

28

CL.AU.DI.A., UN PROYECTO ACADÉMICO PARA FOMENTAR LA CULTURA DIGITAL EN EL CARIBE

CL.AU.DI.A., AN ACADEMIC PROJECT TO PROMOTE DIGITAL CULTURE IN THE CARIBBEAN

Yordanis Garcia Leiva¹

E-mail: ygleiva@uci.cu

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-2141-7604>

Yarina Amoroso Fernández¹

E-mail: yaf1962@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0185-082X>

Enier Alarcon Barban¹

E-mail: barban@uci.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4900-6748>

¹Universidad de las Ciencias Informáticas. La Habana. Cuba

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Garcia Leiva, Y., Amoroso Fernández, Y., y Alarcon Barban, E. (2024). CL.AU.DI.A., un Proyecto Académico para fomentar la Cultura Digital en el Caribe. *Revista Conrado*, 20(97), 310-317.

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. 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. Sin embargo, no todas las naciones tienen los mismos adelantos tecnológicos, ni desarrollo de habilidades para el uso de las Tecnologías de la Información y las Telecomunicaciones por parte de sus artistas y personas relacionadas con el sector de la cultura. 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 el proyecto CL.AU.DI.A y su contribución a la internacionalización de la formación de artistas en temas de cultura digital en la región del Caribe. En el artículo se expone en ocho pasos la gestión del proyecto desde su diseño hasta las acciones futuras a desarrollar con el mismo.

Palabras clave:

CL.AU.DI.A.; cultura digital; internacionalización

ABSTRACT

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). Digital culture has transformed the forms of communication, jobs and artistic expressions. In the culture sector, this technological revolution has opened up 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. At present, nations such as Cuba, Dominica, Martinique and Haiti are working together in order 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 CL.AU.DI.A project and its contribution to the internationalization of the training of artists in digital culture issues in the Caribbean region. In the paper, the management of the project is exposed in eight steps from its design to the future actions to be developed with it.

Keywords:

CL.AU.DI.A., digital culture, internationalization

INTRODUCCIÓN

La cultura digital es un nuevo campo de investigación y de aplicación, que se refiere a la versión digital del patrimonio cultural: desde las artes visuales (pintura, escultura), las artes escénicas (música, teatro, danza) y los medios de comunicación (televisión, cine), hasta los entornos artificiales (arquitectura) y los entornos naturales (bajo la forma de paisajes culturales). La cultura digital incluye, a su vez, los nuevos medios que nacieron en el ámbito digital, como las reconstrucciones de realidad virtual, el arte por internet y las nuevas narraciones interactivas. También, las versiones digitales, los contenidos y las funciones de las instituciones patrimoniales (bibliotecas, museos y archivos). Al igual que los museos y las instituciones patrimoniales, la cultura digital asume el reto de coleccionar, contextualizar, conservar y transmitir (Colorado, 2010).

La cultura digital se refiere a las ideas, valores, prácticas y comportamientos que han surgido y evolucionado como resultado del uso generalizado de las tecnologías digitales, en particular Internet y las redes sociales. Abarca varios aspectos de la interacción humana, la expresión y la comunicación en el ámbito digital, así como la forma en que estas tecnologías influyen en nuestra vida diaria, trabajo y relaciones (Rueda Ortiz, 2022). 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 (CLAU.DI.A., 2023).

La cultura digital no sólo debe apostar por el impacto de la introducción de las tecnologías en la enseñanza y en la transmisión de la cultura, en muchos casos marcada por cierto determinismo tecnológico, sino por el estudio profundo del desarrollo de nuevos contenidos, en una adecuada calidad vinculada a los nuevos medios y a su diseño (Bindé, 2005). Educar en las nuevas tecnologías requiere algo más que conectarse a la red, es necesario que se dé un conjunto de condiciones pedagógicas, económicas, políticas y culturales, a fin de que ellas sean vistas como un medio y no como un fin (Pérez Tapia, 2006).

El proyecto “CLAU.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, se articula en modo

de 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). Este proyecto es financiado por la Unión Europea (Erasmus, 2021).

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.

MATERIALES Y MÉTODOS

El Proyecto CLAU.DIA partió de un análisis DAFO por la cultura digital en el Caribe que permitió identificar las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas relacionadas con la cultura digital en el Caribe, destacando aspectos clave de la cultura digital en la región. Para este análisis se escogieron todos los países del Caribe, utilizando como fuente el examen periódico del Centro de Investigaciones de Política Internacional (CIPI) y equipos de investigaciones para el escenario comunicacional. En la actualidad se trabaja en un nuevo diagnóstico enfocado en los países del consorcio al cual pertenece el proyecto: Haití, Dominica, Martinica y Cuba. Este diagnóstico a futuro se extenderá al resto de los países de la Comunidad de Estados Caribeños mediante un instrumento elaborado en conjunto entre Haití y Cuba con el objetivo de obtener un modelo de representación País-Caribe-Comunidad. A continuación, se muestra el resultado del análisis DAFO realizado durante la conceptualización del proyecto:

Fortalezas:

1. Rico patrimonio cultural: las vibrantes tradiciones culturales del Caribe brindan una base sólida para la creación de contenido digital y la narración, lo que permite expresiones únicas y atractivas de la identidad caribeña.
2. Conexiones de la diáspora: las plataformas digitales facilitan las conexiones entre el Caribe y su diáspora, fomentando el intercambio cultural, el intercambio de conocimientos y las oportunidades económicas.

3. Economía digital en crecimiento: el desarrollo del comercio electrónico y los servicios en línea crea nuevas oportunidades para que los empresarios y las empresas del Caribe accedan a los mercados globales e impulsen el crecimiento económico.
4. Comunidades resilientes: las comunidades del Caribe tienen un historial de resiliencia y adaptación frente a los desafíos, lo que puede apoyar el desarrollo de soluciones e iniciativas digitales innovadoras.

Debilidades:

1. Brecha digital: el acceso limitado a conexiones de Internet asequibles y de alta velocidad en algunas partes del Caribe crea disparidades en las oportunidades digitales y la participación.
2. Desafíos de infraestructura: la infraestructura digital inadecuada o desactualizada en algunas áreas puede obstaculizar el desarrollo de servicios digitales y conectividad.
3. Alfabetización digital limitada: las brechas en la alfabetización y las habilidades digitales pueden impedir la plena participación de algunas personas en la cultura digital y la economía digital.
4. Fuga de cerebros: la migración de profesionales calificados a otros países en busca de mejores oportunidades puede agotar los recursos humanos y la experiencia en los campos digitales de la región.

Oportunidades:

1. Expansión del acceso digital: las inversiones en infraestructura digital y conectividad asequible pueden ayudar a cerrar la brecha digital y promover una mayor inclusión digital.
2. Educación digital y desarrollo de capacidades: el desarrollo de alfabetización y habilidades digitales a través de programas de educación y capacitación puede empoderar a las personas para participar en la cultura digital y la economía digital.
3. Preservación digital del patrimonio cultural: el uso de tecnologías digitales para preservar y promover el patrimonio lingüístico, histórico y artístico del Caribe puede mejorar el orgullo y la identidad cultural.
4. Colaboración regional: fomentar la colaboración y las alianzas entre los países del Caribe puede conducir

al desarrollo de recursos, plataformas e iniciativas digitales compartidas que beneficien a toda la región.

Amenazas:

1. Homogeneización cultural: la naturaleza global de la cultura digital puede resultar en la dilución de la cultura y las tradiciones locales del Caribe, a medida que las tendencias e influencias globales se vuelven más dominantes.
2. Seguridad cibernética y privacidad: el crecimiento de la cultura digital y las actividades en línea plantea preocupaciones sobre la privacidad de los datos, la seguridad y el potencial de ataques cibernéticos o vigilancia digital.
3. Desafíos ambientales: el cambio climático y los desastres naturales plantean riesgos significativos para la infraestructura digital en el Caribe, lo que podría afectar la conectividad y los servicios digitales.
4. Disparidades económicas: el desarrollo desigual de las industrias digitales y las oportunidades en todo el Caribe pueden exacerbar las desigualdades sociales y económicas existentes dentro de la región.

Este análisis DAFO proporciona una descripción general de los factores clave que influyen en la cultura digital en el Caribe, destacando las áreas de fortaleza y crecimiento potencial, así como los desafíos que deben abordarse para garantizar el desarrollo inclusivo de la cultura digital en la región.

Los autores de la presente investigación basado en estos resultados DAFO exponen en ocho pasos la gestión del diseño e internacionalización 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; Cerem, 2022) sobre cómo gestionar proyectos que contribuyen a la transformación digital.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Primer paso: definir el alcance del proyecto.

- **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. En tal sentido se destaca la importancia de contar con términos de referencia conformados por los diferentes países e instituciones que aportan visiones y dimensión internacional e intercultural a los procesos que se desarrollan al interior de cada organización participante.

- **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 representaran 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.

Table 1. Módulos académicos que componen el 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.

Fuente: elaboración propia

Tabla 2. Planificación del Módulo 5.

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

Fuente: elaboración propia.

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:

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

No.	Riesgos	Acciones de mitigación
1.	Resistencia al cambio.	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.
2.	Falta de habilidades y conocimientos	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.
3.	Falta de liderazgo	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.

Fuente: elaboración propia

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 on-line 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 iniciar 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

La cultura digital se refiere a las ideas, valores, prácticas y comportamientos que han surgido y evolucionado como resultado del uso generalizado de las tecnologías digitales, en particular Internet y las redes sociales. Abarca varios aspectos de la interacción humana, la expresión y la comunicación en el ámbito digital, así como la forma en que estas tecnologías influyen en la vida diaria, trabajo y relaciones.

La cultura digital en el Caribe, como en otras regiones, está determinada por las historias locales, las tradiciones culturales, los factores socioeconómicos y las formas únicas en que las personas de la región interactúan con las tecnologías digitales. Si bien muchos aspectos de la cultura digital se comparten a nivel mundial, existen algunas características distintivas que se pueden observar en el contexto del Caribe.

La internacionalización es un proceso costoso y estos proyectos facilitan financiamiento para desarrollar capacidades, adquirir equipamiento e infraestructura necesaria y realizar movilidades, y todos son indicadores importantes en el proceso y contribuyen a elevar la calidad de los demás procesos de la organización y su impacto social. Y ese es el gran fin de la internacionalización.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bindé, J. (Ed.) (2005). *Towards knowledge societies: UNESCO world report*. París: UNESCO
- Cerem, C. (2022). *Paso a paso para una transformación digital exitosa*. 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? CL.AU.DI.A. Cultura Digital Antillana. <https://claudia.arcsculturesolidali.org/2023/02/20/que-es-cultura-digital/>
- Colorado Castellary, A. (2010). Perspectivas de la cultura digital. *Revista de Estudios de Comunicación*, 15(28), 103-115.
- Erasmus. (2021). *Cultura Digital Antillana: Jóvenes artistas se forman y promueven la cultura digital en el caribe*. La Habana.
- George, L. (2020). Seis pasos para crear su estrategia de transformación del espacio de trabajo digital. ComputerWeekly. <https://www.computerweekly.com/es/consejo/Seis-pasos-para-crear-su-estrategia-de-transformacion-del-espacio-de-trabajo-digital>
- Pérez Tapia, J. A. (2006). Tareas de la educación en la cultura digital. *Educere*, 10(32). https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102006000100003
- Rueda Ortiz, R., Uribe Zapata, A. (2022). Cibercultura y educación en Latinoamérica. *Folios*, (56). <https://doi.org/10.17227/folios.56-1701>