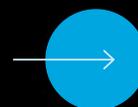


# 10 AÑOS IMPULSANDO LA CULTURA Y LA CREATIVIDAD

**El compromiso  
del BID con  
las industrias  
culturales y  
creativas**



Este informe resume el trabajo intersectorial del Banco Interamericano de Desarrollo en el ámbito de la cultura y la creatividad, y destaca los resultados más significativos de la última década.

Informe  
2023

Unidad de  
Creatividad  
y Cultura



Coordinación: Alejandra Luzardo

Autores: Alejandra Luzardo, Martina Majlis, Eliana Prada, Martín Inthamoussu y Trinidad Zaldívar

Copyright © [2023] Banco Interamericano de Desarrollo. Esta obra se encuentra sujeta a una licencia Creative Commons IGO 3.0 Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivadas (CC-IGO 3.0 BY-NC-ND) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/igo/legalcode>) y puede ser reproducida para cualquier uso no-comercial otorgando el reconocimiento respectivo al BID. No se permiten obras derivadas. Cualquier disputa relacionada con el uso de las obras del BID que no pueda resolverse amistosamente se someterá a arbitraje de conformidad con las reglas de la CNUDMI (UNCITRAL). El uso del nombre del BID para cualquier fin distinto al reconocimiento respectivo y el uso de su logotipo del BID no están autorizados por esta licencia CC-IGO y requieren de un acuerdo de licencia adicional.

Note que el enlace URL incluye términos y condiciones adicionales de esta licencia.

Las opiniones expresadas en esta publicación son de los autores y no necesariamente reflejan el punto de vista del Banco Interamericano de Desarrollo, de su Directorio Ejecutivo ni de los países que representa.

**Imagen portada:** Fundación IFF Panamá ha desarrollado diversas iniciativas apoyadas por el BID y BID Lab, tales como Cine en Aulas, Cinema Sanitas, IFF Panamá FORCINEMA, Su Mirada, Primera Mirada, Humanidad en Realidad Virtual, IFF Panamá Film Match y el Festival Internacional de Cine IFF Panamá 2020 y 2021 (PN-T1237).



# Índice

<b>Introducción</b>	4
<b>Unidad de Creatividad y Cultura del BID</b>	9
<b>Líneas de acción</b>	11
<b>La importancia del trabajo intersectorial</b>	13
<b>Lo que hacemos</b>	16
1. Desarrollo urbano y local a través de la cultura y la creatividad	16
2. Fortalecimiento de la competitividad de los sectores creativos con la digitalización	18
3. Oportunidades para los trabajadores creativos independientes	21
4. Mecanismos financieros para fomentar la economía creativa	22
5. Exportación y promoción de bienes y servicios creativos	25
6. Desarrollo de políticas públicas para el sector y fortalecimiento de las instituciones gubernamentales	27
7. Reactivación del sector creativo y cultural pospandemia	29
8. Oportunidades en términos de inclusión social, diversidad cultural y desarrollo humano	30
<b>Oportunidades a futuro</b>	33
<b>Creatividad y cultura en cifras</b>	37
<b>Highlights (2013 - 2022)</b>	50
<b>Proyectos destacados (2013 - 2022)</b>	58
<b>Publicaciones (2013 - 2022)</b>	83

# INTRODUCCIÓN

La cultura y la creatividad han formado parte de la agenda del BID desde sus inicios y en este documento queremos reflejar la tipología de proyectos y el trabajo intersectorial de más de 120 proyectos con componentes de las industrias culturales y creativas (ICC) durante la última década.

La economía creativa constituye una de las áreas productivas con mayores tasas de crecimiento en la última década: representa el 3% del PIB mundial,<sup>1</sup> emplea a más de 30 millones de personas y genera un estimado de US\$2.250 millones a nivel mundial.<sup>2</sup> Estas tendencias también se dan en América Latina y el Caribe (ALC), donde las industrias culturales y creativas generan ingresos de US\$124.000 millones, 2,2% del PIB regional y 1,9 millones de puestos de trabajo.<sup>3</sup>

La cultura y la creatividad han formado parte de la agenda del BID desde sus inicios y en este documento queremos reflejar la tipología de proyectos y el trabajo intersectorial de más de 120 proyectos con componentes de las industrias culturales y creativas (ICC) durante la última década. El poder de la cultura como catalizador del cambio social ha estado siempre en el corazón del diseño de sus operaciones. Algunos proyectos se han enfocado en el rescate y renovación de la infraestructura de ciudades y barrios patrimoniales, y otros en el impacto económico. En esa línea, el acuñamiento del término “economía naranja” tuvo como objetivo valorar el impacto económico de estos sectores y nos permitió hablar de un modelo productivo en el que los bienes y servicios que se comercializan tienen un valor económico e intelectual.

En la actualidad, el Banco tiene proyectos de apoyo al ecosistema creativo, generación de conocimiento, cursos presenciales y en línea de libre acceso, y trabaja por el empoderamiento de las mipymes, la inclusión, la recuperación del empleo, la digitalización, la exportación de bienes y servicios creativos, y el desarrollo urbano en el que la cultura y los sectores creativos sean un activo para las ciudades. El BID ha liderado estudios sobre la medición del impacto de la cultura y la creatividad, y sobre su potencial para la generación de empleo, el desarrollo sostenible y la capacidad de contribuir tanto a las soluciones interseccionales como transversales de viejos problemas en otros sectores.

Para potenciar el impacto económico capaz de ser creado por estas industrias, también se han impulsado algunos proyectos enfocados en el diseño de nuevos instrumentos financieros como los *vouchers* creativos, o como el primer Bono Naranja (2019) que lanzó el Banco de Desarrollo Empresarial de Colombia (Bancóldex) con apoyo del BID,<sup>4</sup> iniciativas que integran las últimas tecnologías, programas de educación y capacitación en las habilidades requeridas en emprendimientos creativos y en sectores como las artes musicales, las artes escénicas, el arte urbano, las artes visuales, la animación, los carnavales y el turismo cultural. Otros han buscado fortalecer la cadena de valor de la industria audiovisual y el uso de tecnologías en la comercialización de productos artesanales o gastronómicos,<sup>5</sup> entre otros. Todos ellos tienen un objetivo en común: la creación de oportunidades de empleo.

<sup>1</sup> UNCTAD, *Creative Economy Outlook 2022. The International Year of Creative Economy for Sustainable Development: Pathway to resilient creative industries*. (Ginebra: Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo [UNCTAD], 2022). <https://unctad.org/webflyer/creative-economy-outlook-2022>

<sup>2</sup> Ernst & Young, *Cultural Times: The First Global Map of Cultural and Creative Industries*. (Londres: Ernst & Young, 2015). [https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/cultural\\_times.\\_the\\_first\\_global\\_map\\_of\\_cultural\\_and\\_creative\\_industries.pdf](https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/cultural_times._the_first_global_map_of_cultural_and_creative_industries.pdf)

<sup>3</sup> *Ibidem*.

<sup>4</sup> Más información en: <https://www.iadb.org/es/noticias/colombia-emite-el-primer-bono-naranja-con-apoyo-del-bid>

<sup>5</sup> Por ejemplo, a través de los proyectos [Estructurando una Innovadora Cadena de Valor Artesanal para la Población Migrante indígena Warao \(BR-T1477\)](#) y [Sabores de Ecuador: Food Tech para la Innovación Alimentaria \(EC-T1454\)](#).

Muchos de estos proyectos se han caracterizado por alianzas público-privadas que nos han permitido colaborar con los distintos actores que participan en la cadena de valor de las actividades asociadas a las ICC. Nunca antes ha sido tan relevante el involucramiento del sector privado en el fortalecimiento de las industrias culturales y creativas, debido a que por un lado cuentan con el *know how* y tienen un entendimiento práctico de las habilidades que se requieren en las diversas industrias. Por otro lado, ellos son los que en muchos de los casos emplearán o requerirán estos productos o servicios.

En 2021, el BID lleva a cabo el Primer Diálogo Regional de Política de Industrias Culturales y Creativas con Enfoque Intersectorial. Para mostrar el rol de ellas en la reactivación económica de América Latina y el Caribe. Este diálogo tuvo la particularidad de que no solo tuvo la participación de los ministerios de Cultura, sino también ministerios de Hacienda, Educación, Turismo, Ciencia y Tecnología, Producción, y sector privado. Esto refleja el interés creciente y la importancia de tener un diálogo intersectorial en nuestra región para el desarrollo de políticas que potencien al sector cultural y creativo en toda su cadena de valor, fortaleciendo su ecosistema.

Durante 2022, el BID fue invitado a participar en la Conferencia Mundial de la Unesco sobre Políticas Culturales y Desarrollo Sostenible, uno de los foros más relevantes en el área a nivel internacional, que se realizó en México 40 años desde su primera edición. En ese contexto, 150 países adoptaron la Declaración por la Cultura,<sup>6</sup> cuyo texto afirma que esta es un “bien público mundial”, aboga por la integración de la cultura “como un objetivo específico por derecho propio” entre los próximos Objetivos de Desarrollo Sustentable; y marca una hoja de ruta para que los países reconozcan al sector cultural y creativo como un motor relevante del desarrollo económico, que contribuye a la economía de un país en términos de valor agregado, diversificación de la matriz productiva, exportaciones, empleo, inversiones y aumento de la productividad.

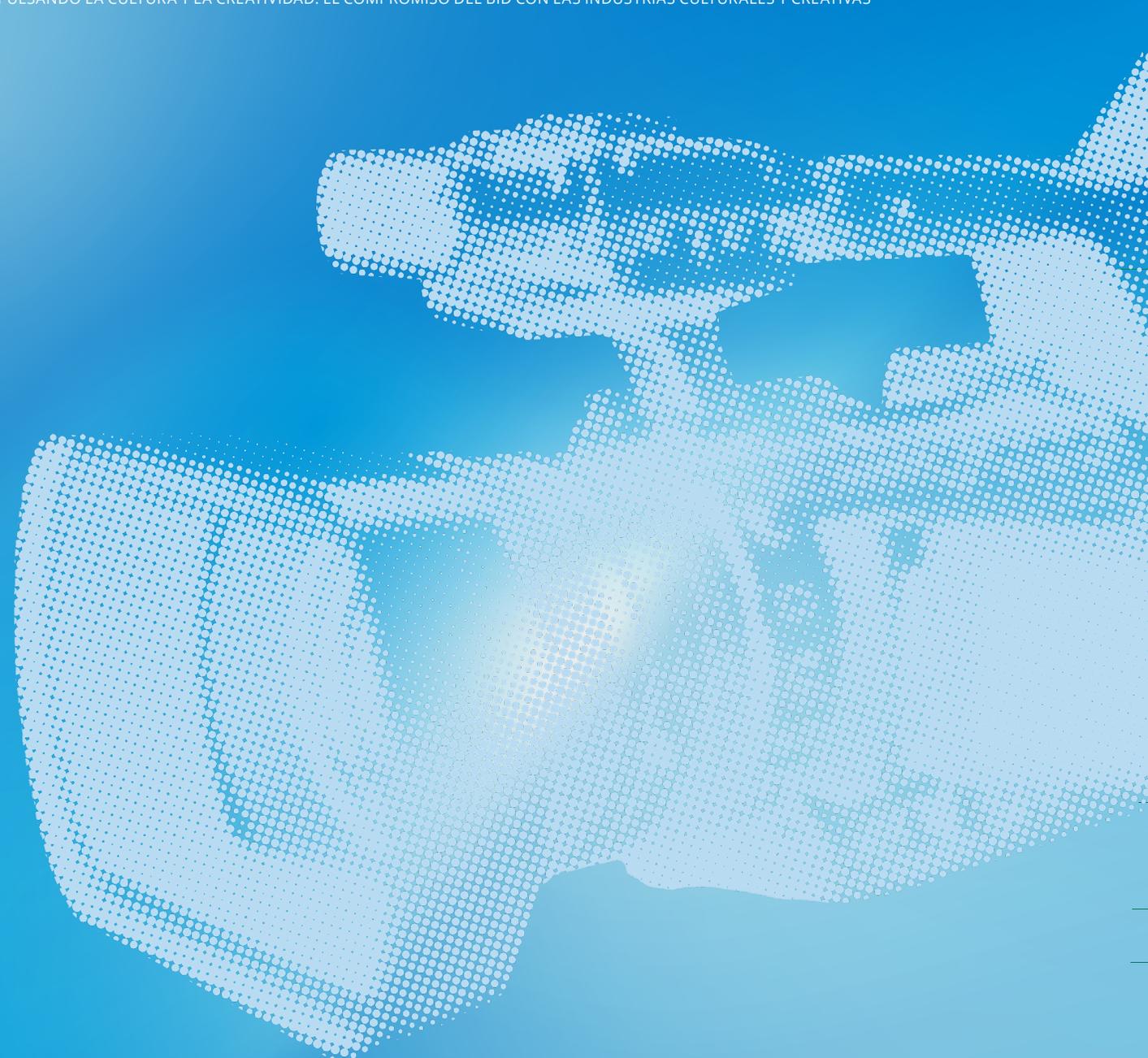
El presente documento resume el trabajo realizado por el BID en el ámbito de la creatividad y la cultura en los últimos 10 años, y propone desafíos, oportunidades y recomendaciones para trazar posibles rutas que nos permitan avanzar decididamente en el fortalecimiento de la cultura y la creatividad como motor para la recuperación económica de América Latina y el Caribe.

<sup>6</sup> UNESCO, *Declaración final - Conferencia Mundial de la UNESCO sobre las Políticas Culturales y el Desarrollo Sostenible (MONDIACULT 2022)*. (Ciudad de México: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2022). [https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2022/10/6.MONDIACULT\\_ES\\_DRAFT%20FINAL%20DECLARATION.pdf](https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2022/10/6.MONDIACULT_ES_DRAFT%20FINAL%20DECLARATION.pdf)



Con el objetivo de transformar una de las intersecciones más congestionadas de la Ciudad de Panamá en un lugar menos hostil para el peatón, el BID apoyó la iniciativa "Panamá camina: comparte la central" (PN-L1146).

UNIDAD DE  
CREATIVIDAD  
Y CULTURA  
DEL BID



La Unidad de Creatividad y Cultura (UCC) es un equipo único entre las organizaciones multilaterales, compuesto por especialistas en áreas de las industrias culturales y creativas. Trabajamos intersectorialmente con los equipos del BID para impulsar el crecimiento económico, la inclusión y la creación de empleo, centrándonos en el potencial del valor de la creatividad y la cultura como motor de desarrollo.

# Líneas de acción

- 1** **Articulamos** con los diferentes sectores del BID para generar oportunidades de negocio a través de iniciativas y operaciones de ICC en la región.
- 2** **Participamos y acompañamos a los sectores** en el diseño, implementación, seguimiento y evaluación de proyectos en ICC.<sup>7</sup>
- 3** **Conectamos** al Banco con los principales *stakeholders* e iniciativas globales en ICC para contar con los socios más relevantes para ALC.
- 4** **Desarrollamos** productos de conocimiento<sup>8</sup> con socios internos y externos en un trabajo pionero para la región.
- 5** **Contribuimos al diálogo** sobre políticas públicas intersectoriales para el área cultural y creativa, y su importancia en las estrategias de desarrollo de los países.

<sup>7</sup> Ver *Proyectos destacados (2013 - 2022)*.

<sup>8</sup> Ver *Highlights (2013 - 2022)* y *Publicaciones (2013 - 2022)*.



Fase 1 del proyecto Sandbox Audiovisual implementado por el Ministerio de Cultura de Colombia, Netflix y el BID, enfocado en capacitar a jóvenes para acceder a oportunidades en la industria audiovisual (CO-T1668).

# La importancia del trabajo intersectorial

En un mundo en constante transformación, la creatividad y la cultura serán elementos claves para catalizar la innovación en ámbitos tradicionales del desarrollo como la salud, la educación, la diversidad y promover la cohesión social a través de la creación de políticas públicas y operaciones que ofrezcan soluciones a través de las industrias culturales y creativas. En el BID, varios son los sectores operativos que trabajan con las ICC en sus proyectos, permitiéndonos estar en toda la cadena de valor. Y parte de la misión de la Unidad de Creatividad y Cultura es asegurarse de que esos proyectos tengan una visión intersectorial. Esto nos ha permitido posicionar a las industrias culturales y creativas como un sector con gran potencial para impulsar la recuperación económica y el desarrollo general de la región.

A continuación destacamos los diversos enfoques de los sectores cuyo esfuerzo mancomunado ha posicionado al BID como líder en el sector de las ICC en la región, al incorporar componentes de industrias culturales y creativas en sus operaciones:

**El Sector de Instituciones para el Desarrollo (IFD)**, a través de su **División de Competitividad, Tecnología e Innovación (CTI)** y su enfoque en el desarrollo de políticas competitivas mediante la identificación de innovaciones y tecnologías que añadan valor a la economía creativa e impulsar la visibilidad de las ICC como fuente de negocio rentable; la **División de Conectividad, Mercados Laborales y Finanzas (CMF)** ha contribuido con instrumentos de financiamiento innovadores para que el sector público tenga un mayor impacto en los sectores creativos; la **División de Innovación de Servicios al Ciudadano (ICS)** ha brindado apoyo a los países en la transformación de la administración pública, gobierno digital, seguridad pública y transparencia para que los activos culturales y patrimoniales permanezcan a salvo.

**El Sector de Cambio Climático y Desarrollo Sostenible (CSD)**, a través de su iniciativa Amazonía, promueve modelos sostenibles basados en capital humano, riqueza natural y el patrimonio cultural de la región amazónica; la **División de Medioambiente, Desarrollo Rural y Administración de Riesgo por Desastres (RND)** y su trabajo en el fortalecimiento de la gobernanza turística, la mejora de la sostenibilidad ambiental del turismo y la gestión del patrimonio natural y cultural; la **División de Cambio Climático (CCS)**, con su contribución para conservar y recuperar el capital natural y cultural de la región; la **División de Desarrollo Urbano y Vivienda (HUD)** y sus esfuerzos por posicionar a la cultura como un activo para tener ciudades sostenibles, inclusivas y resilientes.

El **Sector de Infraestructura y Medioambiente** (INE) a través de su **División de Agua y Saneamiento** (WSA), y su labor en vincular la economía creativa a la gestión de base comunitaria de los servicios de agua potable y saneamiento rurales.

El **Sector de Integración y Comercio** (INT) y su **Instituto para la Integración de América Latina y el Caribe** (INTAL), que impulsa el comercio y regionalización de la cadena de valor con la internacionalización de bienes y servicios creativos.

El **Sector Social** (SCL), que nos apoya a través de sus diversas divisiones: la **División de Educación** (EDU), que fomenta el talento creativo para diversificar las oportunidades laborales; la **División de Mercados Laborales** (LMK), que promueve empleos de calidad en el sector creativo y cultural; la **División de Género y Diversidad** (GDI), y su enfoque en promover la igualdad de género, el desarrollo con identidad de los pueblos indígenas y la inclusión de las personas con discapacidad, afrodescendientes y la población LGTBQIA+ dentro de las ICC; la **Unidad de Migración** (MIG) y su trabajo por mejorar las vidas de los migrantes y sus comunidades receptoras para contribuir al desarrollo inclusivo de ALC a través de la cultura y la creatividad.

El **BID Lab**, el laboratorio de innovación del BID, y su objetivo de promover emprendimientos innovadores en etapas tempranas, para beneficiar a poblaciones pobres y vulnerables en los sectores creativos que usan nuevas tecnologías.

El **BID Invest**, el sector privado del BID, y su financiamiento a propuestas que tienen un impacto significativo que invierten en la industria de contenidos digitales.

La **Oficina de Alianzas Estratégicas** (ORP), que impulsa el diálogo y las alianzas estratégicas que son claves para el trabajo entre gobierno, sector privado y las ICC.

El **Sector de Conocimiento, Innovación y Comunicación** (KIC) y su enfoque en destacar el valor de la innovación, la creatividad y la cultura como motor de desarrollo en la región; y la **Unidad de Creatividad y Cultura** (UCC), y su trabajo impulsando el crecimiento económico, la inclusión y la creación de empleo a través de la creatividad y la cultura.

El BID está comprometido a seguir aportando en la valorización de las ICC a través de su trabajo intersectorial. Unir esfuerzos y trabajar colaborativamente con el sector público y privado podría significar la implementación de políticas más cohesivas, capaces de contribuir a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), en particular a aquellos que promueven la generación de trabajo decente, productividad y crecimiento económico, igualdad de género y fomento a la innovación.



Iniciativa "Humanidad en Realidad Virtual" de IFF Panamá, apoyado por el BID y BID Lab (PN-T1237).

# Lo que hacemos

## 1 Desarrollo urbano y local a través de la cultura y la creatividad

La cultura y la creatividad son un activo para tener ciudades resilientes, inclusivas y sostenibles. Esto se materializa en cómo la cultura, con la generación de empleo, el fomento del ecosistema creativo y el desarrollo económico local, juega un rol clave en la productividad, innovación e impacto social de las ciudades. La regeneración urbana impulsada por la cultura puede dar nueva vida a barrios y áreas degradadas, y aumentar su atractivo como destinos para visitar, vivir e invertir. A ello se suma que las industrias culturales y creativas se caracterizan por una alta tasa de innovación,<sup>9</sup> lo que contribuye a elevar los niveles de productividad urbana, generando circulación e impacto en otras áreas tradicionales de la economía.

En cuanto al impacto social, algunos estudios evidencian que el incremento de los niveles de participación cultural tiene efectos significativos en el bienestar y la salud mental de los ciudadanos, al tiempo que crecen los niveles de tolerancia y cohesión social.<sup>10</sup> A través de operaciones que apoyan los procesos de reurbanización y revitalización de espacios urbanos, conservación y gestión del patrimonio, fomento del turismo cultural y proyectos que impulsan el rol de la cultura en la construcción y gestión de ciudades sostenibles, inclusivas y resilientes.

La preservación del patrimonio material, cultural y natural de las ciudades ha sido central con iniciativas y proyectos transversales en las ICC. Es el caso del [Programa de Inversión Mejoramiento de los centros históricos de Lima, Arequipa, Trujillo y Ayacucho \(2019\)](#), en Perú, que tiene como objetivo valorar el patrimonio cultural de los centros históricos de Ayacucho y Lima-Rímac, a través del mejoramiento del entorno urbano y natural, la promoción del desarrollo económico local y el fortalecimiento de las capacidades institucionales del Ministerio de Cultura y de las municipalidades.

Asimismo, se ha buscado posicionar a estas industrias como agentes activos para el desarrollo y transformación social y el turismo cultural. Un ejemplo de ello es el [Programa Integral de Desarrollo Turístico y Urbano de la Ciudad Colonial de Santo Domingo \(2016\)](#), cuyo objetivo es revitalizar la Ciudad Colonial de Santo Domingo (CCSD), en República Dominicana, con la recuperación de espacios públicos y monumentos históricos; mejoramiento de la habitabilidad; desarrollo de las economías locales y fortalecimiento de la gestión. Esta operación incluye el Proyecto de Museo Digital de Santo Domingo, que consiste en la digitalización de los cuatro museos de la ciudad a través de la creación de una plataforma virtual entendida como un espacio de encuentro entre su patrimonio y la actividad cultural que tiene lugar en el ámbito urbanístico. Además, el proyecto de digitalización buscará promoverla como destino turístico cultural a nivel regional.

<sup>9</sup> Hasan Bakhshi y Eric McVittie, *Creative supply-chain linkages and innovation: Do the creative industries stimulate business innovation in the wider economy?* (Innovation: Organization & Management, Volume 11, Issue 2, 2009). DOI: 10.5172/impp.11.2.169.  
Kathrin Müller, Christian Rammer y Johannes Trüby, *The Role of Creative Industries in Industrial Innovation*. (Innovation: Management, Policy & Practice. Volume 11, Issue 2, 2009). DOI:10.2139/ssrn.1328878

<sup>10</sup> Enzo Grossi, Pier Luigi Sacco, Giorgio Tavano Blessi y Renata Cerutti, *The Impact of Culture on the Individual Subjective Well-Being of the Italian Population: An Exploratory Study*. (Applied Research in Quality of Life, Volume 6, Issue 4, pp. 387-410, 2011). DOI 10.1007/s11482-010-9135-1

Últimamente, los proyectos han buscado la consolidación de los espacios públicos a través de la cultura con el objetivo compartido de robustecer la identidad local, mejorar la cohesión social y las oportunidades de desarrollo económico local como base para alcanzar la sostenibilidad de las ciudades de la región. El proyecto **Soy Vida - Arte Urbano (2019)**,<sup>11</sup> en El Salvador, es un ejemplo de cómo, mientras recuperamos los espacios públicos, podemos también restaurar el tejido social en barrios de alto riesgo con arte urbano. La iniciativa busca generar oportunidades de expresión artística, fortalecimiento de habilidades blandas, formación vocacional y mejoras de la empleabilidad para los jóvenes en situación vulnerable.

Otro ejemplo es el **Apoyo para la conservación y gestión del Patrimonio Cultural y Natural (2017)** en Panamá, programa pionero en la región, al manejar bienes naturales y culturales de manera conjunta entre diferentes instituciones estatales. Su objetivo es contribuir a la preservación y puesta en valor de los bienes patrimoniales del país, con la rehabilitación de tres sitios de patrimonio cultural: el Museo Arqueológico y Antropológico Reina Torres de Araúz, y las fortificaciones de San Lorenzo y Portobelo. Las obras incluyen la provisión de infraestructura turística básica, museografía, implementación de programas educativos, y desarrollo e implementación de un plan de manejo. Por otro lado, preservará cuatro áreas naturales protegidas, mejorando su gestión y sostenibilidad financiera: el Parque Nacional de Coiba, el Parque Nacional de Volcán Barú, el Parque Nacional de Portobelo y el Bosque Protector y Paisaje Protegido de San Lorenzo. Fortalecerá la gestión del patrimonio natural y desarrollará el potencial turístico de bajo impacto de forma sostenible con el medioambiente. Bajo esta operación se impulsó también la iniciativa **“Panamá camina: comparte la central,”**<sup>12</sup> que tuvo como objetivo transformar una de las intersecciones más congestionadas y motorizadas de la Ciudad de Panamá en un lugar menos hostil para el peatón, y en donde el espacio esté mejor distribuido. Para ello se llevó a cabo en 2018 un experimento urbano de carácter temporal que utilizó el color, el mobiliario urbano, el arte y la cultura para promover el tránsito peatonal en el sector, construir identidad y crear un espacio de encuentro para peatones, ciclistas, vehículos particulares y transporte público.

<sup>11</sup> Más información en: <http://soyvidaarteurbano.com/> y <https://kinoglaz.vxr.space/>

<sup>12</sup> Más información en: <https://www.iadb.org/es/mejorandovidas/panama-se-pone-de-pie> y <https://blogs.iadb.org/ciudades-sostenibles/es/un-experimento-urbano-para-vivir-la-ciudad-panama-camina-comparte-la-central/>

## 2 Fortalecimiento de la competitividad de los sectores creativos con la digitalización

La tecnología se ha convertido en un habilitador de los sectores culturales y creativos —tanto en su consumo como en su diseño—, y a su vez estos han jugado un papel importante en el desarrollo de nuevas soluciones tecnológicas para áreas tradicionales como la educación y la salud.<sup>13</sup> Dentro de la diversa variedad de productos y servicios tecnológicos, podemos hallar emprendimientos que emplean inteligencia artificial (AI), realidad aumentada, tecnología de *blockchain*, internet de las cosas (IoT), *cryptographic tokens*, *non-fungible tokens* (NFT) y reconocimiento facial en proyectos del sector editorial, juegos interactivos, videojuegos, música, nuevos medios, robótica, servicios creativos o *wearables*.<sup>14</sup>

De acuerdo con la encuesta realizada por Unesco, BID, SEGIB, OEI y Mercosur Cultural, las actividades que incluyen los museos, las galerías o los sectores más tradicionales como la artesanía carecen de digitalización y, en general no aprovechan la tecnología para la venta de sus productos o servicios. Así, durante la pandemia por el COVID-19, uno de cada dos jóvenes del sector cultural y creativo pudo seguir trabajando, mientras que menos de uno de cada tres trabajadores con más antigüedad, menos familiarizados con las tecnologías digitales, se mantuvo empleado.<sup>15</sup> Esto refuerza aún más la importancia de desarrollar las habilidades digitales en estos sectores para atender a las nuevas demandas del mercado y sus audiencias. Los creativos, ya sean del sector formal o informal, necesitan conocer las posibilidades que les brindan las nuevas tecnologías, la capacitación en habilidades digitales serán claves para la reinversión de sus negocios o futuras oportunidades laborales.

El BID ha realizado proyectos para fortalecer la competitividad de los sectores creativos a través de la digitalización, tanto a nivel de las personas como de las instituciones. Para ello, **el BID colabora ahora con el Museo del Prado (2022 - 2023)** en la elaboración de un curso de transferencia de conocimiento en materia de gestión y planificación, gobernanza y transformación digital para museos e instituciones culturales de la región.

El BID también cuenta con una herramienta para mejorar el ecosistema nacional de innovación y emprendimiento que se ha implementado en Jamaica, Trinidad y Tobago, Haití y próximamente en Honduras llamado **The Creative Tech-Lab**.<sup>16</sup> Este proyecto reúne a emprendedores y expertos en nuevas tecnologías para colaborar y crear prototipos de soluciones innovadoras que resuelvan los problemas a los que se enfrentan las empresas de las industrias culturales y creativas. Las conexiones y colaboraciones entre expertos de diferentes disciplinas e industrias abarcan metodologías de *design thinking*, *data science* o realidad aumentada. Durante los encuentros los artistas se abocan a la creación de prototipos e incluye tutorías digitales personalizadas. A raíz de esta iniciativa, el Banco implementa el proyecto regional **Promoción de tecnologías digitales para las industrias creativas de ALC (2021)**, cuyo objetivo es fortalecer el ecosistema de emprendimiento e innovación para apoyar el desarrollo de soluciones tecnológicas digitales innovadoras para las industrias culturales y creativas. Así, se actualizará la metodología del Creative Tech Lab, de manera de construir la capacidad de las instituciones públicas y privadas de América Latina y el Caribe, y fomentar

<sup>13</sup> Más información en: <https://www.iadb.org/es/project/ES-T1323>

<sup>14</sup> Alejandra Luzardo, Gerardo Funes y 23 Design, *Emprendimientos tecnocreativos: creatividad y tecnología, aliados o enemigos?* (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2019). <https://publications.iadb.org/es/emprendimientos-tecnocreativos-creatividad-y-tecnologia-aliados-o-enemigos>

<sup>15</sup> BID, UNESCO, SEGIB, OEI y MERCOSUR, *Evaluación del impacto del COVID-19 en las industrias culturales y creativas*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2021). <https://publications.iadb.org/es/evaluacion-del-impacto-del-covid-19-en-las-industrias-culturales-y-creativas>

<sup>16</sup> Más información en: <https://bidinnovacion.org/economicreativa/creative-tech-lab/>

Un proyecto que hoy se consolida como una referencia para toda América Latina es el caso del **Cluster Audiovisual de Film Andes**, apoyado por el BID con el **Desarrollo de Emprendedores Creativos en Mendoza (2018)**, Argentina, tiene como objetivo dinamizar el ecosistema de emprendedores creativos, posicionar a Mendoza como ciudad creativa a través del fortalecimiento del tejido emprendedor y el acceso a financiamiento. El programa se ejecutó con la Asociación Civil Film Andes, con el apoyo del BID y en articulación con el gobierno de Mendoza, ampliando la oferta de bienes y servicios audiovisuales, de acuerdo con la demanda local e internacional. Se realizaron: i) Tutorías de proyectos individuales a cargo de expertos; ii) Capacitaciones o talleres de uno o dos días de duración; iii) *Vouchers* a la oferta (subsidios al desarrollo de proyectos para escritura de guion, diseño de material promocional, etc.) y iv) Organización y participación en los más importantes eventos internacionales (fondeo para pasajes y alojamiento). El programa contó con una evaluación de impacto donde se destacó la generación de empleo y, en particular, de empleo femenino. En 2019, Film Andes contaba con una cartera de más de 200 proyectos creativos en desarrollo,<sup>17</sup> en audiovisual, videojuegos, realidad aumentada y transmedia, y deportes electrónicos.

El rezago tecnológico en las producciones escénicas y la falta de talento local capacitado inhibe la calidad de la oferta cultural. El BID Lab, a través del Desafío Naranja —una convocatoria para soluciones de ICC realizado en colaboración con la Unidad de Creatividad y Cultura—, premia el proyecto **Sandbox: Espacio para Integración de Tecnología y Artes Escénicas (2020)**. Este se desarrolla gracias al trabajo conjunto de la Secretaría Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación de Panamá y la Fundación Espacio Creativo, que tiene como objetivo aumentar las oportunidades de inclusión productiva dentro de las ICC para jóvenes en riesgo social en Panamá. Además, se enfoca en la formación que integra las artes escénicas y las nuevas tecnologías, las habilidades del siglo XXI, y un programa de pasantías con experiencia práctica junto a profesionales de la industria. Como resultado, desde mayo de 2022, han sido capacitados 232 jóvenes en habilidades del siglo XXI, 132 han completado capacitaciones de integración técnica y 72 mujeres jóvenes se han visto beneficiadas por el programa e incorporadas al desarrollo de carreras técnicas.<sup>18</sup>

La economía creativa tiene tanto valor comercial como cultural y este valor dual ha llevado a los gobiernos de todo el mundo a centrarse en expandir y desarrollar sus economías creativas como parte de las estrategias de diversificación económica y los esfuerzos para estimular la prosperidad y el bienestar.<sup>19</sup> La pandemia por el COVID-19 aceleró la digitalización de los sectores de las industrias culturales y creativas en ALC, lo que abre nuevas oportunidades que requieren tanto aprendizaje continuo (*upskilling* y *reskilling*) como también el acceso a internet para generar oferta de productos y servicios creativos más sofisticados, a la altura de lo que requiere el mercado global.

<sup>17</sup> Más información en: <https://filmandes.com/wp/wp-content/uploads/2021/03/FILM-ANDES-2019.pdf>

<sup>18</sup> Más información en: <https://fec.org.pa/sandbox/impacto/>

<sup>19</sup> UNCTAD, *La economía creativa global muestra resiliencia y crecimiento*. (Ginebra: Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo [UNCTAD], 2019). <https://unctad.org/es/press-material/la-economia-creativa-global-muestra-resiliencia-y-crecimiento-informe>



Isabella Springmühl, primera diseñadora de modas Guatemalteca con síndrome de Down, durante su presentación "Moda y diseño sin obstáculos" en la iniciativa del BID Idear Soluciones México 2018.

## 3

**Oportunidades para los trabajadores creativos independientes**

Las ICC se caracterizan por un alto porcentaje de trabajo autónomo e informalidad –y para ser exactos el 24% de los trabajadores del sector cultural y creativo pertenece a la informalidad, y 18% trabaja de manera intermitente–<sup>20</sup> lo que incide en la calidad de vida y en el acceso a beneficios y financiamiento para sus actividades. Según el estudio del BID *Emprender un futuro naranja: quince preguntas para entender a los emprendedores creativos de América Latina y el Caribe*,<sup>21</sup> una característica que resalta de los profesionales creativos es que suelen ser personas con un alto nivel de formación (han invertido mucho en su propio capital humano), pero incluso en el mejor de los casos, estos profesionales suelen necesitar combinar diversas formas de trabajo precario –a tiempo parcial, múltiples proyectos independientes, etc.–, con contratos atípicos, para conseguir un cierto nivel de ingreso.<sup>22</sup> Es un imperativo, entonces, la creación de mecanismos que faciliten la formalización e inclusión financiera de estos trabajadores para permitirles acceder a beneficios a los que actualmente no califican y abrirles las puertas a mercados nacionales e internacionales.

El BID ha realizado distintos esfuerzos por crear oportunidades para los trabajadores creativos independientes; por ejemplo, a través de la cooperación técnica **Nación de Animación: creando oportunidades de empleo para una industria de animación inclusiva en Barbados (2020)**, que se enfoca en crear una asociación con la sociedad civil y el sector privado para brindar capacitación orientada al mercado en animación 2D que integre tanto el aprendizaje en el trabajo a través de prácticas laborales recurrentes como un programa de contratación.

La definición de *workertech* se refiere a los servicios digitales que se ofrecen a los trabajadores independientes para ayudarlos a lo siguiente: (i) garantizar acceso a protecciones sociales y derechos laborales básicos, (ii) optimizar la productividad y desarrollo profesional, y (iii) facilitar la organización colectiva de los trabajadores en el comercio a nivel sindical y profesional. El proyecto **gigES: WorkerTech para trabajadores independientes e informales en El Salvador (2021)** tiene como objetivo crear y promover el ecosistema de *workertech* para estos trabajadores con la identificación y apoyo a soluciones concretas tanto del sector privado como del sector público. Este es un proyecto piloto con actores claves en el área de innovación y *start-ups* a nivel nacional e internacional. Se desarrollará un Sandbox de política pública para efectuar experimentos sobre el fortalecimiento del marco regulatorio, lo que ayudaría a mejorar la situación de los trabajadores independientes y de plataforma en los problemas que enfrentan, con un alcance regional en el corto plazo, y un alcance global en el largo plazo.

Proteger el empleo y los derechos laborales de los trabajadores independientes y autónomos que forman parte de las industrias culturales y creativas, es clave para el desarrollo de un sector que ya tiene graves inconvenientes de acceso a la financiación, lo que lastra la internacionalización de las empresas y dificulta su crecimiento. Incentivar las oportunidades de formación continua y desarrollo, de *upskilling* y *reskilling*, es imperativo en una industria que no podrá desarrollarse si no existe el talento que la acompañe. Para que esto suceda es indispensable una visión a largo plazo, acompañada de políticas de Estado que trasciendan gobiernos, y una inversión sostenida tanto pública como privada.

<sup>20</sup> BID, UNESCO, SEGIB, OEI y MERCOSUR, *Evaluación del impacto del COVID-19 en las industrias culturales y creativas*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2021). <https://publications.iadb.org/es/evaluacion-del-impacto-del-covid-19-en-las-industrias-culturales-y-creativas>

<sup>21</sup> Alejandra Luzardo y Leticia Gasca, *Emprender un futuro naranja: quince preguntas para entender a los emprendedores creativos de América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2018). <https://publications.iadb.org/es/emprender-un-futuro-naranja-quince-preguntas-para-entender-mejor-los-emprendedores-creativos-en>

<sup>22</sup> Ekaterina Travkina y Pier Luigi Sacco, *Culture shock: COVID-19 and the cultural and creative sectors*. (París: Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos [OECD], 2020). <https://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/culture-shock-covid-19-and-the-cultural-and-creative-sectors-08da9e0e/>

#### 4 Mecanismos financieros para fomentar la economía creativa

Las empresas y emprendimientos del sector cultural y creativo suelen tener más dificultades para acceder al crédito,<sup>23</sup> en particular en sus etapas más tempranas, cuando no tienen registro de actividad societaria ni historial de crédito, debido a que las fuentes de financiamiento para los emprendedores en América Latina y el Caribe siguen siendo escasas. La promoción de nuevos mecanismos de financiación será crítica para reactivar estos sectores, lo cual incluye instrumentos financieros innovadores basados en nuevas tecnologías (e.g.: *fintech*, *crowdfunding* de capital, entre otros).<sup>24</sup> Aunque los gobiernos también cumplen un rol fundamental en el acceso a mecanismos de financiación, tienen mucho desconocimiento acerca de este tipo de empresas, al igual que las entidades financieras, por lo que los requisitos exigidos por lo general no logran ser alcanzados por *freelancers*, pymes y *start-ups*, e inclusive por empresas de mayor tamaño que componen el ecosistema creativo. A pesar de que el sector audiovisual en América Latina duplicará su base de usuarios de streaming entre 2020 y 2024, con un crecimiento de 106 millones de clientes en los próximos cinco años (que corresponde a un incremento del 152% comparado con el 2019)<sup>25</sup> y que en el 2019 creó más de 1,6 millones de empleos directos e indirectos en ALC,<sup>26</sup> se sigue enfrentando al reto de acceso financiero, lo que obstaculiza el desarrollo de producciones locales o internacionales, incluso cuando tienen contratos para producir para plataformas internacionales.

Hoy es cada vez más difícil hallar productos y servicios de los sectores económicos tradicionales que no hayan sido tocados de modo directo o indirecto por alguno de los múltiples sectores de ICC. Por lo tanto, nos encontramos con una gran oportunidad de cambiar este paradigma a través del desarrollo de nuevos modelos financieros; por ejemplo, con la creación de financiamientos mixtos que cuenten con recursos públicos y que apalanquen inversiones privadas basadas en el modelo de capital de riesgo, fondos dedicados a los sectores con mayor capacidad de crecimiento –como es el caso de Screen Capital, el único fondo dedicado al sector audiovisual– y, en general, nuevos productos financieros que comprendan que la economía basada en intangibles es una gran oportunidad para reactivar nuestras economías, diversificar la matriz productiva de la región y acelerar la creación de empleos.

<sup>23</sup> Eduardo Sierra, Omar Villacorta y Alejandro Rueda, *La financiación de la economía creativa en Colombia*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2020). <https://publications.iadb.org/es/la-financiacion-de-la-economia-creativa-en-colombia>

<sup>24</sup> *Ibidem*.

<sup>25</sup> João Paulo Pimentel, *Streaming services will surpass pay-TV in Latin America in 2020*. (LABS – Latin America Business Stories, 2020). <https://labsnews.com/en/articles/technology/streaming-services-will-surpass-pay-tv-in-latin-america-in-2020/>

<sup>26</sup> Olsberg SPI, *Global Screen Production: The Impact of Film and Television Production on Economic Recovery from COVID-19*. (Londres: Olsberg SPI, 2020). <https://static1.squarespace.com/static/5f7708077cf66e15c7de89ee/t/60282af90267734564e0fedd/1613245181073/Global-Screen-Production-and-COVID-19-Economic-Recovery-Final-2020-06-25.pdf>

Una de las opciones del BID para desarrollar mecanismos financieros para fomentar la economía creativa, y que ya ha sido replicada en otros países, es el proyecto **Vouchers de Innovación en las Industrias Creativas implementado en Uruguay (2016)**, que busca incrementar la inversión en I + D en las pequeñas y medianas empresas creativas con la promoción de la colaboración para la innovación entre las ICC y otros sectores de la economía. Parte del enfoque del proyecto fue promover el empleo de creativos en industrias tradicionales y también la participación de profesionales de sectores tradicionales en empresas creativas para que en ambos casos se acelere la innovación. Durante el proyecto se dio capacitación en el uso de las nuevas tecnologías –realidad aumentada y realidad virtual–, en sectores como la animación, producciones para las artes escénicas y música. Así, han podido lograr más de 1.413 nuevos empleos creados o sostenidos, 256 pymes que trabajan colaborativamente y el total de los proyectos de colaboración terminados satisfactoriamente. A través de 97 proyectos aprobados y una estrategia de sensibilización del valor del trabajo colaborativo en estos sectores se logró impactar a más de 2.400 personas.<sup>27</sup>

Ante el gran desafío de financiamiento para los sectores creativos, el Banco de Desarrollo Empresarial de Colombia (Bancóldex), con apoyo del BID, lanzó el **Bono Naranja (2019)**, primero en la historia con foco en las ICC. Es un bono ordinario<sup>28</sup> que tiene como objetivo impulsar el fomento y fortalecimiento de sectores productivos vinculados a las industrias culturales y creativas del país. Este tuvo influencia en 32 departamentos de Colombia con un enfoque en cerca de 10 subsectores de las ICC donde el 31% estuvo enfocado en la modernización de la empresa y el 68% en el capital de trabajo, llegando a impactar 60% de microempresas, 38% de pymes y 2% en empresas grandes con 35% en incremento de las exportaciones.

Adicionalmente, y por primera vez en el BID, trabajamos con industrias culturales y creativas a través del **BID Invest**, que consiste en la inversión de US\$12,5 millones a la compañía **Rock Content 2023**, una plataforma brasilera que permite a las marcas participantes lanzar estrategias de contenido de alta calidad. Rock Content aumenta las exportaciones y reduce la importación de servicios digitales en América Latina y el Caribe, ya que reduce la necesidad de que las empresas adquieran servicios de digitalización de fuera de la región, y al mismo tiempo atrae negocios del resto del mundo a ALC. Esta es una importante fuente de empleo, especialmente para trabajadores calificados como ingenieros, desarrolladores web, diseñadores web y gráficos, y servicios de TI.

Las industrias culturales y creativas representan una oportunidad de crecimiento económico y de diversificación de los ingresos de los países de América Latina. Establecer estrategias desde el gobierno nacional que favorezcan el crecimiento de la industria creativa para agilizar el acceso a financiamiento de empresas, pymes, *start-ups* culturales y creativas con alternativas atractivas y rentables, es una tarea pendiente en toda la región.

<sup>27</sup> BID, *Reporte de estado del proyecto UR-T1150: Vouchers de innovación en las industrias creativas en Uruguay*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2020). <https://www.iadb.org/es/project/UR-T1150>

<sup>28</sup> Un bono ordinario es un instrumento financiero de deuda que puede ser emitido por el Estado o un privado, con el objetivo de obtener fondos directos del mercado de capitales para el cumplimiento de sus objetivos misionales. El emisor se compromete a devolverle al inversionista el capital principal junto con los intereses.



festival  
internacional  
de cine  
panamá

Clausura del Festival Internacional de Cine IFF Panamá 2021, durante la proyección de la película "Sundown" del mexicano Michel Franco. Iniciativa apoyada por el BID y BIDLab (PN-T1237).

## 5 Exportación y promoción de bienes y servicios creativos

Según el último informe publicado por la UNCTAD, “el comercio internacional de bienes y servicios creativos genera ingresos cada vez mayores para los países”.<sup>29</sup> Así, se calcula que la exportación internacional de bienes creativos a nivel global fue de US\$524 millones en 2020 (lo que representó 3% del total de las exportaciones de mercancías y servicios), mientras que la exportación de servicios creativos alcanzaron US\$1,1 billones (21% del total de las exportaciones de mercancías y servicios).<sup>30</sup> Sectores como el cine, televisión, música, edición o videojuegos tienen en común que, impulsados por la innovación digital, son los más avanzados en su integración en el mercado global. En efecto, el mercado de contenidos digitales crecerá en US\$694.880 millones entre 2023 y 2027, con una tasa anual del 13,78% durante dicho periodo.<sup>31</sup>

Una de las consecuencias positivas de la pandemia del COVID-19 fue el incremento de los bienes y servicios ofrecidos de forma digital en los sectores de las ICC, que pasó del 38% al 56%.<sup>32</sup> Para garantizar el avance en ese sentido, hay otros factores que deben considerarse, como la piratería que suelen operar en una escala amplia y organizada, y que se dedican a robar los productos de las capacidades creativas y de las inversiones de otras personas. Por ejemplo, en el sector audiovisual se calcula que el combate exitoso a la piratería permitiría mitigar la pérdida de 48.500 empleos y reducir la evasión fiscal por cerca de US\$1.100 millones anuales, así como la pérdida de ingresos de los proveedores de televisión y programadores (calculada en US\$4.800 millones y US\$1.800 millones anuales, respectivamente). Los países que han logrado reducir los niveles de piratería producen 34,4% más de contenidos.<sup>33</sup> El futuro de las exportaciones de productos y servicios de las industrias culturales y creativas depende en gran medida

de la capacidad de sus actores para modernizar e integrar la tecnología en sus procesos y modelos de negocio, y de la implementación de políticas públicas que promuevan la innovación y el desarrollo de estos sectores y combatan el tráfico ilícito de sus creaciones velando por el patrimonio cultural y la propiedad intelectual.

Uno de los proyectos más emblemáticos para promover y fortalecer la exportación de bienes y servicios creativos en la región es el **Programa de Apoyo a la Exportación de Servicios Globales de Chile (2017)**, un préstamo de US\$27 millones para contribuir al desarrollo del área en Chile. Los fondos pretenden mejorar las capacidades de los recursos humanos, aumentar el empleo, las exportaciones y la inversión extranjera directa de este sector que se caracteriza por ser uno de los más dinámicos del comercio mundial. En la arista de posicionamiento internacional se dedica a la promoción comercial; capacidades empresariales para la exportación; servicios de pre y posinversión; capacitación y certificación de recursos humanos en competencias requeridas por los privados, y una plataforma electrónica con información sobre la regulación y procedimientos de exportación de servicios, inteligencia de negocios y acceso a bases de datos.

<sup>29</sup> UNCTAD, *Creative Economy Outlook 2022. The International Year of Creative Economy for Sustainable Development: Pathway to resilient creative industries*. (Ginebra: Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo [UNCTAD], 2022). <https://unctad.org/webflyer/creative-economy-outlook-2022>

<sup>30</sup> *Ibidem*.

<sup>31</sup> Infiniti Research Limited, *Global Digital Content Market 2023-2027 Report*. (Bengaluru: Infiniti Research Limited, 2022). [https://www.reportlinker.com/p01861456/Global-Digital-Content-Market.html?utm\\_source=GNWLa](https://www.reportlinker.com/p01861456/Global-Digital-Content-Market.html?utm_source=GNWLa)

<sup>32</sup> BID, UNESCO, SEGIB, OEI y MERCOSUR, *Evaluación del impacto del COVID-19 en las industrias culturales y creativas*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2021). <https://publications.iadb.org/es/evaluacion-del-impacto-del-covid-19-en-las-industrias-culturales-y-creativas>

<sup>33</sup> Millicom International Cellular, *El papel de la economía digital en la recuperación económica de América Latina y el Caribe*. (Luxemburgo: Millicom International Cellular, 2022). <https://www.millicom.com/media/5157/katz-informe-latam-completo-junio-2022.pdf>

Para contribuir a la innovación y diversificación productiva de la economía está el caso del proyecto **Promoción de la Economía Creativa en Paraguay (2017)**, que pretendió consolidar el ecosistema de pymes y emprendimientos creativos con bonos creativos, logrando mejorar la visión de negocio de estos emprendimientos. Asimismo fortaleció los actores claves públicos y privados a través de la creación de un *hub* tecnocreativo que permitió la exportación de talento paraguayo a la región y al resto del mundo. Y por sobre todo, logró sentar las bases para la creación y consolidación del ecosistema creativo, materializado en la Mesa 11 en el Ministerio de Industria y Comercio y con la fundación de la Federación de Industrias Creativas, en octubre de 2018, posicionando a la economía creativa y cultural en la agenda del país. Se originaron más de ocho políticas públicas y el primer mercado cultural y creativo, poniendo en relieve a Paraguay en la agenda de América Latina.

Otra operación que da cuenta de este esfuerzo es la **Fábrica de Tecnología Tamana (2021)**, que busca establecer un centro para la promoción, producción y exportación de servicios de tecnología de animación, juegos y música en Trinidad y Tobago. El centro proporcionará a los jóvenes profesionales del sector un espacio de trabajo físico y virtual compartido que les dará acceso a tecnología, a la mejora de las competencias y a la oportunidad de colaborar y aplicar sus habilidades en el sector creativo y cultural a nivel internacional.

Como parte de la investigación que hemos emprendido en formato de ejercicio piloto para las **Mesas Ejecutivas Sur-Sureste de Industrias Culturales y Creativas**, de los emprendedores creativos específicamente en Campeche, Chiapas, Oaxaca y Yucatán y Ciudad de México, y en el desarrollo de un piloto que incluye encuestas y capacitación para implementar un plan de negocios para cada uno de los participantes. De esta manera se pretende mapear los puntos de conectividad para aquellos que están en situación de rezago en cualquiera de los eslabones de su cadena de conectividad: cobertura fija o móvil, acceso a dispositivos –*smartphones*, tabletas, computadoras, etc.–, habilidades digitales, hábitos de venta digital, acceso a contenidos transaccionales, y así consecutivamente. De igual modo, esa revisión de su cadena de conectividad se relaciona con la respectiva cadena productiva, para construir escenarios reales y potenciales para su ingreso o expansión en la economía digital de origen creativo, en una región de marcados contrastes como esta. Entre las primeras evidencias obtenidas, se puede señalar que los sectores como las artesanías, el diseño de moda y las artes visuales utilizan como principal plataforma de comercialización Facebook Marketplace; la mitad de estos utilizan la venta física y el WhatsApp como otra vía de comercialización.

La comercialización y la promoción de los productos y servicios creativos dependen mucho del sector en los que se encuentran; por ejemplo, el de los videojuegos tiene características muy diferentes al sector musical, el audiovisual, la artesanía o la moda, por lo que requiere un conocimiento más estratégico para cada uno de estos. Las industrias culturales y creativas ofrecen una gran oportunidad para los países de la región, porque presentan una vía para diversificar sus matrices productivas e insertarse en el mercado global de contenidos digitales. Para lograrlo, es esencial continuar impulsando la convergencia entre las ICC y la tecnología, así como un mayor entendimiento de estos sectores y la forma en que funcionan en el momento de su comercialización.

## 6 Desarrollo de políticas públicas para el sector y fortalecimiento de las instituciones gubernamentales

Existen numerosas formas de justificar la intervención pública en la economía creativa, ya sea ofreciendo bienes públicos o interviniendo en el mercado. Ahora nos enfrentamos a diversos retos, como el no identificar con claridad la agencia pública responsable de estas actividades, la falta de coherencia entre las metas, objetivos y recursos asignados, la ausencia de un seguimiento y evaluación sistemáticos de las iniciativas implementadas, la falta de un sistema de incentivos, marcos jurídicos incoherentes y mecanismos formales de articulación, lo que conlleva a una utilización de instrumentos de política poco efectivos. En la mayoría de los países de ALC, la responsabilidad de las políticas públicas relativas al desarrollo de la economía creativa aún es compartida por muchas instituciones, aunque carece de planes estratégicos coherentes de largo plazo.<sup>34</sup>

Para crear espacios de diálogo para la construcción de políticas públicas con enfoque intersectorial que permitan crear nuevos modelos de negocio para las ICC, en 2021 el BID organizó el **Primer Diálogo Regional de Política de Industrias Culturales y Creativas con Enfoque Intersectorial**.<sup>35</sup> Gracias a este proyecto, el Banco trabaja actualmente en el diseño de mesas ejecutivas interinstitucionales para la implementación de políticas públicas que fortalezcan las industrias culturales y creativas, y reactiven la economía a través del empleo, las nuevas tecnologías y la inclusión en cuatro estados del Sur-Sureste de México: Yucatán, Ciudad de México, Chiapas y Oaxaca, más el nivel federal.

El proyecto regional **Industrias Creativas y Culturales para la Revitalización Urbana Sostenible (2017)**, cuyo propósito es desarrollar una articulación efectiva entre el potencial económico de las ICC y los proyectos sostenibles de revitalización urbana. Esto se hace a través de guías técnicas para gobiernos nacionales y locales, e intercambio de políticas públicas sobre industrias culturales y creativas.

Asimismo, el Banco ha realizado esfuerzos por asegurar que las ICC cuenten con un marco institucional y regulatorio, necesario para tener políticas públicas exitosas. El **Programa de Apoyo a la Agenda de Reformas para Promover el Desarrollo Productivo, la Innovación y la Economía Creativa en Colombia (2020)** respalda la implementación de una serie de reformas de políticas públicas para fortalecer el marco institucional y de políticas públicas que impulsen la innovación, la productividad a nivel empresarial y de emprendimientos.

El BID también ha estimulado el desarrollo de estrategias que permitan el crecimiento económico sostenible de las ICC a través de mejoras en las políticas de competitividad y en el impulso de sectores emergentes. Es el caso del **Programa de Promoción de la Competitividad y la Diversificación Económica (2019)**,<sup>36</sup> en Panamá. Este se enfoca en mejorar las condiciones de competitividad del país a través de la promoción de un entorno digital favorable a los negocios y del fortalecimiento del sistema nacional de calidad, y en impulsar a los sectores emergentes para que generen fuentes de crecimiento a la economía. Como resultado de esta operación, se creó el Ministerio de Cultura de Panamá y se adoptó la estrategia Panamá Hub Digital, que promueve la industria de las TIC, entre otros.

Debido a la evidencia actual de la contribución de las ICC en la recuperación económica y social de ALC, es una oportunidad incluirlas en las agendas de desarrollo y en los planes de recuperación para superar la crisis de los países de la región. Para ello necesitamos diseñar políticas de largo plazo, que nos permitan implementar instrumentos de análisis con una mirada más holística y transversal para que garanticen una respuesta coordinada a las necesidades del sector en toda la matriz productiva.

<sup>34</sup> José Miguel Benavente y Matteo Grazzi, *Políticas públicas para la creatividad y la innovación: impulsando la economía naranja en América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2017). <https://publications.iadb.org/es/publicacion/17293/politicas-publicas-para-la-creatividad-y-la-innovacion-impulsando-la-economia>

<sup>35</sup> Oliver Azuara Herrera, Kayla Grant, Matteo Grazzi, Diego Herrera, Alejandra Luzardo, Jesús Navarrete, Estrella Peinado-Vara, Eliana Prada, Pau Puig Gabarró, Sylvia Rodríguez, Eduardo Saravia, Graciana Rucci y Trinidad Zaldivar, *Primer diálogo regional de política de industrias culturales y creativas con enfoque intersectorial: el rol de las industrias culturales y creativas en la reactivación económica de América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2022). <https://publications.iadb.org/es/primer-dialogo-regional-de-politica-de-industrias-culturales-y-creativas-con-enfoque-intersectorial>

<sup>36</sup> Y su continuación, el **Programa de promoción de la competitividad y la diversificación económica II (PN-L1167)**.



Miembro de la Orquesta Sinfónica Juvenil de República Dominicana durante Demand Solutions Santo Domingo 2017.

## 7 Reactivación del sector creativo y cultural pospandemia

Según la encuesta *Evaluación del impacto del COVID-19 en las industrias culturales y creativas*,<sup>37</sup> publicada el 2021 por el BID, Unesco, SEGIB, OEI y Mercosur Cultural, en América Latina y el Caribe, 52% de las empresas culturales y creativas tuvieron una disminución de más de 80% en sus ventas; es decir, que dos de cada tres trabajadores independientes del sector tuvieron una reducción de más de 80% en sus ingresos. Así, la pandemia acentuó las crisis sanitarias, económicas y sociales en la mayoría de nuestros países y ha obligado tanto a las comunidades urbanas como a las rurales a buscar modos de sanarse y reorganizarse. Esto requiere repensar cómo los gobiernos pueden construir mecanismos para la empleabilidad y la protección social de miles de trabajadores independientes que son parte de las ICC.

Desde la pandemia, el BID ha realizado diversos proyectos para facilitar vías innovadoras de control y recuperación ante la pandemia del coronavirus a través de la reactivación de las industrias culturales y creativas. Entre ellos, se destaca el proyecto **Apoyo a las Industrias Creativas de ALC para su Recuperación de la Pandemia del COVID-19 (2020)** que busca contribuir a mejorar la capacidad de los formuladores de políticas públicas de la región para diseñar, implementar, monitorear y evaluar ideas destinadas a apoyar a las industrias culturales y creativas de la región para recuperarse de la pandemia.

Asimismo, el Banco ha impulsado la actualización de las estrategias de fomento productivo para acelerar la recuperación del sector pospandemia. Es el caso del proyecto **Apoyo a la Recuperación del Sector de Industrias Creativas en el Contexto del COVID-19 (2021)**, implementado en Chile, que tiene como objetivo actualizar la estrategia de fomento productivo de su sector creativo, específicamente del programa Chile Creativo de CORFO.<sup>38</sup> Esto se realiza a través del balance y diagnóstico de nuevos actores y desafíos a la luz de la pandemia del COVID-19; la actualización de la hoja de ruta de desarrollo del sector para el período 2021 - 2025; la implementación de un instrumento de fomento en versión piloto; y el diseño e implementación de un sistema de monitoreo de dicha hoja de ruta.

La creatividad y la cultura ofrecen un espacio desde donde vislumbrar las oportunidades y vías de cambio posibles para superar los desafíos a los que nos enfrentamos como sociedad, los que requieren de una perspectiva intersectorial, creativa e innovadora para ser superados. Estos proyectos son parte de los esfuerzos realizados por el BID en su compromiso por generar soluciones que permitan a los países miembros restaurar la salud de sus habitantes y reactivar el crecimiento económico ante esta crisis histórica.

<sup>37</sup> BID, UNESCO, SEGIB, OEI y MERCOSUR, *Evaluación del impacto del COVID-19 en las industrias culturales y creativas*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2021). <https://publications.iadb.org/es/evaluacion-del-impacto-del-covid-19-en-las-industrias-culturales-y-creativas>

<sup>38</sup> La Corporación de Fomento de la Producción (CORFO) es la agencia del Gobierno de Chile encargada de promover la producción propia y el crecimiento económico regional.

## 8 Oportunidades en términos de inclusión social, diversidad cultural y desarrollo humano<sup>39</sup>

Las ICC posibilitan numerosas oportunidades en términos de inclusión social, diversidad cultural y desarrollo humano para jóvenes, mujeres, pueblos originarios, comunidad afrodescendiente, y miembros de la comunidad LGBTQIA+, esto gracias a la cercanía de pares que requiere el proceso creativo y la rápida aceptación de las industrias culturales y creativas de trabajadores con identidades que han sido motivo de exclusión. Según estudios del BID, hay 13% más mujeres en los emprendimientos creativos en comparación con el resto<sup>40</sup> y, según el último reporte de la Unesco,<sup>41</sup> cerca de la mitad de quienes trabajan en las industrias culturales y creativas son mujeres. Considerando estos datos, las ICC pueden jugar un rol clave en promover la igualdad de género y atenuar las tensiones sociales en la fuerza laboral. La oportunidad es tan grande que el BID, a través del Plan de Acción de Género y Diversidad del Grupo 2022 - 2025, se comprometió para 2025 a incluir el enfoque de género y diversidad en la totalidad de las estrategias de país y en el 80% de sus operaciones.

Por ello durante 2023, el BID publicó *Brechas de género: trabajo femenino en sectores culturales y creativos*,<sup>42</sup> el primer estudio sobre brechas de género en las ICC. Este informe se enfoca en plantear un marco y antecedentes que permitan indagar en los condicionantes del trabajo femenino específicamente en Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México y Uruguay en los siguientes sectores creativos: las artes escénicas, artes de la visualidad, audiovisual, música y videojuegos. Todo con el propósito de colaborar en el diseño de estrategias que ayuden a crear un sector más equitativo en la región.

Debido al gran potencial de desarrollo de su industria audiovisual, el Gobierno de Colombia, a través del Ministerio de Cultura, manifestó su interés por proporcionar formación y acompañamiento al talento joven creativo requerido, para que accedan a oportunidades de crecimiento dentro de la industria audiovisual. Así nace **Sandbox Audiovisual Colombia: Formando el talento creativo para diversificar las oportunidades laborales (2022)**, un proyecto que pretende: i) visibilizar el valor social y económico de las carreras en las industrias culturales y creativas para que inspiren a los jóvenes a ampliar sus trayectorias formativas; ii) brindarles capacitación para que tengan oportunidades laborales en la industria audiovisual mediante el desarrollo de habilidades técnicas y habilidades del siglo XXI; iii) exponerlos a una formación práctica y pasantías en el sector audiovisual con productoras locales y ampliar sus opciones de empleo en el futuro; iv) apoyar y orientar a los jóvenes para fortalecer su educación y perfiles profesionales dentro de la industria. Este proyecto se enfoca en jóvenes de 18-30 años en condiciones o riesgo de vulnerabilidad, históricamente excluidos de la industria: mujeres, indígenas, afrodescendientes y miembros del colectivo LGBTQIA+, con poca o nula experiencia en la industria, aunque con talento creativo. Las regiones donde se realizará son La Guajira, Putumayo, Cauca, Chocó y Sucre, además de Bogotá. La mayoría de ellas ha tenido presencia histórica del conflicto armado.

<sup>39</sup> Para que un proyecto esté estratégicamente alineado con el tema transversal de género y diversidad priorizado en la estrategia institucional del Grupo BID, este debe incluir tres elementos: "(i) un análisis del problema o brecha de desarrollo relacionado con género y/o diversidad; (ii) al menos una actividad/solución que aborde el problema específico de género y/o diversidad identificado; y (iii) al menos un indicador en la matriz de resultados del proyecto que se relacione con la solución". [Anne-Marie Urban, Judith Morrison, Florencia Savoca Truzzo, Yuri Soares, Ana Castillo Leska, Stephanie Oueda Cruz e Isabel Berdeja Suarez, *Plan de Acción de Género y Diversidad del Grupo BID 2022 - 2025*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2022)]. <https://idbdocs.iadb.org/wsdocs/getdocument.aspx?docnum=EZSHARE-266317725-90>.

<sup>40</sup> Alejandra Luzardo y Leticia Gasca, *Emprender un futuro naranja: quince preguntas para entender a los emprendedores creativos de América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2018). <https://publications.iadb.org/es/emprender-un-futuro-naranja-quince-preguntas-para-entender-mejor-los-emprendedores-creativos-en>

<sup>41</sup> UNESCO, *Re|pensar las políticas para la creatividad – Plantear la cultura como un bien público global*. (París: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2022). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380479>

<sup>42</sup> Sofía Lobos, *Brechas de género: trabajo femenino en sectores culturales y creativos*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2023). <https://publications.iadb.org/es/brechas-de-genero-trabajo-femenino-en-sectores-culturales-y-creativos>

El proyecto **SPOOL (2021)** brinda capacitación y oportunidades de empleo para mujeres migrantes venezolanas vulnerables en Trinidad y Tobago, y mujeres vulnerables de bajos ingresos y de comunidades de acogida en diseño de moda y fabricación de prendas y disfraces, con un enfoque en el suministro de disfraces y apariencia para el Carnaval en Trinidad y Tobago, así como en la región del Caribe.

En Chile, a raíz de la pandemia por COVID-19, la caída del empleo fue mayor en los sectores de servicios de más interacción personal (actividades de alojamiento y servicios de comida; artísticas, de entretenimiento y recreativas), seguido de la construcción y el comercio.<sup>43</sup> Por ello, el BID implementa en ese país el proyecto **Comida para todos (2021)**, que tiene como objetivo crear un espacio virtual (web y APP), el que a través de la gamificación y el *microlearning*, conecte a los variados actores de la gastronomía (empresas, *foodies* y academia) en torno a la creación de oportunidades de prácticas laborales, empleabilidad y emprendimientos, dirigidos a mujeres y jóvenes en condición de vulnerabilidad, que recibirán formación y desarrollo de habilidades.

El proyecto **Lazos de Agua**<sup>44</sup> (2016) nace de una colaboración entre el BID,<sup>45</sup> Fundación FEMSA, The Coca-Cola Foundation y Fundación One-Drop, para promover la adopción de hábitos de higiene y la cultura del agua a través del arte. La iniciativa, que se ha implementado en México, Colombia, Nicaragua, Guatemala y Paraguay, consiste en lo siguiente: (i) mejoramiento del acceso a servicios de agua y saneamiento; (ii) fortalecimiento de la cadena de valor local del sector agua, saneamiento e higiene, y (iii) fomentar la adopción de comportamientos claves en torno al tema a través del enfoque de Arte Social para el Cambio de Comportamiento (SA-BC).<sup>TM</sup> Esto último se logra gracias a actividades colaborativas de arte social, a través de las que se crea una conexión emocional con los participantes, logrando que las comunidades adopten hábitos saludables que impactan en la sostenibilidad de los sistemas de agua y saneamiento.

El proyecto **Formación en Industrias Creativas: Una Oportunidad para la Inclusión Emocional, Social y Económica en Comunidades Receptoras de Migrantes (2020)**, busca contribuir a la inclusión sociocultural, emocional y económica de jóvenes y líderes juveniles en condiciones de exclusión del mercado laboral en Soacha,<sup>46</sup> Cundinamarca (Colombia). Consta de tres ejes: (i) la formación en competencias culturales y laborales para fortalecer el espíritu empresarial; (ii) la intersección laboral a través de la vinculación de los gestores culturales con redes estratégicas de apoyo técnico, y (iii) la atención de calidad a la primera infancia brindada por artistas para los hijos de los artistas.

<sup>43</sup> Centro Latinoamericano de Políticas Económicas y Sociales, *Recuperación del empleo: ¿cuánto hemos recuperado?, ¿cuánto falta por recuperar?* (Santiago: Centro Latinoamericano de Políticas Económicas y Sociales [CLAPES UC], 2021). [https://s3.us-east-2.amazonaws.com/assets.clapesuc.cl/Recuperacion\\_del\\_empleo\\_Cuanto\\_hemos\\_recuperado\\_Cuanto\\_falta\\_por\\_recuperar\\_2fe91e3cf9.pdf](https://s3.us-east-2.amazonaws.com/assets.clapesuc.cl/Recuperacion_del_empleo_Cuanto_hemos_recuperado_Cuanto_falta_por_recuperar_2fe91e3cf9.pdf)

<sup>44</sup> Más información en: <https://www.lazosdeagua.org/es/>

<sup>45</sup> Financiado a través de las operaciones: RG-T2712, MX-T1443, PR-T1226, CO-T1596 y con fondos del BID Lab.

<sup>46</sup> De acuerdo a Migración Colombia (31 de diciembre de 2019), 26.140 migrantes venezolanos se registraron y radicaron en Soacha.

A futuristic digital display featuring a wireframe globe in shades of blue and green. The globe is composed of a network of lines and dots, with a glowing blue ring around its equator. In the foreground, a person is captured in a dynamic, athletic pose, appearing to be in motion against a dark background filled with small white dots, resembling a starry sky. The overall scene is illuminated with vibrant blue and green light.

**El futuro de América Latina  
y el Caribe es creativo**

OPORTUNIDADES

A

FUTURO

En toda América Latina y el Caribe las organizaciones para el desarrollo y los gobiernos se esfuerzan para encontrar nuevas maneras de promover el bienestar económico y social. Y, a medida que sigue desplegándose el cambio social, tecnológico y económico, se necesitarán nuevos enfoques para promover el trabajo, la salud y la educación. Así, las ICC no solo han innovado con el uso de nuevas tecnologías en sectores como la música (Spotify, Apple Music), el cine (Netflix, HBO Max, MUBI, Filmin, entre otras), las comunicaciones (Twitter, Facebook, Instagram, TikTok, etc.),<sup>47</sup> sino que desde su inicio han desarrollado planes culturales con una mirada de sustentabilidad y respeto por el patrimonio cultural.

Las ICC tienen el potencial de brindar soluciones concretas en diferentes sectores que permitirán mejorar la productividad y la competitividad de nuestras economías, fomentar la movilidad social y contribuir a la disminución de las desigualdades estructurales, serios obstáculos para el bienestar y la prosperidad de nuestra región. El patrimonio histórico y los testimonios más antiguos de las artes son muestras fehacientes de que la cultura ha sido una de las manifestaciones que nos ha permitido crecer como sociedad. En el recuadro siguiente se muestran posibles áreas de trabajo que el equipo de la Unidad de Creatividad y Cultura presenta para explorar con los diversos sectores del BID:

<sup>47</sup> Alejandra Luzardo y Leticia Gasca, *Emprender un futuro naranja: quince preguntas para entender a los emprendedores creativos de América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2018). <https://publications.iadb.org/es/emprender-un-futuro-naranja-quince-preguntas-para-entender-mejor-los-emprendedores-creativos-en>

# Oportunidades de colaboración

- 1** **Invertir en *Skill, Reskill* y *Upskill*:** Inversión regional en capitales humanos que han sido históricamente excluidos de las industrias culturales y creativas, como mujeres, indígenas, afrodescendientes, personas LGBTQIA+ y migrantes.
- 2** **Desarrollar turismo cultural sostenible:** Un enfoque holístico para implementar un turismo sostenible que integre el patrimonio cultural, tanto material como inmaterial.
- 3** **Resguardar la cultura y las tradiciones:** Las tecnologías emergentes capturan los conocimientos ancestrales y amplifican la voz de una nueva generación en la producción creativa y cultural de primera línea.
- 4** **Potenciar cadenas de valor sustentables:** Trabajar en la valoración de los productos y servicios que se originan en la zona panamazónica para disminuir el daño al medioambiente y conservar tradiciones y patrimonio.
- 5** **Prevenir el lavado de activos a través de bienes culturales y materiales:** Se da una gran oportunidad la creación de regulaciones regionales y marcos normativos para proteger el lavado de activos del patrimonio cultural material de ALC.
- 6** **Activar las ciudades a través del audiovisual:** ALC tiene un gran potencial dentro de la industria audiovisual, que requiere inversión en el desarrollo de proyectos de infraestructura, nuevas tecnologías y capacitación de talentos que tengan incidencia en la marca país y en el turismo fílmico.
- 7** **Inversión integral al sector creativo:** Enfocada en toda la cadena productiva y de capital humano, acompañado de institucionalidad y políticas sistemáticas, un modelo que se podría replicar en toda la región.



Martina Santoro, Laia Barboza, Phillip Penix-Tadsen, Juan Pablo Pisón y Guillermo Arduino en el conversatorio "Videojuegos para salvar la vida", en la iniciativa del BID Idear Soluciones México 2018.

CREATIVIDAD  
Y CULTURA  
EN CIFRAS

# Metodología de recolección de datos

La ONU establece que las industrias culturales y creativas son elementos transversales y claves en los tres pilares del desarrollo sostenible: economía, sociedad y medioambiente, y al logro de la Agenda 2030. En los últimos 10 años, el BID ha desarrollado operaciones con componentes de estas industrias en colaboración con diversos sectores del Banco, en 24 países y a nivel regional, y potencial de ser replicado en otros países. Como las industrias culturales y creativas no son un sector oficial del BID, se convirtió en un desafío identificar los proyectos que se desarrollan en la región. Así, desarrollamos una visualización en Tableau utilizando un lenguaje de programación R (*open source*) que nos permitiera no solo visualizar los proyectos, sino entender mejor en cuáles de los 38 subsectores de estas industrias el Banco ha invertido. Parte de la visualización se construyó en una taxonomía con inteligencia artificial, AI de *text analytics*, AI de *machine learning classification* y el *software* The PoolParty. La visualización nos permitió establecer una línea de base, que luego fue complementada gracias al aporte de los especialistas de cada sector, quienes también cotejaron los datos extraídos.

## Datos generales

El BID cuenta con 126 proyectos en su portafolio de operaciones y cooperaciones técnicas en la cartera del Banco entre 2013 y 2022 por un monto de US\$2.538.341.476. De estos proyectos, 70 de 126 se hallan en proceso de implementación, mientras que 56 ya concluyeron.

### ESTADO DE LOS PROYECTOS<sup>48</sup>

**55,6%**

70 proyectos en implementación

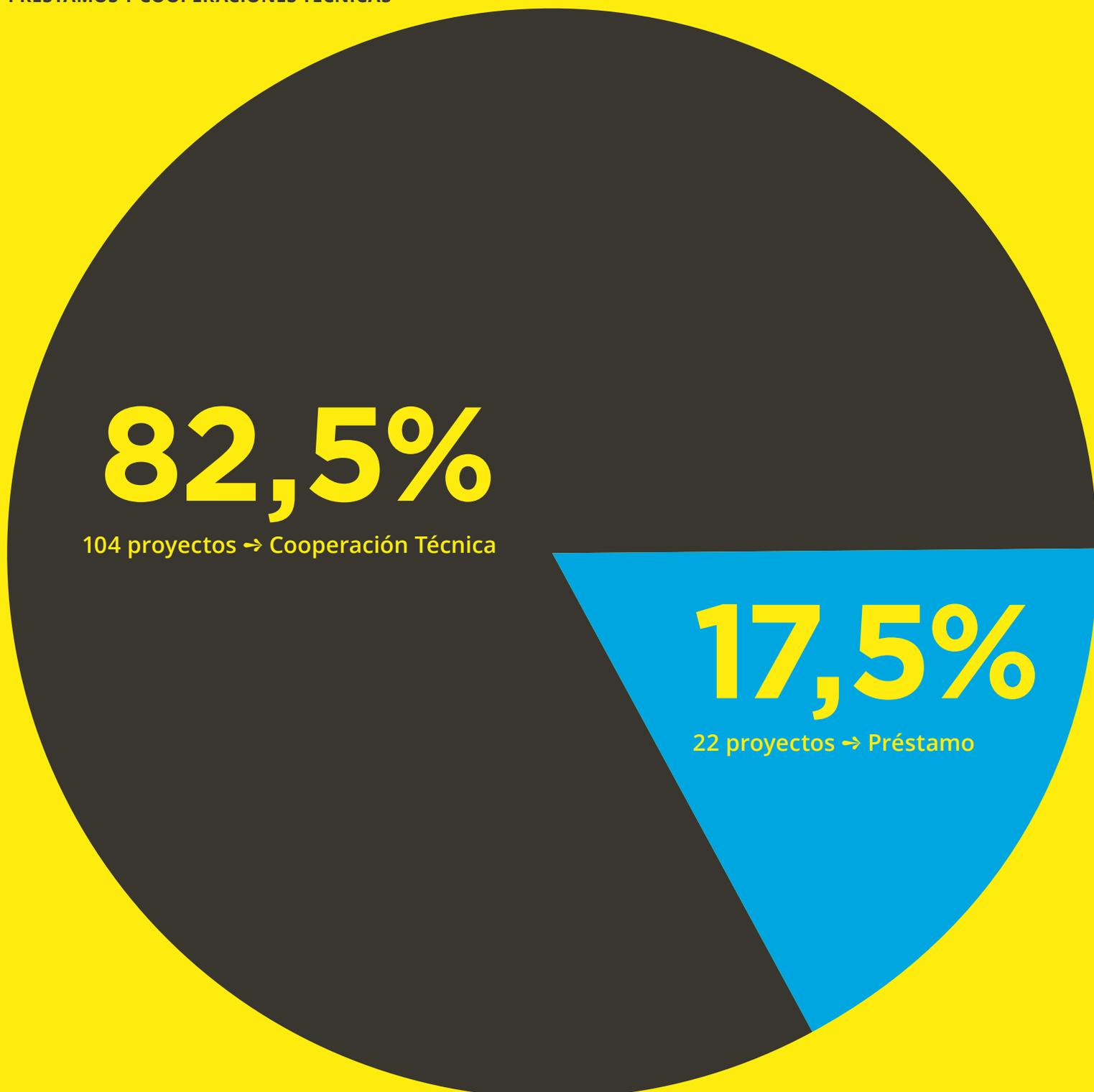
**44,4%**

56 proyectos cerrados

<sup>48</sup> Fuente: Banco Interamericano de Desarrollo con información recopilada hasta diciembre de 2022.

En cuanto al tipo de proyectos, 22 de 126 son préstamos y 104 cooperaciones técnicas que se enfocan en el fortalecimiento institucional, transferencia de conocimientos y estudios, incluyendo diagnósticos, estudios de preinversión y sectoriales que apoyan la formulación y preparación de planes.<sup>49</sup>

### PRÉSTAMOS Y COOPERACIONES TÉCNICAS<sup>50</sup>



<sup>49</sup> Más información en:

<https://www.iadb.org/es/acerca-del-bid/acerca-del-bid-7>

<sup>50</sup> Fuente: Banco Interamericano de Desarrollo con información recopilada hasta diciembre de 2022.



Resultado del intercambio con investigadores del proyecto Sabores de Ecuador: Food Tech para la Innovación Alimentaria (EC-T1454), que busca potenciar la cadena agroalimentaria.

Del total de operaciones, 21 son regionales, con una inversión asociada de US\$10.314.675. En cuanto a inversión, el país que concentra la mayor cifra es Colombia, con US\$1.537.880.000 en 11 operaciones, seguida de Panamá, con US\$562.730.930 y 14 operaciones. El número de operaciones y monto de inversión por país se detalla en la siguiente tabla<sup>51</sup> y en los dos gráficos subsiguientes:

PAÍS	NÚMERO DE OPERACIONES POR PAÍS	MONTO <sup>52</sup> POR PAÍS (EN US\$)
Regional	21	10.314.675
Panamá	14	562.730.930
Colombia	11	1.537.880.000
Chile	7	137.950.000
Honduras	7	47.441.746
Perú	6	32.659.000
Argentina	6	3.850.000
Paraguay	5	33.150.000
Surinam	5	22.271.417
Trinidad y Tobago	5	2.630.866
Guatemala	5	732.000
Uruguay	4	16.749.980
Ecuador	4	1.820.000
República Dominicana	3	93.837.962
El Salvador	3	2.400.000
Brasil	3	1.100.000
México	3	1.125.000
Barbados	3	656.444
Jamaica	2	950.000
Bolivia	2	27.000.000
Nicaragua	2	662.264
Costa Rica	2	261.000
Guyana	1	150.000
Belice	1	11.000
Bahamas	1	7.192
<b>TOTAL</b>	<b>126</b>	<b>2.538.341.476</b>

<sup>51</sup> Fuente: Banco Interamericano de Desarrollo con información recopilada hasta diciembre de 2022.

<sup>52</sup> Monto total de los proyectos. No se cuenta con la información desagregada para componentes específicos.

# Operaciones por país <sup>53</sup>



<sup>53</sup> Fuente: Banco Interamericano de Desarrollo con información recopilada hasta diciembre de 2022.

# Inversión por país <sup>54</sup>



<sup>54</sup> Fuente: Banco Interamericano de Desarrollo con información recopilada hasta diciembre de 2022.

## Operaciones por año <sup>55</sup>

En la siguiente tabla se presenta el número de operaciones con componentes de creatividad y cultura ejecutadas por el BID entre 2013 y 2022. Como se puede apreciar tanto en la tabla como en el gráfico, los años con mayor cantidad de proyectos aprobados fueron 2019, con 26 operaciones; 2021, con 19; y 2018, con 18.

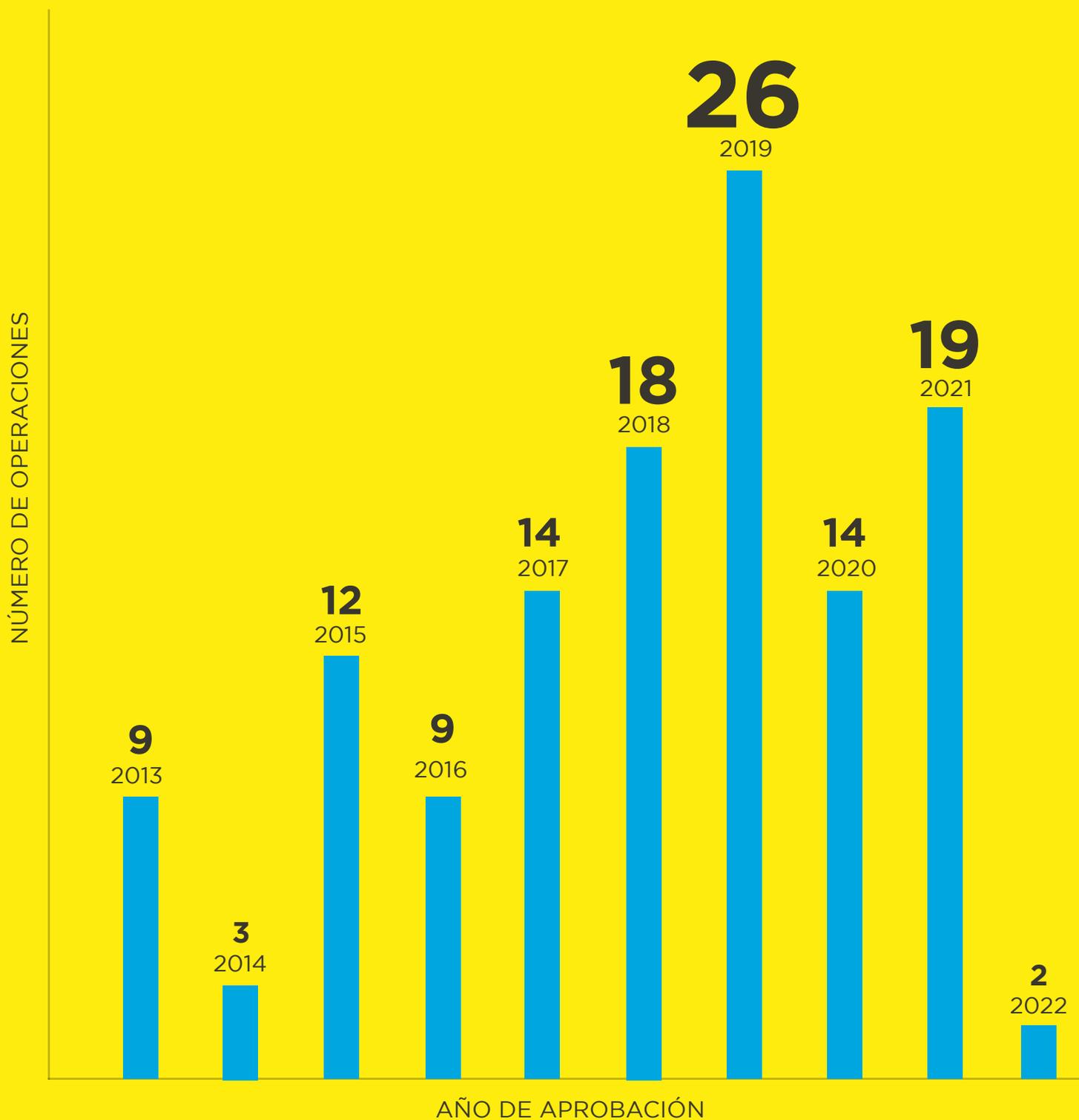
AÑO DE APROBACIÓN	NÚMERO DE OPERACIONES	PAÍS	MONTO <sup>56</sup> POR AÑO (EN US\$)
2022	2	Colombia y Honduras	1.300.000
2021	19	Bolivia, Brasil, Chile (3), El Salvador, Guatemala (2), Panamá, Perú (2), Regional (3), República Dominicana, Trinidad y Tobago (2) y Uruguay (2)	195.832.762
2020	14	Barbados, Colombia (3), Ecuador, El Salvador, Honduras, Jamaica, Panamá (2), Paraguay, Perú y Regional (2)	855.692.650
2019	26	Argentina (2), Brasil, Colombia (7), Costa Rica, Ecuador, El Salvador, Guyana, Honduras (2), Jamaica, Panamá (3), Perú, Regional (4) y Surinam	1.066.615.000
2018	18	Argentina (2), Bahamas, Barbados, Bolivia, Ecuador, Honduras, México, Panamá, Paraguay, Regional (4), República Dominicana, Surinam, Trinidad y Tobago, y Uruguay	33.376.480
2017	14	Chile (2), Guatemala, Trinidad y Tobago, Panamá (4), Paraguay, Regional (3) y Surinam (2)	161.026.300
2016	9	Argentina (2), Chile, Panamá (2), Regional (2), República Dominicana y Uruguay	95.616.960
2015	12	Brasil, Chile, Ecuador, Honduras, México, Trinidad y Tobago, Nicaragua, Paraguay (2), Perú (2) y Regional	124.495.700
2014	3	Guatemala, México y Regional	1.350.000
2013	9	Barbados, Belice, Costa Rica, Guatemala, Honduras, Nicaragua, Panamá, Regional y Surinam	3.035.624
<b>TOTAL</b>	<b>126</b>	<b>25 países<sup>57</sup></b>	<b>2.538.341.476</b>

<sup>55</sup> Fuente: Banco Interamericano de Desarrollo con información recopilada hasta diciembre de 2022.

<sup>56</sup> Monto total de los proyectos. No se cuenta con la información desagregada para componentes específicos.

<sup>57</sup> 24 países y a nivel regional.

## Número de operaciones por año de aprobación<sup>58</sup>



<sup>58</sup> Fuente: Banco Interamericano de Desarrollo con información recopilada hasta diciembre de 2022.

# Operaciones por sector del Banco<sup>59</sup>

La tabla que se presenta enseguida detalla el número de operaciones y el monto invertido por sector del Banco. Los cinco que concentran la mayor cantidad de operaciones con componentes de creatividad y cultura son: Empresas privadas y desarrollo de las pymes (29); Inversión social, (26); Educación (17); Desarrollo urbano y vivienda (17); y Ciencia y tecnología (13). En cuanto a inversión, los sectores del Banco que concentran los mayores montos son Empresas privadas y desarrollo de las pymes (US\$1.229.609.514), Mercados financieros (US\$660.200.000) y Desarrollo urbano y vivienda (US\$476.028.508).

Por último, la tabla y el gráfico que van a continuación muestran el número de operaciones y el monto invertido total por sector de las ICC. Los sectores que concentran el mayor número de operaciones y monto invertido son: (i) Industrias Culturales y Creativas en general, con 60 operaciones y una inversión de US\$1.993.817.214; (ii) Turismo y Patrimonio Cultural, con 20 operaciones y US\$520.978.508 invertidos; (iii) Industria Musical; y (iv) Gastronomía.

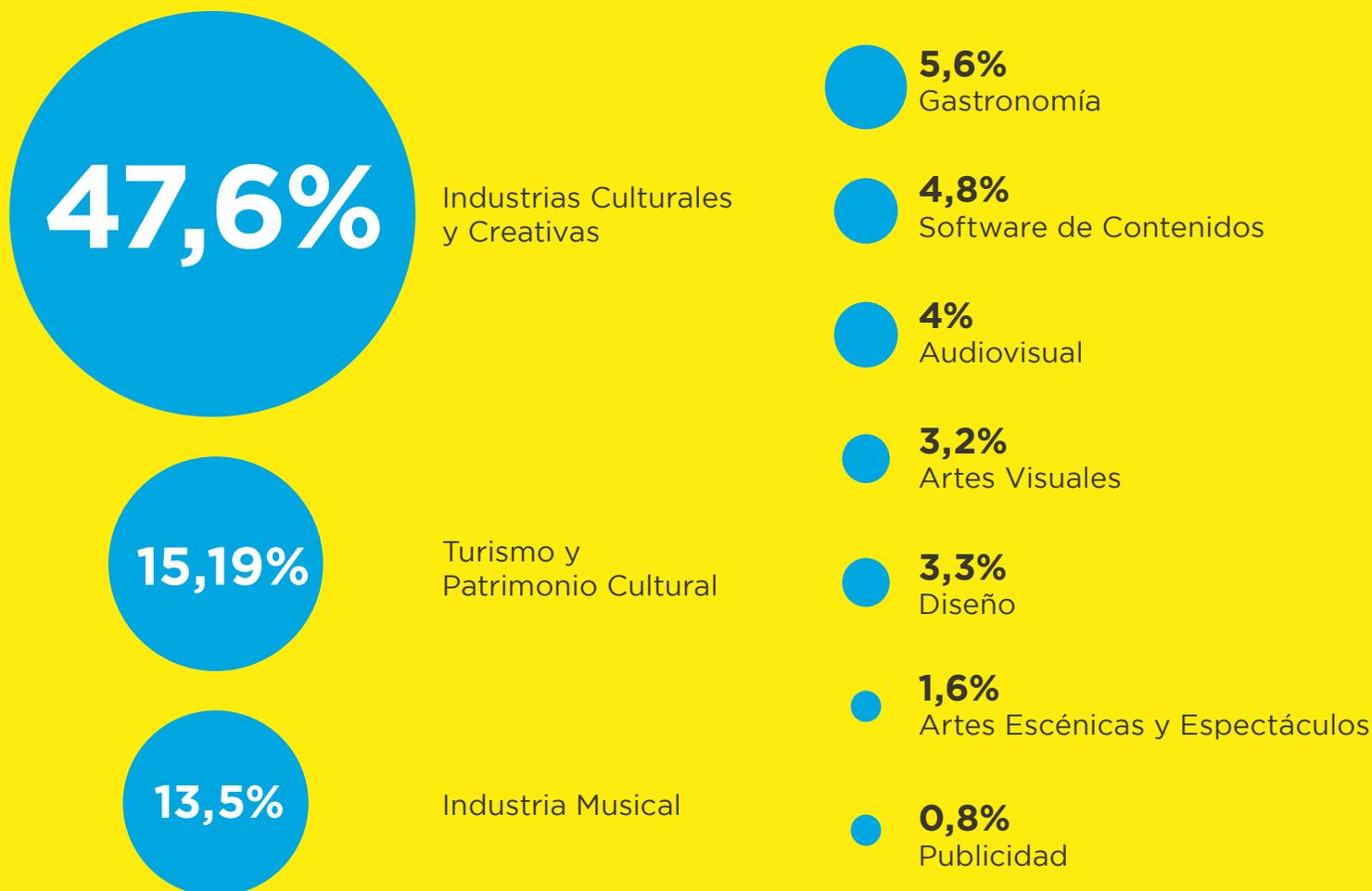
En los últimos años, el Banco ha realizado pocas operaciones enfocadas específicamente en los sectores de las industrias culturales y creativas. En la gran mayoría de los casos, se trata de componentes creativos que han sido incluidos en proyectos más amplios. El BID tiene la oportunidad de seguir coordinando proyectos de forma sinérgica y aprovechando estas industrias para maximizar el potencial hasta ahora desaprovechado.

SECTOR	OPERACIONES POR SECTOR	MONTO <sup>60</sup> POR SECTOR (EN US\$)
Empresas privadas y desarrollo de las pymes	29	1.229.609.514
Mercados financieros	3	660.200.000
Desarrollo urbano y vivienda	17	476.028.508
Reforma / Modernización del Estado	3	70.850.000
Comercio	12	55.070.000
Inversión social	26	29.283.919
Educación	17	9.666.535
Ciencia y tecnología	13	5.213.000
Medioambiente y desastres naturales	2	950.000
Agua y saneamiento	2	920.000
Turismo sostenible	1	300.000
Agricultura y desarrollo rural	1	250.000
<b>TOTAL</b>	<b>126</b>	<b>2.538.341.476</b>

<sup>59</sup> Fuente: Banco Interamericano de Desarrollo con información recopilada hasta diciembre de 2022.

<sup>60</sup> Monto total de los proyectos. No se cuenta con la información desagregada para componentes específicos.

# Operaciones por sector de Industrias Culturales y Creativas<sup>61</sup>



**Industrias Culturales y Creativas:** incluye operaciones enfocadas en fortalecimiento institucional, intercambio de conocimientos, fomento productivo del sector creativo, impulso a la exportación y promoción de bienes y servicios creativos, entre otros.

**Turismo y Patrimonio Cultural:** engloba proyectos sobre revitalización urbana, promoción de ciudades turísticas sostenibles y resilientes, conservación y gestión del patrimonio cultural y natural, restauración y preservación del patrimonio cultural, apoyo a la organización de producción artesanal, entre otros.

**Industria Musical:** comprende proyectos sobre mejoramiento de orquestas juveniles, inserción laboral e inclusión social a través de formación musical, fortalecimiento de identidad local cultural con el fomento de la música o capacitación en habilidades prácticas y profesionales para profesionales del sector musical.

**Gastronomía:** abarca operaciones en torno a la generación de oportunidades de empleabilidad y emprendimiento gastronómico de jóvenes y mujeres vulnerables, desarrollo de ecosistemas de innovación abierta y emprendimiento en el sector gastronómico y alimentario, o fortalecimiento de la cadena de valor gastronómica de cocinas tradicionales.

**Software de Contenidos:** reúne proyectos enfocados en la capacitación técnica y profesional para jóvenes en codificación, programación, tecnología, robótica, inteli-

gencia artificial, algoritmos, animación, diseño y gestión de sistemas, aceleramiento de la aplicación de tecnologías robóticas para solucionar problemas o creación de empresas de base tecnológica.

**Audiovisual:** incorpora operaciones centradas en capacitaciones del mercado audiovisual, para fortalecer la cadena de valor del cine, generar nuevos canales de exhibición de productos audiovisuales, desarrollar audiencias, o contribuir a la diversificación y sofisticación de la oferta exportable de la industria audiovisual.

**Artes Visuales:** proyectos enfocados en impulsar la inclusión sociocultural y laboral a través de capacitación para el trabajo en el sector artístico, recuperación de espacios públicos y restauración del tejido social a través del arte urbano, entre otros.

**Diseño:** comprende operaciones en torno a la formación profesional en habilidades técnicas relacionadas al diseño, diseño de moda y fabricación de prendas para la rehabilitación social y la reinserción laboral.

**Artes Escénicas y Espectáculos:** abarca proyectos centrados en impulsar la integración de tecnología y artes escénicas, generación de oportunidades de empleabilidad a través de la formación en artes escénicas y espectáculos.

**Publicidad:** reúne operaciones que buscan aumentar la empleabilidad de jóvenes mediante un modelo de formación en TIC, medios de comunicación y publicidad.

<sup>61</sup> Fuente: Banco Interamericano de Desarrollo con información recopilada hasta diciembre de 2022.



Jóvenes del Sandbox Audiovisual desarrollando el ejercicio de secuencia de animación. Proyecto implementado por el Ministerio de Cultura de Colombia, Netflix y el BID (CO-T1668).

# HIGHLIGHTS

2013 - 2022



Mundano, artista y activista de Brasil, ejecutando la iniciativa "Pimp my carroça, reciclaje con estilo: arte callejero para mejorar la calidad de vida de los más necesitados", durante Idear Soluciones Perú 2015.

## 1 Colaboramos con el sector privado (Netflix, New York Film Academy, FEMSA, entre otros) para fortalecer la economía naranja.

El trabajo en colaboración con el sector privado es carítico para avanzar la agenda de las industrias culturales y creativas, en particular en la inversión de capital humano y talento creativo. Hoy, más que nunca, necesitamos brindar soluciones concretas y replicables para cerrar las discriminaciones de habilidades en las diferentes subsectores de las industrias culturales y creativas, lo que nos permitirá mejorar la productividad y la competitividad, y contribuir a poner fin a las desigualdades estructurales que obstaculizan el bienestar y la prosperidad de nuestra región. Con el equipo de Netflix y la Unidad de Creatividad y Cultura y la División de Educación del BID comenzamos una primera colaboración con *Detrás de cámaras: creatividad e inversión para América Latina y el Caribe: aprendizajes de una conversación con voces claves del sector audiovisual*,<sup>62</sup> estudio que repasa el estado actual del sector audiovisual en América Latina y el Caribe en el contexto del auge en la demanda propiciado por el *streaming* y las industrias nacionales. La investigación hace una cartografía de hitos audiovisuales y fija su lente en debates de política pública y habilidades del siglo XXI. Luego de entrevistar a casi un centenar de creadores emergentes, productores, ejecutivos de empresas de entretenimiento, trabajadores institucionales y de asociaciones filmicas, se dirimen los principales retos y oportunidades en la región. Incorpora una encuesta a 417 productores que indaga en las habilidades técnicas *above and below the line* y del siglo XXI más demandadas para el desarrollo del sector audiovisual en nuestros países. A raíz de esta colaboración nace **Sandbox Audiovisual Colombia en el 2022**,<sup>63</sup> proyecto que tiene como socios estratégicos al BID, a Netflix y al Ministerio de Cultura de Colombia, que apoyará y capacitará a jóvenes para que accedan a oportunidades laborales en la industria audiovisual. Con este programa se espera generar oportunidades de inclusión a 1.500 jóvenes, entre los 18 y 30 años, con un enfoque especial en mujeres, pueblos indígenas, comunidades afrodescendientes, migrantes y la comunidad LGBTQIA+.

La colaboración en 2021 del BID con el New York Film Academy y el Ministerio de Industria, Minería y Energía de Uruguay<sup>64</sup> permitió a principiantes, profesionales y técnicos del sector audiovisual acceder a becas de hasta el 100% para el Curso de Producción de Cine y TV dictado por la New York Film Academy, una de las principales escuelas de cine a nivel internacional. El objetivo de esta iniciativa es fomentar la profesionalización del sector audiovisual con la implementación de programas que promuevan la formación de capital humano, para que jóvenes y mujeres en situación de vulnerabilidad tengan herramientas para enfrentar las demandas de la industria y se conecten con oportunidades de entrada en uno de los sectores más pujantes como es el audiovisual. Al apoyar las ocupaciones creativas, la región construirá una fuerza de habilidades diversa y equitativa, que se podrá transferir a otros sectores y nos permitirá construir los puestos de trabajo del mañana.

Durante la Conferencia Mundial de la Unesco sobre Políticas Culturales y Desarrollo Sostenible, **Mondiacult 2022**, el BID en conjunto con Fundación FEMSA, Secretaría de Cultura del Gobierno de México, Banco de Desarrollo de América Latina (CAF) y la Secretaría de Cultura de Nuevo León, organizó el **Foro Internacional “Alianzas Público-Privadas en la Cultura”**. Esta instancia tuvo como objetivo generar un espacio de participación abierto a la ciudadanía para analizar el rol, los beneficios y áreas de oportunidad en el vínculo estratégico de los distintos ámbitos económicos públicos y privados involucrados en el fomento a la cultura y el ejercicio de los derechos culturales; dialogar en torno al impacto de la inversión en cultura y su contribución para generar mejor calidad de vida, desarrollo sostenible y participación ciudadana; y aportar reflexiones a la conversación que trazará las líneas estratégicas de política cultural del futuro. Durante Mondiacult y junto a Netflix, el Gobierno de México, la Secretaría de Cultura de México, Unesco y Disney, el BID coorganizó el evento **“Del guion a la pantalla: cómo los marcos de política pública pueden contribuir al desarrollo de talentos diversos y emergentes”**, para crear un espacio para que los expertos profundizaran en lo que significa la innovación para las industrias culturales y creativas y cómo debe ser la colaboración público-privada para producir una economía creativa próspera.

<sup>62</sup> Diego Olavarría, Alejandra Luzardo y Marías Mercedes Mateo-Berganza Díaz, *Detrás de cámaras: creatividad e inversión para América Latina y el Caribe: aprendizajes de una conversación con voces claves del sector audiovisual*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2021). <https://publications.iadb.org/es/detras-de-cameras-creatividad-e-inversion-para-america-latina-y-el-caribe-aprendizajes-de-una>

<sup>63</sup> Más información en: <https://www.mincultura.gov.co/Sandbox-Audiovisual/Paginas/index.html>

<sup>64</sup> Más información en: <https://www.gub.uy/ministerio-industria-energia-mineria/comunicacion/noticias/miem-apoya-programa-becas-para-cursar-produccion-cine-tv-new-york-film>

## 2 Nos asociamos con los principales actores y tomadores de decisión en el mundo para elaborar estudios macro y microeconómicos de las industrias culturales y creativas

Es el caso de la publicación *Evaluación del impacto del COVID-19 en las industrias culturales y creativas*,<sup>65</sup> realizada por el BID, junto a Unesco, SEGIB, OEI y Mercosur Cultural (2021), como una respuesta concertada al impacto del COVID-19 en el sector y la búsqueda de respuestas para mejorar la situación de las ICC. La publicación incluye una estimación económica del impacto de la pandemia en las empresas y en los trabajadores culturales y creativos, así como un análisis de las políticas públicas implementadas por ministerios y organismos nacionales de cultura ante la emergencia. El estudio proporciona una perspectiva regional clave para identificar nuevas oportunidades y fortalecer la cooperación regional en estos sectores.

## 3 Abrimos espacios de diálogo entre distintos sectores para pensar en el futuro de las ICC.

Así, realizamos en 2021 el **Primer Diálogo Regional de Política de Industrias Culturales y Creativas con Enfoque Intersectorial: el rol de las industrias culturales y creativas en la reactivación económica de América Latina y el Caribe**.<sup>66</sup> Este evento buscó reunir las experiencias y las mejores prácticas disponibles del sector público y privado, y giró en torno a cuatro ejes de acción identificados previamente por la División de Innovación y Creatividad: Vivienda y desarrollo urbano; Conectividad, mercados y finanzas; Mercados laborales; Competitividad, tecnología e innovación y el BID Lab: (1) Estrategias de desarrollo urbano y local a través de la cultura y la creatividad; (2) Acciones para fortalecer la competitividad del sector creativo a través de la digitalización; (3) Oportunidades para los trabajadores independientes de los sectores creativos; (4) Mecanismos financieros

para fomentar la economía creativa. Sobre cada uno de los ejes se llevó a cabo una conversación virtual entre líderes sectoriales del BID, altos funcionarios de diferentes gobiernos de América Latina y el Caribe, y diversos agentes y hacedores de políticas públicas de las industrias culturales y creativas en la región.

También fue el caso de la **Cumbre Cómo sanar un mundo herido**,<sup>67</sup> organizada por el BID en abril de 2021, en el marco del Día Mundial de la Creatividad y la Innovación. La cumbre reunió a reconocidos líderes culturales, artistas, economistas, urbanistas, arquitectos y tecnólogos de la región para abordar los temas de recuperación económica y crecimiento en la era pospandemia. Una conferencia magistral, tres paneles de discusión y cinco performances comisionadas para la ocasión tuvieron lugar durante esta cumbre de dos días.

## 4 Generamos marcos conceptuales que nos permiten construir capacidad en torno a las ICC dentro del BID.

Una de estas iniciativas fueron los **Talleres Jumpstarting Creativity** (2020), enfocados en acrecentar la participación de la economía creativa en las operaciones del Banco, y recopilar recomendaciones de diversos sectores del BID, como la creación de diálogos de políticas públicas, la generación de conocimiento práctico para quienes estén interesados en impulsar el tema en sus países y su difusión entre una audiencia más amplia, que pueda entusiasmar al sector público con la economía creativa y su aporte al desarrollo. Participaron especialistas del BID Lab, de la División de Conectividad, Mercados y Finanzas (CMF), de la División de Competitividad, Tecnología e Innovación (CTI), del Sector de Integración y Comercio (INT), de la División de Agua y Saneamiento (WSA), de la Vicepresidencia de Finanzas y Administración (VPF) y de la División de Innovación y Creatividad (KIC).

<sup>65</sup> BID, UNESCO, SEGIB, OEI y MERCOSUR, *Evaluación del impacto del COVID-19 en las industrias culturales y creativas*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2021). <https://publications.iadb.org/es/evaluacion-del-impacto-del-covid-19-en-las-industrias-culturales-y-creativas>

<sup>66</sup> Oliver Azuara Herrera, Kayla Grant, Matteo Grazi, Diego Herrera, Alejandra Luzardo, Jesús Navarrete, Estrella Peinado-Vara, Eliana Prada, Pau Puig Gabarró, Sylvia Rodríguez, Eduardo Saravia, Graciana Rucci y Trinidad Zaldivar, *Primer diálogo regional de política de industrias culturales y creativas con enfoque intersectorial: el rol de las industrias culturales y creativas en la reactivación económica de América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2022). <https://publications.iadb.org/es/primer-dialogo-regional-de-politica-de-industrias-culturales-y-creativas-con-enfoque-intersectorial>

<sup>67</sup> Tatiana Bilbao, Luis Camnitzer, Cecilia Ciancio, Christopher Cozier, Amanda de la Garza, Gustavo Dudamel, Analía Hanono, Carolina Huffmann, Voluspa Jarpa, Charles Landry, Matías Lastra, Steven Henry Madoff, Ana María Millán, Victoria Noorthoorn, Ernesto Ottone R., Manuela Reyes y María Belén Sáez de Ibarra, *Cómo sanar un mundo herido: el poder del arte como motor de transformación social en la era pospandémica*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2022). <https://publications.iadb.org/es/como-sanar-un-mundo-herido-el-poder-del-arte-como-motor-de-transformacion-social-en-la-era>

## 5 Desarrollamos productos de conocimiento enfocados en guías y herramientas prácticas para operacionalizar las ICC.

Durante 2021, el BID convocó a una **red de expertos procedentes del mundo de las culturas, las artes y de las políticas públicas culturales y urbanas** para dialogar acerca de la contribución que las ICC dan al desarrollo urbano de la región, los desafíos que enfrentan y las mejores prácticas en las políticas públicas de los países para abordar estos desafíos y lograr que el sector creativo y cultural sea considerado desde un principio en ellas.

Durante 2020, el BID convocó a una **red de expertos en industrias culturales y creativas** a nivel regional, para reflexionar colectivamente sobre cómo apoyar a los sectores creativos y culturales a enfrentar y superar la crisis económica y social desatada por el COVID-19. La red, integrada por profesionales provenientes tanto del mundo público, privado y las ONG de América Latina, se reunió para discutir cuáles son los mayores desafíos, obstáculos, oportunidades, amenazas y necesidades del sector creativo y cultural, y cuáles las políticas públicas más urgentes y necesarias para apoyar a este sector. A partir de las reuniones, se publicó *La pandemia pone a prueba a la economía creativa: Ideas y recomendaciones de una red de expertos*,<sup>68</sup> con las principales ideas y conclusiones a las que llegó la red de expertos.

## 6 Creamos y divulgamos contenido en distintos formatos para posicionar el valor económico y el impacto de las industrias culturales y creativas.

El BID cuenta desde 2020 con el podcast **Región Naranja**,<sup>69</sup> creado para hablar sobre la creatividad y los emprendedores e innovadores latinoamericanos, y conocer las historias de quienes abren camino, haciendo la diferencia en sus comunidades y demostrando lo que se puede realizar a futuro con el talento de nuestra gente. Sectores creativos como el cine, la moda, el arte, los videojuegos y la gastronomía actúan por el cuidado del medioambiente, el impacto social positivo y el desarrollo económico. Es también el caso del blog **Industrias creativas: cultura, arte y creatividad**,<sup>70</sup> creado el 2016 por la Unidad de Creatividad y Cultura del BID, donde se comparten ideas, se visibilizan tendencias y se destacan innovaciones de este ecosistema en América Latina y el Caribe.

Otro ejemplo es **Idear soluciones para mejorar vidas**,<sup>71</sup> implementado por el BID en 2013, con el objetivo de reunir a algunas de las mentes más preclaras en las industrias culturales y creativas para discutir, inspirar y revolucionar la forma en que enfrentamos los desafíos de desarrollo en ALC.

## 7 Nos unimos a la academia para fortalecer las habilidades de los diversos miembros del ecosistema creativo.

Durante 2020, el BID lanzó el primer curso online masivo y abierto (MOOC) —disponible en Coursera— sobre **El valor de la creatividad y la innovación: la Economía Naranja**,<sup>72</sup> que aborda la importancia de la creatividad, la innovación y la cultura como herramientas fundamentales para impulsar el desarrollo económico en América Latina. El fin del curso es identificar el impacto de las industrias culturales y creativas en el crecimiento económico, la generación de empleo y la competitividad. También busca profundizar en los mecanismos para promover la interacción de los actores públicos y privados del ecosistema creativo de Latinoamérica y el Caribe.

<sup>68</sup> Ana Carla Fonseca, David Melo, Enrique Avogadro, Felipe Mujica, María Frick, María García Holley, Magdalena Moreno, Mariana Delgado, Omaira Rodríguez, Pablo Rosello, Sofía Lobos, Trinidad Zaldívar, Matteo Grazzi, Alejandra Luzardo, Andrea Ruy, Eliana Prada y Simone Sasso, *La pandemia pone a prueba a la economía creativa: Ideas y recomendaciones de una red de expertos*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2020). <https://publications.iadb.org/es/la-pandemia-pone-prueba-la-economia-creativa-ideas-y-recomendaciones-de-una-red-de-expertos>

<sup>69</sup> Más información en: <https://link.chtbl.com/regionnaranjabid>

<sup>70</sup> Más información en: <https://blogs.iadb.org/cultura-arte-creatividad/es/>

<sup>71</sup> Más información en: <https://demandsolutions.iadb.org/es>

<sup>72</sup> Más información en: <https://www.edx.org/es/course/el-valor-de-la-creatividad-y-la-innovacion-la-economia-naranja>

Asimismo, en colaboración con Nesta, desarrollamos la **guía CO.NECTA, para equipos de emprendedores creativos de América Latina y el Caribe** (2021). Su objetivo es apoyar a los equipos creativos para elaborar nuevas formas de trabajar, expandir y fomentar sus relaciones internas y externas, y construir estrategias para sostener sus empresas. CO.NECTA ha sido diseñada con un enfoque modular, pensada para uso práctico, y se compone de tres módulos: (1) *Construir un equipo creativo*,<sup>73</sup> (2) *Construir relaciones*<sup>74</sup> y (3) *Construir un emprendimiento sostenible*.<sup>75</sup>

Otra colaboración realizada por el BID y NESTA fue el programa **Espacio para capacitadores en emprendimiento creativo**,<sup>76</sup> que se propuso mejorar las habilidades emprendedoras y colaborativas de los equipos creativos a través de capacitadores certificados, y así fomentar el emprendimiento creativo en América Latina y el Caribe. El primer piloto del programa se realizó en Mendoza, Argentina, en 2019, y contó con la participación de más de 25 personas del sector audiovisual, en asociación con el clúster audiovisual Film Andes. Ante el éxito del programa, Nesta y el BID unieron esfuerzos de nuevo en 2021 para expandir su alcance y adaptarlo a las necesidades pospandemia, lanzando una versión virtual del taller de capacitación en la que se entrenó gratuitamente a 17 profesionales de la región.

Otro ejemplo de ello fueron los **Talleres para hacedores de políticas públicas de ICC**, centrados en el rol de la economía creativa para el desarrollo económico y el vínculo entre creatividad, innovación, productividad y crecimiento. El programa de formación también mostró diferentes instrumentos políticos que pueden utilizarse para hacer frente a los fallos de mercado que caracterizan a este sector. Se discutieron instrumentos públicos para impulsar la economía creativa, así como arreglos institucionales de otros países para generar lecciones aprendidas. Estos talleres se realizaron en Valparaíso, Chile,<sup>77</sup> durante 2017; en Barranquilla, Colombia, en 2018; en CDMX, México, y en Santo Domingo, República Dominicana,<sup>78</sup> en 2019; y en Honduras<sup>79</sup> durante el 2021.

## 8

### Desarrollamos iniciativas con otros departamentos del Banco para la adopción y la réplica escalable de soluciones de las ICC en sus sectores.

Una de ellas es el **Desafío PLAY**<sup>80</sup> (2020), implementada con la División de Educación del BID, para identificar videojuegos, plataformas digitales y productos que utilizan la gamificación para medir o certificar habilidades del siglo XXI. Otro ejemplo es el **Desafío Innovación Naranja**,<sup>81</sup> lanzado en 2019 en colaboración con el BID Lab, para seleccionar y financiar propuestas de hasta medio millón de dólares para entidades con los mejores y más innovadores modelos de negocio que usen tecnologías de punta en la economía creativa.

<sup>73</sup> Matteo Grazzi, Simone Sasso, Diana Hidalgo y Kimberley Ballantyne, *CO.NECTA: La guía para equipos de emprendedores creativos en América Latina y el Caribe: Construir un equipo creativo*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2021). <https://publications.iadb.org/es/conecta-la-guia-para-equipos-de-emprendedores-creativos-en-america-latina-y-el-caribe-construir-0>

<sup>74</sup> Matteo Grazzi, Simone Sasso, Diana Hidalgo y Kimberley Ballantyne, *CO.NECTA: La guía para equipos de emprendedores creativos en América Latina y el Caribe: Construir relaciones*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2021). <https://publications.iadb.org/es/conecta-la-guia-para-equipos-de-emprendedores-creativos-en-america-latina-y-el-caribe-construir>

<sup>75</sup> Matteo Grazzi, Simone Sasso, Diana Hidalgo y Kimberley Ballantyne, *CO.NECTA: La guía para equipos de emprendedores creativos en América Latina y el Caribe: Construir un emprendimiento sostenible*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2021). <https://publications.iadb.org/es/conecta-la-guia-para-equipos-de-emprendedores-creativos-en-america-latina-y-el-caribe-construir-un>

<sup>76</sup> Más información en: <https://bidinnovacion.org/economicreativa/espacio-para-trainers/>

<sup>77</sup> Más información en: <https://bidinnovacion.org/economicreativa/valparaiso/>

<sup>78</sup> Financiado por la cooperación técnica DR-T1139.

<sup>79</sup> Financiado por la cooperación técnica HO-T1332.

<sup>80</sup> Más información en: <https://comunidad.socialab.com/challenges/PLAY>

<sup>81</sup> Más información en: <https://convocatorias.iadb.org/es/innovacionnaranja>

## 9

**Interactuamos con el ecosistema de emprendimiento creativo de vanguardia, acercando sus innovaciones al mundo del desarrollo.**

En el 2020 el BID creó **Open Museum**,<sup>82</sup> una plataforma de conocimiento abierto, un espacio de experimentación, colaboración y aprendizaje para la comunidad museística y las instituciones culturales de ALC, de modo de apoyarlas en su transformación digital. La iniciativa se dirige a profesionales del sector museístico (funcionarios, gestores culturales, curadores, conservadores, administradores o gerentes), así como a todo el ecosistema de las instituciones culturales (desde artistas hasta proveedores de servicios). En sus primeros seis meses de funcionamiento, de junio a diciembre de 2020, Open Museum ha sido visitado más de 16.000 veces por más de 7.400 usuarios únicos. Otro ejemplo de esto es el proyecto **Región Naranja**<sup>83</sup> (2017), que buscó posicionar a América Latina y el Caribe como *hub* de creatividad al reunir a la red de talentos más diversa de la región.

<sup>82</sup> Más información en: <https://cursos.iadb.org/es/indes/open-museum>

<sup>83</sup> Más información en: <https://www.regionnaranja.org/regionnaranja>



Alex Angelini, ganador de Idear Soluciones 2016, nos cuenta sobre su proyecto Badabada, serie musical infantil disponible en Netflix y premiada internacionalmente. Idear Soluciones Paraguay 2017.

PROYECTOS

DESTACADOS

2013 - 2022



Panos Panay, Fundador del Instituto Berklee para el Emprendimiento Creativo, presentando la plataforma líder en línea para unir bandas con promotores de música en Idear Soluciones México 2018.

A continuación presentamos una variedad de proyectos<sup>84</sup> que ilustran nuestro trabajo intersectorial realizados entre 2013 y 2022.

Este listado es solo una selección de iniciativas que se alinean y contribuyen al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda de Desarrollo Sostenible 2030 de la ONU, basado en el marco metodológico para el análisis de impacto de proyectos y publicaciones en los ODS de Red Española para el Desarrollo Sostenible.<sup>85</sup>

PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Desarrollo de Emprendedores Creativos en Mendoza (AR-T1209)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Argentina</p> <p><b>Año</b> 2018</p>	<p>Apoyo a Mendoza, como ciudad creativa, mediante el fortalecimiento del tejido emprendedor y el acceso a financiamiento.</p>	<p><b>Sector</b> Empresas privadas y desarrollo de las pymes</p> 
<p><b>Intercambio de Conocimiento sobre las Industrias Creativas (BH-T1067)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Bahamas</p> <p><b>Año</b> 2018</p>	<p>El objetivo es promover un intercambio de conocimientos entre los países del Caribe, conducente a aprovechar las iniciativas público-privadas para apoyar el desarrollo del sector de las industrias creativas. Los países participantes son las Bahamas, Barbados, Guyana, Jamaica, Surinam y Trinidad y Tobago.</p>	<p><b>Sector</b> Empresas privadas y desarrollo de las pymes</p> 
<p><b>Nación de Animación: Creando Oportunidades de Empleo para una Industria de Animación Inclusiva en Barbados (BA-T1072)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Barbados</p> <p><b>Año</b> 2020</p>	<p>Crear una asociación de la industria entre la sociedad civil y el sector privado de animación para brindar capacitación orientada al mercado en 2D que integre tanto el aprendizaje a través de prácticas laborales recurrentes como un programa de contratación.</p>	<p><b>Sector</b> Inversión social</p> 

<sup>84</sup> En total, el BID ha realizado 126 proyectos con componentes de ICC en ALC.

<sup>85</sup> Alfons Martinell Sempere, María Cristina Heredia Hurtado, Marta García Haro y Lucía Vázquez García, *Objetivos de Desarrollo Sostenible y sus metas desde la perspectiva cultural*. (Madrid: Red Española para el Desarrollo Sostenible [EDS], 2021). [https://reds-sdsn.es/wp-content/uploads/2022/02/OBJETIVOS-DE-DESARROLLO-SOSTENIBLE-Y-SUS-METAS\\_web.pdf](https://reds-sdsn.es/wp-content/uploads/2022/02/OBJETIVOS-DE-DESARROLLO-SOSTENIBLE-Y-SUS-METAS_web.pdf)

PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Apoyo a los Sistemas de Orquestas Juveniles (BL-T1062)</b></p>	<p><b>País</b> Bélica</p> <p><b>Año</b> 2023</p>	<p>Mejorar los sistemas de orquestas juveniles en el país.</p>	<p><b>Sector</b> Inversión social</p> 
<p><b>Digitalización de Jóvenes Indígenas para Impulsar Empleo y Emprendimiento (BO-T1375)</b></p>	<p><b>País</b> Bolivia</p> <p><b>Año</b> 2021</p>	<p>Los objetivos del programa son dos: (i) incrementar las divisas por turismo internacional para coadyuvar al crecimiento económico del país a través de la diversificación de exportaciones, y (ii) aumentar la generación de empleo e ingresos por turismo, contribuyendo a la reducción de la pobreza.</p>	<p><b>Sector</b> Educación</p> 
<p><b>Estructurando una Innovadora Cadena de Valor Artesanal para la Población Migrante indígena Warao (BR-T1477)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Brasil</p> <p><b>Año</b> 2021</p>	<p>El fin principal del proyecto es estructurar mejor y dar innovación a la cadena de valor existente para cambiar efectivamente la vida de las familias de refugiados indígenas warao en Brasil. El establecimiento de una asociación/start-up de artesanos de waraos es el primer paso hacia el éxito de la cadena de valor de la artesanía. Una vez creada, esta será la base desde la que se estructurará la nueva, enfocada en reparar sus eslabones más frágiles.</p>	<p><b>Sector</b> Turismo y patrimonio cultural</p> 
<p><b>Programa de Integración de Barrios Vulnerables (CH-J0001)</b></p>	<p><b>País</b> Chile</p> <p><b>Año</b> 2021</p>	<p>El objetivo es fortalecer las capacidades del Ministerio de Vivienda y Urbanismo de Chile para promover la integración social y urbana de migrantes y comunidades receptoras presentes en barrios vulnerables.</p>	<p><b>Sector</b> Inversión social</p> 

PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Comida para todos: reactivación inclusiva(CH-T1267)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Chile</p> <p><b>Año</b> 2021</p>	<p>Creación de espacio virtual (Web y APP) para la generación de oportunidades de empleabilidad y emprendimiento gastronómico de jóvenes y mujeres vulnerables.</p>	<p><b>Sector</b> Inversión social</p> 
<p><b>Apoyo a la Recuperación del Sector de Industrias Creativas en el Contexto del COVID-19 (CH-T1255)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Chile</p> <p><b>Año</b> 2021</p>	<p>El objetivo de la cooperación técnica es actualizar la estrategia de fomento productivo del sector creativo en Chile a través de: (i) balance y diagnóstico de nuevos actores y desafíos a la luz de la pandemia del COVID-19; (ii) actualización de la hoja de ruta de desarrollo del sector para el período 2021-2025; (iii) implementación de un instrumento de fomento en versión piloto; y (iv) diseño e implementación de un sistema de monitoreo de la hoja de ruta.</p>	<p><b>Sector</b> Empresas privadas y desarrollo de las pymes</p> 
<p><b>Propuesta Institucional de Gobernanza del Área Histórica de la Ciudad- Puerto de Valparaíso (CH-T1188)</b></p>	<p><b>País</b> Chile</p> <p><b>Año</b> 2017</p>	<p>Apoyar al Gobierno de Chile en la estructuración y puesta en marcha de un instrumento institucional adecuado para la gestión del Sitio de Patrimonio Mundial Unesco y las zonas aledañas.</p>	<p><b>Sector</b> Desarrollo urbano y vivienda</p> 

PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Programa de apoyo a la exportación de servicios globales de Chile (CH-L1138)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Chile</p> <p><b>Año</b> 2017</p>	<p>El propósito general del programa es contribuir a mejorar el sector de servicios globales de exportación en Chile. Los objetivos específicos son: (i) aumentar la efectividad y eficiencia del sector público para impulsar la industria de servicios globales de exportación, reduciendo la dispersión de esfuerzos y aumentando la articulación entre las diversas instituciones relacionadas con la promoción de exportaciones y la atracción de inversiones, específicamente CORFO, ProChile e InvestChile; (ii) aumentar las exportaciones de servicios globales de exportación, en especial de pymes; (iii) incrementar la inversión extranjera directa en el sector de servicios globales de exportación; y (iv) mejorar las capacidades de los recursos humanos, y subir el nivel de empleo en el sector de servicios globales de exportación.</p>	<p><b>Sector</b> Comercio</p> 
<p><b>Revitalización de barrios e infraestructura patrimonial emblemática (CH-L1084)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Chile</p> <p><b>Año</b> 2015</p>	<p>Implementar nuevos modelos de gestión para la revitalización de barrios e infraestructura patrimonial emblemática, con el propósito de: (i) mejorar las condiciones de habitabilidad y del entorno de la población residente; (ii) poner en valor sus inmuebles patrimoniales; (iii) incrementar su actividad comercial y cultural; y (iv) fomentar la participación de sus residentes en su revitalización.</p>	<p><b>Sector</b> Desarrollo urbano y vivienda</p> 
<p><b>Sandbox Audiovisual Colombia: Formando el talento creativo para diversificar las oportunidades laborales (CO-T1668)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Colombia</p> <p><b>Año</b> 2022</p>	<p>Proveer capacitación y acompañamiento a jóvenes vulnerables en Colombia para acceder a oportunidades de crecimiento en la industria audiovisual, aprovechando el potencial de la industria para generar empleos, es su finalidad. Esto se realizará a través del diseño e implementación de un programa piloto 'Sandbox-audiovisual' que permitirá consolidar el ecosistema del sector en Colombia.</p>	<p><b>Sector</b> Educación</p> 

PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Formación en Industrias Creativas: Una Oportunidad para la Inclusión Emocional, Social y Económica en Comunidades Receptoras de Migrantes (CO-T1551)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Colombia</p> <p><b>Año</b> 2020</p>	<p>El objetivo principal es contribuir a la inclusión sociocultural, emocional y económica de jóvenes y líderes juveniles en condiciones de exclusión del mercado laboral en Soacha, Cundinamarca, a través de su capacitación para el trabajo, en habilidades de gestión y emprendimiento en el sector cultural y creativo. En específico, busca: (i) desarrollar habilidades en prácticas artísticas y gestión de proyectos enmarcadas en la economía cultural y creativa; (ii) incrementar el acceso a ofertas de trabajo en el sector cultural, y (iii) aumentar el acceso a una educación integral de calidad, nutrición y atención a la primera infancia brindada por artistas y para los hijos de los artistas.</p>	<p><b>Sector</b> Educación</p> 
<p><b>Programa de Apoyo al Desarrollo Productivo y la Economía Creativa (CO-L1254)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Colombia</p> <p><b>Año</b> 2020</p>	<p>El objetivo general de esta serie programática es contribuir a mejorar la productividad de la economía colombiana a través de medidas que promuevan el desarrollo del sector productivo y su diversificación. Los objetivos específicos son: (i) mantener un entorno macroeconómico estable; (ii) fortalecer el marco institucional y de políticas públicas que impulsen la innovación, la productividad a nivel empresarial y el emprendimiento; y (iii) proveer un marco institucional y regulatorio favorable al impulso de la economía creativa.</p>	<p><b>Sector</b> Empresas privadas y desarrollo de las pymes</p> 
<p><b>Programa de Apoyo a la Agenda de Reformas para Promover el Desarrollo Productivo, la Innovación y la Economía Creativa en Colombia (CO-T1584)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Colombia</p> <p><b>Año</b> 2020</p>	<p>Apoyar el desarrollo de una serie de reformas de políticas alineadas con la operación CO-L1254, necesarias para el cumplimiento de sus objetivos: (i) fortalecer el marco institucional y de políticas públicas que impulsan la innovación, la productividad a nivel empresarial y el emprendimiento; y (ii) proveer un marco institucional y regulatorio favorable al desarrollo de la economía creativa.</p>	<p><b>Sector</b> Ciencia y tecnología</p> 

PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Primer Programa para el Financiamiento Empresarial Productivo, Bono Naranja (CO-L1228)</b></p>	<p><b>País</b> Colombia</p> <p><b>Año</b> 2019</p>	<p>El objetivo general es contribuir en la mejora de la productividad de las empresas de menor tamaño (EMT) mediante financiamiento canalizado por Bancóldex. Los objetivos específicos son: (i) incrementar el financiamiento productivo por parte de las EMT; (ii) escalar su financiamiento de inversiones en proyectos de eficiencia energética; y (iii) contribuir en la creación de un mercado de financiamiento para las EMT de la economía naranja. La emisión del primer Bono Naranja<sup>86</sup> lanzado por Bancóldex en Colombia, impactó entre 2018 y 2021 a cerca de 120.000 empresas de las industrias culturales y creativas. Con él se buscó incidir en el fortalecimiento de estas industrias, la promoción de la creatividad, el cuidado y goce del patrimonio nacional, el aporte de valor agregado a los productos de las empresas, las exportaciones de bienes creativos y la formalización de procesos y derechos de propiedad sobre sus ideas y nuevos productos. Colombia</p>	<p><b>Sector</b> Mercados financieros</p>  
<p><b>Programa de apoyo a la diversificación e internacionalización de la economía colombiana (CO-L1241)</b></p>	<p><b>País</b> Colombia</p> <p><b>Año</b> 2019</p>	<p>El objetivo general del programa es contribuir a una mayor diversificación e internacionalización de su economía para impulsar el crecimiento económico del país. Los objetivos específicos son: (i) impulsar las exportaciones de los servicios basados en conocimiento a través de los programas del Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, y (ii) incrementar los flujos de inversión extranjera directa con la implementación y uso de nuevas herramientas para la agilización de trámites y la promoción y atracción de inversiones.</p>	<p><b>Sector</b> Comercio</p>  

[VOLVER AL TEXTO](#)

<sup>86</sup> Más información en: <https://www.iadb.org/es/noticias/colombia-emite-el-primer-bono-naranja-con-apoyo-del-bid>

PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Línea de Crédito Condicional para Proyectos de Inversión (CCLIP) para el Financiamiento Empresarial Productivo (CO-00004)</b></p>	<p><b>País</b> Colombia</p> <p><b>Año</b> 2019</p>	<p>El objetivo es contribuir en la mejora de la productividad empresarial a través de la canalización de recursos de mediano y largo plazo para inversiones en innovación creativa, modernización tecnológica y sustentabilidad ambiental. A través de la oferta de servicios de Bancóldex se apoyarán proyectos con productos financieros adaptados en condiciones y términos. En particular, la CCLIP promoverá en sus operaciones el cierre de las brechas de financiamiento que enfrentan las mipymes, empresarias y emprendedores de crecimiento acelerado.</p>	<p><b>Sector</b> Mercados financieros</p> 
<p><b>Apoyo al Ecosistema Creativo y Cultural de Costa Rica (CR-T1178)</b></p>	<p><b>País</b> Costa Rica</p> <p><b>Año</b> 2019</p>	<p>Mejorar las capacidades para el diseño, implementación, monitoreo y evaluación de políticas públicas dirigidas a clústeres y la promoción del desarrollo del ecosistema cultural y creativo.</p>	<p><b>Sector</b> Ciencia y tecnología</p> 
<p><b>Sabores de Ecuador: Food Tech para la Innovación Alimentaria (EC-T1454)</b></p>	<p><b>País</b> Ecuador</p> <p><b>Año</b> 2020</p>	<p>La solución que se propone es el establecimiento de un ecosistema de innovación abierta y emprendimiento en su sector gastronómico y alimentario. El ecosistema de innovación propuesto incluye: 1) espacios de formación especializada en procesos de producción, transformación y comercialización de alimentos; 2) espacios de investigación e innovación que permitan que los actores de la cadena gastroalimentaria tengan acceso a equipamiento y asesoría para diseñar prototipos culinarios innovadores, y 3) mecanismos técnicos y financieros para la incubación, la aceleración, y el corporate venturing de emprendimientos de alto valor gastronómico para la industria alimentaria.</p>	<p><b>Sector</b> Empresas privadas y desarrollo de las pymes</p> 

[VOLVER AL TEXTO](#)

PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>gigES: WorkerTech para Trabajadores Independientes e Informales en El Salvador (ES-T1341)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> El Salvador</p> <p><b>Año</b> 2021</p>	<p>El objetivo del proyecto es crear y promover el ecosistema de WorkerTech para trabajadores independientes e informales en El Salvador. Se buscará identificar y apoyar soluciones concretas tanto del sector privado como del sector público para mejorar el beneficio de los trabajadores independientes de las plataformas o en el sector informal. Asimismo, se creará un observatorio que permita generar conocimiento para los actores relevantes del sector privado, público y sociedad civil involucrados.</p>	<p><b>Sector</b> Empresas privadas y desarrollo de las pymes</p> 
<p><b>Laboratorio de Realidad Virtual para la Educación de Enfermería - Medix Lab (ES-T1323)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> El Salvador</p> <p><b>Año</b> 2020</p>	<p>Las innovaciones creativas como un laboratorio de realidad virtual (Medix Lab) para el aprendizaje de procesos básicos para estudiantes de enfermería permiten la mejora en los procesos de enseñanza y entrenamiento previo a las prácticas hospitalarias.</p>	<p><b>Sector</b> Educación</p> 
<p><b>Soy Vida - Arte Urbano (ES-T1306)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> El Salvador</p> <p><b>Año</b> 2019</p>	<p>Recuperar los espacios públicos y restaurar el tejido social en barrios de alto riesgo de San Salvador a través del arte urbano, para generar oportunidades de expresión artística, fortalecimiento las habilidades blandas y formación vocacional, y empleabilidad para los jóvenes en situación vulnerable.</p>	<p><b>Sector</b> Desarrollo urbano y vivienda</p> 

PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Oportunidades laborales y de capacitación en Guatemala para personas encarceladas actuales y anteriores (GU-T1333)</b></p>	<p><b>País</b> Guatemala</p> <p><b>Año</b> 2021</p>	<p>Serigrafía de la Gringa (SDLG) ofrece un programa de rehabilitación para romper los ciclos de violencia mediante la participación de los presos (tanto durante como después de su estancia en prisión) en un trabajo legal y significativo, y apoyar su bienestar actual y futuro. La formación profesional dura seis meses (tres meses de teoría y tres meses de práctica), certificada por el Ministerio de Educación de Guatemala. Se les enseñan tanto las habilidades duras (por ejemplo, arte de la serigrafía, diseño gráfico o control de calidad) como las blandas (habilidades para las entrevistas, redacción de CV o puntualidad y disciplina).</p>	<p><b>Sector</b> Educación</p> 
<p><b>Desarrollo del Sector TIC de Guyana (GY-T1162)</b></p>	<p><b>País</b> Guyana</p> <p><b>Año</b> 2019</p>	<p>El objetivo del proyecto es dar capacitación técnica y transversal intensiva a jóvenes en codificación, animación y diseño, y gestión de sistemas para facilitar su transición a trabajos de tecnología dentro del sector local de las TIC en Guyana.</p>	<p><b>Sector</b> Educación</p> 
<p><b>Apoyo a los Esfuerzos para la Conservación y Recuperación del Capital Natural y Cultural de Ciudad Blanca (HO-T1391)</b></p>	<p><b>País</b> Honduras</p> <p><b>Año</b> 2022</p>	<p>El propósito es contribuir a conservar y recuperar el capital natural y cultural de Ciudad Blanca. Esto mediante las actividades de manejo integral y el diseño de un mecanismo sostenible de apalancamiento de recursos para financiarlas en el mediano y largo plazo. Se tiene previsto que estas acciones contribuirán a la conservación de alrededor de 500 km<sup>2</sup> de selva tropical que cuenta con amplia riqueza biológica, arqueológica y social.</p>	<p><b>Sector</b> Medioambiente y desastres naturales</p> 

PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Digitalización del Sector del Micro y Pequeño Emprendimiento - Digital Hub 504 (HO-T1375)</b></p>	<p><b>País</b> Honduras</p> <p><b>Año</b> 2020</p>	<p>Tiene por objetivo acelerar el proceso de transformación digital del sector de micro y pequeño emprendimiento en Honduras desde una intervención con el sector privado (en coordinación con el sector público). Su finalidad es mejorar las capacidades para incrementar la resiliencia, asegurar la continuidad de la actividad emprendedora, adaptando sus modelos de negocio al contexto de crisis sanitaria y nueva normalidad, y favorecer de modo general el aumento del empleo decente en el país y la formalización.</p>	<p><b>Sector</b> Empresas privadas y desarrollo de las pymes</p>  
<p><b>Transformación Digital para una Mayor Competitividad (HO-L1202)</b></p>	<p><b>País</b> Honduras</p> <p><b>Año</b> 2019</p>	<p>Este programa promoverá la transformación digital que el gobierno brinda a los ciudadanos y fortalecerá la capacidad de las pymes y <i>start-ups</i> para participar en la economía digital. Para lograrlo, el programa se propone: (i) mejorar los servicios gubernamentales mediante soluciones de gobierno electrónico para servicios a los ciudadanos; (ii) implementar un programa de identidad digital; (iii) brindar infraestructura de conectividad de banda ancha; y (iv) promover un ecosistema digital para el empleo e inversiones en la economía digital, fortaleciendo la capacidad de las pymes y <i>start-ups</i>, con mayores niveles de capital humano especializado en industrias creativas y digitales.</p>	<p><b>Sector</b> Reforma / Modernización del Estado</p>  
<p><b>Naranja Republik: Distrito Creativo Digital (HO-T1322)</b></p>	<p><b>País</b> Honduras</p> <p><b>Año</b> 2018</p>	<p>El objetivo es crear Naranja Republik (Distrito Creativo Digital) y apoyar un proceso de revitalización urbana que convierta al centro histórico de Tegucigalpa y Comayagüela en un ecosistema de innovación que concentre a ciudadanos, emprendedores, compañías, universidades e instituciones públicas y privadas dentro de la economía naranja, en particular enfocado a población joven.</p>	<p><b>Sector</b> Desarrollo urbano y vivienda</p>   

PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Catalizar la Transformación Social a través de Arte y Tecnología en el Centro de la Ciudad Kingston (JA-T1193)</b></p>	<p><b>País</b> Jamaica</p> <p><b>Año</b> 2020</p>	<p>El objetivo del proyecto es dar un modelo para aprovechar la creatividad de las comunidades vulnerables locales y dar un producto/servicio cultural basado en la comunidad que les permita monetizar su talento.</p>	<p><b>Sector</b> Empresas privadas y desarrollo de las pymes</p> 
<p><b>Sector de Servicios Globales de Jamaica: Ascender en la Cadena de Valor Global (JA-T1162)</b></p>	<p><b>País</b> Jamaica</p> <p><b>Año</b> 2019</p>	<p>Su finalidad es apoyar el crecimiento del sector de servicios globales (GSS) de Jamaica mediante la facilitación de la actualización de las empresas en el grupo GSS, y en particular las pymes, en segmentos más altos de la cadena de valor global.</p>	<p><b>Sector</b> Comercio</p> 
<p><b>Apoyo a las Capacidades Institucionales de Competitividad de Área Estratégicas (ME-T1327)</b></p>	<p><b>País</b> México</p> <p><b>Año</b> 2018</p>	<p>El proyecto tiene como objetivo general contribuir a mejorar el funcionamiento de las instituciones de apoyo al desarrollo productivo y de nuevas áreas de potencialidad en el país. Los objetivos específicos son: (i) diagnosticar las capacidades institucionales y sectoriales para el aumento de la productividad mediante estrategias de clúster, aumento del valor agregado local de las exportaciones y la inserción de empresas en las cadenas globales de valor; (ii) diagnosticar el potencial de las actividades de industrias creativas y culturales, y la innovación verde.</p>	<p><b>Sector</b> Ciencia y tecnología</p> 

PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Apoyo a la Política de Fomento a la Gastronomía Nacional (ME-T1289)</b></p>	<p><b>País</b> México</p> <p><b>Año</b> 2015</p>	<p>Fortalecer la cadena de valor gastronómica de las cocinas tradicionales de México como un medio para el desarrollo productivo regional y estimular el turismo.</p>	<p><b>Sector</b> Turismo sostenible</p> 
<p><b>Programa de Prevención de la Violencia a través de la Música (NI-T1200)</b></p>	<p><b>País</b> Nicaragua</p> <p><b>Año</b> 2015</p>	<p>Su objetivo es contribuir a la reducción de los factores de riesgo en jóvenes nicaragüenses a través de la expresión y actividad musical, promoviendo su (i) integración y participación en orquestas juveniles, y, la (ii) promoción de las agrupaciones como espacios de generación de nuevas actitudes y comportamientos, favorables a un desarrollo individual sano y al fortalecimiento de un colectivo social más convivente e integrador.</p>	<p><b>Sector</b> Inversión social</p> 
<p><b>Programa de Promoción de la Competitividad y la Diversificación Económica II (PN-L1167)</b></p>	<p><b>País</b> Panamá</p> <p><b>Año</b> 2021</p>	<p>El objetivo general de la segunda operación es promover el crecimiento económico sostenible de Panamá con mejoras en la competitividad del país y el impulso de sus sectores emergentes.</p>	<p><b>Sector</b> Empresas privadas y desarrollo de las pymes</p> 

[VOLVER AL TEXTO](#)

PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Sandbox: Espacio para Integración de Tecnología y Artes Escénicas (PN-T1259)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Panamá</p> <p><b>Año</b> 2020</p>	<p>Espacio para integrar la tecnología con las artes escénicas como una solución que aborda los desafíos que enfrentan estas artes en Panamá. Su idea es potenciar la creación de valor, generación de empleos y efecto catalizador de las industrias culturales y creativas para tener impacto social.</p>	<p><b>Sector</b> Educación</p> 
<p><b>Programa de Desarrollo Urbano Integral de Ciudades con Vocación Turística (PN-L1154)</b></p>	<p><b>País</b> Panamá</p> <p><b>Año</b> 2019</p>	<p>El objetivo es contribuir al desarrollo urbano y socioeconómico de las ciudades pequeñas e intermedias con vocación turística del país. Los objetivos específicos son: (i) mejorar el acceso y calidad de los servicios, infraestructura y gestión urbana; (ii) incrementar el turismo con nuevos equipamientos e impulsando el desarrollo comunitario productivo con enfoque de género; y (iii) fortalecer la planificación, gestión y promoción de ciudades turísticas sostenibles y resilientes, a nivel nacional y local.</p>	<p><b>Sector</b> Desarrollo urbano y vivienda</p> 
<p><b>Cine Latinoamericano de Panamá, Centro América y el Caribe (PN-T1237)</b></p>	<p><b>País</b> Panamá</p> <p><b>Año</b> 2019</p>	<p>Consolidar a la cadena de cine como herramienta social y económica en Panamá, Centroamérica y el Caribe. La Fundación de IFF Panamá generará un modelo para proveer los servicios de negociación, recolección de materiales para promoción, exhibición y comercialización de películas con la ayuda de nuevas tecnologías, alianzas con emprendimientos innovadores, empresas y eslabones claves.</p>	<p><b>Sector</b> Empresas privadas y desarrollo de las pymes</p> 

PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Programa de Promoción de la Competitividad y la Diversificación Económica (PN-L1149)</b></p>	<p><b>País</b> Panamá</p> <p><b>Año</b> 2019</p>	<p>Su objetivo general es promover el crecimiento económico sostenible de Panamá a través de mejoras de competitividad del país y del impulso de sectores emergentes. Los objetivos específicos son: (i) mejorar las condiciones de competitividad del país a través de la promoción de un entorno digital favorable a los negocios y del fortalecimiento del sistema nacional de calidad; y (ii) impulsar el desarrollo de sectores emergentes que generen fuentes de crecimiento a la economía</p>	<p><b>Sector</b> Empresas privadas y desarrollo de las pymes</p> 
<p><b>Apoyo para la Conservación y Gestión del Patrimonio Cultural y Natural (PN-L1146)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Panamá</p> <p><b>Año</b> 2017</p>	<p>Contribuir a la preservación y puesta en valor de los bienes patrimoniales culturales y naturales del país. Los objetivos específicos son: (i) aumentar el acceso de la población a bienes culturales, rehabilitando tres inmuebles de patrimonio cultural, corrigiendo su gestión; (ii) preservar cuatro áreas naturales protegidas mejorando su gestión y su sostenibilidad financiera; y (iii) incrementar emprendimientos vinculados al patrimonio cultural y natural del país.</p>	<p><b>Sector</b> Desarrollo urbano y vivienda</p> 
<p><b>Promoción de la economía creativa en Paraguay (PR-T1232)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Paraguay</p> <p><b>Año</b> 2017</p>	<p>El propósito es la creación de un hub tecnocreativo en Paraguay que permita la exportación de su talento a la región y al resto del mundo.</p>	<p><b>Sector</b> Empresas privadas y desarrollo de las pymes</p> 



PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Mejoramiento de vivienda y hábitat en Asunción (PR-L1082)</b></p>	<p><b>País</b> Paraguay</p> <p><b>Año</b> 2015</p>	<p>Su objetivo es revisar las condiciones habitacionales de la población de bajos ingresos del Área Metropolitana de Asunción, a través de (i) la entrega de subsidios habitacionales para el mejoramiento y ampliación de viviendas; (ii) el arreglo integral del barrio La Chacarita Alta; y (iii) corregir la gestión, el seguimiento y la evaluación de programas de vivienda de la Secretaría Nacional de la Vivienda y el Hábitat.</p>	<p><b>Sector</b> Desarrollo urbano y vivienda</p> 
<p><b>Reactivando la Gastronomía Peruana (PE-T1459)</b></p>	<p><b>País</b> Perú</p> <p><b>Año</b> 2021</p>	<p>El proyecto ofrece oportunidades de empleo a las familias que forman parte de la cadena de abastecimiento de AR, enfocándose en los sectores más vulnerables de las zonas rurales y urbanas del Perú. Esto se realizaría en los sectores de pesquería, técnicas agrícolas y de producción con un soporte que permita una mayor competitividad de las pymes tanto con el diseño de una estrategia para cada cadena como para las actividades integradas de capacitación y asesoría para los sectores seleccionados.</p>	<p><b>Sector</b> Agricultura y desarrollo rural</p> 
<p><b>Programa de Inversión Mejoramiento de Los Centros Históricos De Lima, Arequipa, Trujillo y Ayacucho (PE-L1246)</b></p>	<p><b>País</b> Perú</p> <p><b>Año</b> 2019</p>	<p>Su propósito es poner en valor el patrimonio cultural de los centros históricos de Ayacucho y Lima-Rímac. Para alcanzar este objetivo se buscará: mejorar el entorno urbano y natural, promover el desarrollo económico local y fortalecer las capacidades institucionales del Ministerio de Cultura y de las municipalidades.</p>	<p><b>Sector</b> Desarrollo urbano y vivienda</p> 

[VOLVER AL TEXTO](#)

PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Acelerando la Digitalización de las Mipymes en América Latina y el Caribe (RG-T3902)</b></p>	<p><b>País</b> Regional</p> <p><b>Año</b> 2021</p>	<p>Nuestra región tiene una gran falta de información sobre la situación digital de las micro, pequeñas y medianas empresas (mipymes), lo que dificulta el diseño de intervenciones de política efectivas. En este contexto, el BID desarrolló Chequeo Digital, herramienta de autodiagnóstico disponible en línea que permite a aquellas medir su nivel de madurez digital y entender los conceptos claves detrás de la digitalización y sus beneficios. Asimismo, la herramienta provee a las mipymes recomendaciones para arrancar o acelerar la transformación digital, facilitando su articulación con la oferta de recursos disponibles localmente: capacitación, herramientas, apoyo financiero, entre otros. La herramienta se desarrolló a solicitud del Ministerio de Economía, Fomento y Turismo de Chile, donde fue lanzada en octubre de 2019 y a la fecha se ha transferido a otros 12 países en la región, generando más de 16.500 autodiagnósticos.</p>	<p><b>Sector</b> Ciencia y tecnología</p> 
<p><b>Promoción de tecnologías digitales para las industrias creativas de ALC (RG-T3974)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Regional</p> <p><b>Año</b> 2021</p>	<p>El objetivo de esta cooperación técnica es fortalecer el ecosistema regional de emprendimiento e innovación para apoyar el desarrollo de soluciones tecnológicas digitales innovadoras para las industrias culturales y creativas.</p>	<p><b>Sector</b> Ciencia y tecnología</p> 

PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Apoyo a las Industrias Creativas de ALC para su Recuperación de la Pandemia del COVID-19 (RG-T3688)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Regional</p> <p><b>Año</b> 2020</p>	<p>Su propósito general es contribuir a mejorar la capacidad de los formuladores de políticas de ALC para diseñar, implementar, monitorear y evaluar políticas destinadas a apoyar a sus industrias culturales y creativas para recuperarse de la pandemia de COVID-19.</p>	<p><b>Sector</b> Empresas privadas y desarrollo de las pymes</p> 
<p><b>Desarrollo Programa Patrimonio Vivo (RG-T3285)</b></p>	<p><b>País</b> Regional</p> <p><b>Año</b> 2018</p>	<p>Esta cooperación técnica tiene como objetivo apoyar el diseño e implementación del Programa de Ciudades Patrimoniales a través del desarrollo de instrumentos metodológicos y operativos.</p>	<p><b>Sector</b> Desarrollo urbano y vivienda</p> 
<p><b>Promoviendo la disrupción digital en América Latina y el Caribe (RG-T3232)</b></p>	<p><b>País</b> Regional</p> <p><b>Año</b> 2018</p>	<p>Apoyar a los países de ALC a fortalecer sus instituciones públicas, tales como las agencias de innovación y digitales, ministerios de industria y otras instituciones con el mandato de promover el aprovechamiento de la economía digital. Los objetivos específicos son: (i) generar evidencia y conocimiento de la digitalización empresarial y elaborar estrategias de transformación digital integrales; (ii) explorar el diseño y la experimentación de intervenciones de política y soluciones costo-efectivas para mejorar las condiciones para la transformación digital; y (iii) sensibilizar tanto a hacedores de política como a empresarios sobre las oportunidades y riesgos de las disrupciones que trae consigo la economía digital.</p>	<p><b>Sector</b> Ciencia y tecnología</p> 

PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Industrias creativas y culturales para la revitalización urbana sostenible (RG-T2981)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Regional</p> <p><b>Año</b> 2017</p>	<p>Busca conseguir una articulación efectiva entre el potencial económico de las industrias culturales y creativas y los proyectos sostenibles de revitalización urbana. Esto con guías técnicas prácticas para los actores interesados, en especial gobiernos nacionales y locales de la región. Además, esta cooperación técnica gestionará diálogos regionales, productos de conocimiento e intercambio de políticas públicas sobre industrias culturales y creativas para la revitalización urbana sostenible. El proyecto analizará e incorporará la experiencia de Corea del Sur y sus lecciones aprendidas.</p>	<p><b>Sector</b> Desarrollo urbano y vivienda</p> 
<p><b>Banda ancha como herramienta para las Industrias Creativas en Jamaica y Trinidad &amp; Tobago (RG-T2627)</b></p>	<p><b>País</b> Regional</p> <p><b>Año</b> 2015</p>	<p>Programa destinado a aumentar la capacidad de la red de banda ancha de Jamaica y Trinidad y Tobago para generar valor añadido, esto mediante la identificación de innovaciones y tecnologías que podrían requerir la capacidad de banda ancha de alta intensidad. El proyecto responde a la necesidad de desarrollar un entorno favorable de políticas públicas como parte del BID, estrategia para fomentar la innovación en las industrias culturales y creativas, en especial para aquellos que trabajan en el desarrollo de contenidos, mediante la eliminación de obstáculos que impiden a las pymes la adopción de tecnologías TIC.</p>	<p><b>Sector</b> Ciencia y tecnología</p> 

PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Programa Integral de Desarrollo Turístico y Urbano de la Ciudad Colonial de Santo Domingo (DR-L1084)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> República Dominicana</p> <p><b>Año</b> 2016</p>	<p>Programa destinado a revitalizar la Ciudad Colonial de Santo Domingo (CCSD) en sus aspectos urbanos, económicos y de turismo cultural, esto a través de: (i) la recuperación de espacios públicos y monumentos históricos; (ii) mejoramiento de condiciones de habitabilidad para los residentes; (iii) desarrollo de las economías locales; y (iv) fortalecimiento de su gestión.</p>	<p><b>Sector</b> Desarrollo urbano y vivienda</p> 
<p><b>Generación de Empleo en los Sectores Creativos (SU-T1095)</b></p>	<p><b>País</b> Surinam</p> <p><b>Año</b> 2017</p>	<p>Este centro creativo servirá como una plataforma para que los emprendedores, la tecnología y la innovación, las industrias culturales y creativas muestren la diversidad cultural de Surinam y se conciba como un espacio donde “los grupos empresariales, la infraestructura, el capital, el talento y la tecnología convergen” para conectarse. El proyecto propuesto financiará: (i) el desarrollo de contenidos culturales y creativos, y (ii) creará una incubadora de empresas para la comercialización de estos productos y servicios.</p>	<p><b>Sector</b> Ciencia y tecnología</p>  
<p><b>Fábrica de Tecnología Tamana (TT-T1107)</b></p> <p><a href="#">VOLVER AL TEXTO</a></p>	<p><b>País</b> Trinidad y Tobago</p> <p><b>Año</b> 2021</p>	<p>Establecer un centro para la promoción, producción y exportación de servicios de tecnología de animación, juegos y música de Trinidad y Tobago con un modelo de <i>nearshoring</i>.</p>	<p><b>Sector</b> Empresas privadas y desarrollo de las pymes</p>  

## PROYECTO

## PAÍS Y AÑO

## DESCRIPCIÓN

## SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE

**SPOOL (TT-T1111)**

**País**  
Trinidad y Tobago

**Año**  
2021

El objetivo del proyecto es brindar capacitación en medios de vida, apoyo sensible al género, capacitación y oportunidades de empleo para mujeres migrantes venezolanas en Trinidad y Tobago, y mujeres de bajos ingresos y vulnerables de comunidades de acogida en diseño de moda y fabricación de prendas y disfraces con un enfoque en el suministro de disfraces y apariencia para el Carnaval en Trinidad y Tobago, así como en la región del Caribe.

**Sector**  
Inversión social



[VOLVER AL TEXTO](#)

**Cerrar la Brecha para la Explotación Comercial de la Innovación (TT-T1073)**

**País**  
Trinidad y Tobago

**Año**  
2017

Su objetivo es aumentar la tasa de innovación exhibida por las empresas en Trinidad y Tobago. La solución propuesta por el Instituto de Investigación Industrial del Caribe implica el fortalecimiento de la capacidad en servicios de transferencia de tecnología a través del apoyo técnico para las empresas locales en la comercialización de la innovación. El programa propuesto apoyará a individuos y empresas con ideas innovadoras a través de la experiencia especial en la validación, la comercialización de la PI y la concesión de licencias. El programa apoyará a los participantes a través de: (1) prueba de novedad; (2) definición del activo de PI inherente a la innovación; (3) desarrollo de la propuesta de valor; (4) evaluación de la demanda del mercado; (5) prototipos tradicionales para demostrar la funcionalidad, y (6) la comercialización, ya sea con servicios de soporte de negocios o venta/licencias a una empresa comercial existente.

**Sector**  
Empresas privadas y desarrollo de las pymes



PROYECTO	PAÍS Y AÑO	DESCRIPCIÓN	SECTOR DEL BID Y PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Programa de Transformación Digital de MIPYME (UR-L1174)</b></p>	<p><b>País</b> Uruguay</p> <p><b>Año</b> 2021</p>	<p>Contribuye a la transformación digital de las pymes en Uruguay con la adopción de nuevas tecnologías digitales y cambios de modelo de negocio; además del fortalecimiento del sector TIC y el desarrollo acelerado de una masa crítica de talento digital.</p>	<p><b>Sector</b> Empresas privadas y desarrollo de las pymes</p>  
<p><b>Facilitación de inversiones en bienes y servicios intensivos en conocimiento (UR-T1235)</b></p>	<p><b>País</b> Uruguay</p> <p><b>Año</b> 2021</p>	<p>El objetivo es promover las inversiones e incentivar las exportaciones de bienes y servicios intensivos en conocimiento de Uruguay. Asimismo, mapear el ecosistema de inversión y talento, estructurar instrumentos de fomento de la inversión y empleo, y un plan integral de atracción de talento internacional, incluyendo la realización de ruedas de negocios. Esto permitirá apoyar iniciativas que complementen la cartera en diseño y ejecución de la División de Comercio e Inversión en Uruguay. La reconfiguración de las relaciones económicas internacionales e intervenciones de política discriminatorias, tanto en relación con el comercio como con la inversión extranjera directa, en especial aquellas relacionadas con localización, abren oportunidades para que este país aproveche mejor la reconfiguración de las cadenas globales de valor.</p>	<p><b>Sector</b> Comercio</p>  
<p><b>Vouchers de Innovación en las Industrias Creativas en Uruguay (UR-T1150)</b></p>	<p><b>País</b> Uruguay</p> <p><b>Año</b> 2016</p>	<p>Incentivo al desarrollo de emprendimientos del sector de industrias culturales y creativas, a través del establecimiento de conexiones con otras áreas de la economía, a través de su vínculo con proveedores de conocimiento y tecnología, y la ampliación de sus potenciales clientes. Estos <i>vouchers</i> fueron claves para ayudar a las mipymes a potenciar sus productos y servicios, y a desarrollar el ecosistema de emprendimiento creativo en el país.</p>	<p><b>Sector</b> Empresas privadas y desarrollo de las pymes</p>  

[VOLVER AL TEXTO](#)



**tecnología**  
**creatividad**  
**arte**  
**comunicación**

Ricardo Laganaro, uno de los cineastas brasileños más innovadores, durante su presentación en Idear Soluciones Chile 2018. Laganaro habló sobre el potencial de la realidad virtual, el *storytelling* y las narrativas inmersivas en las industrias creativas.

PUBLICACIONES

2013-2022



Desde el BID hemos elaborado una agenda de investigación y publicaciones y productos de conocimiento para ayudar a nuestros países a fortalecer sus economías creativas.

PUBLICACIÓN	PORTADA	DESCRIPCIÓN	PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Brechas de género: trabajo femenino en sectores culturales y creativos</b><sup>87</sup></p>		<p>En los últimos años, la igualdad de género ha adquirido creciente importancia en las discusiones sobre formulación de políticas públicas para lograr un mayor equilibrio y el desarrollo de sociedades más justas y sostenibles. Aunque el sector cultural y creativo ha tenido un activo rol en la visibilización de las brechas de género, la disponibilidad de información y análisis sobre cómo ellas se materializan específicamente en el mercado laboral latinoamericano son aún limitadas. Este informe se enfoca en plantear un marco y antecedentes que permitan indagar en los condicionantes del trabajo femenino específicamente en Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México y Uruguay en los siguientes sectores creativos: las artes escénicas, artes de la visualidad, audiovisual, música y videojuegos.</p>	
<p><b>Primer diálogo regional de política de industrias culturales y creativas con enfoque intersectorial: el rol de las industrias culturales y creativas en la reactivación económica de América Latina y el Caribe</b><sup>88</sup></p>		<p>Este documento recopila las memorias del “Primer diálogo regional de política de industrias culturales y creativas con enfoque intersectorial”, con las experiencias y las mejores prácticas disponibles del sector público y privado. Las discusiones giraron en torno a cuatro ejes temáticos: estrategias de desarrollo urbano y local a través de la cultura y la creatividad; acciones para fortalecer la competitividad del sector creativo con la digitalización; oportunidades para los trabajadores independientes de los sectores creativos; mecanismos financieros para fomentar la economía creativa. Colombia y Honduras.</p>	

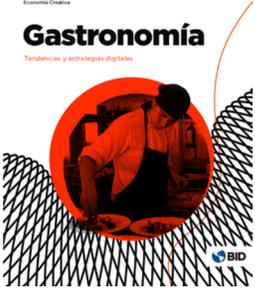
<sup>87</sup> Sofía Lobos, *Brechas de género: trabajo femenino en sectores culturales y creativos*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2023). <https://publications.iadb.org/es/brechas-de-genero-trabajo-femenino-en-sectores-culturales-y-creativos>

<sup>88</sup> Oliver Azuara Herrera, Kayla Grant, Matteo Grazzi, Diego Herrera, Alejandra Luzardo, Jesús Navarrete, Estrella Peinado-Vara, Eliana Prada, Pau Puig Gabarró, Sylvia Rodríguez, Eduardo Saravia, Graciana Rucci y Trinidad Zaldívar, *Primer diálogo regional de política de industrias culturales y creativas con enfoque intersectorial: el rol de las industrias culturales y creativas en la reactivación económica de América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2022). <https://publications.iadb.org/es/primer-dialogo-regional-de-politica-de-industrias-culturales-y-creativas-con-enfoque-intersectorial>

PUBLICACIÓN	PORTADA	DESCRIPCIÓN	PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Música y artes escénicas: tendencias y estrategias digitales: arte, cultura y nuevas tecnologías América Latina y el Caribe</b><sup>89</sup></p>		<p>Este informe recopila datos sobre los principales efectos de la pandemia por el COVID-19 en la música y las artes escénicas, así como la adopción tecnológica en estos sectores, los retos a los que se enfrentaron y las innovaciones resultantes. Analiza las tendencias y estrategias para llevar la innovación tecnológica a las industrias escénicas.</p>	
<p><b>Edutainment. Tendencias y estrategias digitales: arte, cultura y nuevas tecnologías en América Latina y el Caribe</b><sup>90</sup></p>		<p>Publicación que aborda los retos y las posibilidades del <i>edutainment</i> en vínculo con las nuevas tecnologías, en respuesta a los escenarios digitales impulsados por el COVID-19. Analiza las principales características que distinguen al <i>edutainment</i> más innovador, genera datos que permiten analizar las posibilidades de crecimiento e innovación, y presenta reflexiones para la creación de políticas públicas y la inyección de recursos que favorezcan al sector.</p>	 

<sup>89</sup> Pablo Solís Vega, *Música y artes escénicas: tendencias y estrategias digitales: arte, cultura y nuevas tecnologías América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2022). <https://publications.iadb.org/es/musica-y-artes-escenicas-tendencias-y-estrategias-digitales-arte-cultura-y-nuevas-tecnologias-en>

<sup>90</sup> Andrea Villers y Oswaldo Hernández Trujillo, *Edutainment. Tendencias y estrategias digitales: arte, cultura y nuevas tecnologías en América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2022). <https://publications.iadb.org/es/edutainment-tendencias-y-estrategias-digitales-arte-cultura-y-nuevas-tecnologias-en-america-latina>

PUBLICACIÓN	PORTADA	DESCRIPCIÓN	PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Carnavales y festivales: tendencias y estrategias digitales: arte, cultura y nuevas tecnologías en América Latina y el Caribe</b><sup>91</sup></p>		<p>El estudio identifica las principales transformaciones e innovaciones que se generaron en los carnavales y festivales de América Latina y el Caribe a raíz de la crisis sanitaria por el COVID-19. Resalta los modelos de negocio que se presentan en el ámbito digital y propone estrategias para detonar su avance en la virtualidad, incentivar la reactivación económica y el desarrollo sostenible del sector.</p>	
<p><b>Turismo y marca país: tendencias y estrategias digitales: arte, cultura y nuevas tecnologías en América Latina y el Caribe</b><sup>92</sup></p>		<p>Este informe aborda los retos y posibilidades del vínculo entre turismo y las industrias culturales y creativas en América Latina y el Caribe, analiza su situación en el contexto de la pandemia del COVID-19 para hacer frente al contexto global y crear nuevas líneas de acción que se vinculen con la innovación tecnológica.</p>	
<p><b>Gastronomía. Tendencias y estrategias digitales: arte, cultura y nuevas tecnologías en América Latina y el Caribe</b><sup>93</sup></p>		<p>La publicación analiza los procesos de la cadena de valor gastronómica con la finalidad de ubicar la innovación tecnológica en cada uno de los eslabones. Presenta datos relevantes sobre el impacto del COVID-19 en el sector, rastrea los efectos de la crisis y las propuestas tecnológicas generadas a partir de ella. Por último, aporta reflexiones puntuales sobre tendencias y estrategias de innovación, con miras hacia la recuperación de la industria gastronómica.</p>	

<sup>91</sup> Pablo Solís Vega, *Carnavales y festivales: tendencias y estrategias digitales: arte, cultura y nuevas tecnologías en América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2022). <https://publications.iadb.org/es/carnavales-y-festivales-tendencias-y-estrategias-digitales-arte-cultura-y-nuevas-tecnologias-en>

<sup>92</sup> Félix Lossio Chávez, *Turismo y marca país: tendencias y estrategias digitales: arte, cultura y nuevas tecnologías en América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2022). <https://publications.iadb.org/es/turismo-y-marca-pais-tendencias-y-estrategias-digitales-arte-cultura-y-nuevas-tecnologias-en>

<sup>93</sup> Isabel Gil Gómez y Oswaldo Hernández Trujillo, *Gastronomía. Tendencias y estrategias digitales: arte, cultura y nuevas tecnologías en América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2022). <https://publications.iadb.org/es/gastronomia-tendencias-y-estrategias-digitales-arte-cultura-y-nuevas-tecnologias-en-america-latina>

PUBLICACIÓN	PORTADA	DESCRIPCIÓN	PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Museos: tendencias y estrategias digitales: arte, cultura y nuevas tecnologías en América Latina y el Caribe</b><sup>94</sup></p>		<p>Este documento identifica las innovaciones digitales y tecnológicas adoptadas por los museos para modificar sus dinámicas de operación por la crisis sanitaria del COVID-19. Genera datos que permiten analizar el crecimiento tecnológico y el uso de nuevas tendencias dentro de este sector.</p>	
<p><b>Derechos de propiedad intelectual y políticas públicas para la economía creativa: recomendaciones para América Latina y el Caribe</b><sup>95</sup></p>		<p>La propiedad intelectual es un elemento clave de la economía creativa, y este estudio analiza ciertas figuras de propiedad intelectual, derechos de autor, marcas o patentes, y relaciona su función con la economía creativa. Asimismo, presenta algunos desafíos generales que enfrenta la propiedad intelectual en la economía creativa, buenas prácticas que se identificaron en países de la región o de otros continentes, y entrega recomendaciones útiles para ellos.</p>	
<p><b>Cómo sanar un mundo herido: el poder del arte como motor de transformación social en la era pospandémica</b><sup>96</sup></p>		<p>La publicación reúne ensayos de reconocidos líderes culturales, artistas, economistas, urbanistas, arquitectos y tecnólogos de la región, que participaron de la cumbre virtual <i>Cómo sanar un mundo herido</i>, realizada por el BID en 2021. Allí reflexionan sobre cómo el arte y la cultura proporcionan un espacio para sanar, reencontrarse, colaborar y hallar soluciones a los desafíos del desarrollo. Se abordan el rol de las instituciones culturales en reimaginar comunidades; los artistas y su capacidad de reacción en tiempos de crisis; el futuro de nuestras ciudades y sus adelantos tecnológicos ante los avances del trabajo y el aprendizaje remoto, y las nuevas plataformas de comunicación y movilidad.</p>	  

<sup>94</sup> Luis Vargas Santiago, *Museos: tendencias y estrategias digitales: arte, cultura y nuevas tecnologías en América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2022). <https://publications.iadb.org/es/museos-tendencias-y-estrategias-digitales-arte-cultura-y-nuevas-tecnologias-en-america-latina-y-el>

<sup>95</sup> Esteban Santamaría Hernández, *Derechos de propiedad intelectual y políticas públicas para la economía creativa: recomendaciones para América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2022). <https://publications.iadb.org/es/derechos-de-propiedad-intelectual-y-politicas-publicas-para-la-economia-creativa-recomendaciones>

<sup>96</sup> Tatiana Bilbao, Luis Camnitzer, Cecilia Ciancio, Christopher Cozier, Amanda de la Garza, Gustavo Dudamel, Analía Hanono, Carolina Huffmann, Voluspa Jarpa, Charles Landry, Matias Lastra, Steven Henry Madoff, Ana María Millán, Victoria Noorthoorn, Ernesto Ottone R., Manuela Reyes y María Belén Sáez de Ibarra, *Cómo sanar un mundo herido: el poder del arte como motor de transformación social en la era pospandémica*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2022). <https://publications.iadb.org/es/como-sanar-un-mundo-herido-el-poder-del-arte-como-motor-de-transformacion-social-en-la-era>

PUBLICACIÓN	PORTADA	DESCRIPCIÓN	PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Marshallian and Jacobian Externalities in Creative Industries<sup>97</sup></b></p>		<p>Marshallian externalities are the benefits obtained by a sector due to geographical agglomeration, and Jacobian effects are spillovers related to the novel combinations that can occur in cities with diversified economic activities. This paper argues that most of the quantitative literature on creative industries is asking whether they are a source of Marshallian or Jacobian effects, inasmuch as a stronger creative sector is a direction of diversification that is likely to have positive spillovers to the rest of the economy. Exploring both questions under a common framework, the results are consistent with the existence of Marshallian but not of Jacobian effects, which calls to caution when making policy suggestions regarding the sector.</p>	
<p><b>Do Creative Industries Enhance Employment Growth? Regional Evidence from Colombia<sup>98</sup></b></p>		<p>Do creative industries have positive spillovers for the local economy in middle-income countries, for instance by attracting creative workers who benefit entrepreneurs and workers in other industries? Creative industries are considered highly innovative and productive and several studies in high-income countries have revealed such spillovers. However, the institutional and economic settings in middle-income countries may not be as conducive to them.</p>	

<sup>97</sup> Daniel Goya, *Marshallian and Jacobian Externalities in Creative Industries*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2022). <https://publications.iadb.org/en/marshallian-and-jacobian-externalities-creative-industries> (Publicación solo disponible en inglés).

<sup>98</sup> Mercedes Campi, Marco Dueñas y Tommaso Ciarli, *Do Creative Industries Enhance Employment Growth? Regional Evidence from Colombia*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2022). <https://publications.iadb.org/en/do-creative-industries-enhance-employment-growth-regional-evidence-colombia> (Publicación solo disponible en inglés).

PUBLICACIÓN	PORTADA	DESCRIPCIÓN	PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Evaluación del impacto del COVID-19 en las industrias culturales y creativas<sup>99</sup></b></p>		<p>El BID, la Unesco, la SEGIB, la OEI y el Mercosur Cultural aunaron recursos y esfuerzos y se embarcaron en una iniciativa conjunta de análisis del impacto del COVID-19 en las industrias culturales y creativas. La publicación presenta los resultados principales de este proyecto e incluye una estimación del impacto de la pandemia en las empresas y los trabajadores culturales y creativos, así como un análisis de las políticas públicas desarrolladas por ministerios y organismos nacionales de cultura ante la emergencia.</p>	
<p><b>CO.NECTA: La guía para equipos de emprendedores creativos en América Latina y el Caribe</b></p>		<p>CO.NECTA es una guía para equipos de emprendedores creativos de América Latina y el Caribe desarrollada por el BID y NESTA. Su objetivo es apoyar a los equipos creativos para desarrollar nuevas formas de trabajar, expandir y fomentar sus relaciones internas y externas, y construir estrategias para sostener sus empresas. CO.NECTA ha sido diseñada con un enfoque modular, pensada para uso práctico según la necesidad. Se compone de tres módulos: (1) Construir un equipo creativo,<sup>100</sup> (2) Construir relaciones<sup>101</sup> y (3) Construir un emprendimiento sostenible.<sup>102</sup></p>	

<sup>99</sup> BID, UNESCO, SEGIB, OEI y MERCOSUR, *Evaluación del impacto del COVID-19 en las industrias culturales y creativas*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2021). <https://publications.iadb.org/es/evaluacion-del-impacto-del-covid-19-en-las-industrias-culturales-y-creativas>

<sup>100</sup> Matteo Grazzi, Simone Sasso, Diana Hidalgo y Kimberley Ballantyne, *CO.NECTA: La guía para equipos de emprendedores creativos en América Latina y el Caribe: Construir un equipo creativo*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2021). <https://publications.iadb.org/es/conecta-la-guia-para-equipos-de-emprendedores-creativos-en-america-latina-y-el-caribe-construir-0>

<sup>101</sup> Matteo Grazzi, Simone Sasso, Diana Hidalgo y Kimberley Ballantyne, *CO.NECTA: La guía para equipos de emprendedores creativos en América Latina y el Caribe: Construir relaciones*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2021). <https://publications.iadb.org/es/conecta-la-guia-para-equipos-de-emprendedores-creativos-en-america-latina-y-el-caribe-construir>

<sup>102</sup> Matteo Grazzi, Simone Sasso, Diana Hidalgo y Kimberley Ballantyne, *CO.NECTA: La guía para equipos de emprendedores creativos en América Latina y el Caribe: Construir un emprendimiento sostenible*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2021). <https://publications.iadb.org/es/conecta-la-guia-para-equipos-de-emprendedores-creativos-en-america-latina-y-el-caribe-construir-un>



Orquesta H<sub>2</sub>O Sonidos del Agua en el concierto de clausura de Idear Soluciones Paraguay 2017. A través de instrumentos sustentables relacionados al agua, esta orquesta genera conciencia ambiental para una gestión equitativa y sostenible del agua.

PUBLICACIÓN	PORTADA	DESCRIPCIÓN	PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Detrás de cámaras: creatividad e inversión para América Latina y el Caribe: aprendizajes de una conversación con voces claves del sector audiovisual</b><sup>103</sup></p>		<p>El estudio repasa el estado del sector audiovisual en América Latina y el Caribe en el contexto del auge en la demanda propiciado por el streaming y las crecientes industrias nacionales. La investigación hace una cartografía de hitos audiovisuales y fija su atención en debates de política pública y habilidades del siglo XXI. Luego de conversar con casi un centenar de creadores emergentes, productores, ejecutivos de empresas de entretenimiento, trabajadores institucionales y de asociaciones filmicas, se analizan los principales retos y oportunidades en la región. El estudio incorpora una encuesta con 417 productores que indaga las habilidades técnicas “above and below the line” y del siglo XXI más demandadas para el desarrollo del sector audiovisual en nuestros países.</p>	
<p><b>Financiamiento público a la cultura y la creatividad en América Latina y el Caribe: presupuestos, instrumentos y perspectivas</b><sup>104</sup></p>		<p>El estudio analiza los instrumentos de fomento a la economía cultural y creativa implementados en los países de ALC, así como la disposición gubernamental a financiar programas públicos, en primera instancia en ámbitos culturales y, luego, en economía creativa. El marco considera países de América Latina (Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Uruguay y Venezuela) y el Caribe (Jamaica, República Dominicana y Trinidad y Tobago).</p>	

<sup>103</sup> Diego Olavarría, Alejandra Luzardo y María Mercedes Mateo-Berganza Díaz, *Detrás de cámaras: creatividad e inversión para América Latina y el Caribe: aprendizajes de una conversación con voces claves del sector audiovisual*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2021). <https://publications.iadb.org/es/detras-de-cameras-creatividad-e-inversion-para-america-latina-y-el-caribe-aprendizajes-de-una>

<sup>104</sup> Sofía Lobos, Valentina López y Andrés Gribnicow, *Financiamiento público a la cultura y la creatividad en América Latina y el Caribe: presupuestos, instrumentos y perspectivas*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2021). <https://publications.iadb.org/es/financiamiento-publico-la-cultura-y-la-creatividad-en-america-latina-y-el-caribe-presupuestos>

PUBLICACIÓN	PORTADA	DESCRIPCIÓN	PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>La pandemia pone a prueba a la economía creativa: Ideas y recomendaciones de una red de expertos</b><sup>105</sup></p>		<p>El documento recoge las principales ideas y conclusiones de un grupo de expertos del sector cultural y creativo de América Latina para revisar sobre el impacto de la pandemia en la economía del sector. Identifica soluciones y medidas que pueden ser incorporadas en las estrategias de respuesta a la crisis con un enfoque integral y de largo plazo. A pesar de que las industrias culturales y creativas fueron las primeras en verse afectadas por la cancelación de eventos, festivales y otras actividades creativas grupales, desempeñaron un papel fundamental durante la crisis. Sin embargo, el sector se halla en un estado de fragilidad inédito y con desafíos sin precedentes, que necesitan soluciones excepcionales.</p>	
<p><b>La financiación de la economía creativa en Colombia</b><sup>106</sup></p>		<p>Esta investigación analiza el financiamiento a empresas que desarrollan actividades de economía naranja en Colombia. En la publicación se identifican las características del sector, sus fallas en mercados financieros y las posibles alternativas para mejorar el financiamiento de estas empresas. El análisis utiliza los datos de Confecámaras y Supersociedades y los desembolsos de Bancóldex para determinar el tamaño en activos, sus ingresos y ganancias anuales, su edad promedio y los créditos que han recibido. El estudio halla una clara diferencia entre la oferta y demanda de las empresas de economía creativa en Colombia, y propone mecanismos para generar financiamiento al sector y recomendaciones de política pública para promoverlo.</p>	

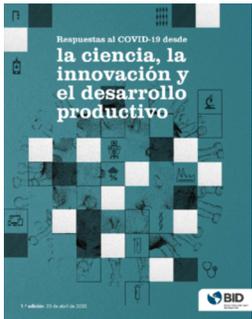
<sup>105</sup> Ana Carla Fonseca, David Melo, Enrique Avogadro, Felipe Mujica, María Frick, María García Holley, Magdalena Moreno, Mariana Delgado, Omaira Rodríguez, Pablo Rosello, Sofía Lobos, Sofía, Trinidad Zaldívar, Matteo Grazi, Alejandra Luzardo, Andrea Ruy, Eliana Prada y Simone Sasso, *La pandemia pone a prueba a la economía creativa: Ideas y recomendaciones de una red de expertos*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2020). <https://publications.iadb.org/es/la-pandemia-pone-prueba-la-economia-creativa-ideas-y-recomendaciones-de-una-red-de-expertos>

<sup>106</sup> Eduardo Sierra, Omar Villacorta y Alejandro Rueda, *La financiación de la economía creativa en Colombia*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2020). <https://publications.iadb.org/es/la-financiacion-de-la-economia-creativa-en-colombia>

PUBLICACIÓN	PORTADA	DESCRIPCIÓN	PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Las industrias culturales y creativas en la revitalización urbana. Guía práctica</b><sup>107</sup></p>		<p>Se detalla cómo los proyectos de revitalización liderados por las ICC pueden abordar necesidades socioeconómicas relacionadas con el deterioro de áreas históricas del centro de la ciudad y también se analiza cómo los proyectos han logrado ser exitosos, además de describir los desafíos continuos que enfrentan. Se extraen lecciones del conjunto de prácticas e iniciativas políticas para proporcionar pautas y consejos a los responsables de políticas que estén interesados en integrar el desarrollo cultural y creativo en los esfuerzos por lograr la sostenibilidad urbana.</p>	
<p><b>Cómo pasar al siguiente nivel: Desafíos y oportunidades de la industria de videojuegos en el Perú</b><sup>108</sup></p>		<p>Esta publicación realiza un mapeo de la situación de la industria de los videojuegos en el Perú y muestra las relaciones que existen entre sus actores más importantes. Para ello, se hace un análisis de las principales características de las empresas. Además, se identifican las potenciales causas por las que el crecimiento de la industria no ha sido sostenido. Asimismo, se exponen algunos caminos para fortalecer la industria, enfocados en el capital humano y en la introducción de mayores oportunidades con las herramientas comerciales necesarias.</p>	

<sup>107</sup> Banco Interamericano de Desarrollo, BOP Consulting y Korean Research Institute on Human Settlement, *Las industrias culturales y creativas en la revitalización urbana. Guía práctica*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2020). <https://publications.iadb.org/es/las-industrias-culturales-y-creativas-en-la-revitalizacion-urbana-guia-pr%C3%A1ctica>

<sup>108</sup> Denisse Laos y Luis Wong, *Cómo pasar al siguiente nivel: Desafíos y oportunidades de la industria de videojuegos en el Perú*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2020). <https://publications.iadb.org/es/como-pasar-al-siguiente-nivel-desafios-y-oportunidades-de-la-industria-de-videojuegos-en-el-peru>

PUBLICACIÓN	PORTADA	DESCRIPCIÓN	PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Aprendiendo del desastre: Fortaleciendo la resiliencia de la ciudad a través del patrimonio cultural en Nueva Orleans</b><sup>109</sup></p>		<p>Presenta la experiencia de Nueva Orleans en la construcción de la resiliencia con el patrimonio cultural en respuesta a los efectos del huracán Katrina y las devastadoras consecuencias en la vida de sus residentes. El documento proporciona una descripción de los marcos de planificación de la resiliencia y explora sus conexiones con el patrimonio cultural y las agendas urbanas. Además, explora los desafíos asociados con la preservación del patrimonio y el desarrollo urbano resiliente en ALC, y analiza la experiencia de Nueva Orleans y las condiciones y factores que la llevaron a superar la urgencia del desastre y convertirse en un referente internacional en resiliencia urbana.</p>	
<p><b>Respuestas al COVID-19 desde la ciencia, la innovación y el desarrollo productivo</b><sup>110</sup></p>		<p>Los efectos de la pandemia por el COVID-19 sacudieron las estructuras socioeconómicas a nivel global. Para cualquier escenario de salida de la crisis y reactivación económica la ciencia, la tecnología y la innovación (CTI) serán determinantes. La pregunta urgente que nos tenemos que hacer es cómo podemos facilitar el desarrollo de estos esfuerzos con las capacidades que tenemos en ALC. Este documento busca compartir experiencias acerca de las intervenciones que se despliegan dentro y fuera de la región. Asimismo, reúne una serie de reflexiones y lineamientos iniciales de política pública sobre cómo desde la CTI se pueden generar condiciones para la salida de la crisis y sentar las bases para una reactivación económica en la región.</p>	

<sup>109</sup> Jared Genova, Luis Sáenz, Rodrigo Caimanque, Tatiana Kopelman y Jesús Navarrete, *Aprendiendo del desastre: Fortaleciendo la resiliencia de la ciudad a través del patrimonio cultural en Nueva Orleans*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2020). <https://publications.iadb.org/es/aprendiendo-del-desastre-fortaleciendo-la-resiliencia-de-la-ciudad-traves-del-patrimonio-cultural>

<sup>110</sup> Pablo Angelelli, Michel Hennessey, Pauline Henríquez, José Miguel Benavente, Vanderléia Radaelli, Simone Sasso, Rafael Anta, Gustavo Crespi, Juan Carlos Navarro y Fernando Vargas, *Respuestas al COVID-19 desde la ciencia, la innovación y el desarrollo productivo*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2020). <https://publications.iadb.org/es/respuestas-al-covid-19-desde-la-ciencia-la-innovacion-y-el-desarrollo-productivo>



Carla Fernández, diseñadora de moda mexicana, exponiendo su trabajo con artesanos de las comunidades de Michoacán, Colima, Oaxaca, Chiapas, and Guerrero. Idear Soluciones Paraguay 2017.

PUBLICACIÓN	PORTADA	DESCRIPCIÓN	PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Patrimonio Vivo: Documento de Enfoque</b><sup>111</sup></p>		<p>El documento entrega las bases conceptuales del programa de revitalización Patrimonio Vivo, enfocado en abordar las problemáticas urbanas de las ciudades del ALC desde un enfoque integral, inclusivo y sostenible. Así, incorpora las bases conceptuales y objetivos del programa, desarrollados a partir de cinco pilares que lo componen: inclusión, productividad, ecoeficiencia, resiliencia y colaboración.</p>	
<p><b>Emprendimientos tecnocreativos: creatividad y tecnología, ¿aliados o enemigos?</b><sup>112</sup></p>		<p>Este libro es una guía que se enfoca en desmitificar el que la economía naranja no esté conectada con las nuevas tecnologías. Por lo general, cuando pensamos en artesanía no lo hacemos en tecnología, pero la realidad es que son más aliados que enemigos. También nos enfocamos en demostrar cómo la creatividad elimina las fronteras y permea a otros sectores más tradicionales como el de la salud, educación y Fintech.</p>	
<p><b>Los videojuegos no son un juego: los desconocidos éxitos de los estudios de América Latina y el Caribe</b><sup>113</sup></p>		<p>En <i>Los videojuegos no son un juego</i> se conocerán 50 estudios latinoamericanos y caribeños, sus tendencias y sus éxitos, y permitirá entender el potencial de la industria como negocio, el nuevo capítulo que cumplen los <i>esports</i>, el impacto que tienen en las mujeres y en las habilidades del futuro. Podrán enterarse de los modelos de financiación y el rol que cumplen los gobiernos para darlos a conocer en los mercados internacionales. Los videojuegos son una industria que ha sido capaz de incorporar tecnologías de punta para el sector del entretenimiento, pero además para otros más tradicionales como el de la educación y la salud. Los videojuegos llegaron para quedarse, porque son capaces de superar la industria del cine y las películas más taquilleras. Te invitamos a ser parte del juego más importante de la historia.</p>	

<sup>111</sup> Jesús Navarrete, Rodrigo Caimanque, Luis Sáenz, Isidora Larrain de Andraca y Clara Irazábal, *Patrimonio Vivo: Documento de enfoque*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2020). <https://publications.iadb.org/es/patrimonio-vivo-documento-de-enfoque>

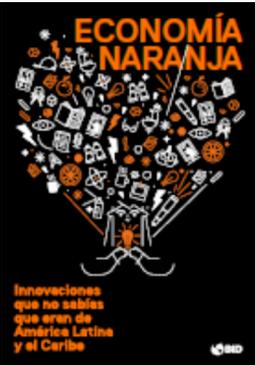
<sup>112</sup> Alejandra Luzardo, Gerardo Funes y 23 Design, *Emprendimientos tecnocreativos: creatividad y tecnología, ¿aliados o enemigos?* (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2019). <https://publications.iadb.org/es/emprendimientos-tecnocreativos-creatividad-y-tecnologia-aliados-o-enemigos>

<sup>113</sup> Alejandra Luzardo, Belisario de Azevedo, Mercedes Mateo Díaz, Laura Becerra, Gerardo Funes, Martina Santoro, Phillip Penix-Tadsen y Juan Pablo Pison, *Los videojuegos no son un juego: los desconocidos éxitos de los estudios de América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2019). <https://publications.iadb.org/es/los-videojuegos-no-son-un-juego-los-desconocidos-exitos-de-los-estudios-de-america-latina-y-el>

PUBLICACIÓN	PORTADA	DESCRIPCIÓN	PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Emprender un futuro naranja: quince preguntas para entender a los emprendedores creativos de América Latina y el Caribe</b><sup>114</sup></p>		<p>Para saber cómo puede crecer el emprendimiento creativo en América Latina y el Caribe, primero es necesario conocer al talento que desarrolla los proyectos. En <i>Emprender un Futuro Naranja</i> no solo conocerán cómo son los emprendedores creativos de la región, sino también sus percepciones, sus fracasos y sus éxitos. Porque los que se atreven a tener grandes fracasos, logran grandes éxitos. Y tú, ¿estás listo para ser emprendedor creativo? Descarga el informe para saber: ¿quiénes son los emprendedores creativos en América Latina y el Caribe? ¿Cuál es el estado de salud de los emprendimientos creativos en América Latina y el Caribe? ¿Cómo podemos potenciar el emprendimiento creativo a través de una marca regional? ¿Cuáles son las aceleradoras incubadoras y espacios de coworking de la región?</p>	
<p><b>Economía creativa en América Latina y el Caribe: mediciones y desafíos</b><sup>115</sup></p>		<p>Este informe se suma al esfuerzo del BID por visibilizar el impacto de la Economía Naranja a través de la recopilación de los datos disponibles sobre las industrias culturales y creativas (ICC). Explora los indicadores recientes de 24 países de América Latina y el Caribe, e incluye recomendaciones para el levantamiento de una sistemática medición. El BID espera que al poner en evidencia la diversidad de datos y sus metodologías, los gobiernos den prioridad a la importancia de hallar una metodología sistemática para su recopilación, lo que nos ayudará a seguir demostrando la capacidad de las ICC como generadoras de empleo, de riquezas e impacto social.</p>	

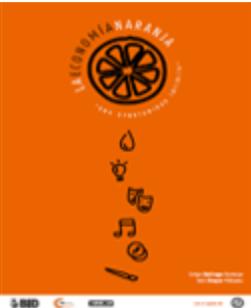
<sup>114</sup> Alejandra Luzardo y Leticia Gasca, *Emprender un futuro naranja: quince preguntas para entender a los emprendedores creativos de América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2018). <https://publications.iadb.org/es/emprender-un-futuro-naranja-quince-preguntas-para-entender-mejor-los-emprendedores-creativos-en>

<sup>115</sup> Lázaro I. Rodríguez Oliva, *Economía creativa en América Latina y el Caribe: mediciones y desafíos*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2018). <https://publications.iadb.org/es/economia-creativa-en-america-latina-y-el-caribe-mediciones-y-desafios>

PUBLICACIÓN	PORTADA	DESCRIPCIÓN	PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>Economía naranja: 50 innovaciones que no sabías que eran de América Latina y el Caribe</b><sup>116</sup></p>		<p>El informe propone cómo la creatividad seguirá siendo la principal protagonista para afrontar los cambios en la manera de producir y trabajar, junto con la imprescindible convergencia entre lo análogo y lo digital. Asimismo, destaca 50 de los 300 emprendimientos innovadores de mayor impacto social en la región, agrupados según los ocho sectores principales de las ICC: Arquitectura, Artesanía, Diseño, Medios, Moda, Música, Servicios Creativos y Software/ Plataformas Digitales, en 12 países: Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, El Salvador, Guatemala, Jamaica, México, Perú y República Dominicana. Además, describe las tendencias más destacadas de estos sectores.</p>	
<p><b>Políticas públicas para la creatividad y la innovación: impulsando la economía naranja en América Latina y el Caribe</b><sup>117</sup></p>		<p>La economía naranja es un motor de desarrollo económico cada vez más importante en América Latina y el Caribe. Este estudio señala tanto los principales desafíos que la región enfrenta en términos de definición y medición como también las principales fallas de mercado y del Estado presentes en estas actividades. Además, plantea un marco conceptual para comprender los vínculos con la innovación y analizar el papel del sector público en su promoción y financiamiento. Particularmente, desarrolla el concepto de ecosistema creativo para proponer un abordaje sistémico en el diseño de las intervenciones públicas en el área, basado en un conjunto de políticas para estimular la oferta, la demanda y la interacción entre sus actores.</p>	

<sup>116</sup> Alejandra Luzardo, Dyanis de Jesús y Michelle Pérez, *Economía naranja: 50 innovaciones que no sabías que eran de América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2017). <https://publications.iadb.org/es/publicacion/17263/economia-naranja-innovaciones-que-no-sabias-que-eran-de-america-latina-y-el>

<sup>117</sup> José Miguel Benavente y Matteo Grazi, *Políticas públicas para la creatividad y la innovación: impulsando la economía naranja en América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2017). <https://publications.iadb.org/es/publicacion/17293/politicas-publicas-para-la-creatividad-y-la-innovacion-impulsando-la-economia>

PUBLICACIÓN	PORTADA	DESCRIPCIÓN	PRINCIPAL ODS AL QUE CONTRIBUYE
<p><b>El futuro de la economía naranja: fórmulas creativas para mejorar vidas en América Latina y el Caribe<sup>118</sup></b></p>		<p>El BID, en conjunto con el Institute For the Future, presenta este estudio sobre cómo podrían impactar en las industrias culturales y creativas varias de las grandes tendencias que ahora están cambiando al mundo. Su objetivo es tener una visión más clara del impacto económico y social que la economía naranja tendrá en el desarrollo de la región.</p>	
<p><b>La Economía Naranja: Una oportunidad infinita<sup>119</sup></b></p>		<p>El manual ha sido diseñado y escrito con el propósito de presentar las ideas y conceptos claves de un debate en gran parte desconocido, y una importante oportunidad de desarrollo que América Latina y el Caribe no pueden darse el lujo de perder. La economía creativa –en adelante la economía naranja– representa una riqueza enorme basada en el talento, la propiedad intelectual, la conectividad y la herencia cultural de nuestra región. Así, usted al leerlo contará con una base informativa que le permitirá comprender y explicar qué es la economía naranja y por qué es tan importante. También habrá adquirido herramientas de análisis para aprovechar mejor las oportunidades que se esconden en las artes, los medios y las creaciones funcionales.</p>	

<sup>118</sup> Tessa Finlev, Rachel Maguire, Ben Oppenheim y Sara Skvirsky, *El futuro de la economía naranja: fórmulas creativas para mejorar vidas en América Latina y el Caribe*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2017). <https://publications.iadb.org/es/publicacion/17470/el-futuro-de-la-economia-naranja-formulas-creativas-para-mejorar-vidas-en-america>

<sup>119</sup> Pedro Felipe Buitrago Restrepo e Iván Duque Márquez, *La Economía Naranja: Una oportunidad infinita*. (Washington D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2013). <https://publications.iadb.org/es/la-economia-naranja-una-oportunidad-infinita>

Innovation comes  
from the most  
unexpected places



