



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION

INSTITUTO DE INVESTIGACIONES  
DE LA COMUNICACION

Av. Neverí  
Centro Comercial Los Chaguaramos  
Piso 3, Los Chaguaramos  
Caracas, Venezuela  
Apto. de Correos 47.339, Caracas 1041-A  
Tele/Fax: (58-2) 693.00.77



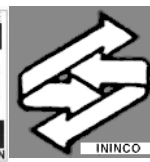
**TIC, Industrias Creativas y de los  
Contenidos Digitales en  
Venezuela. Tendencias  
Tecnológicas**

*TIC, Creative Industries and the  
Digital Contents in Venezuela  
Technological tendencies*



**Mgs. Carlos Enrique Guzmán Cárdenas**  
©®Septiembre 2011

*carloseguzman@cantv.net; cguzmancardenas@gmail.com*



## Resumen

Los resultados que presentamos en esta ponencia se corresponden con una investigación prospectiva en el hipersector de las TIC, las Industrias Creativas y de los Contenidos Digitales (IDC) en Venezuela, apoyada en el *método de análisis de tendencias*, para examinar la situación, variables y factores que *impulsan o inhiben* la gestión de las innovaciones tecnológicas, ya sean de producto o procesos, de tipo radical o incremental, para crear valor en dichos sectores emergentes, entre el período de aplicación que abarca 2008-2017, desde la perspectiva de la economía creativa y la apropiación social e innovadora de las TIC. La indagación ha consistido en un proceso de interacción con un grupo formado por 98 expertos -de 200 especialistas contactados inicialmente, lo cual representa un 49% del universo de expertos considerados- en Tecnología de Información y Comunicación, que laboran en Venezuela, utilizando la *técnica de la entrevista autoadministrada* por vía Internet, por medio de un cuestionario estructurado en función de los objetivos planteados. El muestreo utilizado fue no probabilístico por cuotas, según unos cupos pre-establecidos de acuerdo al sector en el cual laboran los entrevistados: Académico, Productivo, Gobierno y Medios. La información utilizada en este estudio de prospectiva tecnológica se enmarca dentro de los proyectos que viene realizando la línea de investigación "*Sociedad de la Información, Política y Economía de la Cultura y Comunicación*" del ININCO-UCV, sobre la creación, economía creativa e innovación tecnológica en la cultura digital.

Palabras claves: Contenidos digitales / Economía Creativa / Industria contenidos digitales / Industrias creativas / Innovación / Innovación tecnológica / Prospectiva / TIC/ Venezuela

## Summary

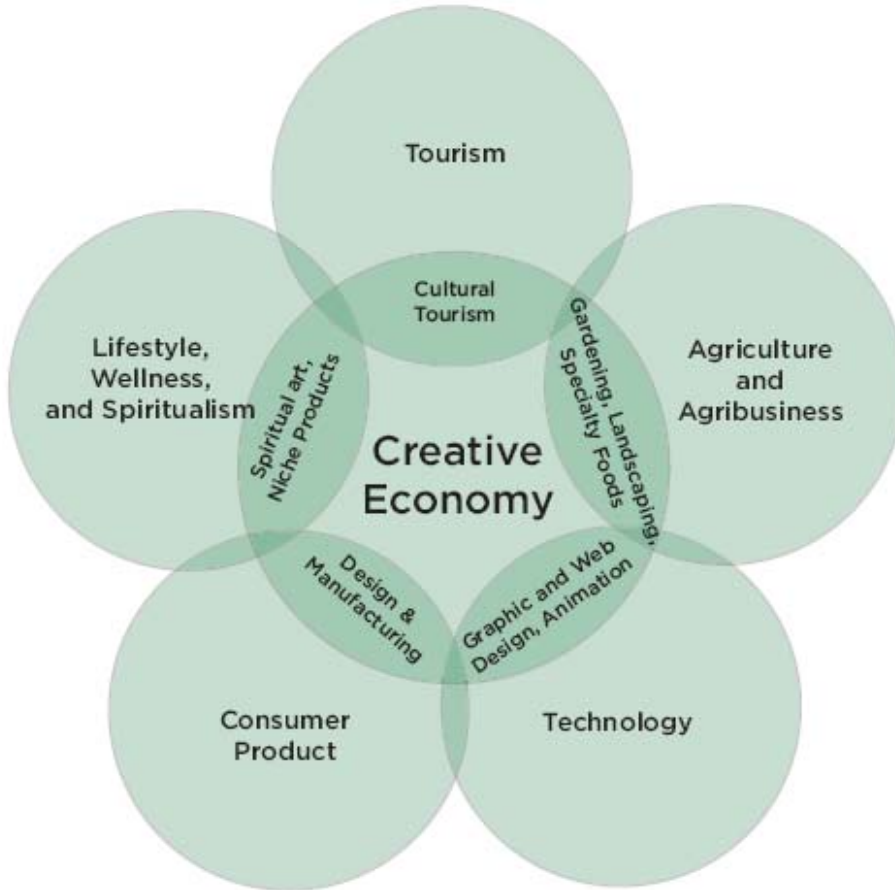
*The results that we present in this report they belong together with a prospective investigation in the sector of the TIC, the Creative Industries and of the Digital Contents in Venezuela (IDC), -by way of new emergent sectors- supported in the method of analysis of tendencies, to examine the situation, variables and factors that impel or they inhibit the administration of the technological innovations, be already of product or processes, of radical or incremental type, to create value in this emergent sectors, from the perspective of the creative economy and the social and innovative appropriation of the TIC among the period of application that embraces 2008-2017 having for it the collaboration of national experts that you will center the thematic one from their objective and external vision. The inquiry has consisted on an interaction process with a group formed by 98 experts -of 200 specialists contacted initially, that which represents 49% of the universe of considered experts- in Technology of Information and Communication that work in Venezuela, using the technique of the interview administered for via Internet, by means of a questionnaire structured in function of the outlined objectives. The used sampling was non probabilístico for quotas, according to some pre-established shares according to the sector in which the interviewees work: Academic, Productive or Govern and Means. The information used in this study of prospective technological it is framed inside the projects that comes carrying out the investigation line "Society of the Information, Politics and Economy of the Culture and Communication" of the ININCO-UCV, on the creation, creative economy and technological innovation in the digital culture. Describers: Digital contents / Creative Economy / digital contained Industry / creative Industries / Innovation / technological Innovation / Prospective / TIC / Venezuela*



# ECONOMIA CREATIVA

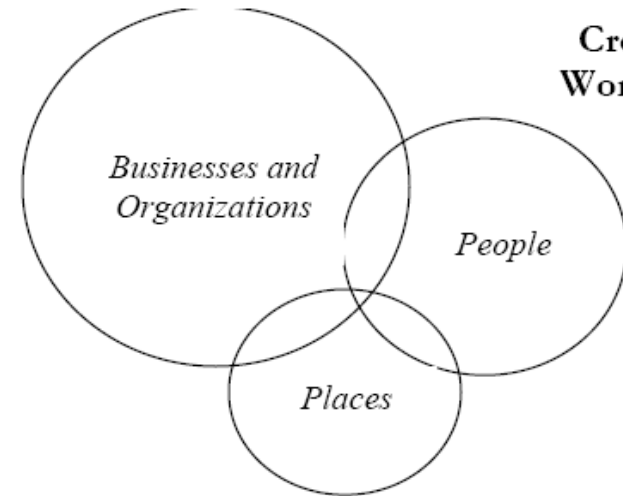
## *Creative Economy*

# DebaTIC



**Clusters (Conexiones) de la Economía Creativa  
Modelo del Consejo de las Artes de Arkanzas. USA.**

### Creative Cluster



### Creative Communities

**Economía Creativa según el modelo de New England Foundation for the Arts (NEFA's), USA**

Un nuevo paradigma tecno-económico de producción flexible (la sociedad del conocimiento), en oposición al viejo paradigma de producción en masa (la sociedad científico-técnica), se está instalando en nuestras sociedades y organizaciones actuales abarcando aspectos económicos, culturales, tecnológicos y sociales del desarrollo, a niveles tanto macro como micro. Su tesis central es que la **creatividad, el conocimiento y el acceso a la información** harán la diferencia -y también la distancia- en los próximos 20 a 30 años, gestando una nueva revolución tecnológica (Big-Bang), como eficaces motores de la productividad y de la promoción del desarrollo.



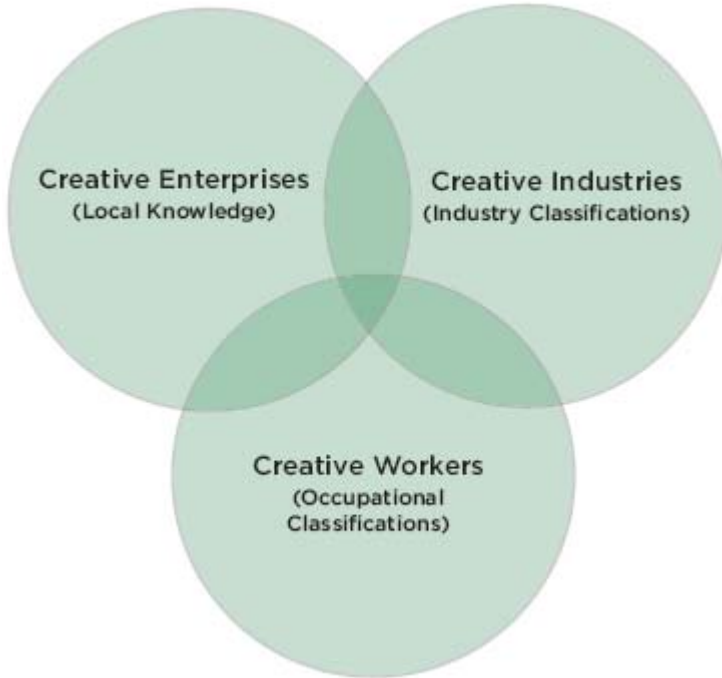
# ECONOMIA CREATIVA

## Creative Economy

# DebaTIC

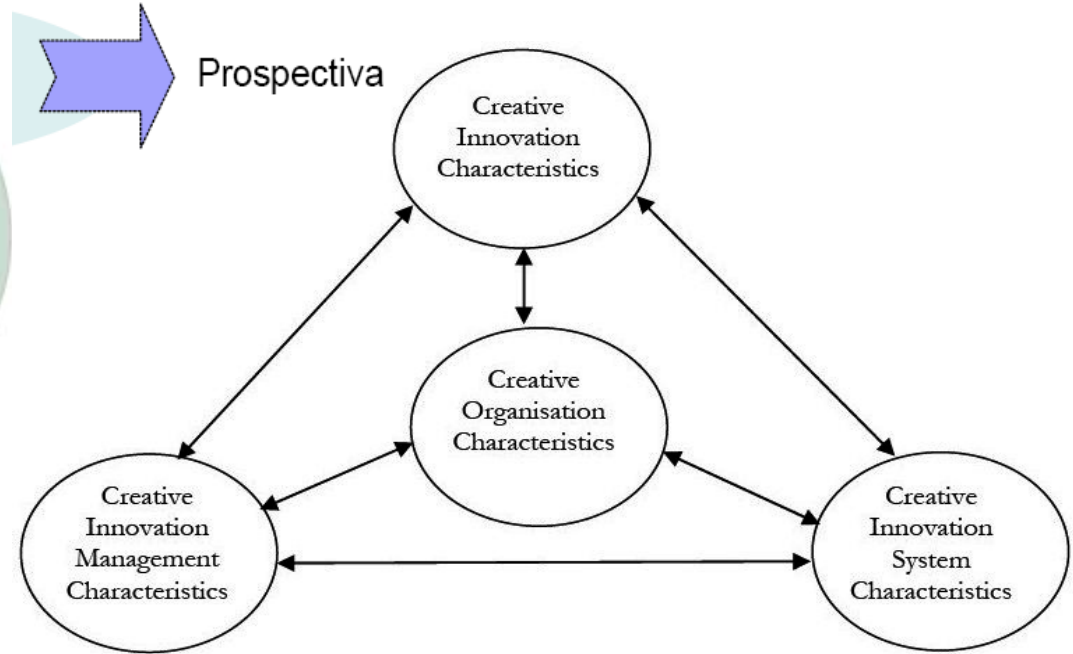


### Economía Creativa según el modelo de New England Foundation for the Arts (NEFA's), USA



Fuente: Regional Technologies Strategies. (2007: 14)

### Dimensiones de la Innovación en la Economía Creativa

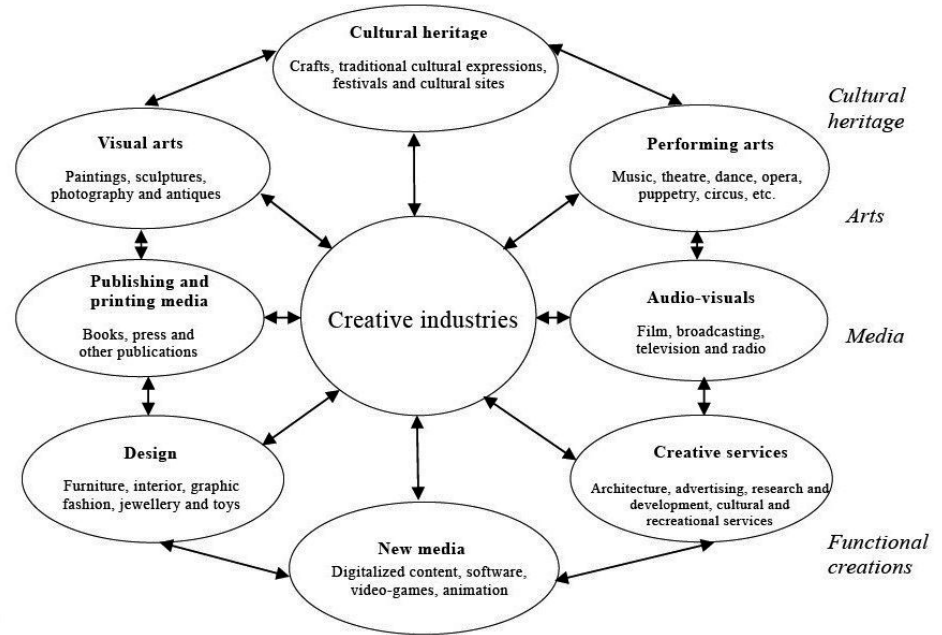
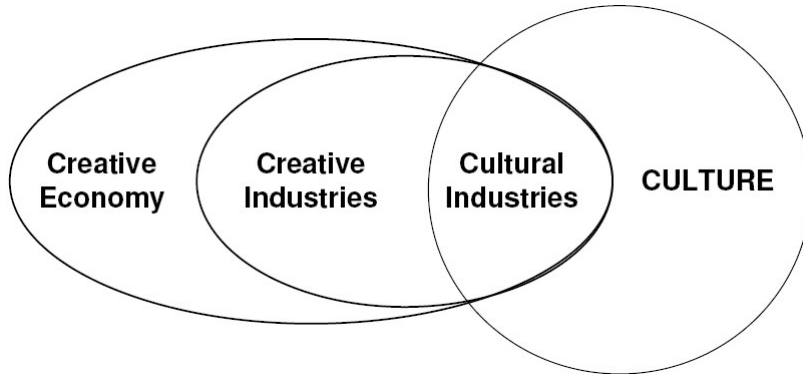


Fuente: GREEN, Lawrence; Ian MILES y Jason RUTER (2007: p. 16)

El advenimiento de una economía creativa y de la experiencia estaría provocando que emerjan prácticas sociales y culturales que conjugan *innovatividad* (creatividad tecnológica), *emprendizaje* (creatividad económica) y *creación* (creatividad artística y cultural), como conectores combinables cada vez más potentes, constituyéndose así como verdaderos hacedores de valor y de experiencia.



ECONOMÍA CREATIVA. INDUSTRIAS CREATIVAS  
*Creative economy. Creative industries*



**Todos aquellos sectores y actividades emergentes que están surgiendo en las economías con base al sector servicios y la innovación permanente. La economía creativa abarca sectores y procesos que tienen como insumo la creatividad, sobre todo la cultura, para generar en el ámbito local y distribuir en el ámbito global bienes y servicios con valor simbólico y económico. Implica un desplazamiento fuera de los modelos convencionales y hacia un modelo multidisciplinario que abarca la interfaz entre economía, cultura y tecnología, y focalizado en la predominancia de los servicios y del contenido creativo.**

Aunque el término industrias creativas (Cis, por sus siglas en inglés) tiene múltiples significados y usos alrededor del mundo, en general se entienden como *aquellas que tienen su origen en la creatividad individual, las habilidades y el talento, y que buscan el bienestar y la creación de trabajos a través de la generación y explotación de la propiedad intelectual* (DCMS: 1998). Se consideran industrias creativas todas aquellas actividades que se generan desde la combinatoria o la intersección entre tres ámbitos disciplinarios: *Arte/Cultura; Empresa/Innovación y Ciencia/Tecnología* (UNCTAD. 2004: 4).



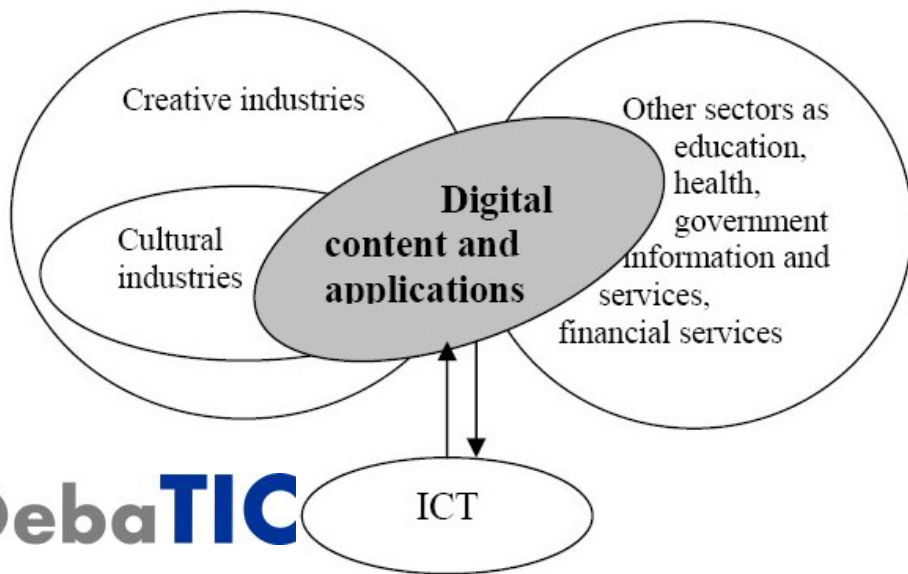
# INDUSTRIAS CONTENIDOS DIGITALES

## *Industry of the Digital Contents*



### CONTENIDOS PARA LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y DEL CONOCIMIENTO. INDUSTRIAS DE LOS CONTENIDOS DIGITALES

#### *Contents for the Society of the Information and of the Knowledge. Industries of the Digital Contents*



**DebaTIC**

Industrias de los Contenidos y tipo de contenido	
Industrias Contenidos Digitales	Sub-sector y tipo de contenido
TIC	1. Portales en Internet y buscadores
	2. Sistema de información digital especializados
	3. Prensa digital
	4. Editoriales y edición electrónica
	5. Industrias de la imagen: Video/cine/tv
	6. Industrias de la música: portales P2P, mp3, radio digital
	7. Industrias del software de juegos electrónicos
	8. Industrias de la formación online
	9. Contenidos y servicios para móviles

***Para los efectos de nuestro estudio nosotros definimos los contenidos digitales como aquellos productos y servicios, basados en contenidos, creados para ser distribuidos a través de los distintos medios digitales como Internet, telefonía móvil para datos, radio o televisión. Los contenidos digitales pueden ser un bien por si mismos o bien pueden dar lugar a nuevos servicios que son los que se conocen también como Servicios Basados en Contenidos (en adelante, SBC). Quedan excluidos la comercialización, distribución y si fuera necesario pago online de bienes y servicios en soporte físico, lo que implica la existencia de una logística de distribución tradicional.***



## MARCO HIPER SECTORIAL TIC

**Fuente: Asociación de Empresas Electrónicas, Tecnologías de Información y Telecomunicaciones de España (2009: 1)**

### ELECTRÓNICA DE CONSUMO

- Audio
- TVC
- Cámaras fotográficas digitales
- Vídeo
- Soportes magnéticos
- Descodificadores de TV

### COMPONENTES ELECTRÓNICOS

- Tubos
- Semiconductores
- Componentes pasivos y electromecánicos
- Otros componentes y antenas
- Subcontratación electrónica
- Cables

### ELECTRÓNICA PROFESIONAL

- Instrumentación y equipos didácticos
- Electr. de defensa, detección y navegación
- Electrónica industrial
- Electromedicina
- Radiodifusión y televisión
- Integración e instalación de sistemas

### INDUSTRIAS DE TELECOMUNICACIÓN

- Equipamientos de telecomunicación
- Integración de sistemas y servicios asociados

## DebaTIC HIPERSECTOR "TIC"

### OPERADORES / PROVEEDORES DE SERVICIOS DE TELECOMUNICACIÓN

- Servicios portadores y fijos
- Servicios móviles
- Transmisión/Conmutación de datos
- Servicios de Telecomunicación por cable
- Servicios de acceso a internet y otros servicios

### TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

- Hardware
- Software
- Servicios Informáticos
- Servicios Telemáticos
- Consumibles
- Equipos Ofimáticos

### CONTENIDOS DIGITALES

- Audiovisual (TV/radio)
- Cine/Vídeo
- Música
- Internet
- Publicaciones digitales
- Videojuegos
- Contenidos para móviles

### OTROS

- Comercio electrónico
- Electrónica del automóvil
- Mantenimiento y comerc. de equipos electrónicos y componentes
- Consolas de videojuegos



# ÁREAS DE INTERÉS DEL ESTUDIO

## *Areas of interest of the study*



### **MARCO SITUACIONAL DEL HIPERSECTOR DE LAS TIC EN VENEZUELA**

1. Nuevo escenario resultado de la convergencia de tecnologías y la eclosión de Internet.
2. Construcción de una nueva Economía.
3. Factores impulsores de la transformación hacia una nueva economía.
4. Factores que pueden condicionar o determinar el desarrollo de las redes de interacción y comunicación en Venezuela.

### **INVESTIGACIÓN, DESARROLLO E INNOVACIÓN**

5. Tipos de innovación tecnológica más frecuente que se producen en el sector de las TIC.
6. Objetivos de la innovación tecnológica en las TIC.
7. Gasto de innovación tecnológica en los próximos nueve años (2008-2017) para el desarrollo del hiper sector de las TIC en Venezuela.
8. Sub-sectores del hiper sector de las TIC y grado de prioridad de las actividades de I+D+i en los próximos nueve años (2008-2017).
9. Áreas de las TIC donde dedicar mayores esfuerzos de inversión en I+D+i en los próximos cinco años (2008-2013).

### **INDUSTRIAS E INCUBADORAS. SOFTWARE**

10. Perspectivas de futuro de mayor desarrollo tecnológico de los sub-sectores del hiper sector de las TIC en los próximos nueve años (2008-2017).
11. Perspectivas de futuro de Venezuela como exportador en los sub-sectores del hiper sector de las TIC en los próximos nueve años (2008-2017).
12. Mayor grado de innovación de las Industrias Creativas en Venezuela.

### **INDUSTRIAS DE CONTENIDOS DIGITALES**

13. Factores impulsores para el desarrollo de los contenidos digitales en los próximos nueve años (2008-2017).
14. Características que definen mejor las ICD en Venezuela.
15. Principales agentes en las ICD en Venezuela.
16. Influencia de los sub-sectores y tipos de contenidos en el desarrollo de las ICD en los próximos nueve años (2008-2017) en Venezuela.
17. Tendencias dominantes en el uso de servicios móviles en los próximos nueve años (2008-2017) en Venezuela.
18. Uso de los productos y servicios de las ICD en Venezuela.

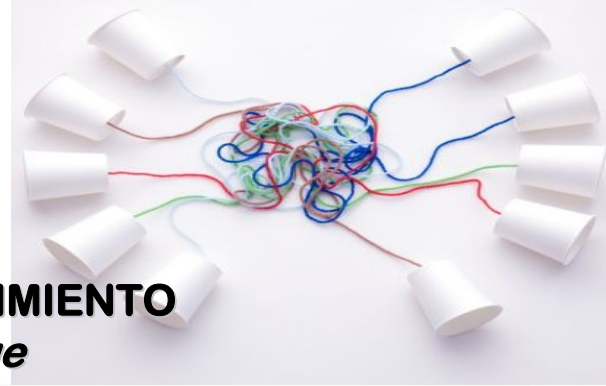
### **POLÍTICAS PÚBLICAS PARA EL DESARROLLO**

19. Recursos de políticas públicas para Venezuela en los próximos cinco años (2008-2013).
20. Lineamientos de políticas públicas para Venezuela en los próximos cinco años (2008-2013).
21. Actor(es) o agente(s) que esta(n) llamado a liderar el fomento del hiper sector de las TIC y las ICD en Venezuela en los próximos cinco años (2008-2013).



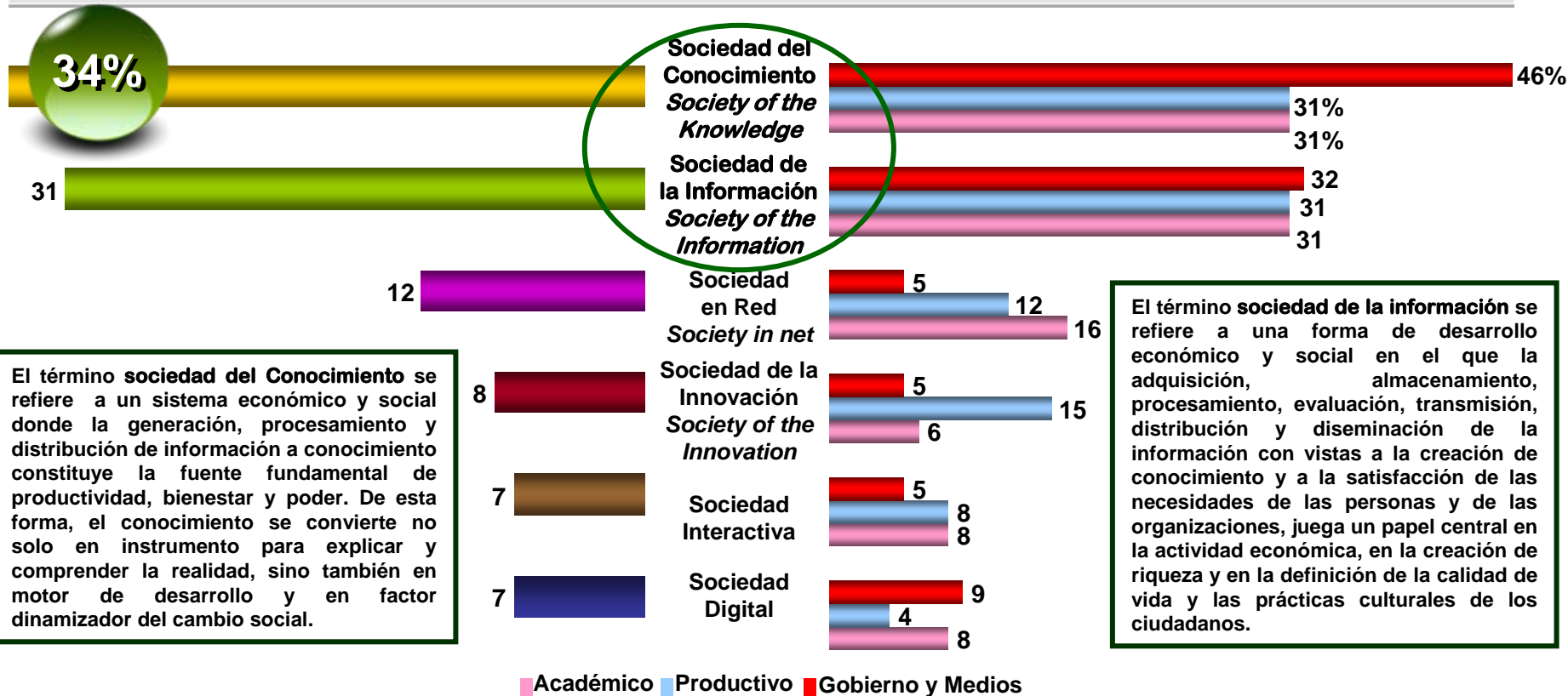


MARCO SITUACIONAL  
Situational Context  
DebaTIC



**NUEVO ESCENARIO. SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO**  
*New scenario. Society of the knowledge*

¿Cuál sería la definición más acertada para denominar un nuevo escenario resultado de la convergencia de tecnologías y la eclosión de Internet?



El término **sociedad del Conocimiento** se refiere a un sistema económico y social donde la generación, procesamiento y distribución de información a conocimiento constituye la fuente fundamental de productividad, bienestar y poder. De esta forma, el conocimiento se convierte no solo en instrumento para explicar y comprender la realidad, sino también en motor de desarrollo y en factor dinamizador del cambio social.

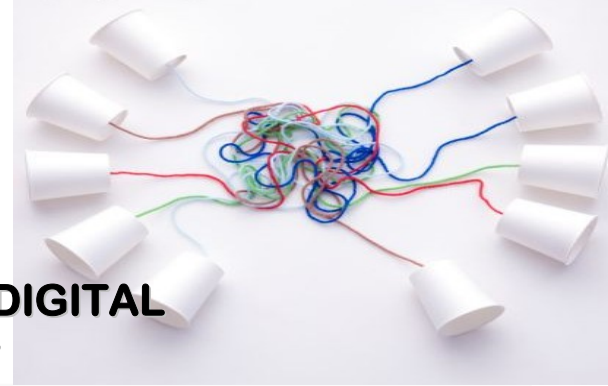
El término **sociedad de la información** se refiere a una forma de desarrollo económico y social en el que la adquisición, almacenamiento, procesamiento, evaluación, transmisión, distribución y diseminación de la información con vistas a la creación de conocimiento y a la satisfacción de las necesidades de las personas y de las organizaciones, juega un papel central en la actividad económica, en la creación de riqueza y en la definición de la calidad de vida y las prácticas culturales de los ciudadanos.

n = 97

**Sociedad del Conocimiento (34%) y de la Información (31%)**  
*Society of the Knowledge (34%) and of the Information (31%)*



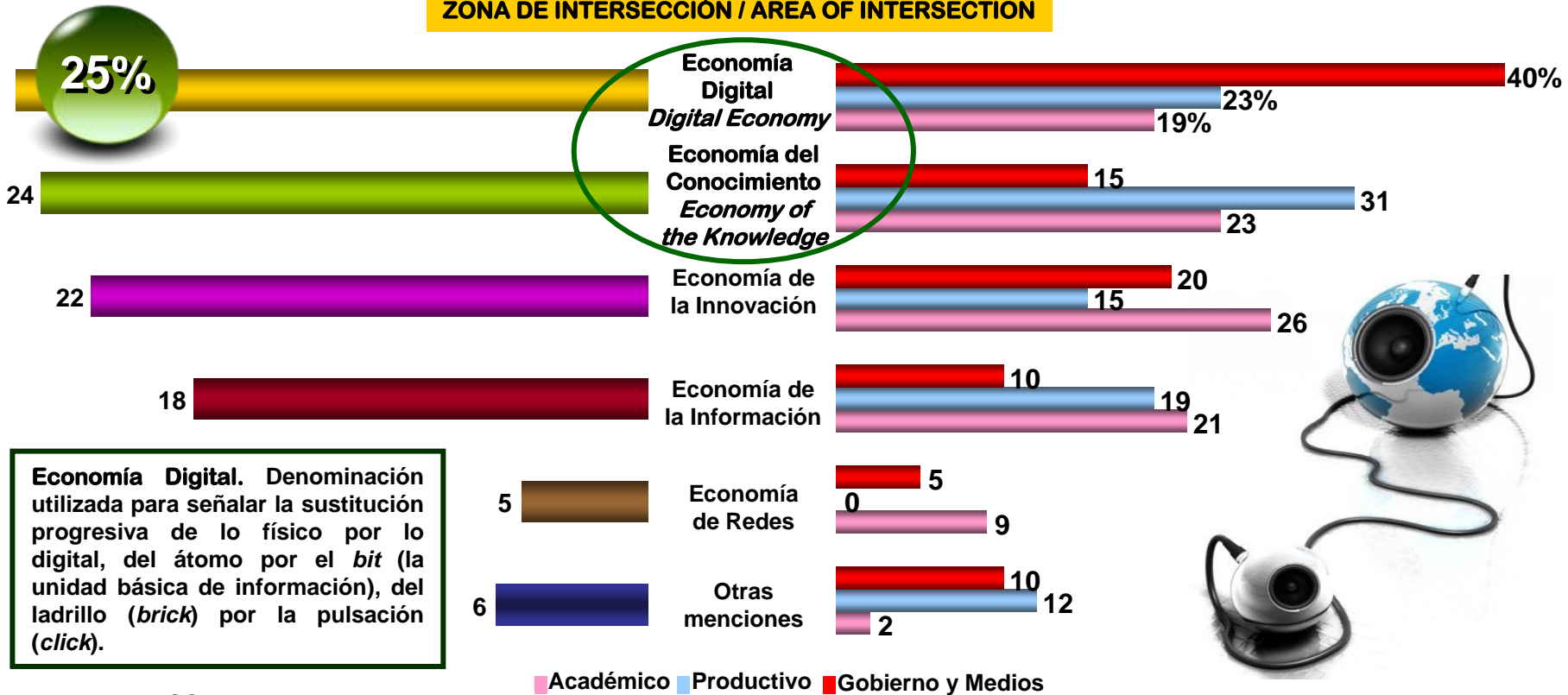
MARCO SITUACIONAL  
Situational Context  
DebaTIC



CONSTRUCCIÓN DE UNA NUEVA ECONOMÍA DIGITAL  
*Construction of a new digital economy*

¿Cuál sería la definición más apropiada para denominar la nueva economía?

ZONA DE INTERSECCIÓN / AREA OF INTERSECTION



**Economía Digital.** Denominación utilizada para señalar la sustitución progresiva de lo físico por lo digital, del átomo por el bit (la unidad básica de información), del ladrillo (*brick*) por la pulsación (*click*).

n = 93

Enfoques conexos con la Nueva Economía: Economía Digital (25%)  
*Focus related with the New Economy: Digital Economy (25%)*



MARCO SITUACIONAL  
Situational Context  
DebaTIC



**FACTORES QUE INFLUYEN EN LA TRANSFORMACIÓN HACIA UNA NUEVA ECONOMÍA**  
*Factors that influence in the transformation toward a new economy*

¿Cuáles serían los factores impulsores de esta nueva economía?

**FACTORES IMPULSORES**

1. La Creatividad e Innovación Tecnológica
2. Mayor producción, uso y difusión del conocimiento
3. Incremento del Comercio y Negocios Electrónicos
4. El desarrollo de las Industrias Creativas
5. Mayor inversión en I+D+i
6. Mayores habilidades y competencias de las personas
7. Mayor inversión en Telecomunicaciones, Hardware y Software
8. Las Industrias de los Contenidos Digitales
9. El desarrollo de Mercados Digitales
10. Gestión de la Información y documental
11. Emprendedores Digitales



n	Nada influyente "1"	Poco influyente "2"	Medianam. influyente "3"	Influyente "4"	Muy influyente "5"
---	---------------------	---------------------	--------------------------	----------------	--------------------



(Respondieron todas las preguntas)

86

**Factor Impulsor influyente: La creatividad y la innovación tecnológica (valor promedio 4,32 de la escala)**  
*Influential Impeller factor: The creativity and the technological innovation (value average 4,32 of the scale)*



MARCO SITUACIONAL  
Situational Context  
DebaTIC



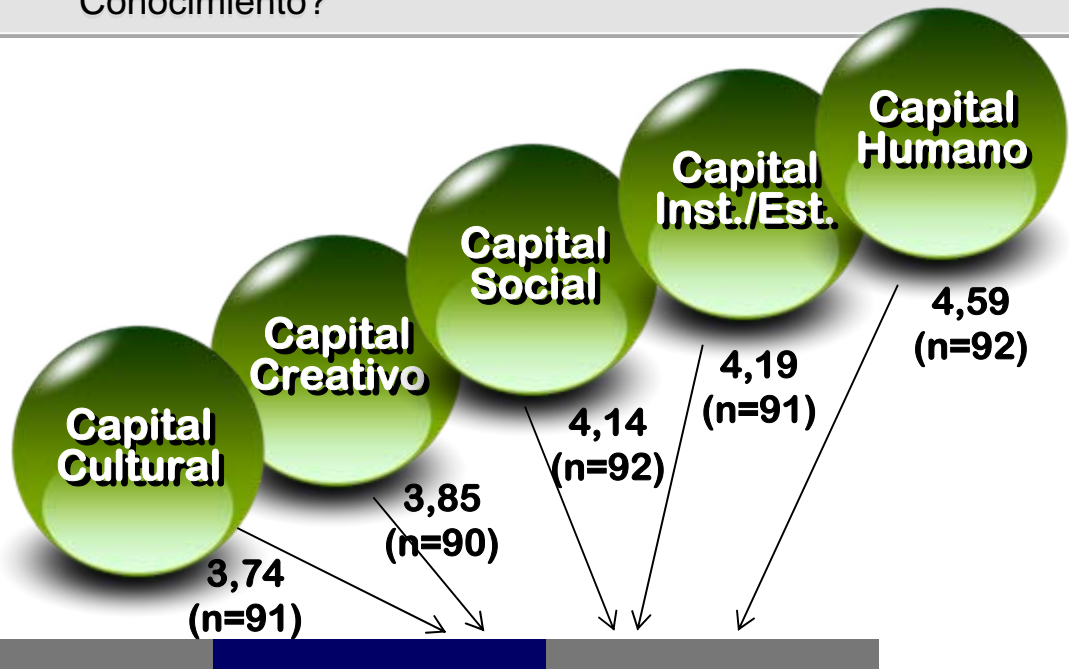
**EL DESARROLLO DE LAS REDES DE INTERACCIÓN Y COMUNICACIÓN EN VENEZUELA:  
CAPITAL HUMANO**

*The development of the interaction nets and communication in Venezuela: Human capital*

¿Cuáles serían los factores que pueden condicionar o determinar el desarrollo de las redes de interacción y comunicación en Venezuela en las que se basa la Sociedad de la Información y del Conocimiento?

**Capital humano** parte del capital intelectual en la que se recogen tanto las competencias actuales (conocimientos, habilidades y actitudes) como la capacidad de aprendizaje y creación de las personas y equipos de trabajo que integran la organización. La empresa no puede ser propietaria del capital humano.

**Capital Creativo** se puede definir como los activos combinados de la sociedad que permiten y estimulan a sus personas, grupos, organizaciones, empresas, instituciones, universidades y territorios a ser innovadoras y creativas.



Nada influyente "1"      Poco influyente "2"      Medianam. influyente "3"      Influyente "4"      Muy influyente "5"

**Variable influyente que condiona: El Capital Humano (valor promedio 4,59 de la escala)**  
*Influential variable that conditions: The Human Capital (value average 4,59 of the scale)*



**MARCO SITUACIONAL**  
*Situational Context*  
**DebaTIC**



**EL DESARROLLO DE LAS REDES DE INTERACCIÓN Y COMUNICACIÓN EN VENEZUELA:  
 CAPITAL HUMANO**

*The development of the interaction nets and communication in Venezuela: Human capital*

¿Cuáles serían los factores que pueden condicionar o determinar el desarrollo de las redes de interacción y comunicación en Venezuela en las que se basa la Sociedad de la Información y del Conocimiento?

**Capital humano**

**4,59**

- 1) Desarrollo de talento humano y capacitado
- 2) Inversión en I+D+I y Educación

**Capital institucional / Estructural**

**4,19**

- 1) Condiciones de la Infraestructura de las TIC
- 2) La disponibilidad de medios hacia el uso de las TIC por parte de colectivos sociales para su desarrollo sustentable y sostenible
- 3) Libertad de expresión
- 4) Robustez de la Infraestructura Social y Cultural del país
- 5) Solidez de una cultura empresarial
- 6) Sistema legal independiente
- 7) Protección de la propiedad intelectual

**Capital cultural**

**3,74**

- 1) Inversión cultural
- 2) Compromiso de fomento y apoyo al Desarrollo Cultural
- 3) Participación cultural
- 4) La actitud hacia las artes, las actividades culturales y creativas

**Capital social**

**4,14**

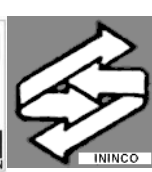
- 1) Acceso a la información
- 2) Confianza generalizada en el país
- 3) Confianza en las Instituciones del país
- 4) Participación social y ciudadana
- 5) Promoción de los valores de Reciprocidad, Sentido de Eficacia y Cooperación
- 6) Promoción de la inclusión social

**Capital creativo**

**3,85**

- 1) Habilidades de las empresas pública y privadas venezolanas de adquirir nuevas tecnologías
- 2) Contribución económica de las Industrias Creativas y de los Contenidos Digitales al desarrollo productivo de Venezuela
- 3) Contribución económica al Comercio Electrónico
- 4) Actividades innovativas en términos de aplicación de patentes

**Variables y factores que condicionan según su grado de influencia**

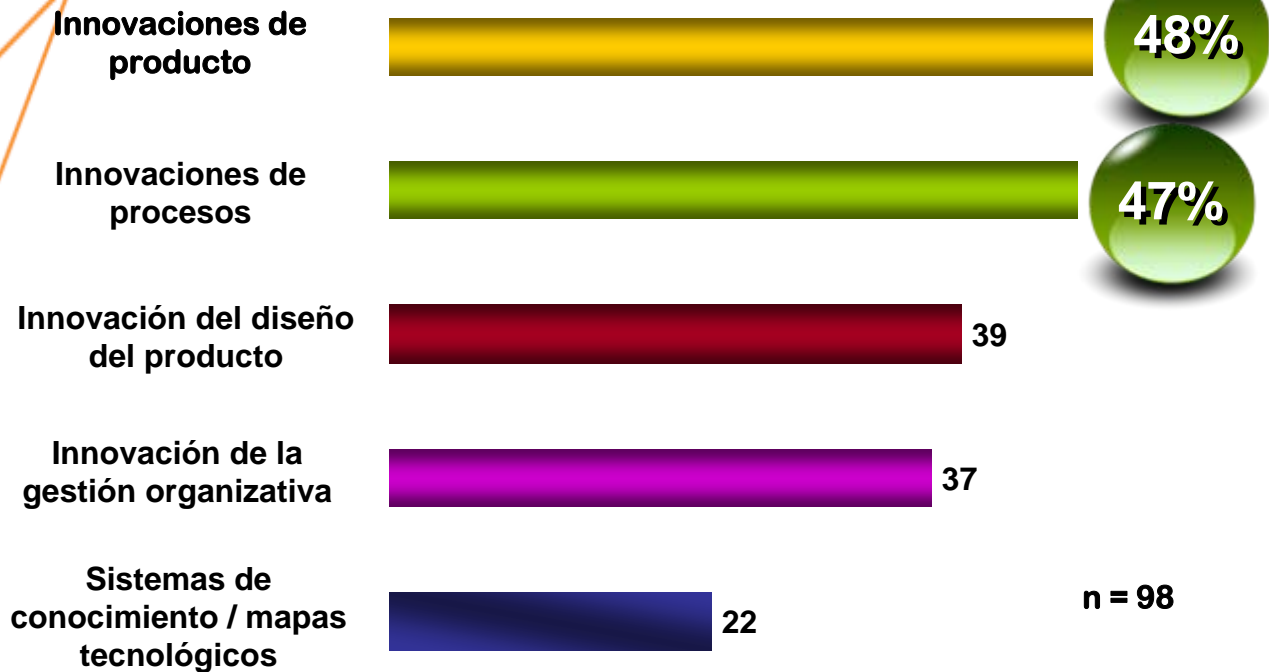


**TIPOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA MÁS FRECUENTE QUE SE PRODUCEN SECTOR TIC**  
*Types of more frequent technological innovation that take place in the sector TIC*

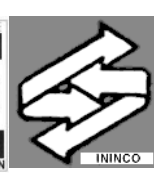
¿Cuál es el **tipo de innovación tecnológica más frecuente** que se produce en las empresas públicas y privadas, industrias y firmas para el desarrollo y apropiación social del sector de las TIC en Venezuela?



**Naturaleza de la Innovación**



**Tipo de innovación tecnológica: de producto (48%)**  
*Type of technological innovation: of product (48%)*



**TIPOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA MÁS FRECUENTE QUE SE PRODUCEN SECTOR TIC**  
*Types of more frequent technological innovation that take place in the sector TIC*

¿Cuál es el **tipo de innovación tecnológica más frecuente** que se produce en las empresas públicas y privadas, industrias y firmas para el desarrollo y apropiación social del sector de las TIC en Venezuela?

**Innovaciones de producto**

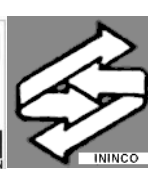
- 1) **Mejoras tecnológicas de productos (Innovación de tipo adaptativa)**
- 2) **Productos nuevos pero ya existentes en el mercado (Innovación de tipo imitativa)**
- 3) **Productos nuevos para el mercado (Innovación radical)**

**Innovaciones de procesos**

- 1) **Mejoras tecnológicas substanciales en los procesos (Innovación de tipo adaptativa)**
- 2) **Mejoras en la organización del proceso**
- 3) **Procesos tecnológicos nuevos (Innovación radical)**

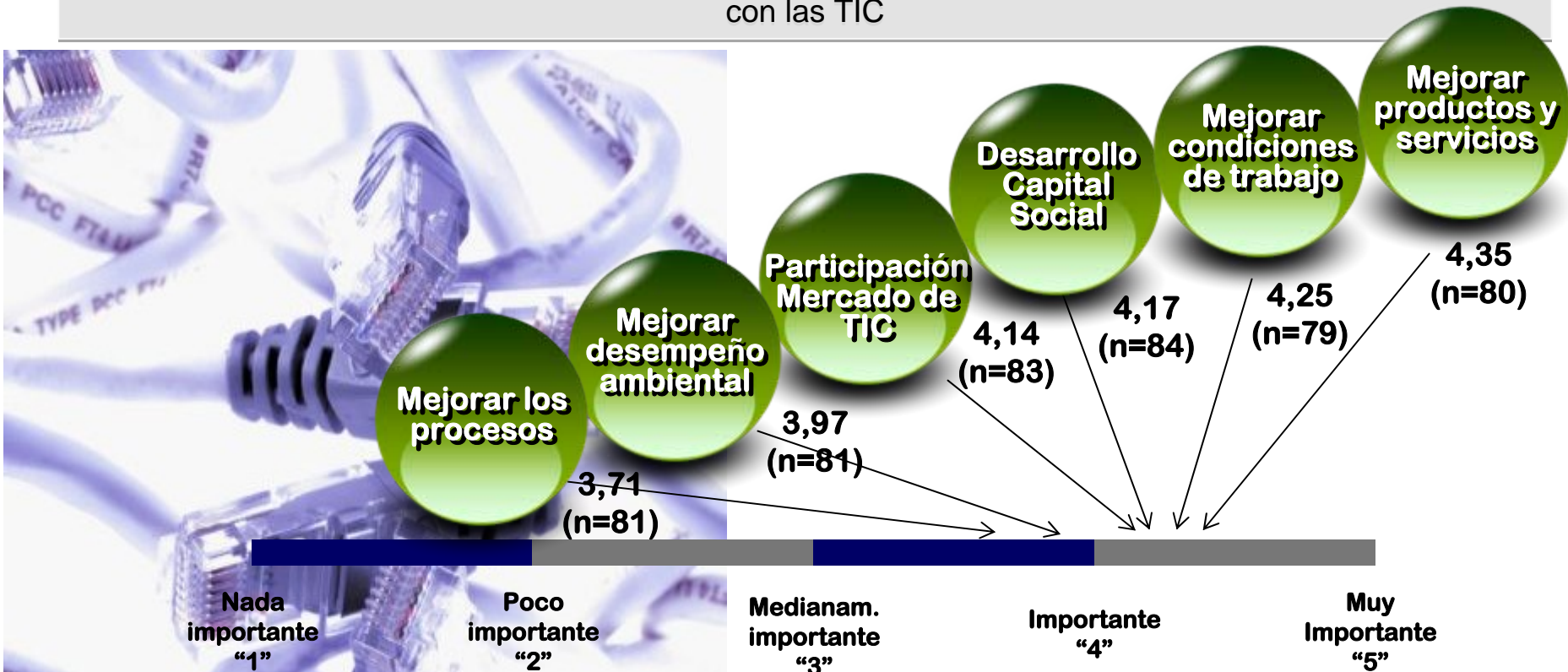
La Innovación Tecnológica se produce generalmente como consecuencia de dos factores. El primero es efecto de un incremento del conocimiento, o lo que es lo mismo, un descubrimiento que permita desarrollar nuevos productos anteriormente desconocidos, así como mejorar los sistemas de producción, de una forma más efectiva y barata. Cuando estas invenciones se convierten en bienes o servicios disponibles en el mercado, se habla de *innovaciones de producto*. Cuando las innovaciones se introducen en el proceso de producción se habla de *innovaciones de proceso*. La segunda forma de lograr una innovación tecnológica es aplicando los conocimientos o novedades descubiertas por otros en aras de conseguir una mejora en los productos o en los procesos de la empresa (*difusión tecnológica*). Este tipo de innovaciones, en contra de lo que se ha venido pensando durante tiempo, tiene un impacto sobre la economía tan importante o más que la innovación por generación de nuevos conocimientos.

**Tipo de innovación tecnológica más frecuente. Por su naturaleza u objeto: De producto (bien o servicio).**  
**Por su grado de novedad: Adaptativa**  
*Type of more frequent technological innovation. For their nature or object: Of product (well or service).*  
*For their grade of novelty: Adaptation*



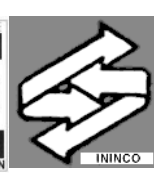
**OBJETIVOS DE LA INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN LAS TIC**  
*Objectives of the technological innovation in the TIC*

Entre los factores seleccionados podría valorar el **grado de importancia** de los **objetivos de la innovación** para las empresas públicas y privadas, firmas y establecimientos industriales relacionados con las TIC



**Objetivos de la innovación tecnológica en las TIC según grado de importancia**  
*Objectives of the technological innovation in the TIC according to grade of importance*





**OBJETIVOS DE LA INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN LAS TIC**  
*Objectives of the technological innovation in the TIC*

Entre los factores seleccionados podría valorar el **grado de importancia** de los **objetivos de la innovación** para las empresas públicas y privadas, firmas y establecimientos industriales relacionados con las TIC

**Mejorar los productos y servicios**

- 1) **Control calidad de productos**
- 2) **Sistemas aseguramiento calidad**



**Participación en el Mercado de las TIC**

- 1) El desarrollo de nuevos productos y servicios
- 2) Orientación hacia nuevos mercados
- 3) Ampliación gama productos

**Desarrollo de Capital Social y Empoderamiento de Colectivos Sociales**

- 1) Adelantar procesos de apropiación social de las TIC por parte de los pequeños productores, PYMEs y cadenas de producción local (mini-cadena) que se buscan dinamizar con el uso de las nuevas tecnologías
- 2) Fortalecimiento de redes y mecanismos de participación social y ciudadana con el uso creativo de las TIC
- 3) Construcción de comunidades virtuales de aprendizaje
- 4) Acceso a la información por parte de los grupos sociales más vulnerables

**Mejorar los procesos**

- 1) Reducción tiempos de proceso
- 2) Aumento series de producción
- 3) Reducción tasa desperdicios
- 4) Disminución consumo energía
- 5) Disminución consumo materias primas
- 6) Reducción inventarios
- 7) Reducción mano de obra

**Objetivos de la innovación tecnológica en las TIC según su grado de importancia: Mejorar los productos y servicios (valor promedio 4,35 de la escala)**

*Objectives of the technological innovation in the TIC according to their grade of importance: To improve the products and services (value average 4,35 of the scale)*



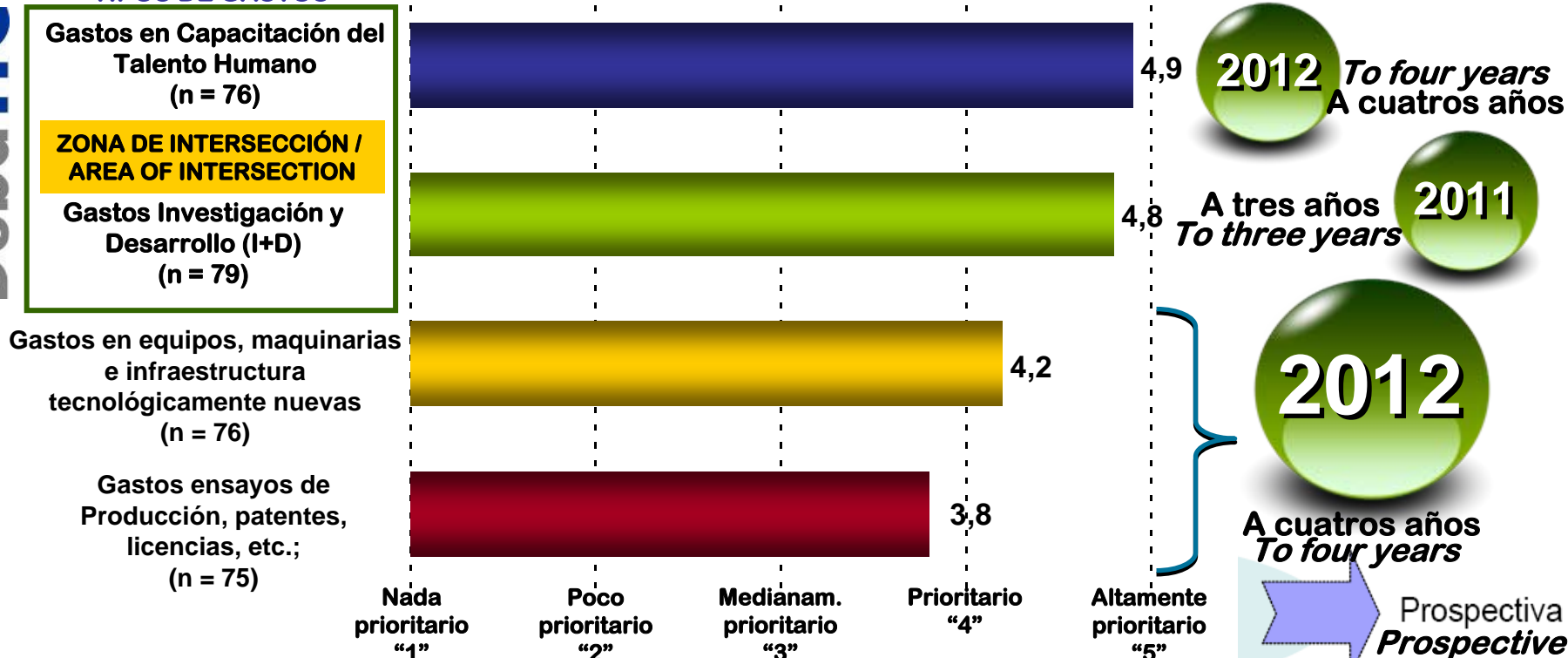
**GASTO DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN LOS PRÓXIMOS NUEVE AÑOS (2008-2017) PARA EL DESARROLLO DEL HÍPER SECTOR DE LAS TIC EN VENEZUELA. GRADO DE PRIORIDAD / PERÍODO DE APLICACIÓN**  
*Expense of technological innovation in next nine years (2008-2017) for the development of the hyper sector of the TIC in Venezuela. Grade of Priority / Period of Application*

¿Hacia dónde debería estar dirigido el **gasto de innovación tecnológica**, en los **próximos nueve años (2008-2017)** para el crecimiento del hiper sector de las TIC en Venezuela?

DebatTIC

**TIPOS DE GASTOS**

**PERIODO EN QUE DEBE REALIZARSE**



**Inversión en Capacitación/ Formación (Talento Humano) a cuatro años**  
*Investment in Training / Formation (Human Talent) to four years*

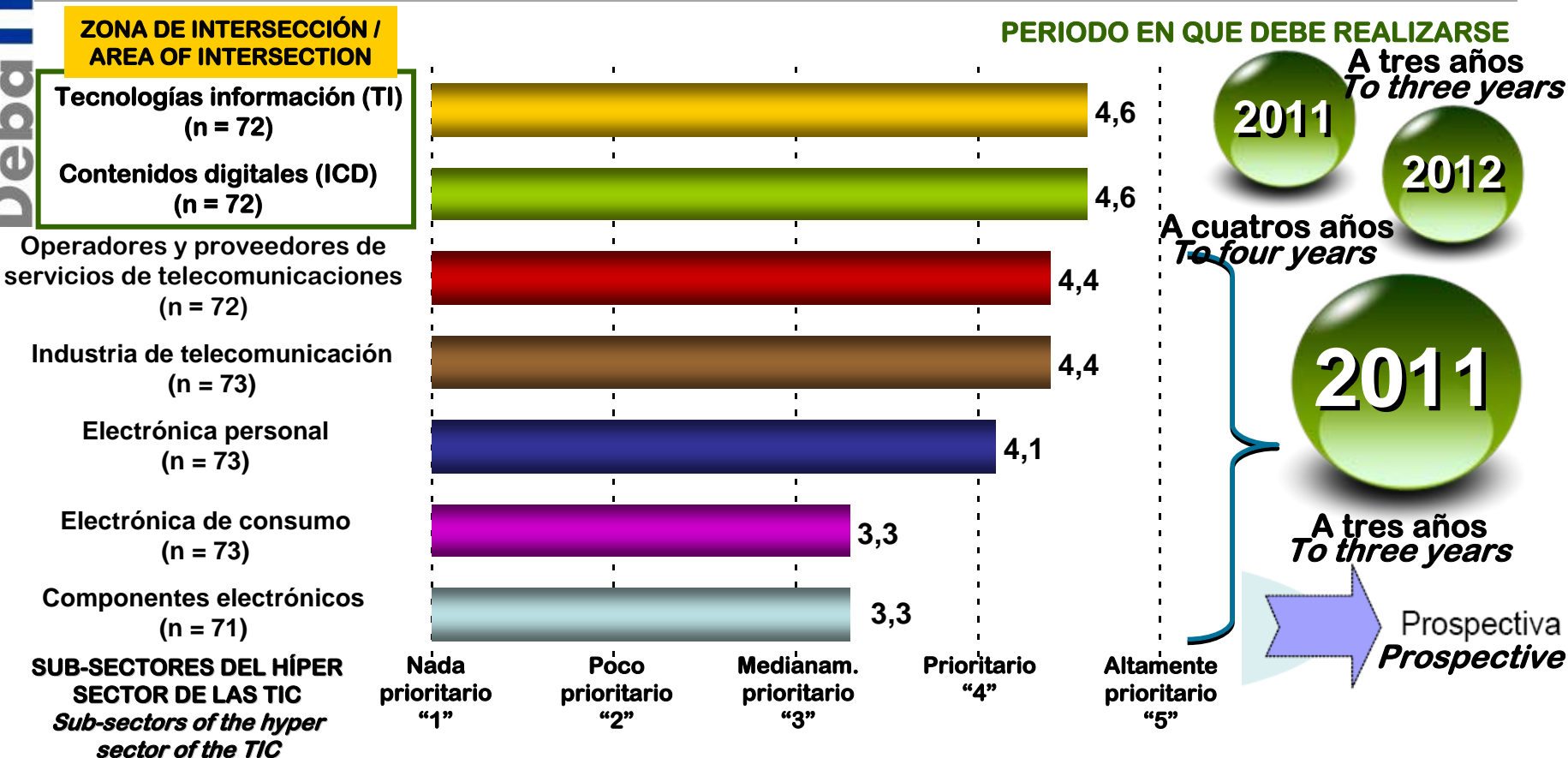




**SUB-SECTORES DEL HÍPER SECTOR DE LAS TIC Y GRADO DE PRIORIDAD DE LAS ACTIVIDADES DE I+D+i EN LOS PRÓXIMOS NUEVE AÑOS (2008-2017). GRADO DE PRIORIDAD / PERÍODO DE APLICACIÓN**  
*Sub-sectors of the hyper sector of the TIC and grade of priority of the activities of I+D+i in next nine years (2008-2017). Grade of Priority / Period of Application*

Señale el grado de prioridad de las actividades de I+D+i para cada uno de los siguientes sub-sectores del hiper sector de las TIC en los próximos nueve años (2008-2017)

DebaTIC





**INVESTIGACIÓN, DESARROLLO E INNOVACIÓN**  
*Investigation, Development and innovation*  
**I+D+i**



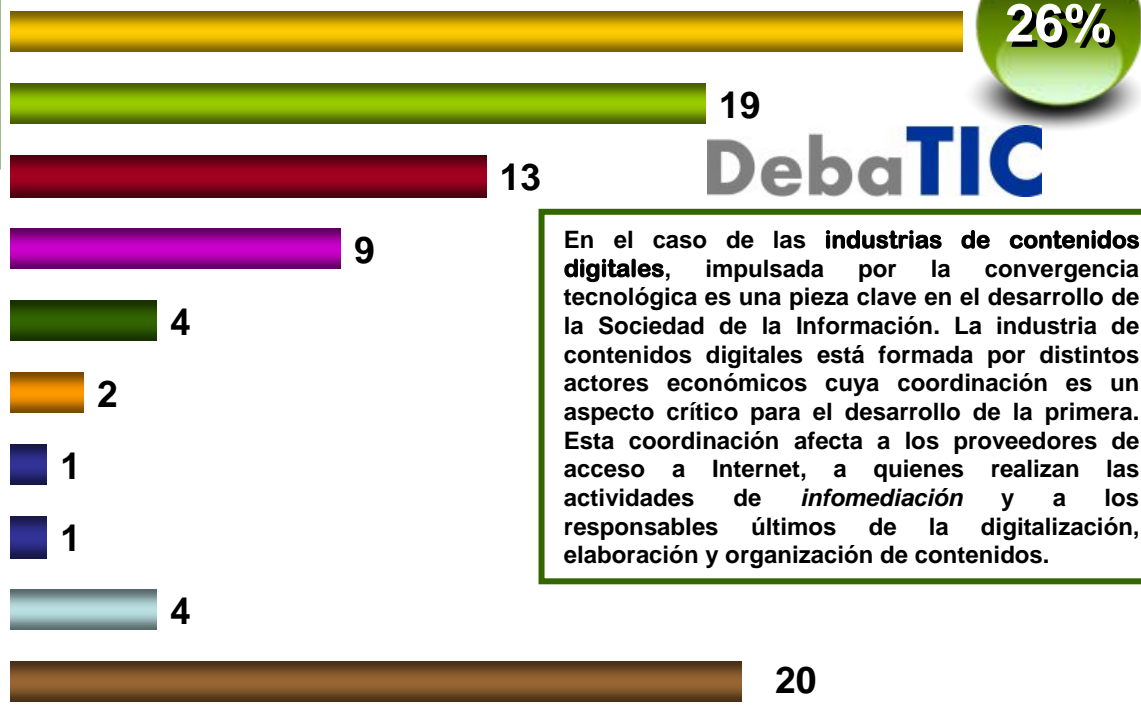
**ÁREAS DE LAS TIC DONDE DEDICAR MAYORES ESFUERZOS DE INVERSIÓN EN I+D+i EN LOS PRÓXIMOS CINCO AÑOS (2008-2013) EN VENEZUELA**  
*Areas of the TIC where to dedicate bigger investment efforts in I+D+i in next five years (2008-2013) in Venezuela*

Para los próximos cinco años (2008-2013), los mayores esfuerzos de inversión en I+D+i, deberían estar dirigidos principalmente a cuál área de las TIC.

**ZONA DE INTERSECCIÓN / AREA OF INTERSECTION**

Fortalecimiento y desarrollo profesional del Talento o Capital Humano

Desarrollo de la Industria de los Contenidos Digitales



**DebaTIC**

En el caso de las industrias de contenidos digitales, impulsada por la convergencia tecnológica es una pieza clave en el desarrollo de la Sociedad de la Información. La industria de contenidos digitales está formada por distintos actores económicos cuya coordinación es un aspecto crítico para el desarrollo de la primera. Esta coordinación afecta a los proveedores de acceso a Internet, a quienes realizan las actividades de *infomediación* y a los responsables últimos de la digitalización, elaboración y organización de contenidos.

n = 98

**La Inversión en I+D+i dirigida al Fortalecimiento del Talento Humano y desarrollo de la ICD en los próximos cinco años**  
*The Investment in I+D+i directed to the Invigoration of the Human Talent and development of the ICD in next five years*



**PERSPECTIVAS DE FUTURO DE MAYOR DESARROLLO TECNOLÓGICO DE LOS SUB-SECTORES DEL HÍPER SECTOR DE LAS TIC EN LOS PRÓXIMOS NUEVE AÑOS (2008-2017) EN VENEZUELA**  
*Perspectives of future of bigger technological development of the sub-sectors of the hyper sector of the TIC in next nine years (2008-2017) in Venezuela*

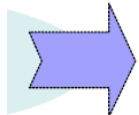
Podría valorar las **perspectivas de futuro de mayor desarrollo tecnológico** de los siguientes sub-sectores del hiper sector de las TIC en Venezuela e indicar por **probabilidad de ocurrencia** en los próximos nueve años (2008-2017).

**DebaTIC**  
PERIODO DESARROLLO TECNOLÓGICO

**HIPERSECTOR DE LAS TIC**

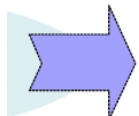
**2010**

- **Contenidos Digitales (n = 65)**



Prospectiva **A dos años**  
*To two years*

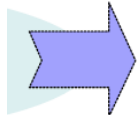
- **Industria de telecomunicación (n = 63)**
- **Tecnologías de información (n = 63)**
- **Operadores y proveedores de servicios de telecomunicación (n = 65)**



Prospectiva **A tres años**  
*To three years*

**2011**

- **Electrónica personal (n = 59)**
- **Electrónica de consumo (n = 60)**
- **Componentes electrónicos (n = 59)**



Prospectiva **A cuatro años**  
*To four years*

**2012**

**Mayor desarrollo tecnológico en un periodo de cuatro años**  
*Bigger technological development in a four year-old period*

Con la mayor penetración de la banda ancha, **el sector de los contenidos digitales** es la siguiente oportunidad en la era de Internet: una industria con gran crecimiento. Venezuela no puede permitirse el lujo de dejar pasar las oportunidades que se presentan para los contenidos venezolanos, innovando y adaptando riesgos. Se trata de un sector de gran importancia estratégica, aunque carezca en muchos casos de modelos de negocio claros. Sin embargo, está integrado en la cadena de valor de otros sectores con una mayor tradición, como el de los fabricantes de hardware o los operadores de telecomunicaciones, más allá del sector de los contenidos tradicionales. El sector incluiría periódicos, libros, revistas, portales, compañías discográficas, productores cinematográficos y de televisión, diseñadores y distribuidores de videojuegos... es decir, ***todos los productores de contenidos susceptibles de generar negocio o ser vendidos a través de redes digitales.*** Son estos contenidos los que están disparando la demanda de banda ancha, tanto fija como móvil.



**PERSPECTIVAS DE FUTURO DE VENEZUELA COMO EXPORTADOR EN LOS SUB-SECTORES DEL HÍPER SECTOR DE LAS TIC EN LOS PRÓXIMOS NUEVE AÑOS (2008-2017)**

*Perspectives of future of Venezuela like exporter in the sub-sectors of the hyper sector of the TIC in next nine years (2008-2017)*

Podría valorar las **perspectivas de futuro** de Venezuela como exportador en los siguientes sub-sectores del hiper sector de las TIC e indicar por **probabilidad de ocurrencia** en los **próximos nueve años (2008-2017)**.

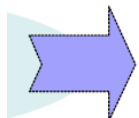
**DebaTIC**

**PERIODO DESARROLLO  
COMO EXPORTADOR**

**2011**

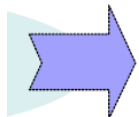
**HIPERSECTOR DE LAS TIC**

- **Contenidos digitales (n = 64)**
- **Operadores y proveedores de servicios de telecomunicación (n = 60)**
- **Tecnologías de información (n = 63)**



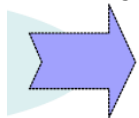
Prospectiva **A tres años**  
*To three years*

- **Industria de telecomunicación (n = 58)**



Prospectiva **A cuatro años**  
*To four years*

- **Componentes electrónicos (n = 59)**
- **Electrónica de consumo (n = 58)**
- **Electrónica personal (n = 58)**



Prospectiva **A siete años**  
*To seven years*

**2012**

**2015**

**Venezuela como exportador tecnológico a siete años**  
*Venezuela like technological exporter to seven years*





**MAYOR GRADO DE INNOVACIÓN DE LAS INDUSTRIAS CREATIVAS EN VENEZUELA: LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS Y DE SOFTWARE**  
*Bigger grade of innovation of the Creative Industries in Venezuela*



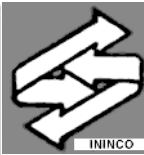
¿Cuáles presentan en la actualidad mayor grado de innovación tecnológica?

**SUB-SECTORES DE LA CREACION Y PRODUCCION**

1. **Industria del Software, video juegos y digitalización de contenidos creativos**
2. **Industria de la Publicidad**
3. **Industria del Cine**
4. **Fotografía**
5. **Industria del Video**
6. **Industria del Libro y publicaciones periódicas (incluyendo su contrapartida digital: periódicos y revistas on-line, e-books, etc.)**
7. **Industria de la Televisión**
8. **Industria Discográfica**
9. **Industria del Diseño**
10. **El sector de los "espacios culturales", es decir, museos, bibliotecas, etc.**
11. **Industria de la Radio**



(Respondieron todas las preguntas)



**FACTORES IMPULSORES PARA EL DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS DIGITALES EN LOS PRÓXIMOS NUEVE AÑOS (2008-2017). GRADO DE INFLUENCIA / PERÍODO DE APLICACIÓN**  
*Impeller factors for the development of the digital contents in next nine years (2008-2017). Grade of Influence / Period of Application*

¿Cuáles van a ser los **factores impulsores** del desarrollo de nuevos productos y servicios basados en **contenidos digitales** según su **grado de influencia** en el período de aplicación **2008-2017**?

**ZONA DE INTERSECCIÓN / AREA OF INTERSECTION**

**Integración con Internet (n=74)**



4,6

**El incremento en el uso de la banda ancha (n=74)**



4,6

**Convergencia tecnológica y digital (n=73)**



4,4

**La ampliación de oferta de productos y servicios (n=74)**



4,4

**Capacidades de formación on-line (n=74)**



4,4

**El desarrollo de capacidades para trabajo en equipo (workflow) (n=75)**



4,1

**Flexibilidad de los sistemas de pago (n=72)**



3,9

**Flexibilidad en los derechos de propiedad intelectual (n=70)**



3,6

**Mayor regulación (n=72)**



3

Nada influyente "1"

Poco influyente "2"

Medianam. influyente "3"

Influyente "4"

Muy influyente "5"

**FECHA EN QUE SE GENERALIZARÁN**

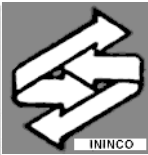
Internet y uso de la banda ancha serán los factores impulsores influyentes en un período de dos a tres años

DebatITIC



**A dos años Prospectiva**  
*To two years Prospective*



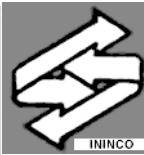


**CARACTERÍSTICAS QUE DEFINEN LAS ICD EN VENEZUELA**  
*Characteristic that the ICD defines in Venezuela*

¿Cuáles de las siguientes **características** le parece que **definen mejor** el sector de las Industrias de los Contenidos Digitales en Venezuela?



n = 98



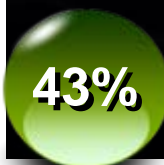
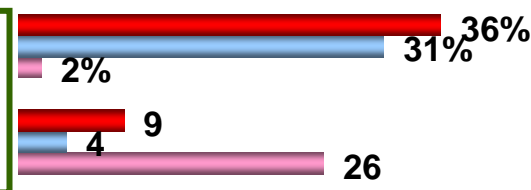
**PRINCIPALES AGENTES EN LAS ICD EN VENEZUELA**  
*Main agents in the ICD in Venezuela*

¿Quiénes serían los principales agentes en la Industria de los Contenidos Digitales en Venezuela?

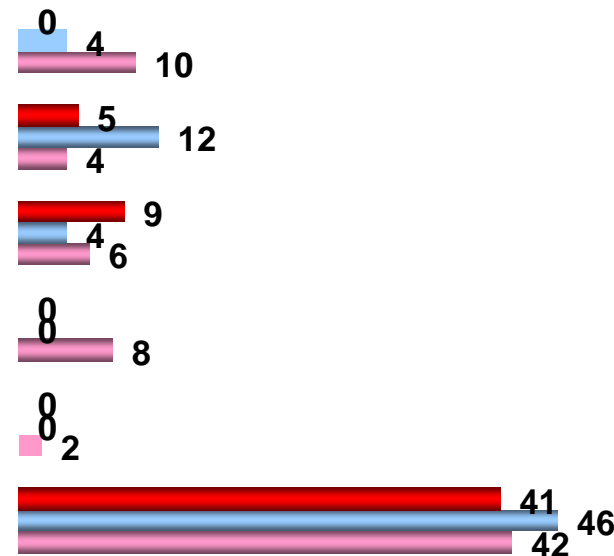
**ZONA DE INTERSECCIÓN / AREA OF INTERSECTION**



**Medios de Comunicación**  
**Operadoras y proveedores de servicios de telecomunicaciones**



- 6 Proveedores de servicios y de tecnología
- 6 Administración pública
- 6 Productoras de cine / TV / discografía
- 4 Universidades
- 1 Proveedores de acceso



n = 98

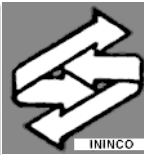
■ Total entrevistados

■ Académico

■ Productivo

■ Gobierno y Medios

**Principal Agente en la ICD: Medios de Comunicación (17%)**  
**Main Agent in the ICD: Media (17%)**



# INDUSTRIAS CONTENIDOS DIGITALES

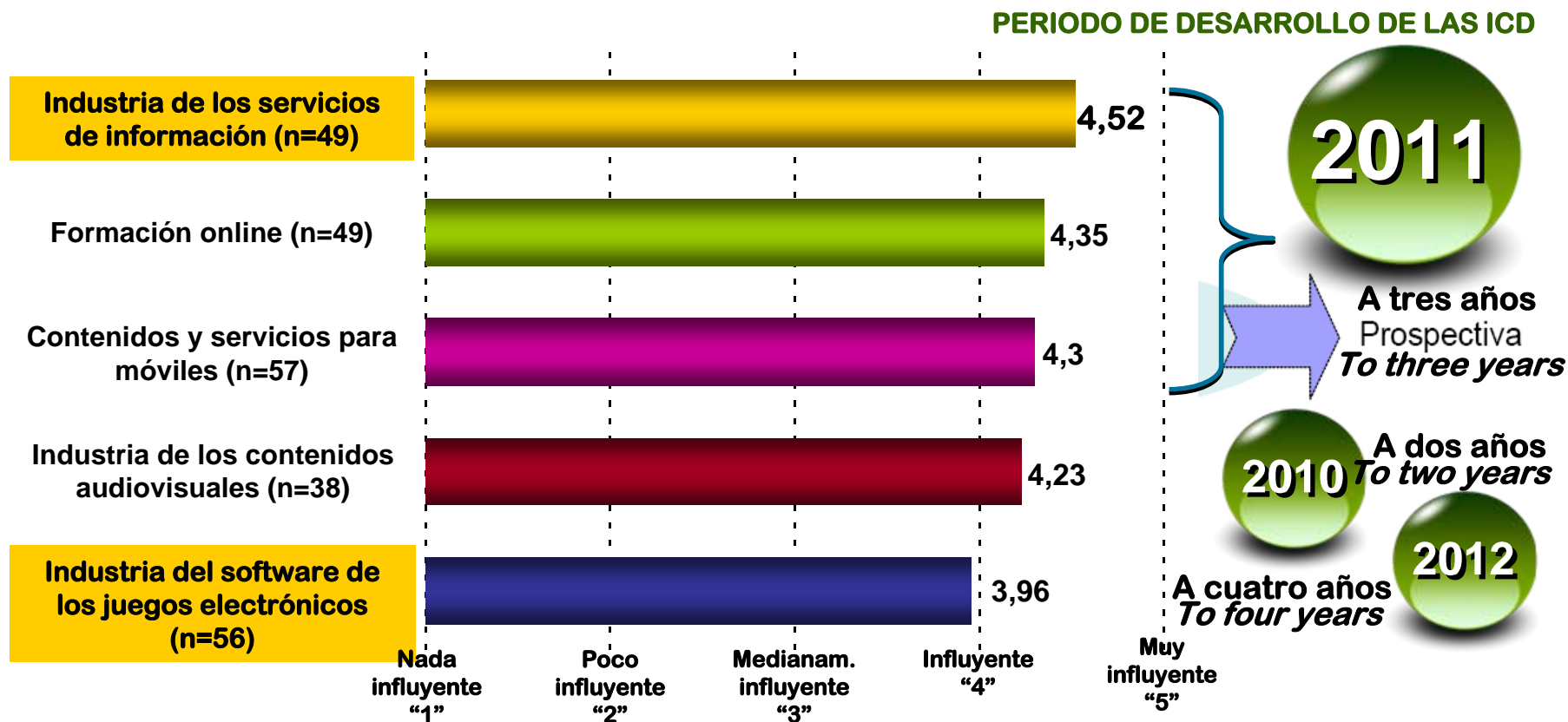
Industry of the Digital Contents

## DebaTIC



**INFLUENCIA DE LOS SUB-SECTORES Y TIPOS DE CONTENIDOS EN EL DESARROLLO DE LAS ICD EN LOS PRÓXIMOS NUEVE AÑOS (2008-2017) EN VENEZUELA. GRADO DE INFLUENCIA / PERÍODO DE APLICACIÓN**  
*It influences of the sub-sectors and types of contents in the development of the ICD in next nine years (2008-2017) in Venezuela. Grade of Influence / Period of Application*

Aprécie el grado de influencia de los siguientes sub-sectores y tipos de contenidos en el desarrollo de las Industrias de los Contenidos Digitales en Venezuela para el período de aplicación 2008-2017.





**INDUSTRIAS CONTENIDOS DIGITALES**  
*Industry of the Digital Contents*

**DebaTIC**



**SUB-SECTORES DE LAS ICD CON MAYOR GRADO DE INFLUENCIA**  
*Sub-sectors of the ICD with more influence grade*

Aprécie el grado de influencia de los siguientes sub-sectores y tipos de contenidos en el desarrollo de las Industrias de los Contenidos Digitales en Venezuela para el período de aplicación 2008-2017.

**4,52**

**Industria de los servicios de información**

- 1) Portales en Internet (verticales y horizontales) y buscadores
- 2) Sistemas de información digital especializados
- 3) Prensa y medios de comunicación digital
- 4) Editoriales y Edición electrónica

**Industria de los contenidos audiovisuales**

**4,23**

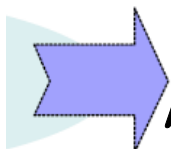
- 1) Industrias de la Imagen: Video / cine / TV
- 2) Industria de la música: portales P2P, mp3, radio digital.

**Formación online**

- 1) e-Educación (e-learnig)

**4,35**

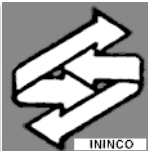
El concepto de industrias de servicios de información electrónica pretende agrupar a una serie de segmentos e industrias de los contenidos digitales que, si bien proceden de la economía tradicional, están convergiendo hacia una prestación de servicios basados en contenidos con unas características comunes. Es uno de los sectores que más ha impulsado los contenidos digitales hasta ahora y está muy vinculado a Internet. Son los que tienen más experiencia de "prueba y error" en el lanzamiento de productos. En lo que se refiere a los sistemas de información electrónica especializados y a los portales verticales de Internet entra también otra variable en juego, el objeto de la venta y así nos encontramos que a la par de estos dos grupos se encuentran los servicios de banca online, los servicios de viajes, los sistemas de información bursátil electrónica y otros muchos que, más allá del comercio electrónico, ofrecen valor añadido o nuevos servicios apoyándose, en ambos casos, en los contenidos.



Prospectiva  
**Prospective**

**Sectores según su grado de influencia en el desarrollo de las ICD en un período de tres a cuatro años**

**2012**



**USO DE LOS PRODUCTOS Y SERVICIOS DE LAS ICD EN VENEZUELA**  
*Use of the products and services of the ICD in Venezuela*

¿Hacia qué **uso** opina Usted que se están desarrollando la mayor parte de los productos y servicios de las Industrias de los Contenidos Digitales en Venezuela?.

**33%**



10

9

6

3

**DebaTIC**

**39%**

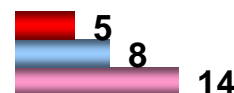
■ Total entrevistados

n = 98

Uso particular para ocio y entretenimiento



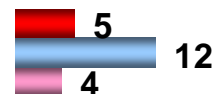
Uso por parte del Gobierno para la Administración Pública



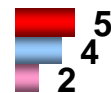
Uso para grandes empresas



Uso comunitario para la construcción de comunidades virtuales de aprendizaje



Uso por parte de los pequeños productores, PYMEs y cadenas de producción local

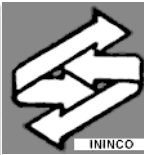


No contesta



■ Académico ■ Productivo ■ Gobierno y Medios

**Usos de las ICD: ocio y entretenimiento (33%)**  
*Uses of the ICD: leisure and entertainment (33%)*

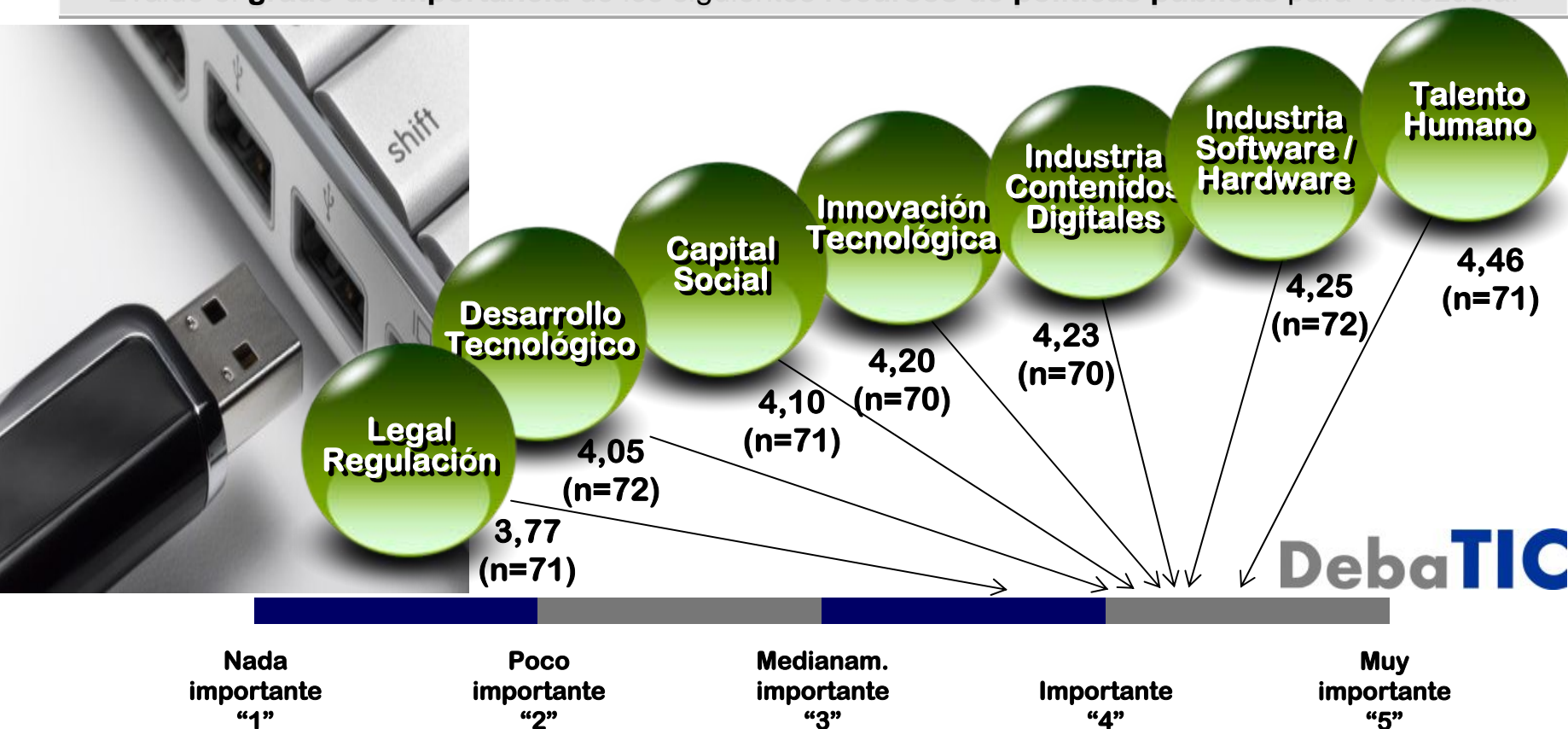


**POLÍTICAS PÚBLICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS TIC E ICD**  
*Policies public for the development of the TIC and ICD*

**RECURSOS DE POLÍTICAS PÚBLICAS PARA VENEZUELA EN LOS PRÓXIMOS CINCO AÑOS (2008-2013)**

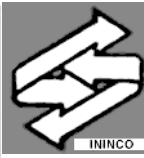
*Resources of policies public for Venezuela in next five years (2008-2013)*

Evalúe el grado de importancia de los siguientes recursos de políticas públicas para Venezuela.



**DebaTIC**

**Recursos de Políticas Públicas por importancia: El Talento Humano (valor promedio 4,46 de la escala)**  
*Resources of Policies Public for importance: The Human Talent (value average 4,46 of the scale)*



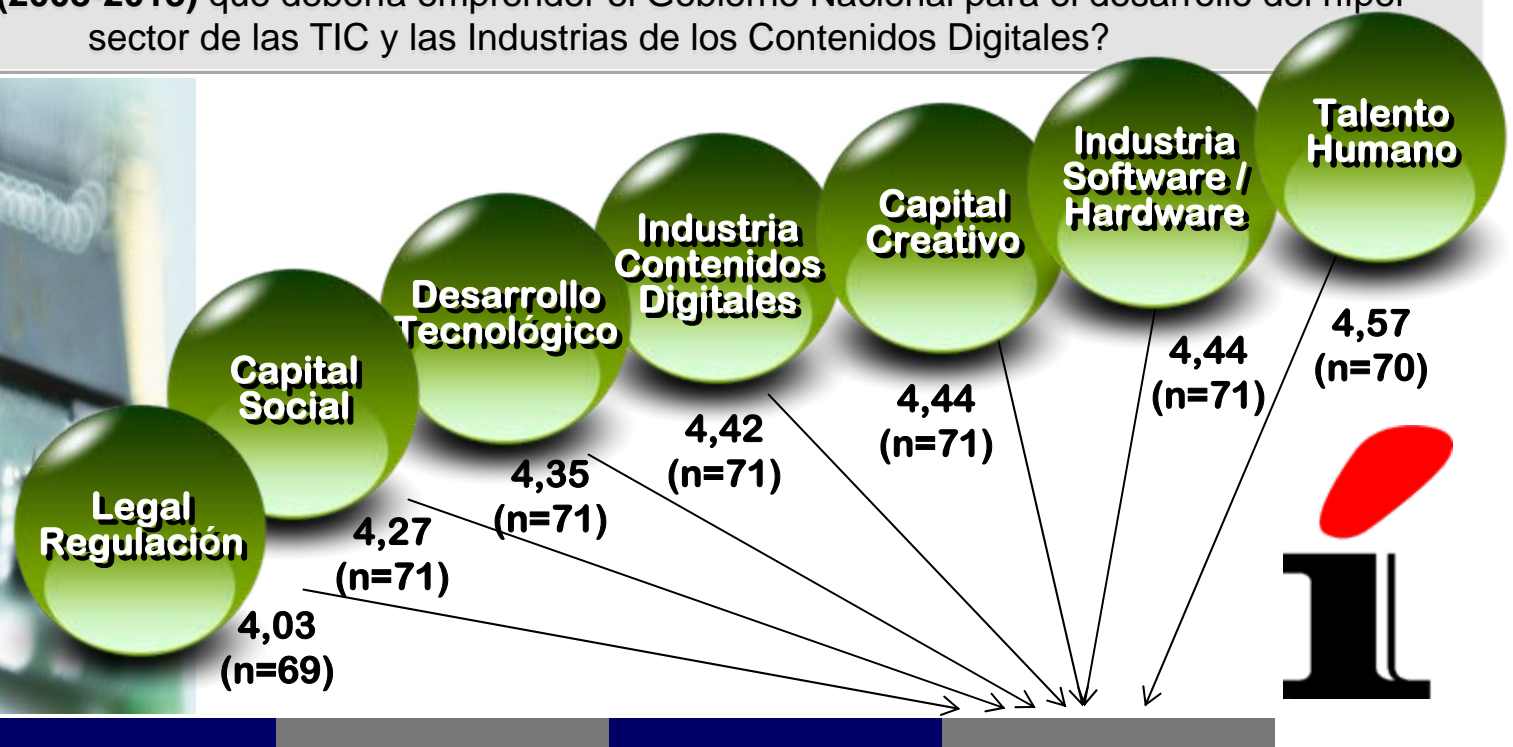
# POLÍTICAS PÚBLICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS TIC E ICD

*Policies public for the development of the TIC and ICD*

**POLÍTICAS PÚBLICAS QUE SE ESTIMAN PUEDEN REDUCIR LOS FACTORES INHIBIDORES A LA INNOVACIÓN EN LOS PRÓXIMOS CINCO AÑOS (2008-2013)**

*Policies Public that are considered they can reduce the factors inhibitors to the innovation in next five years (2008-2013)*

¿Qué grado de prioridad le asignaría a los siguientes lineamientos políticos para los próximos cinco años (2008-2013) que debería emprender el Gobierno Nacional para el desarrollo del hiper sector de las TIC y las Industrias de los Contenidos Digitales?



Nada influyente "1"

Poco influyente "2"

Medianam. influyente "3"

Influyente "4"

Muy influyente "5"

**Un marco de políticas públicas favorables a la innovación**  
*A mark of policies public favorable to the innovation*



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION

INSTITUTO DE INVESTIGACIONES  
DE LA COMUNICACION

Av. Neverí  
Centro Comercial Los Chaguaramos  
Piso 3, Los Chaguaramos  
Caracas, Venezuela  
Aptdo. de Correos 47.339, Caracas 1041-A  
Tele/Fax: (58-2) 693.00.77



## CARLOS ENRIQUE GUZMÁN CÁRDENAS (Venezuela)

Candidato a Doctor en Humanidades por la Universidad Central de Venezuela (UCV). Magíster Scientiarum en Administración (2002), Especialista en Gerencia de Proyectos de Investigación y Desarrollo (1997) y Sociólogo por la UCV. Director Editor del Anuario ININCO. Docente e investigador del Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO-UCV). Coordinador de las líneas de investigación “*Sociedad Informacional, Política y Economía de la Comunicación y la Cultura*”; “*Comunicación, Culturas Urbanas y Ciudadanía*” y “*Comunicación Empresarial y Gestión de los Intangibles*” del ININCO-UCV. Coordinador General del Observatorio ININCO de la Comunicación y la Cultura. Coordinador General del Observatorio Venezolano de Políticas Culturales (OVPC). Coordinador de la Maestría “*Gestión y Políticas Culturales*” de la UCV. Profesor de la Maestría en Comunicación Social, Facultad de Humanidades y Educación, por la UCV; Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB) y en la Especialización de Gerencia de las Comunicaciones Integradas, Universidad Metropolitana (UNIMET). Profesor invitado de la Maestría Gestión de las Industrias Culturales y Creativas, Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Santo Domingo (UASD-2011), República Dominicana. Miembro del Comité Editorial de la Revista “*Escribanía*” del Centro de Investigaciones de la Comunicación de la Facultad de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales, Colombia, y del Comité Científico de la Revista de “*Estudios para el Desarrollo Social de la Comunicación*” REDES.COM del Instituto Europeo de Comunicación y Desarrollo, España. Investigador acreditado por el Programa de Promoción del Investigador (PPI) 2007-2010 en el Nivel III. Ha publicado seis libros y coautor de tres sobre Políticas Culturales, Estadísticas y Economía de la Cultura y, Consumo Cultural. Es autor asimismo de capítulos en más de 23 libros. Responsable de diez proyectos financiados, tanto nacional como internacional, en los últimos seis años. Colaborador en diversos diarios y revistas nacionales e internacionales con más de 61 artículos académicos publicados. Miembro en calidad de Asociado y Coordinador General del GT “*Estudios Culturales y Economía de la Comunicación*” de la Asociación de Investigadores Venezolanos de la Comunicación (InveCom). Miembro regular de la International Association for Media and Communication Research (IAMCR).

Correo electrónico: [carloseguzman@cantv.net](mailto:carloseguzman@cantv.net); [cguzmancardenas@gmail.com](mailto:cguzmancardenas@gmail.com);  
<http://www.facebook.com/innovarium>  
Twitter: @innovarium  
Teléfono ININCO-UCV: + 58 212 6930077 / +58 212 6050445  
Telf. Oficina +58 212 3267370  
Skipe: [carlos.enrique.guzman.cardenas](https://www.skype.com/people/carlos.enrique.guzman.cardenas)



**TIC, Industrias Creativas y de los  
Contenidos Digitales en  
Venezuela. Tendencias  
Tecnológicas**

*TIC, Creative Industries and the  
Digital Contents in Venezuela  
Technological tendencies*



**GRACIAS POR LA  
ATENCIÓN**