

CAPITULO 2: LA ECONOMÍA CREATIVA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL DESARROLLO TERRITORIAL EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL-ECUADOR.

Autores:

Katherine Coronado Blum, Econ.

<https://orcid.org/0000-0001-6266-963X>

Economista (Ecuador)

Universidad Ecotec.

kcoronado@ecotec.edu.ec

Rafael Sorhegui Ortega, Ph.D.

<https://orcid.org/0000-0001-7882-5246>

Doctor en Ciencias Económicas (Cuba)

Centro de Estudios para el Desarrollo Sostenible.

Universidad Ecotec.

rsorhegui@ecotec.edu.ec

2.1. Introducción

Actualmente, en el tiempo de la globalización, con la tendencia de los mercados extendiéndose fuera de las fronteras, existe una diversidad de bienes y servicios, al mismo tiempo que la tecnología acelera a una velocidad impresionante.

La globalización da apertura a la sociedad del conocimiento, que gracias a las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) muchas actividades de la sociedad moderna se han ido desarrollando e innovando. Gracias a la sociedad del conocimiento se origina la economía del conocimiento, donde existe gran inversión en el capital intangible y la economía utiliza a la información como componente esencial para generar valor y riqueza.

El crecimiento económico moderno depende del incremento de la productividad, donde las sociedades se basan en el conocimiento debido a la dependencia de un conjunto de mecanismos físicos e instituciones culturales cuya producción y articulación demandan conocimientos.

La Creatividad en el Territorio

La economía creativa, es considerada el sector de la economía que abarca la generación de ideas y conocimiento avanzando hacia nuevas fronteras y no solo sobre bienes y servicios culturales, sino también de sectores fundamentales en la propiedad intelectual como: artes escénicas, software, cine y video, publicidad, editorial, música y diseño; todos aquellos sectores más la integración de la tecnología forman las industrias creativas.

Vergara-Romero y Sorhegui-Ortega (2020), han discutido el papel de la innovación, cultura y creatividad como un punto estratégico de desarrollo, debido a que genera interés, puesto que libera el sesgo de involucrar a la tecnología solo a la sociedad de la información y lo vincula con actividades culturales dándole importancia al capital intelectual como generador de valor económico.

Igualmente, la economía creativa ha sido de gran interés para posicionarla como motor de crecimiento para algunos organismos como la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo, La Unión Europea y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Al impulsar la economía creativa lo que se pretende es la incorporación de nuevas dimensiones a la ya tradicional innovación, generando un mayor valor económico a las nuevas invenciones desarrolladas por las industrias de la economía creativa (Vergara-Romero y Rojas Dávila, 2019). Es así que, en los casos exitosos se destaca que la industria creativa ha ocasionado un giro en las economías locales en declive, generando nuevas actividades económicas y empleos sostenibles.

El objetivo del capítulo es evaluar la economía creativa como una propuesta viable para el fortalecimiento del desarrollo económico territorial en la ciudad de Guayaquil.

2.1.1. La Sociedad del Conocimiento y la economía del conocimiento

Es importante conocer los contextos que dieron apertura a la economía creativa, para así saber el origen del término. Se comenzará a describir a la globalización, que es el punto de partida para varias terminologías actuales que están siendo utilizadas por todas las naciones, entre la más conocida tenemos a las tecnologías de la información y la comunicación (Márquez Sánchez, 1998). Después, se manifestará como la sociedad del conocimiento dio origen a la economía del conocimiento.

El Fondo Monetario Internacional (FMI) define a la globalización como:
Un proceso histórico, el resultado de la innovación humana y el progreso tecnológico. Se refiere a la creciente integración de las economías de todo el mundo, especialmente a través del comercio y los flujos financieros. En algunos casos este término hace alusión al desplazamiento de personas (mano de obra) y la transferencia de conocimientos (tecnología) a través de las fronteras internacionales. La globalización abarca, además, aspectos culturales, políticos y ambientales (Fondo Monetario Internacional, 2000, p. 6).

Se dice que el concepto de globalización se emplea desde los años ochenta, cuando el avance de las tecnologías permitió el comercio entre países; es decir, más allá de las fronteras. El término de la globalización contiene cuatro aspectos: comercio exterior, movimientos de capital, migraciones y difusión de los conocimientos y la tecnología.

Con el avance del proceso de la globalización, hoy, el comercio y servicios están cada vez más desarrollados e integrados. Debido a la información y al conocimiento, los distintos mercados podrían fomentar la eficiencia por medio de la competencia y la especialización de cada economía.

Entre las características de la globalización podemos mencionar las siguientes:

1. La globalización es un resultado histórico del desarrollo de las fuerzas productivas; resultados de la evolución del conocimiento humano, de su obra de creación técnica, científica y tecnológica.
2. “Disminución significativa del componente materia prima en los costos de producción, en correspondencia con el incremento progresivo de los costos de investigación-desarrollo como costos fijos de las empresas (lo que significa un aumento relativo y absoluto del componente conocimiento)” (Manjarrez y Fernández, 2014, p. 2).
3. Lo novedoso del proceso de globalización “radica en el crecimiento acelerado de industrias y ramas de la economía donde el recurso limitante, en lugar de ser la tierra, la materia prima o el capital, lo constituye el conocimiento” (Manjarrez y Fernández, 2014, p. 3).
4. El proceso de globalización es un proceso multidimensional donde las actividades relacionadas con la creatividad, la innovación, el conocimiento, y la cultura desempeñan un rol significativo en la creación de los bienes intangibles con mayor valor agregado (Pacherres Nolivos, Vergara-Romero y Sorhegui-Ortega, 2020)

Desde la década del 60 del siglo XX, se encuentra en la literatura especializada las primeras ideas asociadas a la noción sociedad del conocimiento, cuando se analizaron los cambios en la sociedad de conocimiento y se acuñó la noción de la sociedad post-industrial.

Así, por ejemplo, el sociólogo Peter F. Drucker pronosticó la emergencia de una nueva capa social de trabajadores de conocimiento (Drucker, 1959) y la tendencia hacia una sociedad de conocimiento (Drucker, 1969). Este tipo de sociedad está caracterizada por una estructura económica y social, en la que el conocimiento ha substituido al trabajo, a las materias primas y al capital como fuente más importante de la productividad, crecimiento y desigualdades sociales (Drucker, 1994).

La Creatividad en el Territorio

La noción “sociedad del conocimiento” nos indica la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y su utilización en los procesos económicos y culturales (Márquez Sánchez y Sorhegui-Ortega, 2018). Sin embargo, la sociedad del conocimiento surge en los contextos de mundialización y globalización, “generando una serie de características: apertura e intercambio de información que circula a gran velocidad gracias a los avances tecnológicos” (Balart y Cortés, 2018, p. 3). Las TIC han hecho posible sobreponer los impedimentos sociales y geográficos; así como también, las comunidades han podido acceder y compartir información alrededor del mundo.

El concepto actual de la “sociedad del conocimiento” no está centrado en el progreso tecnológico, sino que lo considera como un factor del cambio social entre otros, asociados a la expansión de la educación. Según este enfoque, el conocimiento será cada vez más la base de los procesos sociales en diversos ámbitos funcionales de las sociedades. Crece la importancia del conocimiento como recurso económico, lo que conlleva la necesidad de aprender a lo largo de toda la vida.

La sociedad del conocimiento ha originado un rol relevante: “La Economía del Conocimiento”, la cual incorpora el resultado y el progreso de la ciencia. De acuerdo a Drucker (1994), en el futuro, no existirá limitaciones a la información, sino países insuficientes es crear, adquirir y/o aplicar el conocimiento. La economía del conocimiento se concibe como el desplazamiento de la producción de bienes a la producción de ideas, lo que supone el tratamiento de Información (Terán, 2018, p. 50). Catells (2001), citado por Guevara (2013), señala que la economía del conocimiento no se basa solo del conocimiento, de hecho, presenta tres características claves: productividad en información, tiempo real y trabajo en red o networking.

Según Steinmueller (2014) La expresión “la economía basada en los conocimientos” capta una diferencia cualitativa en la organización y conducta de la vida económica moderna (p. 4). Los que utilizan la expresión y conducta de la vida económica moderna. Los que utilizan la expresión sostienen que los

determinantes del éxito de las empresas y del conjunto de la economía de un país, dependen cada vez más de su efectividad para generar y utilizar conocimientos (Márquez Sánchez, Sorhegui-Ortega y Bayón Sosa, 2013).

En pocas palabras, el conocimiento contribuye a la economía sosteniendo los aumentos de productividad, la formación y el crecimiento de nuevas industrias, y los cambios organizacionales necesarios para aplicar eficazmente nuevos conocimientos (Pacherres Nolivos, Vergara-Romero y Sorhegui-Rodríguez, 2020).

Por tanto, el concepto “sociedad del conocimiento” y la “economía basada en el conocimiento” hace referencia, por lo tanto, a cambios en las áreas tecnológicas y económicas estrechamente relacionadas con las TIC, en el ámbito de planificación de la educación y formación, en el ámbito de la organización (gestión de conocimiento) y del trabajo (trabajo de conocimiento). En este contexto se propicia la aparición de la economía cultural y la economía creativa.

2.2. Marco metodológico

El enfoque de la investigación del presente trabajo es cualitativo. Los resultados del estudio son en base a las áreas de seguimiento sobre la protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales propuesto por la UNESCO en el 2005. Los resultados obtenidos será la base para determinar la capacidad de la economía creativa como motor de fortalecimiento territorial en la ciudad de Guayaquil.

El alcance del presente trabajo es de tipo descriptivo, debido a que se busca conocer la percepción actual que tienen los ciudadanos y expertos con relación a la ciudad a través de la medición de variables.

Idea a defender: Valorar a la Economía Creativa como motor de fortalecimiento en el desarrollo territorial en la ciudad de Guayaquil-Ecuador.

Variables:

- La economía creativa
- Desarrollo territorial

En función al universo que se empleará para la presente investigación, se considerara a los habitantes de la ciudad de Guayaquil, la cual es 2.350.915 habitantes según datos del último censo poblacional realizado en el 2010 por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). Para la muestra se delimitará únicamente a personas mayores de 18 años, lo cual da una población total de 2.349.988 personas.

$$n = \frac{P * Q * Z^2 * N}{(N-1) * E^2 + Z^2 * P * Q}$$

Donde:

N: Tamaño de la población

E: Error muestral

P: Proporción de éxito

Q: Proporción de fracaso

Z: Valor para confianza

n/c= 95%	$n = \frac{P * Q * Z^2 * N}{N * E^2 + Z^2 * P * Q}$
Z= 1.65	
P= 0.5	$n = \frac{0.5 * 0.5 * 1.65^2 * 2.349.988}{(2.349.988 - 1) * 0.05^2 + 1.65^2 * 0.5 * 0.5}$
Q= 0.5	
N= 2.349.988	$n = \frac{1.599.460,583}{5.875,648}$
E= 0.05	
n= ?	n = 272

Ilustración 2. Cálculo de la muestra

Para recabar información en el presente proyecto de investigación se empleará la técnica de encuesta por medio de un cuestionario de preguntas cerradas (Anexo 1), el cual tiene los siguientes objetivos:

- Determinar la percepción de expertos y residentes de la ciudad de Guayaquil sobre la economía creativa.
- Diagnosticar la situación actual de expertos y residentes de la ciudad de Guayaquil sobre las actividades de la economía creativa.
- Determinar la capacidad efectiva de la economía creativa como motor de fortalecimiento territorial en la ciudad de Guayaquil.

La encuesta se la realizará a público en general y expertos dentro de la ciudad de Guayaquil. A los expertos se les enviará una invitación de colaboración para el proyecto de investigación por medio de correo electrónico. Para determinar a los expertos (Anexo 2) se tomarán en consideración los siguientes aspectos:

- Título profesional acorde a las industrias creativas.
- Más de 3 años de experiencia
- Cargo actual
- Empresa donde el experto labora actualmente

2.3. Análisis de resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la encuesta realizada en la ciudad de Guayaquil. Primero, se presentan los resultados de la muestra total, seguido por grupos y género y finalmente se muestra el análisis de los datos agrupados por las dimensiones aplicadas en el presente proyecto de investigación.

La muestra total está conformada de 272 encuestas realizadas en la ciudad de Guayaquil de los cuales un 70% de las personas encuestadas fueron mujeres y un 30% hombres. Así también, un 82,5% viven en el norte, un 11,1% en el sur y un 6,4% viven en el centro de la ciudad de Guayaquil.

Del total de encuestados un 73,3% no conocen que es la economía creativa y un 66,7% no conocen que son las industrias creativas. Igualmente, independiente del género, del total de mujeres encuestadas el 76,19% no conocen lo que es la economía creativa 73,81% no conocen que son las industrias creativas; del total de hombres encuestados el 66,67% no conocen

La Creatividad en el Territorio

que es la economía creativa y no conocen que son las industrias creativas. Los expertos encuestados están involucrados en las siguientes actividades:

- Publicidad: 30,8%
- Cine y video: 5,00%
- Música: 8,00%
- Editorial: 11,50%
- Artes escénicas: 7,7%
- Moda: 20,10%
- Arquitectura:20,00%
- Diseño: 24,20%
- Artesanía; 11,50%
- Software: 30,80%

1. ¿Cuáles de las siguientes actividades considera que son creativas?

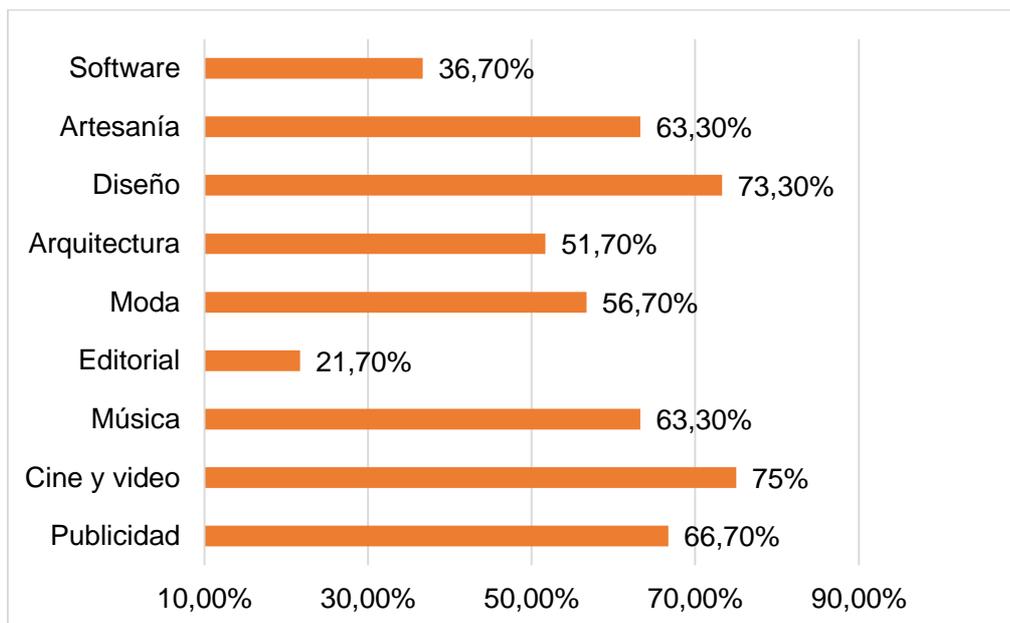


Figura 3. Actividades que se consideran creativas en Guayaquil. Fuente: Elaborado por los autores.

En el figura 3, se muestran las actividades creativas, de las cuales: diseño, cine y video, moda, música y publicidad son las que el público general considera creativas con una puntuación del más del 55%. En cuanto a los expertos, además de las actividades anteriormente mencionadas, también consideran

La Creatividad en el Territorio

actividades creativas a la publicidad, artes escénicas y arquitectura con más del 60% de puntuación.

2. ¿Cuáles de las siguientes actividades usted considera que contribuye al desarrollo local de la ciudad de Guayaquil?

En la tabla 4, se puede observar que las personas encuestadas incluyendo a los expertos consideran en gran parte con una puntuación de más del 50% a las siguientes actividades creativas como contribuyentes al desarrollo local de la ciudad de Guayaquil: artesanía, artes escénicas, música, arquitectura y publicidad.

Tabla 4

Actividades creativas que contribuyen al desarrollo local de Guayaquil.

Actividad	Si	No
Artesanía	83%	17%
Artes escénicas	68%	32%
Cine	50%	50%
Música	75%	25%
Moda	50%	50%
Arquitectura	87%	13%
Publicidad	85%	15%

Fuente: Elaborado por los autores

2.3.1. Resultados por dimensiones

A continuación, se muestran los resultados de las encuestas agrupadas por las dimensiones seleccionadas para el proyecto de investigación.

1. Políticas

Tabla 5

Dimensión política, parte 1.

Pregunta	Escala Likert	Porcentaje	Acumulado
¿Usted considera que las políticas culturales actuales del país apoyan a la creación, producción, distribución y acceso de bienes y servicios culturales?	1 Muy en desacuerdo	21.70%	21.70%
	2 En desacuerdo	25.00%	46.70%
	3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	33.30%	80.00%
	4 De acuerdo	15.00%	95.00%
	5 Muy de acuerdo	5.00%	100.00%
¿Usted considera que existe una adecuada inversión pública para las actividades creativas (artesanías, cine, artes escénicas y diseño)?	1 Muy en desacuerdo	23.30%	23.30%
	2 En desacuerdo	36.70%	60.00%
	3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	26.70%	86.70%
	4 De acuerdo	10.00%	96.70%
	5 Muy de acuerdo	3.30%	100.00%
¿Usted considera que las políticas culturales vigentes en el país protegen a los artistas en sus actividades?	1 Muy en desacuerdo	18.30%	18.30%
	2 En desacuerdo	41.70%	60.00%
	3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	28.30%	88.30%
	4 De acuerdo	10.00%	98.30%
	5 Muy de acuerdo	1.70%	100.00%

Fuente: Elaborado por los autores

Como se puede observar en la tabla 4, solo el 20% de los encuestados está de acuerdo que las políticas culturales apoyan a las actividades creativas y un 46,70% están en desacuerdo. Un 60% de los encuestados consideran que no existe una adecuada inversión pública para las actividades creativas y que no existe una protección adecuada para los artistas.

¿Usted considera que en la ciudad de Guayaquil existe protección para el patrimonio cultural?

Tabla 6

Dimensión política, parte 2.

	1 Muy en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4 De acuerdo	5 Muy de acuerdo
Lugares históricos	12%	32%	30%	17%	10%
Piezas arqueológicas	8%	42%	23%	20%	7%
Edificaciones culturales	12%	43%	20%	15%	10%

Fuente: Elaborado por los autores

Más del 50% de los encuestados consideran que las piezas arqueológicas y las edificaciones culturales no tienen una apropiada protección en la ciudad de Guayaquil, y un 43% considera que los lugares históricos no tienen la adecuada protección en la ciudad.

Algunos expertos consideran que no todas las políticas culturales benefician a los artistas, una de las trabas que más afecta a los artistas para que inicien sus actividades culturales y creativas es el impuesto que deben pagar por iniciar una de aquellas actividades como un festival musical; este impuesto solo se da en la ciudad Guayaquil. También, consideran que comenzando desde las autoridades no existe la importancia al patrimonio cultural. Por otro lado, los expertos si consideran que los artistas están protegidos por medio de las leyes de propiedad intelectual y derecho de autor; sin embargo, no todas las empresas reconocen la creación de los artistas, por ejemplo, en diseño gráfico y software.

2. Entorno Digital

¿Usted considera que en la ciudad de Guayaquil existe suficiente divulgación en internet acerca de las actividades creativas?

Tabla 7

Dimensión entorno digital, parte 1.

	1 Muy en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4 De acuerdo	5 Muy de acuerdo
Artesanías	33%	37%	22%	5%	3%
Cine	10%	35%	40%	10%	5%
Artes escénicas	18%	35%	27%	17%	3%
Diseño	22%	35%	28%	12%	3%

Fuente: Elaborado por los autores

En la tabla 7 referente a la dimensión de entorno digital se puede observar que más del 50% de los encuestados no están de acuerdo que las artesanías, artes escénicas y diseño se difundan de manera suficiente por los medios de comunicación digitales en la ciudad de Guayaquil; en el caso del cine menos del 50% consideran que no se difunden de manera adecuada. Al contrario, los expertos concuerdan que las artes escénicas y el diseño son las actividades creativas que mejor se difunden por los medios digitales en la ciudad de Guayaquil.

3. Asociación con la Sociedad Civil

¿Entre sus gastos mensuales incluye actividades creativas y culturales?

En la tabla 8, se puede contemplar que más del 60% de los encuestados no incluye entre sus gastos mensuales actividades relacionadas con museos, teatro y festivales musicales, solo un 42% invierte sus gastos mensuales en cine.

Tabla 8

Dimensión asociación con la Sociedad Civil, parte 1.

	1 Muy en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4 De acuerdo	5 Muy de acuerdo
Museos	62%	17%	12%	8%	2%
Cine	15%	25%	18%	28%	13%
Teatro	43%	23%	18%	12%	3%

La Creatividad en el Territorio

Festivales musicales	32%	30%	18%	15%	5%
----------------------	-----	-----	-----	-----	----

Fuente: Elaborado por los autores

En realidad, varios expertos consideran que es algo cultural que las personas en Guayaquil no les den la importancia requerida a las actividades creativas y consideran que se debe fomentar las actividades culturales y creativas debido a que existe gran potencial en la ciudad.

Tabla 9

Dimensión asociación con la Sociedad Civil., parte 2.

Pregunta	Escala Likert	Porcentaje	Acumulado
¿Usted considera que en las escuelas y colegio de la ciudad de Guayaquil se promueve apropiadamente las actividades culturales?	1 Muy en desacuerdo	18.30%	18.30%
	2 En desacuerdo	16.70%	35.00%
	3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	33.30%	68.30%
	4 De acuerdo	21.70%	90.00%
	5 Muy de acuerdo	10.00%	100.00%

Fuente: Elaborado por los autores

Se puede observar en la tabla 9 que solo un 31,70% de los encuestados incluyendo a los expertos consideran que en las escuelas y colegios de la ciudad de Guayaquil se promueven apropiadamente las actividades culturales y un 35% consideran que no se promueve oportunamente.

¿Usted considera que en la ciudad de Guayaquil las universidades cuentan con la adecuada infraestructura para la formación y apreciación de las actividades artísticas?

Como se puede observar en la tabla 10, más del 50% del público general considera que las universidades donde se imparten las carreras de artes escénicas, cine, diseño y moda no cuentan con la adecuada infraestructura para la formación y apreciación para la formación de profesionales en las áreas mencionadas.

Tabla 4

Dimensión asociación con la Sociedad Civil, parte 3.

	1 Muy en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4 De acuerdo	5 Muy de acuerdo
Artes escénicas	21.67%	30.00%	36.67%	10.00%	1.67%
Cine	21.67%	35.00%	31.67%	6.67%	5.00%
Software	13.33%	31.67%	25.00%	21.67%	8.33%
Diseño	11.67%	33.33%	28.33%	23.33%	3.33%
Moda	31.67%	28.33%	26.67%	10.00%	3.33%

Fuente: Elaborado por los autores

De igual forma, solo un 30% del público general está de acuerdo que el software y el diseño en las universidades cuentan con una adecuada infraestructura para la formación y apreciación de estas actividades creativas en universidades. Para los expertos solo un 15% considera que las artes escénicas, software y diseño cuentan con una adecuada infraestructura para la formación y apreciación de las universidades de la ciudad de Guayaquil.

4. Desarrollo Territorial

¿Usted considera que en la ciudad de Guayaquil existen los suficientes espacios recreativos?

Tabla 5

Dimensión desarrollo territorial, parte 1.

	1 Muy en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4 De acuerdo	5 Muy de acuerdo
Cine	11.29%	20.97%	30.65%	16.13%	20.97%
Museos	16.13%	38.71%	32.26%	6.45%	6.45%
Teatros	8.06%	35.48%	41.94%	6.45%	6.45%
Festivales musicales	17.74%	32.26%	35.48%	8.06%	6.45%

Fuente: Elaborado por los autores

La Creatividad en el Territorio

En la tabla 11 más del 50% del público general opina que no existen los suficientes espacios de museos y festivales musicales; un 37% está de acuerdo que existen los suficientes cines en la ciudad de Guayaquil y más del 50% de los expertos consideran que existen los espacios adecuados de cine. Por último, para un 41,94% del público general le es indiferente el número de teatros en la ciudad.

¿Usted considera que las actividades creativas generan beneficios económicos en la ciudad de Guayaquil?

Tabla 6

Dimensión desarrollo territorial, parte 2.

	1 Muy en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4 De acuerdo	5 Muy en de acuerdo
Publicidad	9.68%	17.74%	33.87%	24.19%	14.52%
Cine y Video	9.68%	27.42%	27.42%	17.74%	17.74%
Música	9.68%	27.42%	27.42%	25.81%	9.68%
Editorial	11.29%	32.26%	27.42%	22.58%	6.45%
Artes escénicas	14.52%	29.03%	29.03%	24.19%	3.23%
Moda	11.29%	35.48%	27.42%	19.35%	6.45%
Arquitectura	8.06%	27.42%	35.48%	16.13%	12.90%
Software	8.06%	35.48%	20.97%	20.97%	14.52%
Diseño	11.29%	27.42%	27.42%	27.42%	6.45%
Artesanía	9.68%	30.65%	32.26%	20.97%	6.45%

Fuente: Elaborado por los autores

Se puede contemplar en la tabla 12 que más del 40% pero menos del 50% del público en general considera que las actividades de editorial, artes escénicas, software y artesanía no generan beneficios económicos en la ciudad de Guayaquil, sin embargo, los expertos consideran que la publicidad, cine y video generan beneficios económicos.

¿Usted considera que en la ciudad de Guayaquil existen plazas de empleos en los sectores de actividades creativas?

Tabla 7

Dimensión desarrollo territorial, parte 3.

	1 Muy en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4 De acuerdo	5 Muy de acuerdo
Publicidad	16.13%	33.87%	22.58%	14.52%	12.90%
Cine y Video	30.65%	35.48%	16.13%	11.29%	6.45%
Música	20.97%	50.00%	17.74%	8.06%	3.23%
Editorial	12.90%	41.94%	29.03%	11.29%	4.84%
Artes escénicas	20.97%	43.55%	24.19%	8.06%	3.23%
Moda	22.58%	38.71%	27.42%	6.45%	4.84%
Arquitectura	11.29%	35.48%	22.58%	16.13%	14.52%
Software	8.06%	37.10%	27.42%	11.29%	16.13%
Diseño	12.90%	37.10%	25.81%	14.52%	9.68%
Artesanía	16.13%	40.32%	24.19%	12.90%	6.45%

Fuente: Elaborado por los autores

El público en general en más de un 50% considera no existen plazas de empleos adecuados dentro de los sectores de publicidad, cine y video, música, editorial, artes escénicas, moda, diseño y artesanías; los expertos consideran que existen plazas de empleos en el sector de publicidad.

¿Usted considera que los salarios donde se llevan a cabo las actividades creativas en la ciudad de Guayaquil son los adecuados?

Tabla 8

Dimensión desarrollo territorial, parte 4.

	1 Muy en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4 De acuerdo	5 Muy de acuerdo
Publicidad	19.35%	32.26%	27.42%	14.52%	6.45%
Cine y Video	20.97%	33.87%	33.87%	8.06%	3.23%
Editorial	19.35%	37.10%	29.03%	9.68%	4.84%
Artes escénicas	22.58%	40.32%	30.65%	4.84%	1.61%
Diseño	19.35%	30.65%	30.65%	12.90%	6.45%
Artesanía	22.58%	51.61%	17.74%	4.84%	3.23%
Software	19.35%	30.65%	27.42%	16.13%	6.45%

Fuente: Elaborado por los autores

Según resultados de la tabla 14, los encuestados en un más 50% consideran que todas las actividades creativas expuestas en la pregunta no son bien remuneradas en la ciudad de Guayaquil y para más del 30% les es indiferente si el cine y video, artes escénicas y diseños son bien remunerados.

Algunos expertos consideran que existe una sobre oferta en las actividades recreativas y es una de las consecuencias de que los salarios sean bajos. Otro factor que ellos consideran importante, es que no existen muchas empresas consolidadas en cine y video y artes escénicas. Por otro lado, consideran que el trabajo que realizan los creadores no está en concordancia con los salarios de la ciudad, sin embargo, consideran que en otras ciudades como en Quito las actividades creativas son mejor remuneradas.

2.4. PROPUESTA

La propuesta del presente proyecto de investigación se basa en proponer a la economía creativa como motor de fortalecimiento al desarrollo territorial en la ciudad de Guayaquil), de tal forma se le puede dar importancia y valor agregado al capital intelectual y a los productos intangibles, dando como resultados propuestas innovadoras, mejoramiento en la calidad de vida y nuevas plazas de empleos. Las propuestas que se plantean son concordes a las necesidades de la ciudad de Guayaquil según la encuesta realizadas en 4 dimensiones (políticas, entorno digital, asociación con la sociedad civil y desarrollo territorial).

A pesar que Ecuador cuenta con políticas culturales, en la ciudad de Guayaquil las personas consideran que no benefician ni a las actividades culturales ni a las creativas, debido a esto como punto de partida las políticas culturales deben especificar que se considera a la economía creativa un motor de desarrollo existiendo un fomento a las industrias creativas. Se propone nuevas ideas dentro de las políticas culturales en dos dimensiones (tabla 15), la primera enfocándose en la economía en general (políticas horizontales), y la segunda hacia una inclinación de un sector específico y/o clúster creativo (políticas verticales).

Tabla 9.

Dimensión desarrollo territorial, parte 4.

	Políticas Horizontal	Políticas Vertical
Insumos del Estado	<ul style="list-style-type: none"> • Programas de capacitación formales a nivel nacional. • Protección y cuidado del patrimonio cultural • Incentivos a nuevos empresarios en las industrias creativas. • Eventos nacionales y/o regionales para fomentar las industrias creativas. • Estrategias para que nuevas generaciones conozcan el patrimonio cultural. • Apoyo dirigido a los artistas con alguna discapacidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Programas de capacitaciones específicas en los sectores de las industrias creativas. • Centros de investigación en las industrias creativas (cine, artes escénicas y diseño) • Servicios de información. • Concursos con premiación.
Intervención del mercado	<ul style="list-style-type: none"> • Incentivos para las actividades culturales y creativas menos concurridos. • Incentivos fiscales • Medidas financieras para inversión en tecnología. 	<ul style="list-style-type: none"> • Incentivos tributarios para los sectores más olvidados. • Incentivos para la demanda en los sectores de las industrias culturales. • Eliminar el impuesto del GAD de Guayaquil hacia las actividades recreativas

Fuente: Elaborado por los autores

Para la propiedad intelectual y los derechos de autor, se propone que las empresas den a conocer a sus colaboradores la ley sobre propiedad intelectual y que entre sus políticas se especifiquen si las ideas de los creadores se tendrán que ceder a la empresa o llevará una autoría para el creador; esto se debe analizar con más profundidad en el sector de diseño gráfico debido que es sector que menos está informado y no se siente protegido como artista. Así mismo, se debe fomentar la protección del patrimonio cultural de la ciudad de Guayaquil.

Se sugiere que el Municipio de la ciudad dé más importancia a las edificaciones culturales, repararlas si es que están en mal estado, tener un inventario sobre patrimonio cultural; darles vida con recorridos turísticos con guías especializados.

La Creatividad en el Territorio

Para el tema de divulgación, en esta era digital se propone utilizar los medios digitales para reducir la brecha de información que existe en la ciudad. Otra brecha que se debe reducir poco a poco hasta que desaparezca, es la brecha de información existente entre el área rural y urbana, se deberían utilizar los medios de comunicación como radio, televisión, revistas y periódicos transmitiendo el mensaje de recreación y cultura en un dialecto que a estas personas les parezca interesantes y comiencen a participar en las actividades creativas.

Se debe priorizar el incentivo hacia los ciudadanos de visitar museos, teatro y festivales musicales. Una propuesta de marketing será lo indicado, así como también, capacitaciones al personal de estos establecimientos enfocados en el servicio al cliente. Crear asociaciones de empresas públicas y privadas para dar vida a museos y teatros. Incentivar a los productores nacionales en crear más películas locales. También, se recomienda que los programas educativos cuenten con horas dedicadas a la cultura y a la creatividad donde los niños y adolescentes puedan experimentar nuevas habilidades y así crear esa cultura para que nuevas generaciones llenen esos espacios recreativos sujetos a las industrias creativas.

Se propone revisar las instalaciones y mallas educativas donde se están preparando los profesionales en los diferentes sectores de las industrias creativas con prioridad en artes escénicas y cine, ya que estos profesionales son los referentes del futuro en la ciudad y deben desarrollar excelentes habilidades para que contribuyan a los objetivos para fomentar la creatividad como fuente de trabajo e innovación.

Para que las personas en la ciudad de Guayaquil consideren más actividades creativas como generadoras de beneficios económicos se debería promover a los creadores que inicien emprendimientos para que existan nuevas plazas de empleos, debido a que existe una escasez de empleos y una sobre oferta.

También se debería regular los salarios, debido a que muchas personas que trabajan en estos sectores piensan que entre la remuneración y la carga de trabajo no existe un punto de equilibrio.

Por último, se recomienda desarrollar una herramienta que compare las ciudades de Ecuador, compuesto por cuatro áreas: actividad cultural, actividad creativa, características del entorno que haga que la ciudad sea atractiva hacia las actividades creativas y remuneración de empleos.

2.5. CONCLUSIONES

Al sistematizar la teoría relacionada con la economía creativa y el desarrollo territorial, se puede concluir que la economía creativa genera beneficios que originan desarrollo y aparición de nuevos talentos, creando oportunidades de negocios utilizando en conjunto a las tecnologías y la idea de innovación. También, se evidencia que los sectores de las industrias creativas son oportunidades donde aprovechando la globalización y la era digital se origina un camino a un desarrollo territorial en las ciudades, las cuales llegan a ser reconocidas por su cultura y especialización en una o en varias actividades creativas.

Además, a la mano del impulso de industrias creativas deben ir políticas adecuadas que protejan a la propiedad intelectual y den importancia a los productos intangibles y al capital intelectual como fuente de beneficio económicos y generación de negocios innovadores sostenibles.

Mediante el uso de encuesta enfocada en las cuatro dimensiones, con preguntas cerradas al público general y a expertos en la ciudad de Guayaquil se pudo diagnosticar la situación actual de las industrias creativas en la contribución al desarrollo económico a escala territorial en la ciudad.

Gracias a la información de la encuesta aplicada se revela que desafortunadamente, más del 50% de los encuestados no conocen lo que es la economía creativa y las industrias creativas, por ende, no conocen los beneficios

que la ciudad de Guayaquil puede adquirir con ello. Se llega a la conclusión que el tema de economía creativa y ciudad creativa recién está queriendo tener un puesto dentro de la ciudad; el hecho que se deba profundizar en el tema no deja a un lado que, si existe infraestructura, conocimiento de actividades creativas entre los ciudadanos de la ciudad; por ello con buenas propuestas, Guayaquil en un futuro no tan lejano puede utilizar las industrias creativas como un representante de la ciudad.

Por último, dando respuesta al objetivo tres correspondiente a la propuesta de la economía creativa como motor de fortalecimiento territorial en la ciudad de Guayaquil, es importante que la ciudad explore nuevas oportunidades de empleo, explote al capital intelectual y de importancia a los productos intangibles provenientes de las industrias creativas. De igual forma, es necesario proponer ideas para satisfacer las necesidades de las actividades creativas, que no sean olvidadas, que nuevas generaciones se apropien de ellas y que el exterior conozca el potencial que Guayaquil tiene; generando nuevas plazas de empleos sostenibles y nuevos emprendimientos pasando por una cadena de valor desde la concepción de la idea, la generación de ella y la producción y distribución.

2.6. RECOMENDACIONES

Se debe aumentar los estudios referentes a las industrias creativas dentro de la ciudad de Guayaquil, artículos científicos, libros y proyectos de investigación acerca de la importancia de las actividades creativas. Estos estudios se pueden basar en un sector específico y/o comparación con otras ciudades. De esta forma se genera fuentes de información para consultas de personas no expertas en la temática, para que se instruyan sobre el tema y quieran participar en una de las actividades creativas que brinda la ciudad de Guayaquil. Se recomienda observar que otras ciudades del país están haciendo dentro de las actividades creativas, se puede analizar el caso de Quito, Cuenca y Chordeleg. Analizar cada caso, conocer lo que piensas sus ciudadanos y como estas ciudades han ido tomando espacio como referente en Ecuador de ciudades creativas o actividades únicas creativas que se realizan en cada ciudad.

También se recomienda informarse acerca de ofertas universitarias y el perfil de ellas para fomentar que los adolescentes se interesen en estas carreras para que sean referentes y próximos generadores de empleo en los sectores de las industrias creativas.

Finalmente, se recomienda el cumplimiento de las propuestas estables. Es importante realizar una reforma en las políticas culturales comenzando desde las trabas del Municipio de Guayaquil, para que las personas se animen a participar e invertir en actividades creativas. Todas aquellas recomendaciones ayudaran a responder a las necesidades de los artistas y fomentaran el desarrollo de las industrias creativas dentro del territorio de la ciudad de Guayaquil.

2.7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albuquerque, F. (2014, junio). Evolución del desarrollo territorial. Situación actual, crisis y perspectivas. (G. d. Barcelona, Ed.) *Elementos de Innovación y Estrategia* (6), 1-22. <https://www1.diba.cat/liblioteca/pdf/54057.pdf>
- Andersson, Á. (1985). *Kreativitet, storstadens framtid*. Prisma.
- Arbonés, Á. (2006). *Conocimiento para innovar. Cómo evitar la miopía en la gestión de conocimiento* (Segunda Ed.). Editorial Díaz de Santos, S.A. <https://books.google.com.ec/books?id=a4d2kpPHTWQC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=true>
- Armstrong, G., y Kotler, P. (2013). *Fundamentos de marketing*. Ciudad de México: Pearson Educación.
- Balart, C., y Cortés, S. (2018, agosto 22). Una mirada histórica del impacto de las TIC en la sociedad del conocimiento en el contexto nacional actual. *Contextos: Estudios De Humanidades Y Ciencias Sociales* (41), 1-19. <http://revistas.umce.cl/index.php/contextos/article/view/1386>
- Blanco, C., Bernal, C., Camacho, F., y Díaz, M. (2018). Industrias Creativas y Culturales: Estudio desde el Enfoque de la Gestión del Conocimiento. *Información Tecnológica*, 29(3), 15'28. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000300015>

- BOP Consulting. (2010). *Guía práctica para mapear las Industrias Creativas*. British Council.
- Buitrago, F. (2013). *La Economía Naranja. Una oportunidad infinita*. Banco Interamericano de Desarrollo. Puntoaparte Bookvertising.
- Carrión, J. (2007). *Estrategia, de la visión a la acción*. ESIC Editorial. https://books.google.com.ec/books?id=8_PwloGOa6QC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true
- Flores, J. D., Bartelotty, A., López, G., Chamba, V., Flores, S., Matehus, A., y Cárdenas, J. (2015). *Caracterización de los sectores de las industrias culturales*. Dirección de Información del Sistema Nacional de Cultura.
- Fondo Monetario Internacional, La globalización: ¿Amenaza u oportunidad? (2000, abril). *Retrieved from Fondo Monetario Internacional*. <https://www.imf.org/external/np/exr/ib/2000/esl/041200s.htm>
- Ginsburgh, V., y Throsby, D. (2006). *Handbook of the Economics of Art and Culture, 1*. United Kingdom: North-Holland.
- Gomez, M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Brujas.
- Herrera, E., Bonilla, H., y Molina, L. F. (2013). Ciudades creativas: ¿Paradigma económico para el diseño y la planeación urbana? *Bitácora*, 22, 11-20.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6 ed.). McGRAW-HILL.
- Landry, C. (2000). *The creative city*. Comedia.
- Manjarrez, N., y Fernández, L. (2014). Reflexiones sobre el concepto de capital humano desde la Teoría Económica: valoración. *Contribuciones a la Economía*, 1-12. <http://eumed.net/ce/2014/2/potencial-humano.html>
- Márquez Sánchez, F. (1998). Linkage between Poverty and Environmental Degradation-A Profound Opinion. *Sustainable Development-Issues and Case Studies*, Concept Publishing Company, New Delhi, 98-111.
- Márquez Sánchez, F., Sorhegui Ortega, R. A., y Bayon Sosa, M. (2013). *Pensamiento Económico Universal preclásico*. Editorial Universidad Ecotec.
- Márquez Sánchez, F. y Sorhegui Ortega, R. (2018). La Globalización y los dilemas del Desarrollo [congreso]. *III Congreso Científico Internacional*

- “*Sociedad del Conocimiento: Retos y Perspectivas*”. Samborondón, Ecuador.
- Matadamas, L., Hernández, V., Regino, J., Cruz, B., y García, J. (2017). Caracterización y contribución de la economía creativa a Oaxaca. In [Memorias del Congreso Internacional de Investigación Academia Journals Celaya], IX, 3996-4001. *Academia Journals*. https://www.researchgate.net/publication/325370304_CHARACTERIZACION_Y_CONTRIBUCION_DE_LA_ECONOMIA_CREATIVA_A_OAXACA
- Montayo, J. D. (2018). Actividades Económicas. *Retrieved*, septiembre 5, 2019. <https://www.actividadeseconomicas.org/2018/09/economia-naranja.html>
- Olmedo, S. (2016). Modelos de negocios de la economía creativa. Un análisis a través de emprendimientos paraguayos. *IV Congreso Internacional de Emprendimiento - AFIDE*.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2016). *Repensar las políticas culturales*. Ciudad de México: UNESCO.
- Pacherres Nolivos, S., Vergara-Romero, A. y Sorhegui-Ortega, R. (2020). Responsabilidad social corporativa y el turismo sostenible. *Revista científica ECOCIENCIA*, 7(2), 1-20. <https://doi.org/10.21855/ecociencia.72.340>
- Pacherres Nolivos, S., Vergara-Romero, A. & Sorhegui-Rodríguez, R. (2020). Repensando el concepto de arte a través del turismo: el turismo de arte callejero en Guayaquil. *Revista científica RES NON VERBA*, 10(2), 136-153.
- Palma, L. A., y Aguado, L. F. (2010). Economía de la cultura. Una nueva área de especialización de la economía. *Revista De Economía Institucional*, 12(22), 129-165. <https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/ecoins/article/view/386>
- Pereda, C. (2014). Características de la industria creativa en Chile. Un sector con posibilidades de crecimiento y expansión. Obtenido de <http://www.innovacion.cl/reportaje/caracteristicas-de-la-industria-creativa-en-chile/>

- Peroni, A. (2013). Título. *Frontera norte*, 25(49), 57-86.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-73722013000100003
- PNDVB. Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021. *Toda una Vida*.
<https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/09/Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017-2021.pdf>
- PNUD. (2013). *Creative Economy Report 2013 Special Edition. Widening Local Development Pathways*. Ciudad de México: UNESCO.
<http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/creative-economy-report-2013-special-edition>
- Prada, J., y Jiménez, Í. (2014). La economía creativa en Ecuador: una aproximación a sus lógicas espaciales a partir del censo nacional económico de 2010. *Entorno geográfico*, 10, 110-135.
<https://doi.org/10.25100/eg.v0i10.3652>
- Ramírez, H., y Rodríguez, L. (2018). *Desarrollo de la Propiedad Intelectual como pilar de la Economía Creativa en la Economía Colombiana*. Universidad Católica de Colombia.
<https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/15979/1/Econom%C3%ADa%20Creativa%20-%202018.pdf>
- Sarur, M. S. (2013). La importancia del capital intelectual en las Organizaciones. *Ciencia Administrativa* (1), 39-45.
- Slusarczyk, M., y Sorhegui, R. (2014). Los retos del Ecuador para enfrentar los dilemas de la sociedad del conocimiento. *Revista científica RES NON VERBA*, (5). <http://resnonverba.ecotec.edu.ec/articulo.php?id=252>
- Steinmueller, E. (2002). Las Economías basadas en el conocimiento y las tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Internacional de Ciencias Sociales*.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000125500_spa
- Steinmueller, E. (2014, 12 de mayo). Las economías basadas en el conocimiento y las tecnologías de la información y la comunicación.
<https://www.slideshare.net/gbelen93/sociedad-del-conocimiento-34593736>

- Terán, F. E. (2018). Sociedad del Conocimiento y la Economía. *Revista San Gregorio*, 46-55.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6591753>
- Towse, R. (2003). *A handbook of cultural economics*. Edward Elgar Publishing Limited.
- Vergara-Romero, A. y Rojas Dávila, M. A. (2019). Desarrollo Sostenible y Medio Ambiente. En F. Márquez-Sánchez (Comp.), *Desarrollo Sostenible y Medio Ambiente* (13-40). Editorial Universidad ECOTEC.
- Vergara-Romero, A. y Sorhegui-Ortega, R. (2020). Factores de desarrollo local desde el enfoque de la gestión organizativa. *Revista de la Universidad del Zulia*, 11(31), 86-96. <http://dx.doi.org/10.46925//rdluz.31.07>

2.8. ANEXOS DEL CAPÍTULO

Anexo 1

Encuesta: Economía Creativa. Caso: Ciudad de Guayaquil.

Objetivo: La encuesta tiene como objetivo evaluar la percepción de expertos y ciudadanos en la ciudad Guayaquil, sobre cada una de las áreas escogidas para el proyecto de investigación. Consta de una serie de preguntas seccionada en 5 dimensiones.

PARTE I

INFORMACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA

GÉNERO

Mujer _____ Hombre _____

EDAD

18 – 30 _____ 31 – 43 _____ 55 en adelante _____

EN QUE SECTOR DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL RESIDE

Norte _____ Sur _____ Centro _____

SELECCIONE LA/LAS ACTIVIDADES DONDE USTE ESTE INVOLUCRADO LABORALMENTE. SI NO ES EL CASO, CONTINUAR A LA PARTE II DEL CUESTIONARIO.

Publicidad	
Cine y Video	
Música	
Editorial	
Artes escénicas	

Moda	
Arquitectura	
Diseño	
Artesanía	
Software	

PARTE II. CUESTIONARIO

Esta sección tiene como objetivo evaluar la percepción de expertos y ciudadanos en la ciudad Guayaquil, sobre cada una de las áreas escogidas para el proyecto de investigación.

1. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA ECONOMÍA CREATIVA

- ¿Cuáles de las siguientes actividades considera que son creativas?

Publicidad ___ Cine y Video ___ Música ___ Editorial ___ Artes escénicas ___ Moda ___ Arquitectura ___ Diseño ___ Artesanía ___

- ¿Conoce usted que es la economía creativa?

Sí ___ No ___

- ¿Conoce usted que son Industrias Creativas?

Sí ___ No ___

- ¿Cuáles de las siguientes actividades usted considera que contribuye al desarrollo local de la ciudad de Guayaquil?

	Si	No
Artesanía		
Artes escénicas		
Cine		
Música		
Moda		
Arquitectura		
Publicidad		

INSTRUCCIONES:

- En las siguientes preguntas responda del 1 al 5, donde:
 - 1 = Muy en desacuerdo
 - 2 = En desacuerdo
 - 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - 4 = De acuerdo
 - 5 = Muy de acuerdo
- Señale con una X en la casilla correspondiente.
- Asegúrese de marcar una solo alternativa en cada pregunta.

2. POLÍTICAS

- ¿Usted considera que las políticas culturales actuales del país apoyan a la creación, producción, distribución y acceso de bienes y servicios culturales?

1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5 ___

- ¿Usted considera que existe una adecuada inversión pública para las actividades creativas (¿artesánías, cine, artes escénicas y diseño?)

1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5 ___

- ¿Usted considera que las políticas culturales vigentes en el país protegen a los artistas en sus actividades?

1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5 ___

- ¿Usted considera que en la ciudad de Guayaquil existe protección para el patrimonio cultural?

	1	2	3	4	5
Lugares históricos					
Piezas arqueológicas					
Edificaciones culturales					

3. ENTORNO DIGITAL

- ¿Usted considera que en la ciudad de Guayaquil existe suficiente divulgación en internet acerca de las actividades creativas?

	1	2	3	4	5
Artesanías					
Cine					
Artes escénicas					
Diseño					

4. ASOCIACIÓN CON LA SOCIEDAD CIVIL

- ¿Entre sus gastos mensuales incluye actividades creativas y culturales?

	1	2	3	4	5
Museos					
Cine					
Teatro					
Festivales musicales					

- ¿Usted considera que en las escuelas y colegio de la ciudad de Guayaquil se promueve apropiadamente las actividades culturales?

1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5 ___

- ¿Usted considera que, en la ciudad de Guayaquil, las universidades cuentan con la adecuada infraestructura para la formación y apreciación de las actividades artísticas?

	1	2	3	4	5
Artes escénicas					
Cine					
Software					
Diseño					
Moda					

5. DESARROLLO TERRITORIAL

- ¿Usted considera que, en la ciudad de Guayaquil, existen los suficientes espacios recreativos?

	1	2	3	4	5
Cine					
Museos					
Teatros					
Festivales musicales					

- ¿Usted considera que las actividades creativas generan beneficios económicos en la ciudad de Guayaquil?

La Creatividad en el Territorio

	1	2	3	4	5
Publicidad					
Cine y Video					
Música					
Editorial					
Artes escénicas					
Moda					
Arquitectura					
Software					
Diseño					
Artesanía					

- ¿Usted considera que, en la ciudad de Guayaquil, existen plazas de empleos en los sectores de actividades creativas?

	1	2	3	4	5
Publicidad					
Cine y Video					
Música					
Editorial					
Artes escénicas					
Moda					
Arquitectura					
Software					
Diseño					
Artesanía					

- ¿Usted considera que los salarios donde se llevan a cabo las actividades creativas en la ciudad de Guayaquil son los adecuados?

	1	2	3	4	5
Publicidad					
Cine y Video					
Editorial					
Artes escénicas					
Diseño					
Artesanía					
Software					

Anexo 2

Expertos que colaboraron en la encuesta del proyecto de investigación.

Experto 1

Nombre: Andrés Zerega

Título: Master en Mercadeo y Dirección Comercial, Ingeniero en Mercadeo

Experiencia: 4 años. Ex secretario Técnico en el Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador.

Cargo actual: Director de Comunicación en el Museo Antropológico y de Arte Moderno (MAAC). Especialista de Innovación y Producción-Dirección de Economías Creativas e Innovación en la Universidad de las Artes.

Experto 2

Nombre: Carlos Choez Mendieta

Título: Ingeniero en Sistemas

Experiencia: 10 años. Elaboración de software

Cargo actual: Programador de la Universidad Tecnológica ECOTEC

Experto 3

Nombre: Bruno Chavarría Neira

Título: Ingeniero en Sistemas

Experiencia: 6 años. Elaboración de software y aplicaciones para celulares

Cargo actual: Programador de la Universidad Tecnológica ECOTEC

Experto 4

Nombre: Karen Baquedano Vallejo

Título: Ingeniera civil

Experiencia: 7 años. Residente de obra en varias empresas de construcción en la parte de diseño e infraestructura de obras.

Cargo actual: trabaja independientemente en obras grandes y pequeñas con apoyo de arquitectos.

Experto 5

Nombre: Annabell Aguilar Muñoz

Título: Ingeniera en Diseño Gráfico y Producción Audiovisual

Experiencia: 6 años. Diseñadora gráfica en Change Ecuador (manejo de revista educativa).

Cargo actual: Diseñadora gráfica de la Universidad Tecnológica ECOTEC.

Experto 6

Nombre: Leonardo Carrión Bajaña

Título: Diseñador Gráfico

Experiencia: 10 años como diseñador gráfico

Cargo actual: Jefe de Diseño Gráfico en CTP Bramor

Experto 7

Nombre: César Santana Moncayo

Título: Magister en Docencia, Licenciado en Turismo

Experiencia: 25 años. Coordinador de Playas para el Ministerio de Turismo.

Consultor para el estudio de Capacidad de Carga para el Refugio de Vida

Silvestre Manglares el Morro. Técnico especialista en Turismo para el

Programa de Manejo de Recursos Costeros.

Cargo actual: Docente e Investigador de la Facultad de Turismo y Hospitalidad de la Universidad Tecnológica ECOTEC.

Experto 8

Nombre: Nadia González Rodríguez

Título: Máster en Ciencias de la Educación, Licenciada en Ciencias de la Educación, especialidad Español-Literatura.

Experiencia: 15 años. Ex coordinadora del Colectivo Académico de humanidades de la Facultad de Marketing y Comunicación de la Universidad Tecnológica ECOTEC.

Cargo actual: Coordinadora de Publicaciones y Editora Ejecutiva de las revistas de la Universidad Tecnológica ECOTEC, docente e Investigadora de la misma institución.

Experto 9

Nombre: Alejandro Varas Hinojosa

Título: Ingeniero en Informática de Gestión con Mención en Diseño Gráfico Digital.

Experiencia: 10 años. Socio fundador y Gerente General de DOMO Estrategias Digitales (publicidad digital, e-commerce y la innovación de estrategias). Socio fundador de Cash In (creación de aplicaciones web y móviles). Columnista en revistas locales.

Cargo actual: Líder de experiencia local en Initiative (IPG Mediabrands), donde es líder del equipo de producción digital de Initiative para Unilever.