

**INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE
PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP)**

**Programa de Construcción de Opinión Pública e Incidencia en los Medios
Mirar la ciudad con otros ojos. Memorias e identidades**



ITESO

Universidad Jesuita
de Guadalajara

**La cultura y mi generación
Análisis sobre la manera en la que consumimos la cultura**

PRESENTA

Ana Lorenza Guerrero Orozco
Licenciatura en Publicidad y comunicación estratégica

Profesor PAP: Rogelio Villarreal Macías
Asesor: Andrés Villa Aldaco

Tlaquepaque, Jalisco, Primavera de 2020

ÍNDICE

REPORTE PAP	2
Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional	2
Resumen	2
1. Introducción	3
1.1. Objetivos	3
1.2. Justificación	3
1.3 Antecedentes	4
1.4. Contexto	7
2. Desarrollo	9
2.1. Sustento teórico y metodológico	9
2.2. Planeación y seguimiento del proyecto	12
3. Resultados del trabajo profesional	13
4. Reflexiones del alumno o alumnos sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto	17
5. Conclusiones	17
6. Bibliografía	17
Anexos	19

REPORTE PAP

Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional

Los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP) son una modalidad educativa del ITESO en la que el estudiante aplica sus saberes y competencias socio-profesionales para el desarrollo de un proyecto que plantea soluciones a problemas de entornos reales. Su espíritu está dirigido para que el estudiante ejerza su profesión mediante una perspectiva ética y socialmente responsable.

A través de las actividades realizadas en el PAP se acreditan el servicio social y la opción terminal. Así, en este reporte se documentan las actividades que tuvieron lugar durante el desarrollo del proyecto, sus incidencias en el entorno, y las reflexiones y aprendizajes profesionales que el estudiante desarrolló en el transcurso de su labor.

Resumen

En esta investigación se pretende analizar las causas y los factores que se involucran en el descenso del consumo cultural presencial. Nos enfocaremos en una generación específica, la generación que nació entre los años 1995 y 2000, la llamada “Generación Z”, también conocida como generación posmilénica o centúrica; los que hayan nacido dentro del Área Metropolitana de Guadalajara (AMG) y que actualmente residen ahí, que cuenten con un nivel socioeconómico C+, C (clase media alta y clase media), y que estudien alguna licenciatura o bien ya se recibieron en alguna universidad privada de Guadalajara.

Se estudiará y analizará su comportamiento, es decir, sus usos y sus costumbres, con la finalidad de poder descubrir cómo es que se relacionan con el arte presencial en la actualidad y desde su propio contexto. Asimismo, cómo es que consumen y perciben la cultura actual. Se intentará hacer un diagnóstico con la finalidad de proponer una herramienta digital para impulsar el interés y se vea involucrada nuestra muestra de estudio con el consumo cultural presencial, con el propósito de aumentar y fortalecer esta relación de una manera fácil y amena.

1. Introducción

1.1. Objetivos

Indagar en torno a los conceptos de cultura y juventud para llegar a una definición pertinente, analizando cómo se entienden estos conceptos y cómo se relacionan entre sí, y también cómo lo hacían con anterioridad es decir, en distintas generaciones. Comprender cómo es que los jóvenes desde su entorno, definen y viven estos conceptos.

Analizar cómo y por qué ha cambiado el consumo cultural y las razones por las cuales ha disminuido el consumo de cultura presencial, para generar una propuesta para incrementar este tipo de consumo cultural, por medio de una herramienta amigable para consumidores y no consumidores de cultura, y fortalecer esa relación.

1.2. Justificación

La forma de entender y cómo es que se comporta el mundo ha ido cambiando y evolucionando rápidamente. La globalización y la tecnología han producido cambios radicales en la manera como nos comunicamos y relacionamos con los demás, así como en nuestro estilo de vida. Nuestras costumbres son diferentes a las de nuestros padres y abuelos. Hay algunas cosas que prevalecen y otras que van evolucionando o incluso desaparecen. La cultura evoluciona constantemente, integrando las viejas ideas y costumbres con las nuevas.

Para los seres humanos es esencial el contacto y la convivencia con los demás, pues gran parte del aprendizaje y habilidades esenciales para sobrevivir dependen del medio social que nos rodea y de las relaciones que se forman en él. También sabemos que los patrones de comportamiento, valores y actitudes están condicionados por la cultura.

García Canclini define al consumo cultural como “el conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre

los valores de uso y de cambio, o donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica” (1993: 34). El consumo de la cultura está determinado por diversos factores, entre los cuales se pueden destacar los aspectos culturales, esto implica que la cultura en la que vivimos le da un gran significado. Tales significados se difunden a través de la familia, la escuela, los amigos, los medios masivos y electrónicos de comunicación; ninguna persona está fuera de tales influencias; todo tiene relación con el desarrollo social en cuanto a educación familiar, la tecnología, la política, la cultura y las ideologías.

1.3 Antecedentes

El concepto de cultura ha variado a lo largo de la historia. Su origen etimológico proviene del latín “cultus”, que significa “cultivo” o “cultivado”. Los griegos no tenían un concepto de cultura como tal, sin embargo, lo relacionaban con el concepto de *paideia*, que significa educación. Los romanos entendían la cultura de manera personal y acuñaron las palabras *cultura*, *cultus*, *incultus* (que tenían significados relacionados con el cultivo del campo y el culto a los dioses) y un nuevo significado: cultivarse. Cicerón habló de cultura *animi*, el cultivo del espíritu; de ahí nace el uso de “culto” y “cultura” para referirse a aquellos que han cultivado su espíritu (Disputas tusculanas, 45 a.C.).

La cultura es “un todo complejo”, y esta complejidad se ha puesto de manifiesto en los distintos modos de definirla. Una de las primeras definiciones de cultura la encontramos en la obra de Tylor *Cultura primitiva* (1871). Dice Tylor que “Cultura es un todo complejo que incluye al conocimiento, las creencias, el arte, la moral, las leyes, las costumbres, y todas las obras, capacidades y hábitos adquiridos por el hombre en tanto que es miembro de una sociedad” (Kahn, 1975). El concepto de cultura hace referencia a las formas de pensar, de vivir, de sentir y de actuar de los seres humanos como seres sociales. Por tanto, la cultura comprende normas, creencias, valores, símbolos, y significados, pero también puede ser abordada desde su consideración como conjunto de prácticas que

permiten a la gente organizar la vida social, darle sentido al mundo y a su existencia personal (Ariño, 2009).

La cultura se conforma por un conjunto de elementos básicos, como son los elementos cognitivos, que se refiere a la supervivencia frente a la naturaleza y la adaptación dentro del grupo social. Las creencias son parte fundamental ya que abarcan el conjunto de las ideas de un grupo cultural, es decir la cultura de cada persona puede variar dependiendo del grupo al que pertenezca, y este grupo se distingue por varias características, por ejemplo, el lugar de nacimiento, el género: hombres y mujeres. Los usos y costumbres pueden variar entre ellos, pero por lo general estudian o trabajan entre semana, tienen una vida social activa, los fines de semana son para descansar con la familia y amigos, o de diversión nocturna; acuden a restaurantes, bares, plazas comerciales, al cine. Por lo general les interesan los idiomas, tienen un estilo de vida activo y saludable, se preocupan por el medio ambiente.

Según el estudio *Generación Z, el último salto generacional*, realizado por Deusto Business School y Atrevia, esta generación se caracterizan por ser realmente la primera generación que ha incorporado Internet en las fases más tempranas de su aprendizaje y socialización, el interés por el cuidado del medio ambiente, realizar actividades de convivencia ya sea vía internet o de manera presencial.

Como lo menciona Feixa (1993), la mayoría de los estudios que han abordado a las culturas juveniles en México, en tanto conforman expresiones y estilos de vida diversos que conviven al interior de una misma generación de jóvenes, han enfatizado en aquellos aspectos espectaculares observados fácilmente por el conjunto social.

García Canclini (1995) menciona que la identidad se construye a partir de dos factores fundamentales: la apropiación de un territorio y la independencia. Identifica varios factores en la conformación de las identidades juveniles, entre los que podemos mencionar la conformación de relaciones sociales históricas,

situacionales, representadas, de adscripción simbólica, cambiantes, construidas de las relaciones de poder, y transitorias.

En la actualidad los jóvenes desarrollan su conducta dentro de un ambiente lleno de relaciones interpersonales, grupos y diferentes sociedades. Las ideas, los sentimientos y el comportamiento de los individuos no están determinados en su totalidad por la naturaleza biológica, sino que son el resultado de lo que se repite en una generación, lo cual garantiza la supervivencia de una cultura en el tiempo. Para transferir las conductas a través de las generaciones y sumarle los desarrollos de la actualidad se necesitan sistemas de eficiencia para transmitir una cultura, también conocido como el proceso de socialización.

La Organización de las Naciones Unidas (ONU) define la juventud como la etapa que comienza a los 15 y se prolonga hasta los 25 años de vida del ser humano. En México, de acuerdo con la Ley del Instituto Mexicano de la Juventud (LMJUVE), se ubica entre los 12 y los 29 años. Según Alberto Fernández (2013), la juventud no es más que una etapa entre la madurez fisiológica y la autosuficiencia.

En general, durante la etapa de la juventud las funciones vitales llegan a su plenitud y máximo desarrollo. Es la etapa del ser humano cuando la energía y la vitalidad son su principal característica, pero también la de mayor exigencia, pues se están preparando para el mundo adulto, tratando de hallar y construir su propia identidad, cuando empiezan a buscar su sentido de pertenencia; también comienzan con las obligaciones laborales (Villa, 2011).

1.4. Contexto

De acuerdo con las últimas proyecciones de la población publicadas por el Consejo Nacional de Población (Conapo), a mediados del 2018 Jalisco cuenta con 2 millones 545 mil 310 habitantes de 12 a 29 años; es decir, 31.0% de la población total son jóvenes. De ese monto, 1 millón 270 mil 617 (49.9%) son mujeres y 1 millón 274 mil 693 (50.1%) son hombres.

Los municipios de Guadalajara, Zapopan, Tlaquepaque, Tonalá y Tlajomulco de Zúñiga tienen la mayor cantidad de jóvenes de 15 a 29 años, concentrando a 57.0% de los jóvenes de esas edades.

Los tiempos han cambiado y los jóvenes de hoy también. Vivimos en una actualidad en la que contamos con un mayor número de libertades y de apertura, por ejemplo: la independencia de trabajar donde quieras, estudiar lo que más te guste, salir a divertirse, a comer tu comida favorita, tener diferentes opciones de pasar tu tiempo ya sea realizando tu deporte favorito, experimentando con la naturaleza, socializando con otras personas de distintos estados, países, continentes sin importar la distancia. Tenemos la libertad de expresión, de tener distintos gustos e intereses.

En la actualidad la mayoría de los jóvenes disponemos de un buen acceso a internet, de un sinnúmero de dispositivos tecnológicos como portátiles, tablets, smartphome, smart tv y diversas aplicaciones que nos ofrecen la posibilidad de estar comunicados en forma permanente. Esta posibilidad de comunicación nos permiten obtener información instantánea de cuanto ocurre en nuestro mundo, interactuar con personas, aprender, enseñar, disponer de todo tipo de productos y servicios y de nuevas oportunidades de negocios, trabajo y relaciones.

El teléfono celular es parte fundamental de los jóvenes de hoy, desde el inicio de la adolescencia. De acuerdo con el INEGI, en 2018 el 75.1% de la población de los jóvenes en Guadalajara eran usuarios del teléfono celular. Los celulares se han convertido en una extensión de la persona que no sólo la acompaña a todas partes, sino que también te ayuda con sus grandes herramientas; además la gran conexión de comunicaciones ya sea vía llamadas, mensajes de texto, aplicaciones, videollamadas.

Nuestros teléfonos o smartphomes cuentan con herramientas muy útiles, por ejemplo, desde poder tomar fotografías y videos con una gran calidad y resolución, usar la calculadora, poder descargar libros, películas y música. También te permite trabajar desde el móvil, mandar mails, hacer documentos,

enviar tareas, compartir y buscar información al momento. Estamos en contacto con información y personas todo el tiempo, si bien ha disminuido el consumo cultural presencial, ha aumentado el consumo artístico/cultural digital en diferentes presentaciones, en aplicaciones, videos, blogs, páginas web.

No cabe duda de las muchas ventajas que la era digital ofrece a la sociedad y a las personas que son capaces de adaptarse ante esta nueva situación, las redes sociales pueden ayudarnos a crear proyectos, a mantenernos actualizados, saber lo que hacen nuestros amigos, a aumentar la red de contactos profesionales o a encontrar personas que hace mucho que no vemos. Sin embargo, este nuevo mundo digital tiene también algunos inconvenientes cuando nos olvidamos que por encima de la tecnología están las personas y por tanto deberían ser un medio y no un fin en sí mismas.

La llegada de las nuevas tecnologías se puede representar en el uso del internet, redes sociales y demás herramientas que nos están alejando de las relaciones presenciales con otros, por ejemplo para saber y platicar con un amigo ya no es necesario verlo físicamente, sino que ahora puedes realizar videollamadas en tiempo real, mandar mensajes de textos, una llamada, mandar videos o fotos, puedes sustituir las reuniones o visitas presenciales con un celular. En mi opinión, estos medios nos están creando dependencias que crean la idea de que es necesario el uso de estos aparatos y herramientas electrónicas para la vida diaria.

Las nuevas tecnologías dieron una vida novedosa al modo de comunicarnos. Mensajería, correo electrónico y redes sociales, todo en un solo dispositivo y al alcance de la mano. Pero, en ocasiones y paradójicamente, lo que debería acercarnos parece estar alejándonos cada vez más, ya que el abuso o mal uso de la tecnología está llevando al ser humano a un mundo relacional virtual y alejándose del real.

Alejandra Cortés y Gabriel Herrán muestran en su investigación que el desarrollo tecnológico ha ido aumentando con el tiempo, lo que ha causado

diferentes tipos de cambios, afectando tanto la cultura como las relaciones interpersonales. La llegada de la nueva tecnología han alejado más a las personas unas de otras, cambiando su forma de expresarse, hablar, dirigirse hacia otros y relacionarse, volviendo a las personas más individualistas, dándole más importancia a las cosas materiales. Por el motivo que todo el tiempo estamos en contacto con las redes sociales viendo los estilos de vida de las personas que comparten día a día creando un deseo por ser como ellos, parecerse, o tener lo que muestran. También pasamos horas sin mirar a la persona o lugar que tenemos enfrente, porque el teléfono celular nos tiene atrapados enviando y recibiendo mensajes permanentemente. Basta con salir a la calle y encontramos esta escena todo el tiempo.

La tecnología envuelve a la cultura, a la sociedad y al individuo, generando una transformación en el plano social en el que todas las personas se pueden enriquecer. La cultura y las relaciones interpersonales son muy importantes en esta transformación, ya que los individuos deben ser capaces de decidir cómo van a vivir colectivamente, cuáles serán sus valores, sus creencias y qué sentido le darán a la vida cotidiana. Por ejemplo, de acuerdo con un estudio del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2015), en los últimos años los mexicanos disminuyeron su asistencia a eventos culturales de 64 a 58.1%.

También podemos observar en el informe de resultados del cuarto levantamiento del módulo con respecto a eventos culturales seleccionados (Modecult) que presentó el INEGI, se confirmó que actualmente se tiene una menor participación en público de 18 años o más en obras teatrales, música en vivo, danza, exposiciones o exhibiciones cinematográficas. Ha disminuido por la razón de que pueden conectarse a Internet, escuchar y descargar música o ver películas en línea y jugar a videojuegos sin necesidad de salir e ir algún lugar para poder realizar o hacerlo. Todo lo tienen a su alcance.

2. Desarrollo

2.1. Sustento teórico y metodológico

La cultura comprende normas, creencias, valores, símbolos, y significados, pero también es entendida como un conjunto de prácticas que permiten ser a las personas parte de un grupo social, darle sentido al mundo y a su existencia (Ariño, 2009).

Sin embargo, lo que no se puede negar es que la tecnología siempre va a estar ligada a la cultura y a las relaciones interpersonales, ya que nos ha ido aportando diferentes tipos de herramientas que nos ayudan para desarrollar distintos métodos de supervivencia, producción, creación, adaptación, entre otros aspectos, y que nos ayudarán a avanzar para lograr una mejor forma de transferir información y conocimiento, obteniendo así una mayor capacidad de resiliencia, para salir de los diferentes problemas del pasado y poder crear diferentes soluciones a problemas que nos impedían, en el pasado, progresar hacia un futuro más actualizado: “La cultura cambia en respuesta de la gente para adaptarse” (Robles, 2003).

Para Max Weber, el padre de la sociología moderna, la división de clases sociales es el resultado de una lucha por los recursos escasos de la sociedad, pero si bien esta lucha tiene que ver principalmente con los recursos económicos, de manera que las clases se estratifican de acuerdo con la relación que mantienen con los medios de producción y la capacidad para la adquisición de bienes, existe también, y paralelamente, una lucha por el prestigio social, que tiene que ver con el consumo de bienes; de esta manera las personas pertenecen no sólo a clases sociales, sino a grupos sociales, es decir, entre más es el consumo de bienes, más alto es el estilo de vida y el prestigio, es por eso que el consumo cultural se convierte en un símbolo de la distinción y el mantenimiento del estatus.

Según Alejandro Grimson (2008), el concepto de cultura nació para oponerse a la “alta cultura”, buscando diferenciar jerarquías entre diferentes

grupos humanos, es decir en ese tiempo había gente con “cultura” e “incultos” esto en el siglo XVIII se refería a una persona culta una persona que leía, que apreciaba el arte y tenía ciertas costumbres que lo destacaban.

Si entendemos la cultura como el modo en que un grupo social tiene de comunicarse, utilizando una serie de signos o señales que le proveen de una identidad colectiva, en este sentido podríamos empezar a hablar del nacimiento de la “cultura juvenil”. Pero la cultura no tiene una única definición, se divide y diferencia tantas veces como lo hacen los grupos humanos. Es por ello que en realidad deberíamos referirnos a “culturas juveniles”, ya que existen muchas formas de comportamiento como estilos de vida. Este nuevo fenómeno se le puede llamar multiculturalismo, es por eso que si se quiere analizar la cultura que vivimos los jóvenes es necesario adentrarse en nuestro contexto (Feixa y Porzio, 2004).

Tendencias, modas, la música, las formas de baile y las actividades de ocio de las culturas juveniles ha despertado un nuevo término llamado “adolescente global”. La cultura juvenil global forma parte del más amplio fenómeno de la globalización. Aun cuando el término globalización se refiere a un abanico de fenómenos políticos, económicos y sociales, aquí se emplea para realizar una descripción de la rápida y omnipresente distribución transnacional de productos y tendencias culturales mediados tecnológicamente. Algunos ejemplos de esos productos y tendencias los constituyen la moda, el deporte, la música, el baile, las películas, la televisión, así como la creación de estilos de vida.

El arte es la manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros (RAE). Introducir el arte en los jóvenes es darles una de las mejores herramientas para que puedan expresar sus emociones, ya sea como artistas o como espectadores, aporta muchísimos conocimientos a su formación y generan nuevas inquietudes, intereses y gustos

de por medio. Pero la gran problemática que presentamos hoy en día en nuestro país, es la falta de consumo cultural presencial en los jóvenes.

Existe una gran ventana de oportunidades para los jóvenes y las actividades culturales presenciales. La Consulta Nacional de Juventud (CNJ) identifica la importancia de apoyar la producción artística y cultural, mediante becas para artistas o creadores jóvenes, para incentivar los entornos culturales en nuestro país. Por el motivo que los datos reflejan que el mayor consumo cultural se da entre la juventud en nuestro país, por lo que resulta fundamental para el Gobierno Federal considerar a este sector tanto en la estrategia de difusión, como en el diseño de los contenidos para las actividades culturales.

2.2. Planeación y seguimiento del proyecto

En la primera etapa de el proyecto se busca recopilar la mayor cantidad de información posible, indagar sobre la cultura, sus orígenes y opiniones de diferentes autores, como ha ido cambiando, como es que es entendida y la evolución del concepto, de la misma manera de juventud para poder relacionar dichos conceptos, es la etapa más larga del proyecto pues se requiere de investigación para poderle dar un contexto.

La segunda etapa consta de lograr llegar a encontrar definiciones claras y que le den sentido a lo que se quiere investigar, se realizarán entrevistas a personas que trabajan o están muy involucradas en el arte y cultura, músicos, pintores, fotógrafos, etc. Asimismo, se realizarán encuestas a jóvenes para poder tener una visión más amplia.

Finalmente con toda la información se plasmará y dará forma a la investigación y realización del reporte y se hará una propuesta de plataforma digital, específicamente un sitio web lleno de cultura en el que se puede encontrar información sobre eventos, personas y artículos relacionados con la cultura y lo que este pasando en la ciudad y en el mundo, facilitando y siendo un puente entre las personas y las actividades culturales de nuestra ciudad y el mundo.

- **Desarrollo de propuesta de mejora**

Investigación teórica sobre el tema para poder entender contexto y sobre todo los conceptos para saber lo que se está buscando para posteriormente salir a trabajo de campo; se realizaron entrevistas a artistas en diferentes ámbitos se les platica un poco de la investigación y se cuestiona cómo es que ellos se siente con respecto al tema, opiniones y percepciones, de la misma forma se realizan encuestas a jóvenes para poder tener datos tangibles y plasmar hechos.

3. Resultados del trabajo profesional

Creación de una página web en la que se reúnen varios tipos de actividades culturales, como música, teatro, museos, galerías e información sobre algunos artistas. Esta página tienen como propósito ser una herramienta de fácil acceso y navegación para todos, para personas que saben y están familiarizadas con el arte y para personas que no lo están, esta sitio busca formar una comunidad y estimular el consumo de arte, es un puente entre la cultura y las personas.

4. Reflexiones del alumno o alumnos sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto

- **Aprendizajes profesionales**

A lo largo del curso aprendí sobre todo de investigación y recolección de información de diferentes fuentes, poder llegar a encontrar la adecuada información sobre el tema que estaba buscando para poder llegar a ideas y a partir de éstas seguir recolectando información. A lo largo de la carrera nunca había hecho una investigación sobre algún tema en específico y menos sola, me gustó poder explorar sobre diferentes temas y poder conocer opiniones de diferentes autores a través de artículos y libros, además la redacción también fue

un reto para mí pues el poder conectar tantas ideas de manera coherente es algo que me cuesta mucho trabajo pero que he aprendido durante este curso.

En esta investigación abordé distintos autores que me llevaron a conocer distintos contextos sobre el mismo tema, esto me parece muy interesante y de gran importancia en mi carrera específicamente, pues para poder llegar una persona es indispensable conocer el mundo en el que vive y para llegar a varias personas es aún más retador el conocimiento de varios contextos, es algo que no había dimensionado ya que en mi carrera trabajamos mucho con la comunicación y esta comunicación es universal, y para poder lograr un mensaje claro y adecuado es necesario investigar y entender a las personas y a su contexto.

Aprendí a entender el porqué de las cosas con base en datos y estadísticas reales, por qué unas personas se comportan de tal manera, lo que hay detrás del comportamiento humano y el entendimiento que tenemos de la vida, cada cabeza es un mundo y ese mundo tiene un porqué, no hay espacio para suponer, hay una gran cantidad de información ahí afuera que siempre ayudará a encontrar esas respuestas.

- **Aprendizajes sociales**

Este PAP me dio la oportunidad de trabajar individualmente en un área en la que no me consideraba del todo buena, me hizo darme cuenta de que soy capaz de salir de mi zona de confort para crear y sobre todo aprender cosas nuevas. También cómo organizar, dirigir y adaptarse ante esta situación que no estaba prevista, la del covid-19. Con este proyecto aprendí y me di cuenta de cómo es que las generaciones van cambiando y todo se tiene que adaptar. También cómo la cultura en nuestra vida diaria forma una parte fundamental para nuestro desarrollo. Cómo el internet y las nuevas tecnologías nos han facilitado la existencia, y gracias a esto hemos podido llevar a cabo ciertas iniciativas y proyectos. En el proyecto pude observar principalmente dos áreas de desarrollo social, una que va enfocada con mi interacción con las personas profesionales en

el área de desarrollo del proyecto, y la segunda que va dirigida a las personas a las que les interesa el proyecto.

- **Aprendizajes éticos**

Como dije anteriormente, fue todo un reto realizar este proyecto individualmente, por el motivo que yo tenía el mando de decidir, tener las riendas del proyecto, fue algo pesado pero lo logré. Me hubiera gustado poder tener a alguien más en mi equipo para poder tener puntos de vistas diferentes y poder tener más ideas, comentarios o sugerencias donde las aportaciones hubieran sido extraordinarias. En esta ocasión trabajé sola, me gustó, pero me di cuenta de que me gusta más trabajar en equipo.

- **Aprendizajes en lo personal**

Considero que en este trabajo desde que inició hasta que finalizó fueron tanto aprendizajes personales como profesionales en todo momento. Tuve un proceso de elaboración algo complicado, pero supe afrontarlo y llevarlo a cabo. Algunos de los elementos a los que me enfrenté durante el desarrollo del proyecto ya los había desarrollado en trabajos anteriores, siempre es un proceso que involucra nuevos aspectos y retos.

5. Conclusiones

Se hizo una investigación en torno a los conceptos de cultura y juventud, para poder partir de ahí, y después analice y comprendí cómo es que los jóvenes desde su entorno y contexto actual viven estos conceptos actualmente. También investigué por qué ha cambiado el consumo cultural y las razones por las que ha disminuido el consumo de cultura presencial en el AMG. Se cumplieron los objetivos, se propuso e implementó una propuesta para incrementar este tipo de consumo cultural, por medio de una herramienta amigable, se construyó una página web (<https://loreguerrero4.wixsite.com/cultura>) donde los consumidores y

no consumidores jóvenes, puedan tener un estímulo para acercarse a la cultura, impulsar a los jóvenes a tener interés con la cultura, pero sobre todo crear un lazo fuerte con ella.

6. Bibliografía

- Ariño Villarroya, Antonio (16–17 sept. 2010). “¿Qué está cambiando en las prácticas culturales?” [en línea]. En: Jornadas “Conocer los públicos de la cultura”. Barcelona: Universitat, 2010: www2.ub.edu
- Atrevia. (2016). *ATREVIA y Deusto Business School Presentan El Informe Generación Z: El Último Salto Generacional* . [online] <<https://www.atrevia.com/actualidad/atrevia-y-deusto-business-school-presentan-el-informe-generacion-z-el-ultimo-salto-generacional/>> Acceso 7 May 2020.
- Cortés Hernández, Alejandra y Herrán, Andrés Gabriel (2016). *¿Cómo afecta la tecnología nuestra cultura y relaciones interpersonales?* Bogotá: Universidad Santo Tomás.
- Echevarría González, Aurora (1990). *Etnografía y comparación: la investigación intercultural en antropología*. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona.
- El Antropólogo Principiante (2020). ¿Qué es la cultura? Definiciones de la palabra cultura en antropología. El Antropólogo Principiante [online] <https://antropologoprincipiante.com/2015/04/20/la-palabra-cultura/>
- Feixa, Carles y Porzio, Laura (2004). Los estudios sobre culturas juveniles *Revista de Estudios de Juventud*, (n.º 64/04)
- Fernández, Alberto (julio 2013). Breve historia de la juventud. *Letras Libres*.
- García Canclini, Néstor, Cruces, F., & Urteaga, M. (2012). *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. Barcelona: Ariel.
- García Canclini, Néstor (1993). “El consumo cultural y su estudio en México: una propuesta teórica”, en García Canclini (coord.), *El consumo cultural en México*, pp. 15–42, México: Conaculta.
- García Canclini, Néstor (2008). *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Buenos Aires: Paidós.

- Grimson, Alejandro (2008). *Diversidad y cultura. Reificación y situacionalidad 1*. [online] Scielo.org.co. En: <http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n8/n8a03.pdf> [Acceso 6 May 2020].
- INEGI / CONACYT. Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2017) Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. Encuesta sobre la Percepción Pública de la Ciencia y la Tecnología (ENPECYT).
- INEGI (2015–2018): Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de TIC en Hogares, ENDUTIH.
- Mendoza Enríquez, H. (2011). Los estudios sobre la juventud en México. *Espiral. Estudios sobre Estado y Sociedad*. (Espiral, Estudios sobre Estado y Sociedad Vol. XVIII No. 52)
- Porro Gutiérrez, M. (2020). Jacinto. Sociología del consumo cultural. (online). En: *Atalaya. Apoyo a la gestión cultural*.
- Programa Nacional de Juventud (Projuventud) (2014–2018). El bienestar de la juventud. En línea: *Diario Oficial de la Federación* (Ciudad de México).
- Rivas Moreno, J., (2014). *Max Weber, El Padre De La Sociología Moderna*. [en línea] EL MUNDO. <<https://www.elmundo.es/la-aventura-de-la-historia/2014/11/17/5469e26322601d77098b457c.html>> Acceso 7 May 2020.
- Tylor, Edward B. (1871). La ciencia de la cultura [en línea]. En: *El concepto de cultura: textos fundamentales*. J. S. Kahn (comp.). Barcelona: Anagrama, D.L. 1975, p. 29–46.

Anexo:

Página web: <https://loreguerrero4.wixsite.com/cultura>

INICIO

all artículos artistas arte



Biblioteca digital

Más de 50 títulos de una gran selección de libros curada por la Jefatura de Lengua y Literatura de la Secretaría de Cultura de Jalisco



Recorridos virtuales

Más de 30 museos mexicanos que podrás recorrer de manera virtual, visita desde casa la ciudad de México y su cultura



Danza en casa

Conoce diferentes estilos de danza, conecta con tu cuerpo y baila desde casa ¡Diviértete! y baila de la mano de los expertos

INICIO

all artículos artistas arte



Biblioteca digital

Más de 50 títulos de una gran selección de libros curada por la Jefatura de Lengua y Literatura de la Secretaría de Cultura de Jalisco



Recorridos virtuales

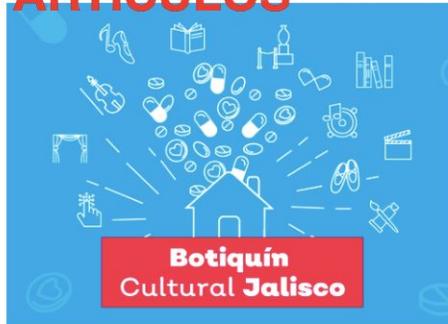
Más de 30 museos mexicanos que podrás recorrer de manera virtual, visita desde casa la ciudad de México y su cultura



Danza en casa

Conoce diferentes estilos de danza, conecta con tu cuerpo y baila desde casa ¡Diviértete! y baila de la mano de los expertos

ARTÍCULOS



lorenza guerreo 
feb 28 · 1 min.

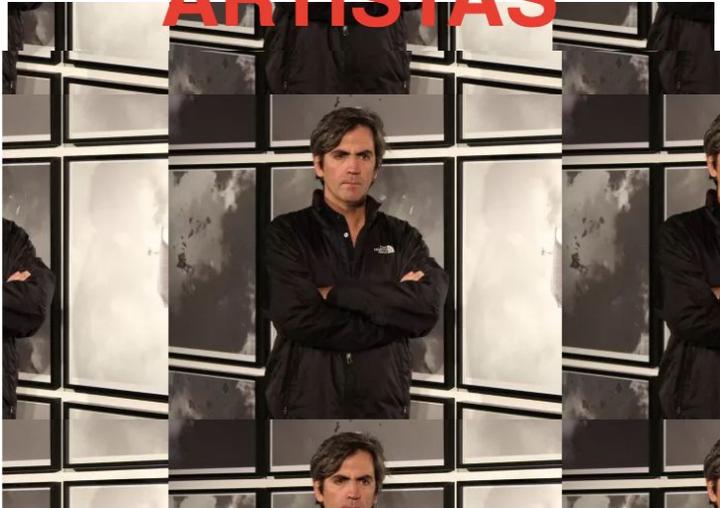
Botiquín Cultural Jalisco

Ante el aislamiento es normal sentir tristeza, incertidumbre, angustia, soledad, paranoia y ansiedad. Para canalizar estos sentimientos hay diversas opciones...

2 vistas [Escribir un comentario](#)



ARTISTAS



Gonzalo Lebrija

Nació en la Ciudad de México en 1972 y obtuvo un BFA en Ciencias de la Comunicación en el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente (ITESO) en 1998. Vive y trabaja en Guadalajara, México.