/es/blog/cultura-digital/>

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>

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/>

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>

Muñoz Quijano et al. (2017). Cultura digital en Artes Plásticas para la enseñanza. Ideales, pp. 41-46.

Rivoir, A. et al. (2020). Tecnologías digitales y transformaciones sociales: Desigualdades y desafíos en el contexto latinoamericano actual. CLACSO. <https://www.clacso.org/wp-content/uploads/2020/09/Tecnologias-digitales.pdf>

Rueda Ortiz, R. et al. (2022). Cibercultura y educación en Latinoamérica. Folios, p. 56. <https://doi.org/10.17227/folios.56-1701>

Ruiz Jhones, A., Delgado Fernández, T., Febles Estrada, A., & Estévez Velarde, S. (eds.) (2022). Habilitando la transformación digital, Tomo I y II, Unión de Informáticos de Cuba, Editorial UH.

Robinson, L. et al. (2020). Digital inclusion across the Americas and Caribbean. Social Inclusion 8.2, pp. 244-259. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/48652/1/S2201174_en.pdf

Copyright © 2024, García Leiva, Y., Hernández Brito, D., Amoroso Fernández, Y., Alarcón Barban, E., Rodríguez Jiménez, A.



Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Atribución-No Comercial 4.0 Internacional