

 <p>Casa abierta al tiempo Unidad Iztapalapa- División de Ciencias Sociales Doctorado en Estudios Sociales</p>	<p>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA</p>	<p>Estudiante del Doctorado en Estudios Sociales Maestría y Doctorado en Estudios Sociales</p>	
--	--	--	--

Mtro. José Ángel Cerón Hernández

Académica

- Licenciado en Sociología (2010-2014)
- Maestro en Estudios Sociales (Estudios Laborales) (2016-2018) □ Doctorante en Estudios Sociales (2018-actualidad)

1.- PRODUCCIÓN ACADÉMICA O PROFESIONAL a)

Libros

b) Capítulo de Libros

1. Cerón, J., y De la Garza, E. (2018). “Os youtubers como trabalhadores não clássicos”. En Bridi, M. A. y Lima, J.C. (Coords.) *Flexíveis, Virtuais e Precários? Os trabalhadores em tecnologias da informação*. Curitiba: Ed. UFPR. ISBN: 978858480134
- 2.- Cerón, J. (2018). “Videojuegos, trabajo y jóvenes: El caso de los streamers”. En Pérez, E. (Coord.) *Entre la oportunidad y la precariedad. Jóvenes y mercados de trabajo en México*. CDMX: UNAM. ISBN: 978-607-30-0816-7
- 3.- Cerón, J (2021). “El trabajo de los streamers de videojuegos” en De la Garza, E. y Hernández, M. (Coords.) *Configuraciones Productivas y Circulatorias en los Servicios y Trabajo no Clásico Fundamentos teóricos y estudios de caso*. CDMX: UAM-Gedisa. ISBN:978-84-18525-10-0
4. Cerón, J. (2015). “El videojugador como Trabajo No Clásico”. En Ibarra, R., Bueno, E., Ibarra Escobedo, R. y Hernández, J. (Coords.) *Reestructuración y vigencia del modelo neoliberal en América Latina*. ISBN: 978-607-9165-994.
5. Cerón, J. (2015). “El Internet como forma de Subempleo: El caso de los productores de Video”. En Ibarra, R., Bueno, E., Ibarra Escobedo, R. y Hernández, J. (Coords.) *Reestructuración y vigencia del modelo neoliberal en América Latina*. ISBN: 978-607-9165- 994. **c) Memorias en Extenso Publicadas**

1. Cerón, J. (2016). "Cibercultura: Internet como medio de trabajo y canal cultural". En Contreras, O., y Torres Hugo, *La agenda emergente de las ciencias sociales. Conocimiento, Crítica e Intervención. Memorias del 5to Congreso Nacional de Ciencias Sociales*. ISBN: 978-0692664933.
2. Ceron, J. (2015). El videojugador profesional ¿un trabajo? *XXX Congreso ALAS. Universidad de Costa Rica. Pueblos en Movimiento: Un nuevo diálogo en las ciencias sociales*. ISBN: 978-9968-9502-4-4

d) Artículos

1. Cerón, J. (2020). "Videojugadores como trabajadores en el marco de las Tecnologías de la Información y Comunicación: una exploración desde el concepto de General Intellect y el proceso de trabajo", en *Revista Latinoamericana de Antropología del Trabajo* 4(7). ISSN: 2591-2755
2. Cerón, J. y Rodríguez, A. (2020). "Trabajo para jugar y juego para trabajar". *Controversias Y Concurrencias Latinoamericanas*, 11(20), 121-142. ISSN: 2219-1631
3. Ceron, J. (2018). "Esbozos para pensar al streaming de videojuegos como trabajo". En *Unidad Sociológica* Núm. 11, año 3. Buenos Aires. ISSN: 2362-1850
4. Cerón, J. (2015). "Una breve mirada al trabajo en Internet". En *Revista Acontecer Mundial*. Núm. 18, año 2. ISSN: 2347-0534

2.- Movilidad

a) Conferencias

a.1) Internacionales

1. Cerón, J. (2021). Conferencia: *Amazon Capitalism: Working Conditions and Labor Organizing in Mexico, Italy and the US*. En "UCLA Labor Studies Program. Institute for Research on Labor and Employment University of California, Los Angeles. 3 junio

1. Cerón, J. (2021). Conferencia: Algunas pistas para mirar el trabajo digital: likes y videojuegos. Seminario Permanente Instituto de Gestión del Conocimiento y el Aprendizaje en Ambientes Virtuales, del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara. 11 de Junio.
2. Cerón, J. (2021). Conferencia: Jóvenes, videojuegos, internet y labor digital: reflexiones desde la sociología del trabajo. 45 aniversario licenciatura en Sociología. Universidad Autónoma de Aguascalientes. Septiembre
3. Cerón, J. (2021). Mesa Redonda. "Investigación social: aportes desde la interacción presencial y digital". Ciclo de conferencias: Experiencias de investigación sociológica por estudiantes de posgrado. Universidad Autónoma Metropolitana- Azcapotzalco. 29 de abril.
4. Cerón, J. (2020). Conferencia: *Proceso productivo y construcción de identidades en los streamers de videojuegos*. En "miércoles en las ciencias sociales y humanidades. Trimestre 20P". 30 de septiembre de 2020. Universidad Autónoma Metropolitana
5. Cerón, J. (2020). Conferencia: Juventudes, sociabilidad y videojuegos. En "*Las juventudes en México tienen mucho que decir*". 12 de mayo. Instituto Mexicano de la Juventud.

6. Cerón, J (2019). Conversatorio: Juventudes en el cuadrilátero. Presentación de la Estrategia Editorial del IMJUVE. Museo Franz Meyer. 28 de noviembre.
7. Cerón, J. (2019). Conferencia: *Jóvenes, nuevas profesiones y el futuro del trabajo: una revisión desde la Sociología*. En Jornada Sociológica 2019 “Sociología ¿para qué?: de la teoría a la praxis”. 3 de octubre. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
8. Cerón, J. (2016). Conferencia Magistral: *Experiencias y retos en la organización académica estudiantil. Situación de la Sociología en Instituciones Mexicanas*. En 1er Coloquio Transdisciplinario de Estudiantes de Sociología. 9 de febrero. Universidad Autónoma Metropolitana
9. Cerón, J. y Mora, J. (2018). Conferencia: Alternativas al positivismo: apuntes sobre configuracionismo latinoamericano. 1er Coloquio regional de Estudiantes de Sociología.
10. Cerón, J (2018). Conferencia: Emergencia de nuevos trabajos: ¿se puede pensar a Youtube como espacio de trabajo? Una mirada crítica hacia las diferentes corrientes teóricas de la Sociología. 4 de septiembre. UAEM Zumpango
11. Cerón, J. (2017). Conferencia: Esbozos hacia el estudio de los videojuegos como trabajo: el ESPORT. Semana Académica de Sociología. 13 de febrero, UAEM Zumpango.

b) Ponencias

b.1) Internacionales

1. Cerón, J. (2019). *Videojugadores y trabajo no clásico*. Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología del Trabajo. 9 de julio. Bogotá, Colombia.
2. Cerón, J. (2017). *Creación de valor en Internet: Procesos de trabajo en el streaming de videojuegos*. XXXI Congreso Latinoamericano de Sociología ALAS 2017. 3 de diciembre, Montevideo, Uruguay.
3. Cerón, J. (2015). *El videojugador profesional ¿un trabajo?* XXX Congreso Latinoamericano de Sociología ALAS 2015. 29 de noviembre al 5 de diciembre de 2015. San José, Costa Rica.

b.2) Nacionales

1. Cerón, J. (2021). Tecnología de punta y trabajo manual en Amazon México: el problema de la construcción social de la calificación. En XI Congreso Nacional de la AMET “El trabajo en México ante la 4ta. Transformación. Universidad de Guadalajara. 26 de noviembre.
2. Cerón, J. (2021). “Videojuegos, trabajo y jóvenes: algunos apuntes empíricos” En *Séptimo Seminario Internacional sobre Estudios de Juventud*. 10 septiembre.
3. Cerón, J. (2019). *El modelo de producción en el streaming de videojuegos*. En Congreso sobre Trabajo No clásico. El Colegio de México. 8 marzo. Ciudad de México 3. (2018). Streaming de videojuegos como trabajo no clásico En Conversatorio Modalidades del trabajo no clásico 26 de octubre Rafael Galván
4. Cerón, J. (2018). *¿Videojugar como mercado laboral?: Reflexiones desde la sociología del trabajo*. 8vo DEVHR Foro Internacional del Juego. 24 octubre. Ciudad de México.
5. Cerón, J. (2017). *El trabajo de los Youtubers como trabajo no clásico*. X Congreso AMET. UNISON, Hermosillo. Octubre.
6. Cerón, J. (2017). (Cartel) *Comparando diseñadores de videojuegos con y sin formación profesional*. X Congreso AMET. UNISON, Hermosillo. Octubre.
7. Cerón, J. (2017). *El streaming de videojuegos como trabajo no clásico*. Tercer Coloquio de Videojuegos. 16 de noviembre. UNAM
8. Cerón, J. (2017). *Trabajo y Videojuegos: El caso de los streamers*. PreALAS México II Congreso Internacional de Sociología y Ciencias Sociales. 20 de octubre. UNAM.

9. Cerón, J. y Mora, J. (2017). *Trabajo de campo Experiencial y la vida laboral: el caso de los animadores de fiestas infantiles*. 2° Foro de Estudiantes de Sociología: Reflexionando la sociología Latinoamericana. 13 de octubre. UG Campus León.
10. Cerón, J. (2017). *Videojuegos, Trabajo y jóvenes: el caso de los streamers*. Quinto Encuentro Nacional de Jóvenes que investigan Jóvenes. 13 de septiembre. UNAM.
11. Cerón, J. (2017). *El streaming de videojuegos, ¿un trabajo?* DEVHR Foro Internacional del Juego, Sexta Edición.
12. Cerón, J. y Rodríguez, A. (2017). *El streaming de videojuegos, perspectiva laboral y de género*. DEVHR Foro Internacional del Juego, Sexta Edición. Mesa Redonda.
13. Cerón, J. (2016). *El e-sport como campo laboral: El caso de los Gamers*. XXII Encuentro Nacional de Estudiantes de Sociología. “Diálogos multidisciplinares y espacios transversales en la producción del conocimiento”. 7 al 11 de marzo. Puebla.
14. Cerón, J. (2015). *El trabajo de los Diseñadores de Video en Redes*. VII Congreso Nacional de Estudiantes de Sociología. Universidad Autónoma Juárez de Tabasco. “El horizonte de la Sociología en los nuevos Saberes: Transdisciplinariedad”. 5 al 7 de octubre, Villahermosa, Tabasco.
15. Cerón, J. (2015). *Uso de Internet. Identidad y Poder*. IV Seminario sobre estudios de Juventud en América Latina: “Políticas, espacios y resistencias juveniles: nuevos retos, nuevas miradas”. 10 y 11 de septiembre, UAEM: Toluca
16. Cerón, J. (2015). *Internet, Identidad y Poder en la era de la información y la sociedad Global*. Seminario Internacional. Seminario Internacional “La otredad en sociedades transculturales: identidad, alteridad y lenguaje”. UAM. México D.F.
17. Cerón, J. (2015). *El videojugador como Trabajo No Clásico*. 3er. Congreso Latinoamericano de Ciencias Sociales: Reestructuración y vigencia del modelo neoliberal en América Latina. 3, 4 y 5 de junio, Universidad Autónoma de Zacatecas.
18. Cerón, J. (2015). *El Internet como forma de Subempleo: El caso de los productores de Video*. 3er. Congreso Latinoamericano de Ciencias Sociales: Reestructuración y vigencia del modelo neoliberal en América Latina. 3, 4 y 5 de junio, Universidad Autónoma de Zacatecas.
19. Cerón, J. (2015). *El caso de los productores de video: Identidad y trabajo*. II Congreso Nacional de Sociología “El pensamiento Sociológico ante las transformaciones sociales. Construcción de alternativas en el contexto de los grandes problemas globales”. 11 al 13 de marzo, UAEM: Toluca.
20. Cerón, J. (2014). *El trabajo de los diseñadores de videos en redes*. Segundo Encuentro de Sociología en la Universidad Autónoma Metropolitana 2014 “La sociología hoy... en México y en la UAM”. 22 de octubre, Club Alemán. México D.F.
21. Cerón, J. (2013). *Acumulación capitalista por explotación: El caso de los productores de Maíz*. XX Encuentro nacional de Estudiantes de Sociología: “la sociología: sus opciones y alternativas en México y América Latina”. 6 al 10 de mayo, Universidad Autónoma “Benito Juárez”, Oaxaca.

3.- Vinculación

a) Membresía a redes profesionales

1. Comité académico de asesores para Coordinación y Asuntos Juveniles del IMJUVE (2019)
 - a. **Resultado: Libros, revistas, conversatorios**
2. Asociación Mexicana de Estudios del Trabajo (AMET) (2017-2019)
 - a. **Resultado: Congresos**

3. Asociación Latinoamericana de Sociología (ALAS) (2015-2019)
 - a. **Resultado: Congreso y artículo de investigación**
4. Red Nacional de Jóvenes Investigadores (RENAJI) (2017)
 - a. **Resultado: Seminario**
5. **Red Nacional de Estudiantes de Sociología (RNES) (2012-2018) a. Resultado: Congresos**
6. **Asociación Latinoamericana de Sociología del Trabajo (ALAST) (2019-2022) a. Resultado: Congresos**

b) Grupos de investigación

1. Grupo de investigación sobre juventudes digitales SIJ-UNAM. (2021-2022)
Resultado: Libro, congreso
2. **Seminario de Comunicación y Cultura Digital** (28 febrero a 27 noviembre de 2020). Cuerpo académico UDG-CA-720. Universidad de Guadalajara.
Resultado: Libro, Notas periodísticas

Dictaminación de Artículos científicos

1. (2021). Para la *Revista Latinoamericana de Antropología del trabajo*. ISSN: 2.
2. (2021). Para la *Revista Comunicación y Sociedad*. ISSN:
3. (2021). Para *Revista Regalición*. ISSN:
4. (2020) Para la revista *JOVENes Revista de Estudios sobre Juventud*. ISSN:

4.- Distinciones

- 1.- **Miembro Comité Editorial** (marzo, 2019 – actualidad) *Revista Jóvenes*. *Revista de Estudios de Juventud*. Instituto Nacional de la Juventud