

Curso Investigación digital y análisis etnográfico

PRESENTACIÓN

La importancia de diversas tecnologías digitales en el mundo actual es innegable. Redes sociales, Big Data, tecnologías blockchain, apps y software libre hacen parte de nuestro día a día en menor o mayor medida. Por tal motivo, investigadores cualitativos, diseñadores y otros profesionales interesados en el sector social enfrentamos un reto metodológico: ¿Cómo adaptar tecnologías emergentes a nuestro trabajo de investigación, de manera que podamos aprovecharlas en la recolección, análisis y visualización de datos etnográficos? Este curso pretende explorar diversos programas y metodologías pertenecientes al mundo digital para potenciar análisis sociales innovadores. A través de una metodología de aprendizaje basada en la experimentación, la práctica y el trabajo colaborativo, el estudiante podrá desarrollar habilidades críticas y creativas para aprovechar al máximo lo que el mundo digital le ofrece a la investigación social.

OBJETIVO GENERAL

Experimentar con herramientas digitales, a través de diálogos y trabajo colectivo, para generar competencias críticas y creativas en investigación cualitativa (etnográfica) dentro y fuera de la academia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Experimentar con, y apropiarse de, herramientas digitales en un ámbito investigativo.
2. Trabajar en equipos interdisciplinarios y con metodologías colaborativas no convencionales en ciencias sociales (hackatones, prototipado ágil).
3. Identificar la relevancia de un instrumento o herramienta digital dependiendo del contexto que se estudia.
4. Mediar y participar en discusiones críticas-reflexivas acerca de la experiencia de usar herramientas digitales en etnografía o investigación cualitativa.
5. Analizar artículos académicos y de otros formatos en los que se experimentan con metodologías digitales similares.
6. Aprender a generar preguntas etnográficas e identificar el valor que tienen éstas tanto en un contexto académico como en otros sectores.

CONTENIDO

Sesión 1. Introducción a la etnografía digital. 28 de septiembre

Introducción a la investigación etnográfica y a las maneras en que lo digital transforma el quehacer etnográfico.

Sesión 2. Redes sociales y rastreo de datos. 5 de octubre

Experimentos cuali-cuanti, auto-etnográficos y de *storytelling* con redes sociales y apps de rastreo de datos.

Sesión 3. Video-elicitación y Realidad Virtual. 12 de octubre

La vida cotidiana de la ciudad a partir de video, audio y otras herramientas. La video-elicitación como una herramienta participativa de análisis.

Sesión 4. Mapas digitales: cotidianidad y participación. 19 de octubre

Las plataformas cartográficas como herramienta para capturar dinámicas, lugares, relaciones entre actores sociales. Las plataformas cartográficas como espacios participativos.

Sesión 5. Prototipado y colaboración experimental: hackatón etnográfico. 26 de octubre

El acto de hackear como una práctica colectiva, experimental, abierta y creativa. La figura del “hackathon” o del “espacio hacker” para generar colaboraciones experimentales y prototipar colectivamente una etnografía multimedios.

METODOLOGÍA

El enfoque de este curso es práctico y experimental. Durante las sesiones los estudiantes trabajarán en equipo para usar herramientas digitales de manera etnográfica y luego se hará el ejercicio de pensar qué significa hacer etnografía a través de dichas herramientas. El taller se divide en cinco (5) sesiones, una por semana, y cada una con una duración de cuatro (4) horas -a excepción de la quinta y última sesión, que tendrá una duración de ocho (8) horas para generar una etnografía express. A su vez, cada sesión se divide en dos momentos. Un momento “crítico-reflexivo” y un momento de “cacharreo”. Para cada momento (crítico-reflexivo y de cacharreo) se asignará un grupo de 2 a 3 estudiantes encargados de dinamizar la sesión -un grupo de “mediadores” y un grupo de “experimentadores”. Los roles serán asignados a los estudiantes semana a semana y todos los estudiantes deberán ser tanto “mediadores” como “experimentadores” al menos una (1) vez.

Previo a la sesión, el grupo de "experimentadores" de esa semana explora la herramienta digital correspondiente.

Durante el inicio de la sesión, el profesor hace una introducción y contextualización del tema de la sesión, acompañado de la participación y comentarios de los "experimentadores" asignados para esa semana sobre la herramienta digital escogida y su exploración previa (30 minutos).

Durante el momento de “cacharreo,” todos los estudiantes experimentan con una herramienta digital a través de una actividad propuesta por el profesor (3 horas).

Durante el momento “crítico-reflexivo,” los estudiantes generan una discusión dinamizada por el grupo de “mediadores”, en la que se discuten los potenciales y las limitaciones de la herramienta digital en una investigación etnográfica (30 minutos).

PROFESOR: JUAN FELIPE FORERO DUARTE

Antropólogo de la Universidad de los Andes y Magíster en Antropología Digital (University College London). Ha trabajado en análisis cualitativos y cuantitativos de redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram) para generar *insights* de mercado, y en el uso de mapas digitales (Google Maps, OpenStreetMaps) para la participación ciudadana. Miembro de la Red Colombiana de Humanidades Digitales (RCHD) y de la Red Colombiana de Antropología y Tecno-Ciencia. Actualmente trabaja en el uso de metodologías ágiles y herramientas pedagógicas no-convencionales para enseñar programación web a grupos vulnerables.

DIRIGIDO A

Profesionales en ciencias sociales, diseño, publicidad, mercadeo, UX o disciplinas afines, interesado(a)s y con experiencia (académica o laboral) en investigación cualitativa (preferiblemente etnografía).

FECHA, DURACIÓN, HORARIO Y LUGAR

Fecha: Del 28 de septiembre al 26 de octubre de 2019

Horario: Sábados de 8:00am a 12:00m

Duración: 24 horas (5 sesiones).

Lugar: Universidad de los Andes, Cra. 1ª # 18a - 12