

geek
creative
economics

josé alonso
@geekpepe
jose@geekcreativeeconomics.com

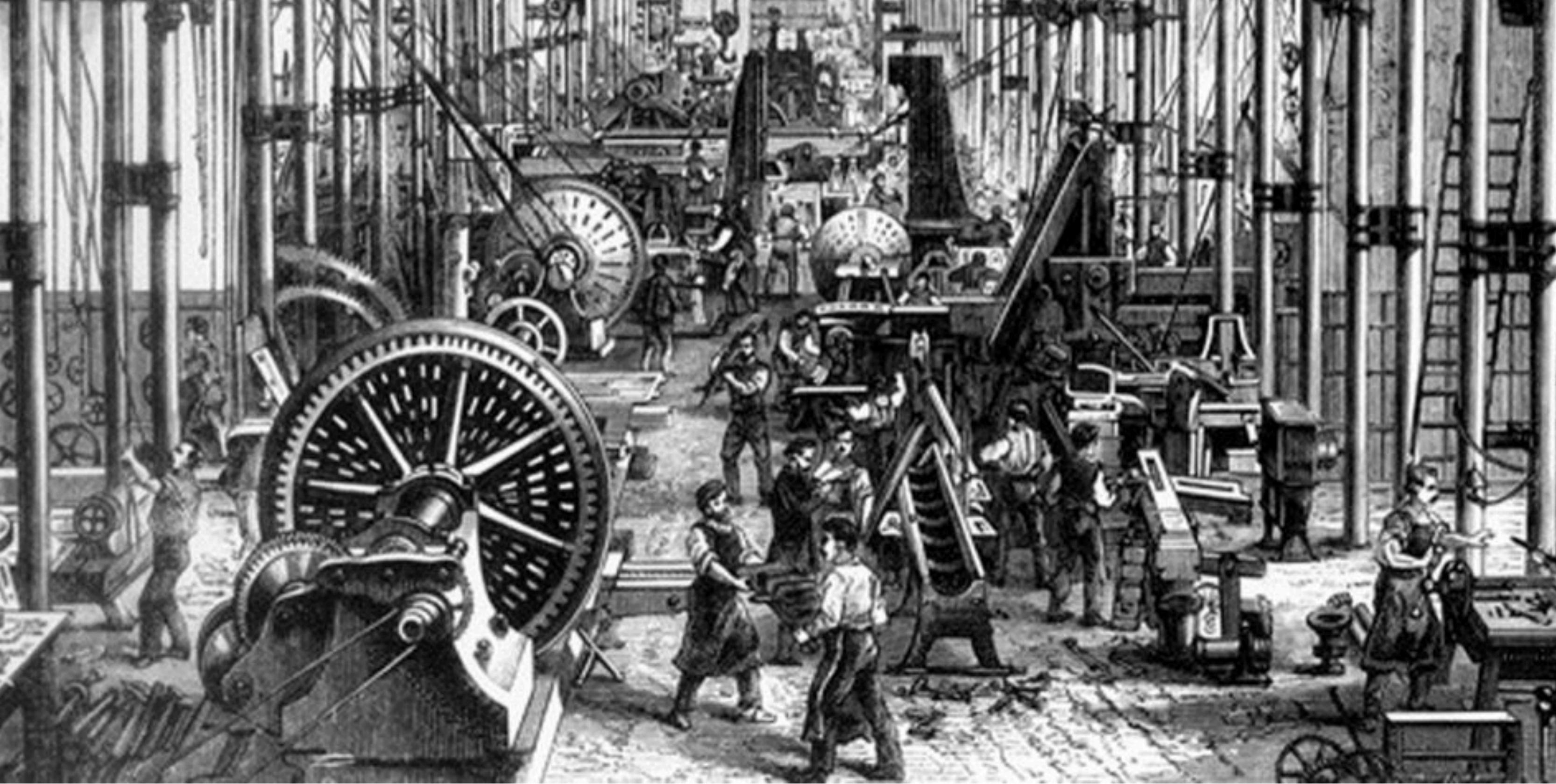


la filosofía va por un lado y la economía por otro



el arte es una cosa y la ingeniería otra

en algún momento de la historia perdimos el rumbo

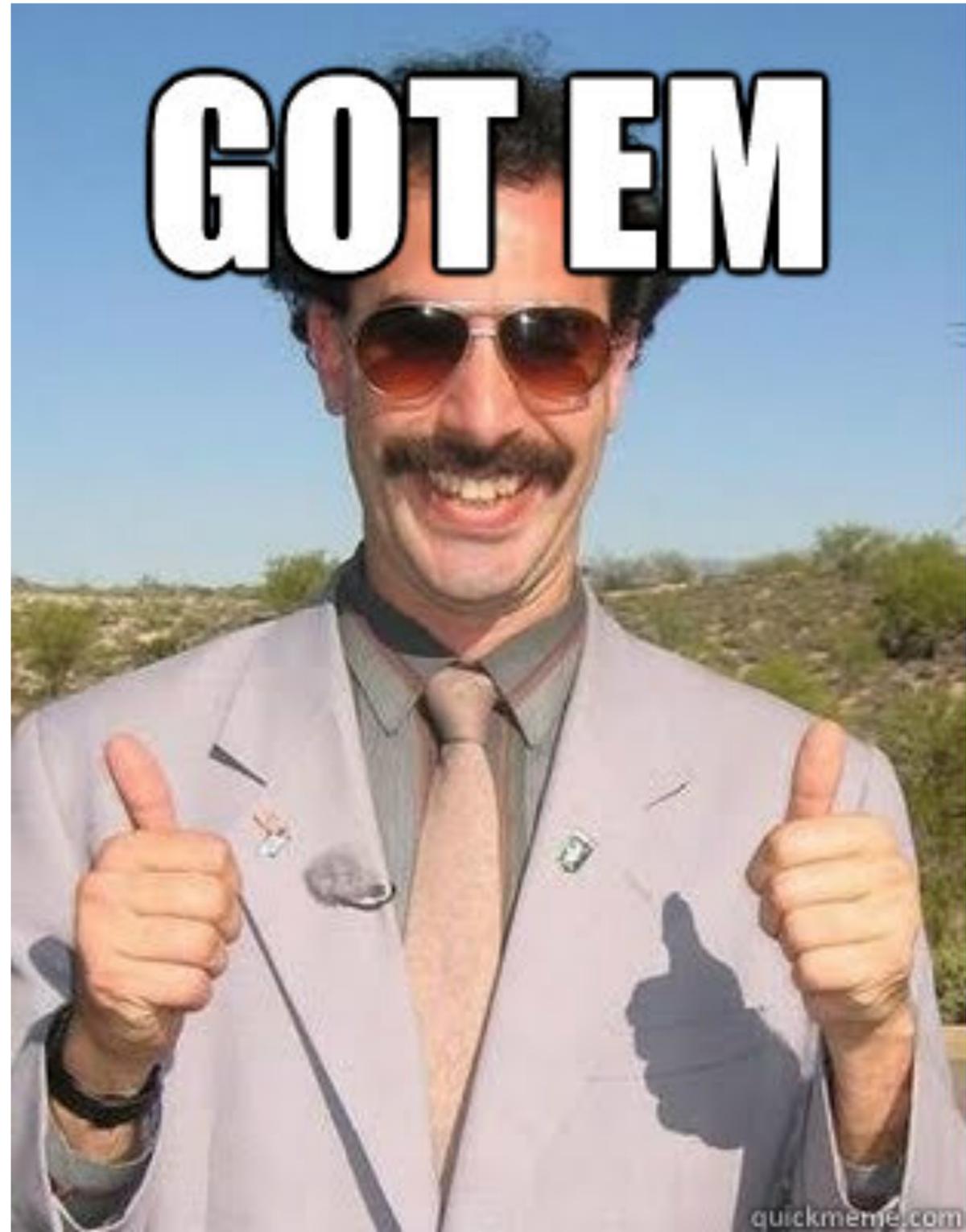


pero el arte, la cultura y la creatividad vuelven por sus fueros



¿Qué son las industrias creativas?

Comprende los sectores en los que el valor de sus bienes y servicios se fundamenta en la propiedad intelectual.
(Howkins, 2001)



<https://goo.gl/images/XwixFY>



<https://goo.gl/images/7Jzjcb>



Código de cuenta

Banco

Número

Descripción

Límite

Moneda

Importe

Titular

Observaciones

Próximo Número

Proveedor Relacionado

Código de Cuenta
Relacionado

Primero Anterior Último Nuevo Editar Guardar Imprimir Cerrar
Siguiete Eliminar Buscar Cancelar

Comprende los sectores en los que el valor de sus bienes y servicios se fundamenta en la propiedad intelectual:

arquitectura, artes visuales y escénicas, artesanías, cine, diseño, editorial, investigación y desarrollo, juegos y juguetes, moda, música, publicidad, software, TV y radio, y videojuegos.

(Howkins, 2001)

En América Latina y el Caribe las ICC generan US\$ 124 billones en ingresos, un 6% del mercado global, y 1.9 millones de puestos de trabajo.

- **Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO):** las industrias culturales y creativas son aquellas que tienen su origen en la creatividad individual y/o colectiva, las destrezas, los talentos y que tienen potencial de producir riqueza y empleo a través de la generación y explotación de la propiedad intelectual".
- **Banco Interamericano de Desarrollo (BID):** las industrias culturales comprenden los bienes y servicios que tradicionalmente se asocian con las políticas culturales, los servicios creativos y los deportes. Las clasifica en tres categorías: Convencionales (por ejemplo editorial, libros, cine, etc.), Otras (por ejemplo ópera, artesanías, diseño, etc.) y Nuevas (por ejemplo publicidad, software, videojuegos, etc).
- **Conferencia de las Naciones Unidas para el Comercio y el Desarrollo (UNCTAD):** las industrias creativas están en el centro de la economía creativa, y se definen como ciclos de producción de bienes y servicios que usan la creatividad y el capital intelectual como principal insumo. Se clasifican por su papel como patrimonio, arte, medios y creaciones funcionales.
- **Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI):** las industrias protegidas por el derecho de autor (IPDAs) son aquellas que se dedican, son interdependientes, o que se relacionan directa e indirectamente con la creación, producción, representación, exhibición, comunicación, distribución o venta de material protegido por el derecho de autor.
- **Departamento de Cultura, Medios y Deportes del Reino Unido (DCMS):** las industrias creativas son aquellas actividades que tienen su origen en la creatividad, la habilidad y el talento individual, y que tienen el potencial de crear empleos y riqueza a través de la generación y la explotación de la propiedad intelectual.
- **Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL):** las industrias de contenidos son la editorial, cine, televisión, radio, discográfica, contenidos para celulares, producción audiovisual independiente, contenidos para Web, juegos electrónicos, y contenidos producidos para la convergencia digital (cross media).

creatividad

valor estético

cadena de valor

modelo de negocio

derecho de autor

espacio de experiencias del usuario/consumidor

Una definición en construcción, precaria e incompleta.



Es lo que la política diga que sea...

o lo que el “sector” reivindique

Arquitectura

Gastronomía

Artes Visuales

**Comunicación, Agencias de
noticias y otros servicios de información**

Fonográfica

Software de contenido

Turismo y Patrimonio (mat+inmat)

Videojuegos

Audiovisual

Diseño

Música

Artes Escénicas y Espectáculos

Editorial

Publicidad







1996

Market Cap: \$ 28B

Empleados: 140.000

2012

Bancarota

Empleados: 17.000

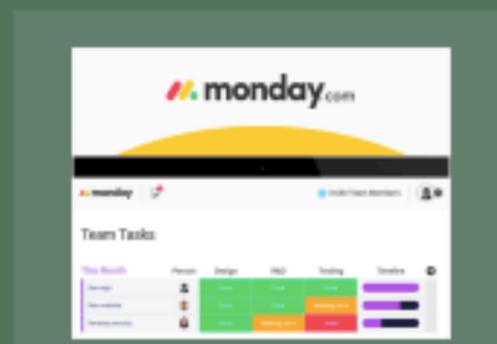
Abril 2012

Market Cap: \$ 1B

Empleados: 13

Enter your job

or show [random example](#)



43%

Economists

SOC CODE: 19-3011.00



All the tools your team needs
in one place. Slack: Where
work happens.

ADS VIA CARBON

Inteligencia Artificial en todas partes

Aprendizaje Profundo, Inteligencia Artificial General, Vehículos Autónomos, Smart Robots, UAV Comerciales (Drones), Interfaces Conversacionales de Usuario, Taxonomía Empresarial, Gerenciamiento Ontológico, Aprendizaje de Refuerzo Profundo, Aprendizaje Automático, Smart Dust, Computación Cognitiva, Espacio inteligente de trabajo

Experiencias Transparentes Inmersivas

Impresión 3D, Realidad aumentada, Cerebro-Computadora, Interfaz, Hogar conectado, Humanos Aumentados, Nanotube Electronics, Realidad Virtual, Displays volumétricos)

Plataformas Digitales

Computación Cuántica, 5G, Computación Edge, Blockchain, Hardware neuromórfico, Digital Twin, PaaS sin servidor, Seguridad Definida por Software, Plataforma IoT.



de la economía “productiva” a la de servicios

de allí a la del conocimiento

hoy economía de la experiencia

Las empresas e instituciones buscan:

- **Crear significados compartidos**
- **Desarrollar espacios de relación con sus públicos**
- **Emocionar**
- **Generar experiencias**

LEVO: TRATAMIENTO CONTRA EL TINNITUS

durante el sueño para el tratamiento del tinnitus

ue diseñado por Daniel Drexler, Marisa
genieros Andrés Bianco y Darío Geisinger.
el apoyo de ANII y el hospital Cedars-Sinai de

para definir un síntoma que consiste en
ente denominados acúfenos, cuando no hay

vos desarrolló el tratamiento para esta
stema de estimulación acústica durante el
iento permite reducir hasta un 70% el

a fue adquirido por [Otoharmonics](#)
ferencia tecnológica de Estados Unidos, con







VORTERIX

Vortex | Latin America | Radio

Subscribe



One of the most important online radio in Latin América has now its immersive channel. Experience Rock in a unique way.

Home

Videos

Holograms

Videos



Horcas - Resistencia (live



Sick Porky - Hordax (live



Carajo - Promo Clip



Kapanga - Ramón (live at



The Dead Daisies -



Bulldog -

H Ó M I N I





**Toshiko
Horiuchi**



Atomicidad en la atención a las ICC

¿Nueva institucionalidad?

¿Aliados críticos?

¿Posicionamiento?

¿Goles rápidos?



Creative Credits (UK), VINCI (Austria), 4CNW - Talent Vouchers (Irlanda), y FAD-INS (España).

Pueden agruparse en estímulo a la innovación en otros sectores a través de ICC y las que fomentan la innovación en las propias ICC

VOUCHERS DE INNOVACIÓN

MÁS INNOVACIÓN EN LAS INDUSTRIAS CREATIVAS DE URUGUAY



UR-T1150

Se busca promover el desarrollo de las pequeñas y medianas empresas creativas, a través de la colaboración para la innovación entre éstas y otras empresas de otros sectores de la economía. El modelo de apoyo prevé acciones de sensibilización así como instrumentos financieros (ej. *vouchers*) dirigidos a incubar y acelerar iniciativas asociativas, que serán fuentes de conocimiento y sinergias entre las empresas creativas y otros sectores de la economía.

Impacto

270 pequeñas y medianas empresas beneficiarias.
20% de incremento en el número de empresas que innovan.
600 puestos de trabajo generados o retenidos.

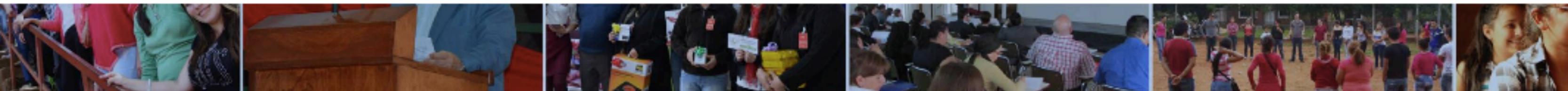
Finanzas

Aporte FOMIN	33%
US\$999.980	
Contrapartida local	67%
US\$2.704.602	
Total Proyecto	100%
US\$3.704.582	

Socio

ANII

AGENCIA NACIONAL
DE INVESTIGACIÓN
E INNOVACIÓN



Cird / Noticias / ¿Ya te enteraste de nuestra convocatoria Bonos Creativos?

¿Ya te enteraste de nuestra convocatoria Bonos Creativos?

📅 Publicado el 04/04/2018 ➡ Area: Emprendedorismo y Desarrollo Empresarial

⚙ Proyecto: Promoción de la Economía Creativa en Paraguay

El BONO es un instrumento de incentivo a la innovación tanto en las MIPYMES como en el sector de la Economía Creativa. El resultado previsto es el financiamiento de proyectos para el desarrollo de nuevos productos o servicios que generen valor agregado.

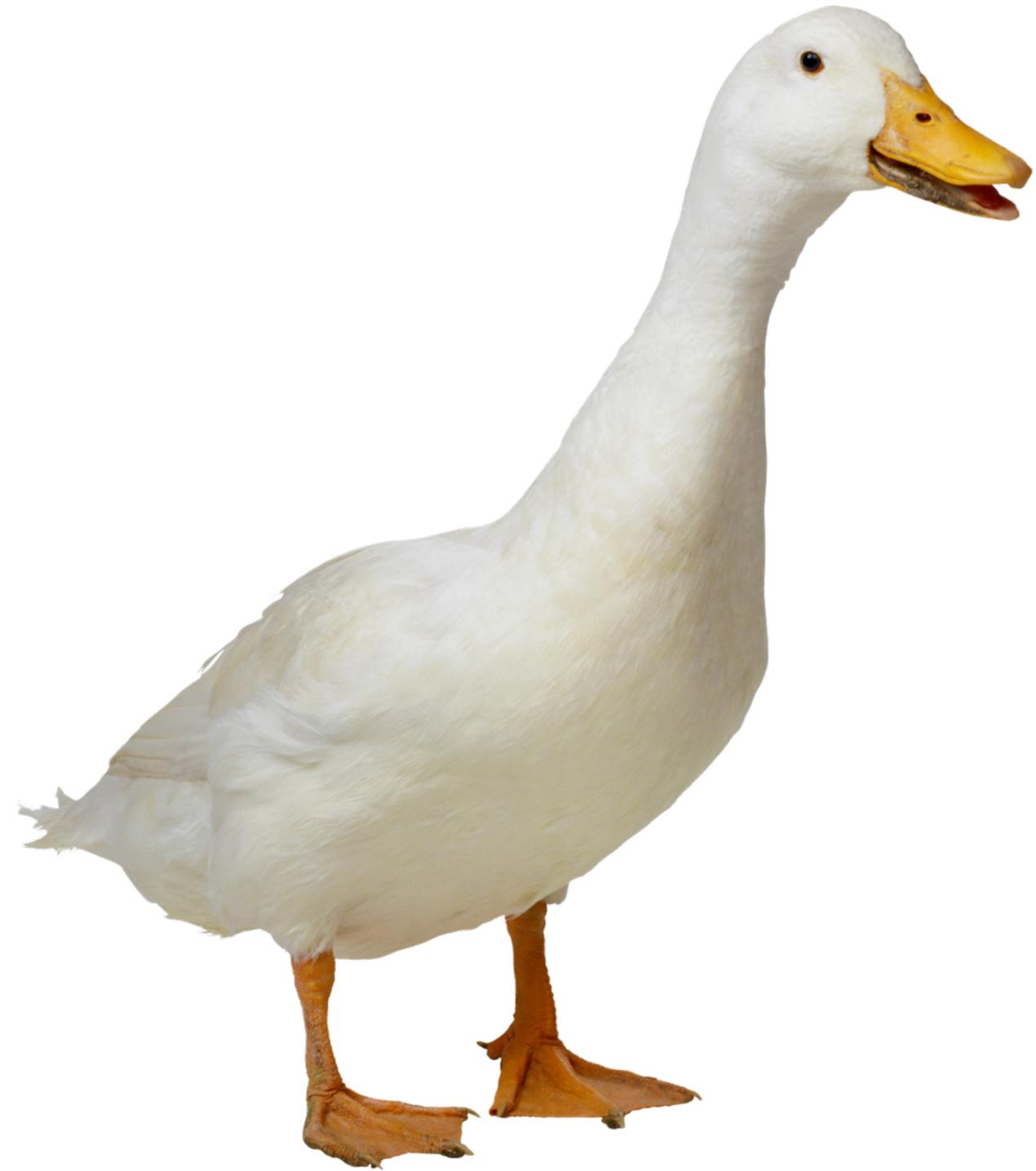
El valor del bono será desde U\$D 1.500 hasta U\$D 15.000, no reembolsables, y los beneficiarios deberán co-financiar aportando el 50% de contrapartida en efectivo. Los proyectos serán seleccionados por un comité público-privado y la implementación contará con el acompañamiento de gestores de innovación y un consultor de apoyo para la comercialización.

Para descargar bases y condiciones + Formularios en: www.cird.org.py/econaranja

Una iniciativa del Proyecto "Promoción de la Economía Creativa en Paraguay" BID/FOMIN/CIRD.

Compartir en las redes









Gracias!
@geekpepe