

Estudiantes de la UdeG transforman al Instituto Cultural Cabañas y lo plasman en un libro

El rediseño de la línea de tiempo del ICC es una plataforma digital interactiva que permite a los visitantes navegar entre los acontecimientos históricos del recinto

Estudiantes de diferentes carreras de la Universidad de Guadalajara (UdeG) plasmaron en un libro sus experiencias al implementar un proyecto que transformó el Instituto Cultural Cabañas (ICC). Se trata de una línea de tiempo que se proyecta en el museo de sitio y en la que los usuarios pueden interactuar y elegir a su antojo los elementos para disfrutar de una experiencia única.

“Línea de Tiempo Digital Cabañas (LITCA)” es un proyecto interdisciplinar en el que participaron alumnos de UDGVirtual y de los centros universitarios de Arte, Arquitectura y Diseño (CUAAD), de Tonalá (CUTonalá), de Ciencias Exactas e Ingenierías (CUCEI), de Ciencias Económico Administrativas (CUCEA) y de Ciencias Sociales y Humanidades (CUCSH).

Los pormenores del proyecto y la experiencia de los alumnos que lo hicieron posible se plasmaron en el libro *Cultura participativa en museos tecno-creativos. Reflexiones a partir del proyecto LITCA*, cuya presentación fue realizada este viernes 14 de agosto a través de una videoconferencia. Cuatro de los autores del libro son miembros del Sistema Nacional de Investigadores (SNI).

El profesor investigador de la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño del Tecnológico de Monterrey (Guadalajara), Jorge Sanabria Zepeda, Coordinador del volumen, informó que en este trabajo participaron 26 autores (entre alumnos y profesores).

“LITCA surgió de cinco proyectos que se presentaron. Hubo uno que se eligió para ser desarrollado, y que consistió en rediseñar la línea de tiempo plasmada en el Museo Cabañas, la cronología de los hechos importantes, cómo cambió de hospicio a museo y cuando fue nombrado Patrimonio de la humanidad”, detalló Sanabria Zepeda.

El rediseño de la línea de tiempo del ICC, realizado entre 2016 y 2018, transformó un cúmulo de fechas históricas que simplemente estaban listadas en una pared del museo de sitio, en una plataforma digital interactiva que permite a los visitantes navegar entre los acontecimientos históricos del recinto.

Funciona con proyectores con abanicos de sensores, con lo cual es posible ver las imágenes en las paredes del museo, y los usuarios pueden tocar y elegir los contenidos para observarlos.

Durante la presentación los autores detallaron que el museo de sitio es un espacio que infortunadamente no era muy visitado, y gracias a este proyecto pudieron revivirlo.

“Es un trabajo transversal que, desde su concepción y desarrollo hasta su difusión, ha empoderado a los

participantes, estudiantes de diversos campus de la Red Univesitaria, a través del trabajo multidisciplinar por un objetivo común de innovación. Y es un proyecto que no quedó en el papel, sino que se logró concretar”, añadió Sanabria Zepeda.

Fue así como estudiantes y profesores de UDGVirtual diseñaron el desarrollo educativo del material. Los del CUAAD, se concentraron en cuestiones de comunicación gráfica; los de CUTonalá, asumieron la parte de arte e historia; los del CUCEI se encargaron del desarrollo informático; los de CUCEA supervisaron la logística y los alumnos de Comunicación Pública del CUCSH hicieron lo propio.

Fue un proyecto que tuvo que realizarse con cuidado y profesionalismo, pues el Museo Cabañas fue declarado Patrimonio Cultural de la Humanidad por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en 1997 y, por ende, no puede sufrir modificaciones sin el aval respectivo.

El libro fue publicado por la prestigiada editorial Arquitónica y su versión digital se encuentra disponible para descarga de manera gratuita en ResearchGate:

https://www.researchgate.net/publication/343656234_Cultura_participativa_en_museos_tecno-creativos_Reflexiones_a_partir_del_proyecto_LITCA [1]

Autores

- Dr. Jorge Carlos Sanabria Zepeda (profesor-investigador en la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño del Tecnológico de Monterrey, Campus Guadalajara). Coordinador.
- C1: Abril Ashanty Ambriz Cárdenas (egresada de la licenciatura en Historia del Arte, CUTonalá). Rubén Méndez (Director de Museografía, Museo Cabañas).
- C2: Jorge Christopher Moreno Delgado (egresado de la licenciatura en Historia del Arte, CUTonalá).
- SNI-Dr. Marco Antonio Chávez Aguayo (UDGVirtual, Instituto de Gestión del Conocimiento y Aprendizaje en Ambientes Virtuales, IGCAAV).
- C3: Ari Alan Delgado Rodríguez (estudiante de la licenciatura en Comunicación Pública, CUCSH). Dr. Rodrigo González Reyes (Departamento de Estudios de la Comunicación Social, CUCSH).
- C4: Nadia Madrigal Camarillo (egresada de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, CUAAD). Dr. Carlos W. Haro Reyes (Departamento de Artes Visuales, Teoría e Historia, CUAAD).
- C5: Azeneth Patiño (estudiante de doctorado en Tecnología Educativa, Université Laval, Canadá).
- Dra. Margarida Romero, Directora del Laboratoire d'Innovation et Numérique pour l'Éducation (LINE), Université Côte d'Azur, Francia).
- C6: Antonio Velasco (egresado de licenciatura de Historia del Arte, CUTonalá).
- SNI-Dra. Jessica Marcelli Sánchez (Departamento de Humanidades y Artes, CUTonalá).
- C7: Mónica Espinoza Torres (estudiante de licenciatura en Desarrollo Educativo, UDGVirtual). Dra. Inna Artemova (miembro del Cuerpo Académico Creatividad, Innovación y Emprendimiento, Coordinación de Programas Educativos, UDGVirtual).
- C8: Eric Xchel Cárdenas Sifuentes (egresado de licenciatura en Tecnologías de la Información, CUCEA).
- SNI-Dr. Jorge Carlos Sanabria Zepeda (Tecnológico de Monterrey, Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño).
- C9: Rosalinda Miranda González (egresada de licenciatura en Desarrollo Educativo, UDGVirtual). Mtra. Ruth Medina Flores (Coordinación de Diseño Educativo, UDGVirtual).
- Dra. (c) Diana D. J. de León Cerda (Coordinadora de la licenciatura en Desarrollo Educativo, UDGVirtual).
- C10: Mitchel Hernández (egresado Ingeniería en Informática, CUCEI). Eduardo Vélez (consultor experto

en tecnología y emprendimiento). Mtro. Juan José López Cisneros (Departamento de Ciencias Computacionales, CUCEI).

- C11: Diego Salvador Urzúa Barrientos (egresado de maestría en Tecnologías de la Información, CUCEA).
- SNI-Dr. Jesús Arámburo-Lizárraga (Departamento de Sistemas de Información, CUCEA).
- C12: Irving Obed García Dávila (egresado de licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, CUAAD). Dra. Pilar Herrera Guevara (Departamento de Artes Visuales, Teoría e Historia, CUAAD).

Atentamente

“Piensa y Trabaja”

“Año de la Transición Energética en la Universidad de Guadalajara”

Guadalajara, Jalisco, 14 de agosto de 2020

Texto: Julio Ríos

Fotografía: Cortesía UdeG

Etiquetas:

[Jorge Sanabria Zepeda](#) [2]

URL Fuente:

<https://comsoc.udg.mx/noticia/estudiantes-de-la-udeg-transforman-al-instituto-cultural-cabanas-y-lo-plasman-en-un-libro>

Links

[1]

https://www.researchgate.net/publication/343656234_Cultura_participativa_en_museos_tecno-creativos_Reflexiones_a_partir_del_proyecto_LITCA

[2] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/jorge-sanabria-zepeda>