



13-3-2015

# Cultura Digital en el entorno empresarial



Ana Laura Herrera Nava

TECNOLOGICO NACIONAL DE MEXICO CAMPUS ORIZABA

## CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	2
DESARROLLO.....	3
Cultura .....	3
Digital .....	4
Cultura digital.....	4
La Transformación Digital Del Entorno.....	5
Herramientas digitales para la transformación de un negocio.....	6
1.- Conocimiento Digital .....	7
2.-Gestión De La Información.....	7
3.-Comunicación Digital .....	8
4.-Trabajo en red.....	9
5.-Aprendizaje continuo .....	9
6.-Visión estratégica .....	10
7.-Liderazgo en red.....	11
8.-Orientación al cliente .....	11
Ventajas y desventajas en el ámbito cultural.....	12
El manejo de información en la era digital.....	13
CONCLUSIÓN .....	14
Propuesta de tesis .....	15
Objetivo .....	15
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS. ....	15

## INTRODUCCIÓN

La cultura digital es un nuevo concepto que se ha adentrado en el campo de la investigación, el cual describe al patrimonio cultural en su versión digital abarcando desde las artes visuales, las artes escénicas y los medios de comunicación, hasta los entornos artificiales y los entornos naturales. La cultura digital incluye, de igual manera, los nuevos medios que se desarrollaron 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. Al igual que los museos y las instituciones patrimoniales, la cultura digital asume el reto de coleccionar, contextualizar, conservar y transmitir.

El avance tecnológico que se ha visto en los últimos siglos, ha sido el más grande en la historia. Como ejemplo se puede observar el desarrollo desde la energía eléctrica, hasta la implantación de satélites en el espacio. Así mismo, en las últimas décadas se ha visto la rápida evolución de las computadoras y la conexión en red que surge entre estas, lo cual ha llevado a un gran cambio en la forma en que el ser humano percibe el mundo. Es indiscutible que el sistema digital, debido a su crecimiento exponencial, ha cambiado fuertemente la perspectiva cultural, pero no se puede evitar preguntar: ¿Cuáles son los beneficios que ha proporcionado la globalización digital? ¿Qué efectos negativos ha tenido y tendrá la integración de los sistemas digitales en la vida del hombre? Para responder esas se debe hacer un análisis a través del origen de la Revolución Digital analizando principalmente, las

ventajas y desventajas de vivir en una cultura digital, así como la democracia a través de una red global.

## DESARROLLO

### Cultura

El concepto cultura, proviene del latín cultus, el cual hace referencia al cultivo del espíritu humano y de las facultades intelectuales del hombre además de que ha sido asociada a la civilización y al progreso.

En general, la cultura es una clase de red social que abarca las diversas formas y expresiones de una sociedad determinada. Lo que implica que las costumbres, los rituales, los tipos de vestimenta y las normas de comportamiento son aspectos incluidos en la cultura.

Otra definición determina que la cultura es el conjunto de informaciones y destrezas que posee un individuo. Y esto le proporciona al ser humano la capacidad de reflexión sobre sí mismo.

Según el enfoque que se tome en cuenta, la cultura puede ser clasificada y definida de diferentes formas. Por ejemplo existe la clasificación tópica, histórica, mental, estructural y simbólica.

De igual manera la cultura se puede diferenciar según su grado de desarrollo: primitiva, civilizada, pre-alfabeta y alfabeta. Por último, se debe mencionar que en las sociedades capitalistas modernas existe una industria cultural, con un mercado donde

se ofrecen bienes culturales sujetos a las leyes de la oferta y la demanda de la economía (Definicion.de, Definicion.de, 2015).

## **Digital**

Hoy en día el concepto está estrechamente vinculado a la tecnología y la informática que hace referencia a la representación de información de modo binario (en dos estados).

Los sistemas digitales usan una lógica de dos estados que están representados por dos niveles de tensión eléctrica: high o H (alto), low o L (bajo). Estos estados se reemplazan por unos y ceros, para facilitar la aplicación lógica y la aritmética.

Este sistema binario está compuesto por unos y ceros lo que permite almacenar, procesar y transmitir cualquier tipo de información.

Por su otra parte, las señales digitales, usan valores discretos o discontinuos, a diferencia de las señales analógicas. Al funcionar con valores limitados, resulta más fácil y segura la transmisión de la información (Definicion.de, Definicion.de, 2015).

Para muchas personas se retoma el significado a lo más antiguo de la palabra digital (referido a los dedos o extremidades del ser humano), otorgándole el calificativo de digital a los aparatos informáticos que pueden operarse con los dedos, como pantallas táctiles, móviles, teclados, etc. Su razonamiento se basa en que si no se usan los dedos, no deben ser llamados así. También se usa con frecuencia el término digital para aquellos aparatos que transmiten la información por medios de números (dígitos) (mastermagazine, 2007).

## **Cultura digital**

El concepto de la cultura digital surge por la necesidad de explicar una serie de fenómenos y los efectos que la era digital ha generado en las diferentes culturas modernas,

cambiando de algún modo las tendencias en el comportamiento social de los individuos y sus agrupaciones. Por otro lado, también se le puede denominar “cultura digital” a los conocimientos que se pretenden y derivan de las diferentes herramientas digitales, su definición se ha separado cada vez más de las herramientas, enfocándose más en los cambios que sus usos generan en determinada población humana.

En la historia de la humanidad se ha reiterado la tendencia de los cambios sociales y culturales a partir de las diversas eras tecnológicas, pero nunca habían ocurrido cambios culturales tan drásticos y apresurados como en las últimas décadas, la generación de nuevos medios de comunicación que permiten desde la comunicación instantánea sin importar el lugar geográfico, hasta la posibilidad de comunicación entre millones de personas generando un esquema de “conciencia colectiva global”.

Se le denomina también “Culturización digital” a la inclusión de las personas que pertenecen a la nueva tendencia, con los que aún no son “Ciudadanos digitales”, en estos nuevos escenarios; Más allá de una simple “adaptación digital”, que implica enseñar a usar herramientas como programas y equipos, la culturización digital origina los conceptos que se han desarrollado a partir de diversas aplicaciones digitales y que ayudan a los seres humanos a potencializar sus actividades y aspiraciones mediante un uso adecuado de las mismas dentro de una filosofía social (Camilo, 2013).

## **La Transformación Digital Del Entorno**

El mundo está en un constante cambio que incurre y se sustenta de cambios en la forma de ver las cosas, en el comportamiento diario, en la actitud y en los valores; lo que convierte a clientes, mercados, ciudadanos y profesionales, en tensores de cambio en función de nuevas demandas y necesidades que ya no son satisfechas por las formas y negocios convencionales.

La digitalización de una organización no es un objetivo como tal, tampoco es un punto de destino sino un proceso de cambios profundos que exigen actitudes de cambio y de adaptación permanente para salir de zonas de confort y explorar nuevas posibilidades. El

punto clave, para personas y empresas, es ver esta transformación digital como una oportunidad que permita combinar de forma inteligente prácticas y formas de hacer que se sigan dando resultados con nuevas técnicas y habilidades que conecten con los resultados que se pretenden para un futuro.

## Herramientas digitales para la transformación de un negocio

El modelo de competencias expuesto por RocaSalvatella es un modelo basado en la experiencia que reúne las 8 competencias básicas que se consideran para poder adquirir y desarrollar un profesional para afrontar el actual proceso de transformación digital. Estas herramientas permiten enfrentar con éxito el desafío digital:

1. **Conocimiento digital:** es la capacidad que tiene un individuo para desenvolverse profesional y personalmente en la economía digital.
2. **Gestión de la información:** es la capacidad para buscar, obtener, evaluar, organizar y compartir información en contenidos digitales.
3. **Comunicación digital:** Capacidad para comunicarse, relacionarse y colaborar de forma eficiente con herramientas y en entornos digitales.
4. **Trabajo en red:** Capacidad para trabajar, colaborar y cooperar en entornos digitales.
5. **Aprendizaje continuo:** Capacidad para gestionar el aprendizaje de manera autónoma, conocer y utilizar recursos digitales, mantener y participar de comunidades de aprendizaje.
6. **Visión estratégica:** Capacidad para comprender el fenómeno digital e incorporarlo en la orientación estratégica de los proyectos de su organización.
7. **Liderazgo en red:** Capacidad para dirigir y coordinar equipos de trabajo distribuidos en red y en entornos digitales.
8. **Orientación al cliente:** Capacidad para entender, comprender, saber interactuar y satisfacer las necesidades de los nuevos clientes en contextos digitales.

La transformación digital no es un tema tecnológico sino una cuestión de visión, estrategia, cultura organizativa y rediseño de procesos.

## 1.- Conocimiento Digital

El profesional con la competencia de conocimiento digital.

### ES CAPAZ DE

1. **Utilizar** de forma eficiente recursos y herramientas digitales
2. **Hacer** uso de herramientas y medios digitales en su desarrollo profesional
3. **Comprender** la hipertextualidad y multimodalidad de los nuevos medios digitales
4. **Integrar** las nuevas lógicas digitales en su trabajo profesional
5. **Usar** herramientas digitales para el pensamiento reflexivo, la creatividad y la innovación
6. **Gestionar** de manera apropiada la identidad digital corporativa y propia
7. **Intervenir** de forma responsable, segura y ética en entornos digitales corporativos o propios
8. **Evaluar** críticamente prácticas sociales de la sociedad del conocimiento

### APORTA A LA ORGANIZACIÓN

1. Aumenta la productividad y acelera la innovación
2. Cambia la manera de gestionar el talento y los procesos
3. Mejora la flexibilidad y la capacidad de reacción y anticipación
4. Aumenta el conocimiento del entorno
5. Genera seguridad ante los cambios y la incertidumbre

*Ilustración 1 Aportaciones del Conocimiento digital*

## 2.-Gestión De La Información

El profesional con la competencia de gestión de la información:



#### ES CAPAZ DE

1. **Navegar** por Internet para acceder a información, recursos y servicios
2. **Realizar** búsquedas eficientes en Internet que le permiten obtener información relevante para sus objetivos
3. **Obtener** información en tiempo real y en cualquier lugar
4. **Saber** suscribirse a contenidos relevantes para sus objetivos y **monitorizar** la Red en busca de información clave
5. **Guardar y almacenar** de manera organizada la información digital para favorecer su posterior localización
6. **Localizar** y **distinguir** nuevas fuentes de información y combinarlas con las ya existentes
7. **Evaluar** la calidad, la fiabilidad, la pertinencia, la exactitud y la utilidad de la información, los recursos y los servicios obtenidos en la red
8. **Sistematizar** y **utilizar** la información y conocimiento adquirido, añadiendo valor a los resultados obtenidos

#### APORTA A LA ORGANIZACIÓN

1. Genera conocimiento relevante
2. Aporta inteligencia de negocio y análisis competitivo
3. Facilita la innovación
4. Mejora la circulación de la información y la eficiencia de los procesos
5. Ayuda al posicionamiento de marca

*Ilustración 2 Aportaciones de la Gestión de la información.*

### 3.-Comunicación Digital

El profesional con la competencia de comunicación digital

#### ES CAPAZ DE

1. **Comunicarse** de forma eficiente de manera asíncrona
2. **Participar** activamente en conversaciones y debates online realizando aportaciones de valor
3. **Comunicarse** de forma eficaz y productiva con sus colaboradores utilizando medios digitales
4. **Comunicarse** de forma eficiente de manera síncrona online
5. **Generar** contenido de valor y tener opiniones que ayudan a generar debate
6. **Participar** proactivamente en entornos digitales, redes sociales y espacios colaborativos online, realizando aportaciones de valor
7. **Identificar** nuevos espacios en los que participar que puedan ser de interés
8. **Establecer** relaciones y contactos profesionales con medios digitales

#### APORTA A LA ORGANIZACIÓN

1. Genera conocimiento de mercado y de clientes
2. Aumenta la eficiencia y productividad interna
3. Favorece el posicionamiento y la construcción de marca
4. Reduce los riesgos de crisis de marca
5. Incrementa la transparencia y la visibilidad del conocimiento interno

*Ilustración 3 Aportaciones de la Comunicación Digital.*

## 4.-Trabajo en red

El profesional con la competencia de trabajo en red

### ES CAPAZ DE

1. **Trabajar** en procesos, tareas y objetivos compartidos con medios digitales
2. **Producir** documentos colaborativos en línea
3. **Comunicarse**, utilizando medios digitales, de forma eficaz y productiva con sus colaboradores
4. **Coordinarse** y **trabajar** en equipo en entornos y con herramientas digitales
5. **Gestionar**, usando medios digitales, de forma eficiente el tiempo y los recursos humanos asignados
6. **Desarrollar e implementar** estrategias personales y organizacionales para el trabajo en red
7. **Colaborar** en redes formales e informales compartiendo información y conocimientos
8. **Generar** interacción y relaciones de calidad en entornos y comunidades en línea aprovechando la inteligencia social

### APORTA A LA ORGANIZACIÓN

1. Mejora la circulación de la información y del conocimiento, tanto tácito como explícito
2. Mejora la eficiencia de los procesos
3. Promueve la creatividad, la innovación y la serendipia
4. Favorece el aprendizaje informal entre miembros de la organización
5. Mejora el sentido de pertenencia y el alineamiento a los objetivos estratégicos

*Ilustración 4 Aportaciones del trabajo en red.*

## 5.-Aprendizaje continuo

El profesional con la competencia de aprendizaje continuo

### ES CAPAZ DE

1. **Gestionar** su propia capacitación digital
2. **Emplear** Internet para mantenerse actualizado respecto a su especialidad o campo de conocimiento
3. **Conocer y utilizar** herramientas y recursos digitales para la buena gestión del conocimiento
4. **Participar** en actividades de formación reglada o informal en línea
5. **Contribuir** al aprendizaje entre iguales en entornos virtuales y comunidades de práctica
6. **Transferir** su capacitación en entornos analógicos a los nuevos entornos y herramientas digitales
7. **Dar** visibilidad a su capacitación profesional utilizando la red
8. **Establecer y mantener** una red de contactos profesionales de valor en redes virtuales

### APORTA A LA ORGANIZACIÓN

1. Mejora la eficiencia y reduce los costes de la formación
2. Desarrolla la cultura interna de la organización
3. Mantiene a la organización actualizada y competitiva en el mercado
4. Favorece la creación de redes de aprendizaje interno
5. Facilita el intercambio de información y a la larga la innovación

*Ilustración 5 Aportaciones del aprendizaje continuo.*

## 6.-Visión estratégica

El profesional con la competencia de visión estratégica

### ES CAPAZ DE

1. Conocer las principales claves y tendencias del fenómeno digital
2. Comprender cómo pueden influir las nuevas lógicas digitales en la estrategia de su organización, usuarios y competidores
3. Aplicar a su organización los beneficios de las lógicas digitales para la consecución de objetivos y eficiencia
4. Manejar indicadores de reputación digital de su organización y su competencia
5. Promover acciones concretas para promover la circulación de la información
6. Tener una visión general de la información y el conocimiento necesario para lograr los objetivos estratégicos de su organización y generar acciones concretas para obtenerlo

### APORTA A LA ORGANIZACIÓN

1. Motiva a la organización
2. Orienta y da sentido al día a día
3. Orienta hacia la excelencia a la organización
4. Abre oportunidades de negocio
5. Favorece la sostenibilidad a medio y largo plazo de la organización

## 7.-Liderazgo en red

El profesional con la competencia de liderazgo en red

ES CAPAZ DE
1. <b>Fomentar, impulsar y facilitar</b> la utilización de herramientas digitales en su equipo para la consecución de objetivos y resultados
2. <b>Promover y facilitar</b> estructuras organizativas que fomentan y facilitan la circulación de la información en su equipo
3. <b>Comunicarse</b> con su equipo de forma efectiva a través de canales virtuales
4. <b>Promover</b> el uso de herramientas digitales para mantener al equipo informado, asegurándose de que disponen de la información necesaria para realizar su trabajo
5. <b>Generar</b> confianza y conseguir el compromiso de su equipo de forma no presencial
6 <b>Liderar</b> de manera distribuida y virtualmente, escuchando y fomentando la participación en las decisiones del equipo
7. <b>Comprender</b> las interacciones en los grupos virtuales, gestionar los conflictos y fomentar la colaboración

APORTA A LA ORGANIZACIÓN
1. Favorece la construcción de marca internamente
2. Un liderazgo digital distribuido genera ventaja competitiva
3. Mejora la integración de los equipos de trabajo
4. Favorece la optimización de los recursos y de las habilidades de los profesionales
5. Mejora la eficiencia de los procesos

Ilustración 7 Aportaciones del Liderazgo en red.

## 8.-Orientación al cliente

El profesional con la competencia de orientación al cliente

### ES CAPAZ DE

1. Monitorizar la actividad de sus principales clientes/usuarios en la Red
2. Conocer el perfil de sus clientes y saber cómo se relacionan en la Red
3. Utilizar la Red para conocer las necesidades actuales y potenciales de clientes y usuarios
4. Establecer mecanismos para conversar digitalmente con sus clientes y usuarios
5. Informarse y comunicarse de manera eficaz a través de medios digitales
6. Considerar lo digital a la hora de aportar soluciones para satisfacer las necesidades de los clientes y usuarios
7. Establecer mecanismos digitales de monitorización de la satisfacción de sus clientes y usuarios

### APORTA A LA ORGANIZACIÓN

1. Crea experiencias de valor añadido para los clientes
2. Orienta y enfoca a un mismo objetivo al resto de competencias
3. Es imprescindible para la viabilidad de la organización
4. Mejora la calidad y promueve la excelencia
5. Impulsa la innovación y la mejora continua

*Ilustración 8 Aportaciones de la Orientación al cliente*

## Ventajas y desventajas en el ámbito cultural

### Ventajas:

- La producción, reproducción y manipulación tiene ventajas técnicas sobre el analógico
- La calidad nunca se pierde al manipular el material durante su uso normal
- La copia a un número ilimitado de veces es posible, sin provocar degradación alguna
- Es un medio fácil y económico para el transporte y reproducción
- El almacenamiento se realiza de forma más compacta
- Compartir y distribuir contenido diverso puede realizarse a través de la web
- Existen en el mercado muy diversos dispositivos y aplicaciones para su consumo
- Tiene gran popularidad entre la población joven.

## **Desventajas**

- La disponibilidad de múltiples copias perfectas es percibida por la industria de los medios como un golpe a su viabilidad y coste
- Pueden existir sistemas que detectan quién accede a cada obra, cuándo y bajo qué condiciones y reportan esta información a terceras personas
- Es factible que un tercero autorice o niegue, de manera inapelable, el acceso al contenido
- Que no haya compatibilidad entre distintos dispositivos o plataformas, o se obliguen a consumirlos en un único dispositivo.
- En ocasiones sólo se pueden adquirir en tiendas en línea establecidas y atadas a una sola plataforma.
- Los archivos están usualmente limitados a cierto número de dispositivos de consulta (Sanchez, 2014).

## **El manejo de información en la era digital**

Las empresas siempre han buscado y buscarán la forma de mejorar la táctica en cómo se establecen los sistemas de comunicación para tener un mejor manejo de la información, actualmente la comunicación entre los diferentes departamentos en el área de trabajo son no solo una forma innovadora o novedosa de transmisión de información, sino fundamental para el desarrollo de la organización.

Desde el apogeo de las computadoras personales la información dejó de manejarse mediante un elemento impreso y empezó a utilizarse la tecnología para el manejo de información importante para la organización, lo que dio lugar al uso de Tablet u ordenadores personales, lo que llevó a remplazar los grandes almacenes para guardar papeles que contenían toda la información de una empresa por utilizar pequeños dispositivos de almacenamiento de información y los documentos impresos ahora contenían información realmente importante o resúmenes de toda la información ya respaldada.

El uso de estos dispositivos es realmente útil al momento de transmitir información, algunos de los más sobresalientes desde el invento de las computadoras personales se encuentran:

- **El disquete o disco flexible:** eran muy importantes en la década de 1980 y 1990, eran un soporte de almacenamiento, hecho de material magnético, es muy fina y flexible está encerrada en un cuadrado de plástico. Este dispositivo es propenso a la suciedad por lo que puede dejar de funcionar después de un tiempo (lmainformacion.wordpress, 2011).
- **CD-ROM o disco compacto,** Las unidades de CD-ROM se volvieron necesarias desde que prácticamente se dejaron de lanzar programas en discos flexibles, sustituyéndose por discos compactos. A estas unidades les cabe 550 veces más información que a una unidad de disco flexible. Las unidades de CD-ROM más comunes son las de sólo lectura. Los discos compactos que se utilizan en estas unidades tienen una capacidad máxima de almacenamiento de 800 Mbytes. Estas unidades de CD-ROM se evalúan por su velocidad de lectura. Una unidad de velocidad simple (1X) lee a 150 kb por segundo, una de doble (2X) lee a 300 kb/s y así, sucesivamente. Hay unidades con velocidad hasta de 52X, lo que implica que puede leer hasta 7,800 kb/s (conevyt.org., 2012).
- **Memorias Flash:** comúnmente llamadas memorias USB, actualmente la manera más fácil de llevar información a cualquier parte de una manera totalmente segura, desde su creación en la empresa israelí M-Systems, las memorias flash han invadido el mercado y seguro que próximamente dejan obsoletos a los Cd's (Cortés, 2013).

## CONCLUSIÓN

Actualmente se está viviendo en una era digital y global, caracterizada por el cambio social y tecnológico continuo y acelerado, El proceso de digitalización en el que estamos introducidos está generando una realidad económica que nos ofrece nuevas oportunidades de

cambio. La economía digital pasó a desarrollarse no solo en un territorio no físico, sino a uno inmenso e invisible, y está regida por múltiples automatismos que le confieren dos características clave, velocidad e impredecibilidad. Su infiltración está siendo fuente de crecimiento y creación de oportunidades empresariales y profesionales, de tal modo que se estima que con el paso del tiempo el peso de la economía digital en el total de la economía mundial será el doble que el actual. Es decir, en las economías avanzadas las oportunidades de crecimiento están en el territorio de la economía digital.

### **Propuesta de tesis**

Análisis comparativo de la influencia que tiene la Cultura digital en la sociedad contra la infomulticulturalidad

### **Objetivo**

Saber cuál de estos dos conceptos ha desarrollado una mayor influencia tanto en la sociedad como en las organizaciones

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.**

Camilo, A. S. (29 de junio de 2013). *blogspot*. Obtenido de <http://kamian-suarez.blogspot.mx/2013/06/que-es-la-cultura-digital.html>

conevyt.org. (2012). *conevyt.org*. Obtenido de [http://www.conevyt.org.mx/cursos/cursos/marc/u1/mc\\_u1\\_t5.htm](http://www.conevyt.org.mx/cursos/cursos/marc/u1/mc_u1_t5.htm)

Cortés, C. A. (2013). *Gestiopolis*. Obtenido de <http://www.gestiopolis.com/administracion-estrategia-2/cultura-digital-la-nueva-economia-es-digital.htm>

Definicion.de. (2015). *Definicion.de*. Obtenido de <http://definicion.de/cultura/>

Definicion.de. (2015). *Definicion.de*. Obtenido de <http://definicion.de/digital/>

lmainformacion.wordpress. (2011). *lmainformacion.wordpress*. Obtenido de <https://lmainformacion.wordpress.com/disquete/>

mastermagazine. (2007). *Mastermagazine*. Obtenido de <http://www.mastermagazine.info/termino/4618.php>

Sanchez, L. (2014). *culturartedigital*. Obtenido de <http://www.culturartedigital.com/?p=137>



