



**¿Qué es la  
Economía  
Naranja?**



**Genera  
valor  
y riquezas**

**Genera  
empleos**

**Genera  
impacto social**

Se determinaron categorías prioritarias de la Economía Naranja en base a las definiciones de ésta:

# UNIVERSO NARANJA

## — Emprendimiento creativo\*

Artes Visuales	Artes escénicas y espectáculos	Turismo y Patrimonio Cultural material e inmaterial	Educación artística y cultural	Editorial	Audiovisual	Fonográfica	Diseño	Software de contenidos	Agencias de noticias y otros servicios de información	Publicidad	Moda-Pret-a-Porter
1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	8	2	2	2		2	2				
3	9	3	3	3		3	3				
4	10	4	4	4		4					
5	11	5	5	5		5					
6	12	6									
		7									

### Artes escénicas y espectáculos

- Teatro, danza, marionetas
- Orquestas, ópera y zarzuela
- Conciertos
- Circos
- Improvisaciones organizadas
- Moda-Pasarela

### Arte y patrimonio

#### Artes Visuales

- Pintura
- Escultura
- Instalaciones y video arte
- Arte en movimiento
- Fotografía
- Moda-Alta Costura

#### Turismo y patrimonio cultural material e inmaterial

- Artesanías, antigüedades, laudería y productos típicos.

### Industrias culturales convencionales

#### Editorial

- Gastronomía
- Museos, galerías, archivos y bibliotecas
- Arquitectura y restauración
- Parques naturales y ecoturismo
- Monumentos, sitios arqueológicos, centros históricos, etc
- Conocimientos tradicionales, festivales, carnavales, etc.

#### Audiovisual

- Cine, Televisión y Video

#### Fonográfica

- Radio, y Música Grabada

### INTRODUCCIÓN

#### Creaciones funcionales, nuevos medios y software

##### Diseño

- Interiores
- Artes gráficas e Ilustración
- Joyería
- Juguetes
- Industrial (productos)

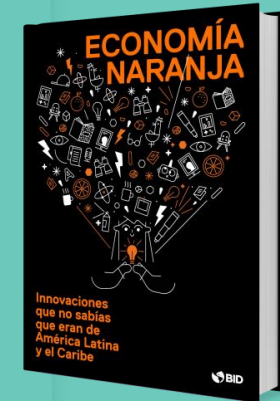
#### Software de contenidos

- Videojuegos
- Otros contenidos interactivos audiovisuales
- Modios de soporte para contenidos digitales

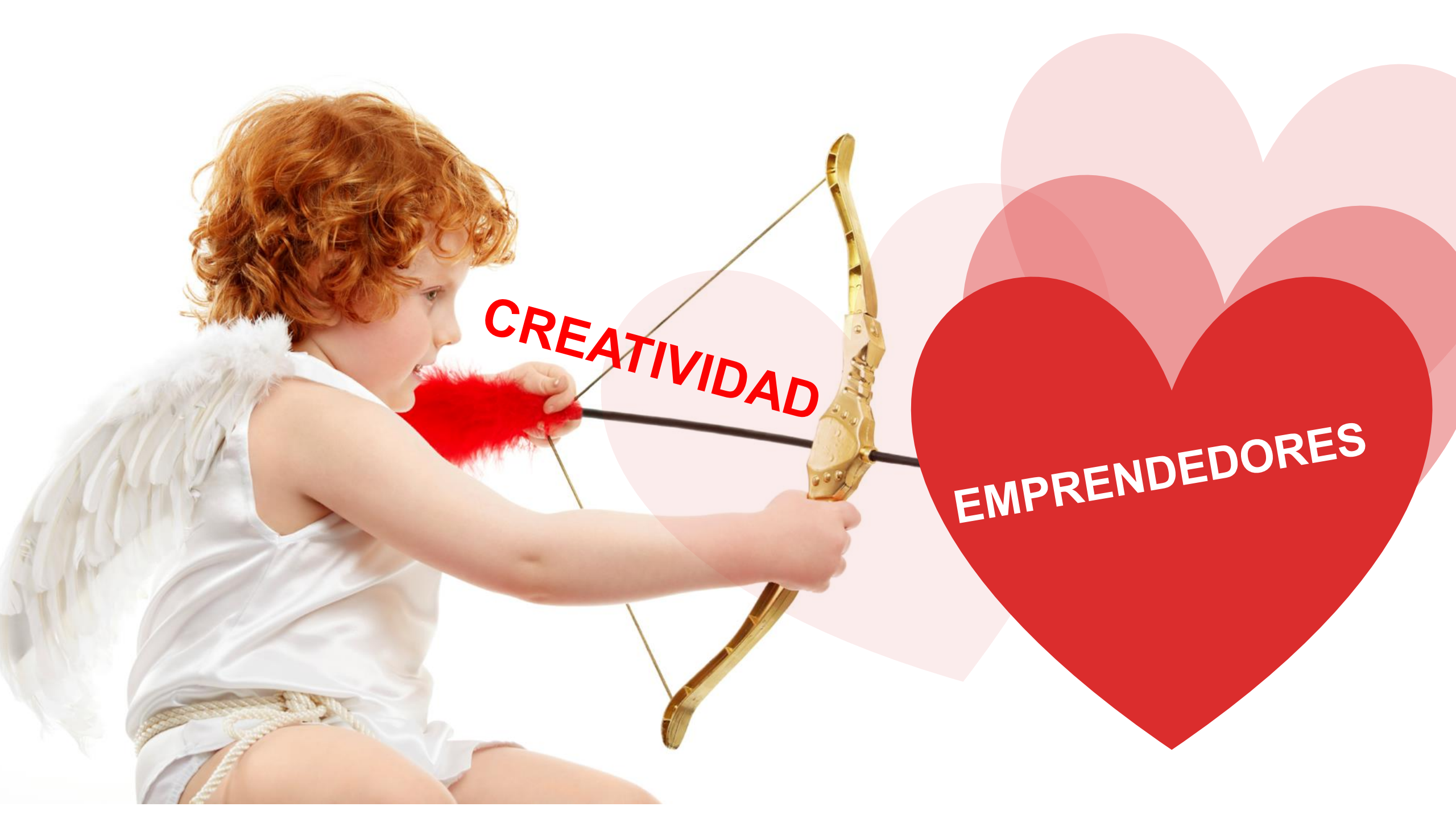
#### Agencias de noticias y otros servicios de información

##### Publicidad

- Moda-pret-a-porter



\*El emprendimiento creativo es un área transversal del universo naranja  
Fuente: La economía naranja: una oportunidad infinita. Banco Interamericano de Desarrollo



**CREATIVIDAD**

**EMPRENDEDORES**

Economía naranja  
**29,5M**



Unión Europea  
12M



Estados Unidos  
7,25M



Japón  
5,5M



**La fuerza  
laboral mundial  
de la economía  
naranja supera  
a la de la industria  
automotriz de la  
Unión Europea,  
Estados Unidos y Japón.**



**1,9 millones  
de trabajadores**

Fuente: EY. Cultural Times The first global map of cultural and creative industries. Estados Unidos, 2015. Disponible en: [http://www.ey.com/Publication/vwLUAssets/ey\\_cultural-times-2015/\\$FILE/ey\\_cultural-times-2015.pdf](http://www.ey.com/Publication/vwLUAssets/ey_cultural-times-2015/$FILE/ey_cultural-times-2015.pdf) (Consultado en mayo de 2017).

# DATOS CLAVE INDUSTRIAS CREATIVAS

**Empleo cultural (2015)<sup>1</sup>**

**2,4%** de los correspondientes al total del país



**1.359.451** puestos de trabajo ocupados

# MÉXICO

**3,3%**

**Producto Interno Bruto de la cultura (2016)<sup>1</sup>**

**4.651,88**

**Exportaciones de industrias creativas** (millones de dólares, 2012)<sup>2</sup>

**4.491,81**

**Exportaciones de bienes creativos** (millones de dólares, 2012)<sup>2</sup>

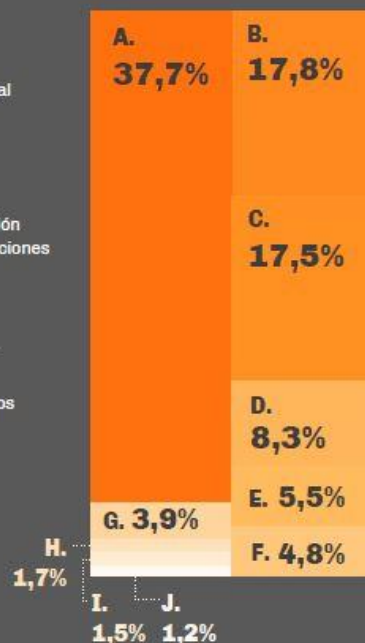
**160**

**Exportaciones de servicios creativos** (millones de dólares, 2012)<sup>2</sup>

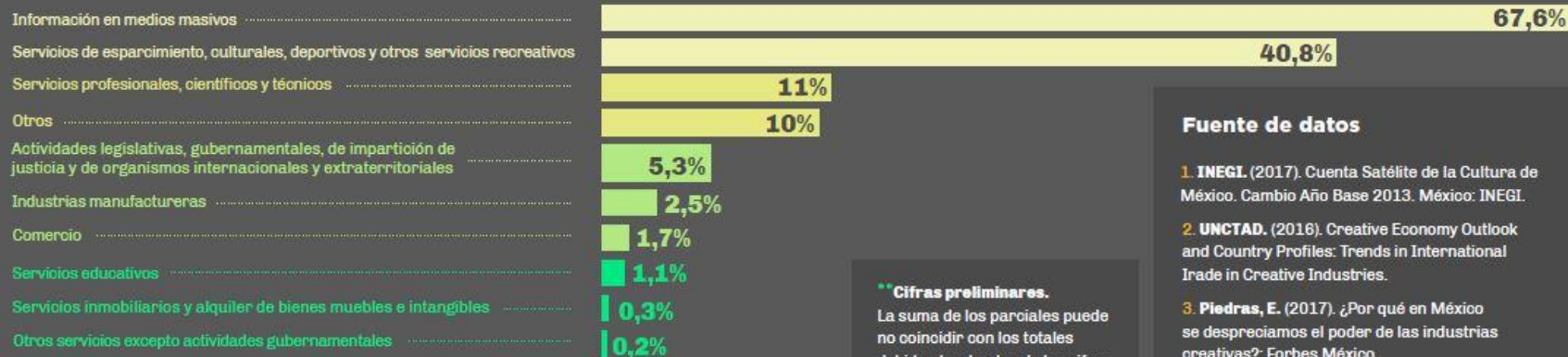
## Participación sectorial en el PIB (2015)<sup>1</sup>

<b>A.</b> Medios Audiovisuales	<b>B.</b> Artesanías	<b>C.</b> Producción Cultural de los Hogares
<b>D.</b> Diseño y Servicios Creativos	<b>E.</b> Artes Escénicas y Espectáculos	<b>F.</b> Formación y Difusión Cultural en Instituciones Educativas
<b>G.</b> Libros, Impresiones y Prensa	<b>H.</b> Patrimonio Material y Natural	<b>I.</b> Artes Visuales y Plásticas
		<b>J.</b> Música y Conciertos

Según **Ernesto Piedras**, presidente de The Competitive Intelligence Unit (**CIU**), la industria cultural y creativa aporta **7,4% del PIB** generando **2 millones** de empleos directos e indirectos.<sup>3</sup>



## Participación del PIB de la Cultura en sectores de actividad económica (2016)<sup>1\*\*</sup>



### Fuente de datos

- INEGI.** (2017). Cuenta Satélite de la Cultura de México. Cambio Año Base 2013. México: INEGI.
- UNCTAD.** (2016). Creative Economy Outlook and Country Profiles: Trends in International Trade in Creative Industries.
- Piedras, E.** (2017). ¿Por qué en México se despreciamos el poder de las industrias creativas?: Forbes México.

**\*\* Cifras preliminares.**  
La suma de los parciales puede no coincidir con los totales debido al redondeo de las cifras.



<http://www.iadb.org/economia-naranjamediciones>

En 2017, fue el principal EXPORTADOR de bienes creativos de LAC

La industria creativa es la 5ta más importante después de la aeroportuaria, alimentaria, agrícola y automotriz.



<http://www.iadb.org/economia-naranjamediciones>



# DATOS CLAVE INDUSTRIAS CREATIVAS

Empleo cultural (2014)<sup>1</sup>

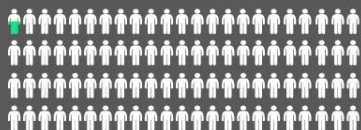
**2,1%**

según UNESCO<sup>1</sup>



**1,0%**

según CEPAL<sup>2</sup>



## Cuenta Satélite

de cultura (nueve sectores)<sup>4</sup>



Artes Escénicas



Artes Visuales



Audiovisual



Creación



Juegos y Juguetes



Diseño Publicitario



Libros y Publicaciones



Educación Cultural



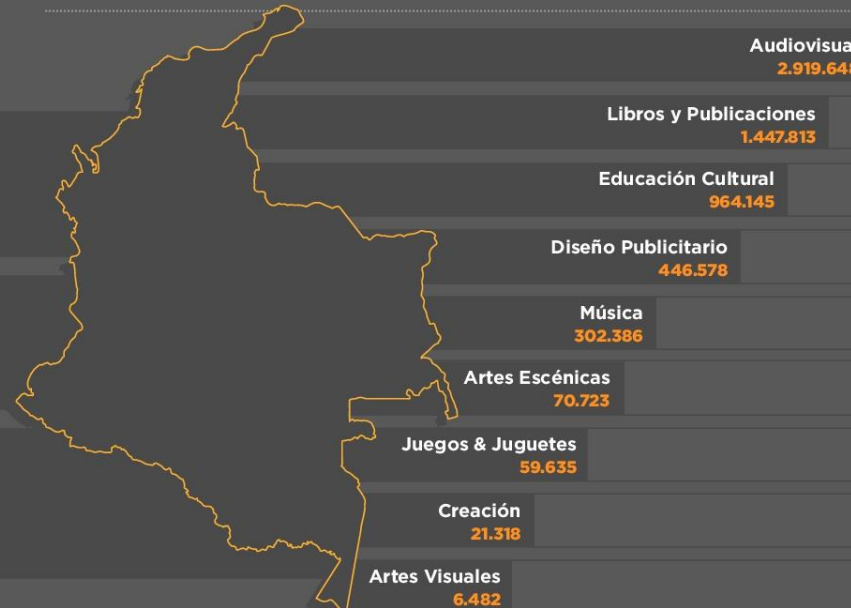
Música

# COLOMBIA

## Valor agregado de los segmentos

del campo cultural (2016)<sup>4</sup>

Cifras en pesos colombianos corrientes.



Cifra total en millones de pesos colombianos corrientes

Valor agregado del total del campo cultural (2016)<sup>4</sup>

**3,21%**

**\$6.238.728\***

Segmentos culturales de mayor variación<sup>4</sup>

**11,6%**

Educación Cultural

**0,2%**

Segmento Audiovisual

## Fuente de datos

1. UNESCO. (2014). Resumen analítico de Indicadores UNESCO de Cultura para el Desarrollo (IUCD) para Colombia.

2. CEPAL/OEI. (2014). Cultura y desarrollo económico en Iberoamérica. Madrid: OEI.

3. UNCTAD. (2016). Creative Economy Outlook And Country Profiles: Trends in International Trade in Creative Industries.

4. Dirección Nacional de Estadística - DANE. (2017). Cuenta Satélite de Cultura. Segmentos del Campo Cultural, años 2015 y 2016. Matriz de Trabajo 2015 y 2016. Boletín técnico. Bogotá: Dirección Nacional de Estadística.

## Los siete unicornios de la economía naranja

### MercadoLibre

Argentina  
Sitio web de compra y venta de artículos.

### Despegar.com

Argentina  
Agencia de viajes en línea. Ofrece reservas de vuelos, hoteles y entradas a lugares de interés turístico.

### Kio Networks

México  
Servicios en la nube, seguridad de la información, infraestructura, aplicaciones bajo demanda, conectividad y macrodatos (Big data).

### Crystal Lagoons

Chile  
Lagunas artificiales para proyectos urbanísticos, públicos turísticos, públicos e industriales (ICC).

### Softtek

México  
Ofrece soluciones informáticas para negocios, centrada en la experiencia de usuario (ICC).

### Globant

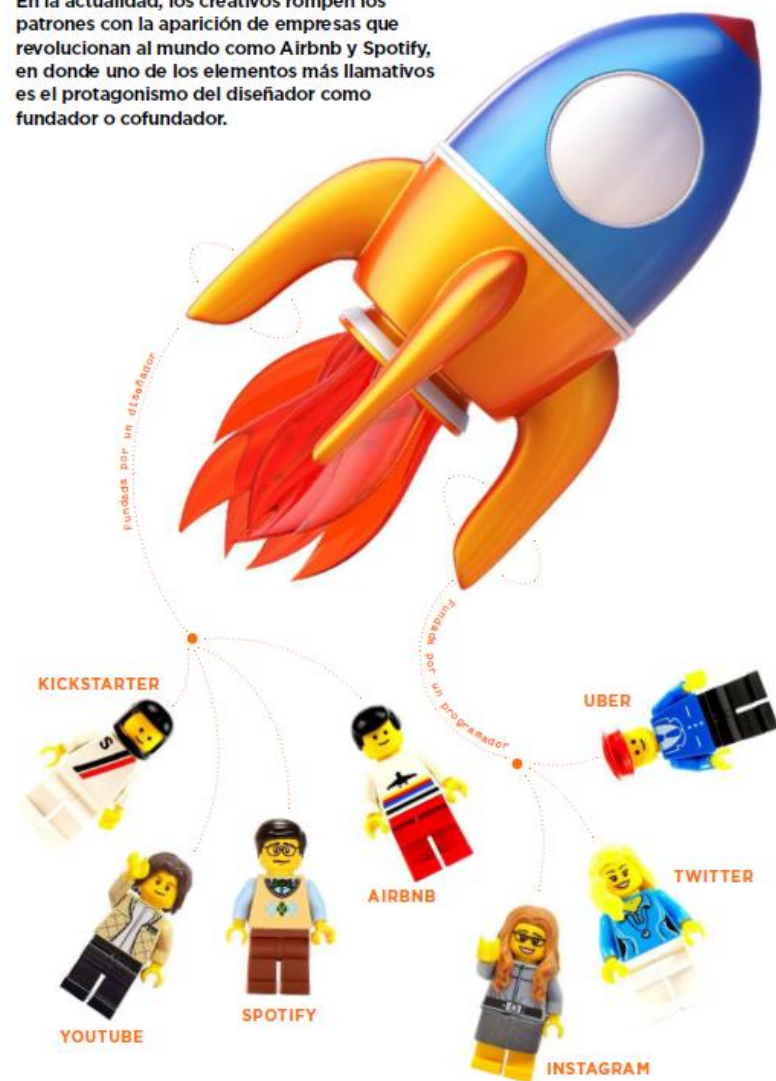
Argentina  
Es una empresa que combina el marketing, el diseño y la ingeniería (ICC).

### B2W

Brasil  
Venta minorista de productos, así como de películas, boletos para espectáculos y de cine, billetes para el transporte público, entradas a atracciones turísticas, entre otras (ICC).

Un unicornio es una compañía de inicio de capital privado valorada en más de \$1,000 millones.

En la actualidad, los creativos rompen los patrones con la aparición de empresas que revolucionan al mundo como Airbnb y Spotify, en donde uno de los elementos más llamativos es el protagonismo del diseñador como fundador o cofundador.





# Digital Salud

Babybe



It's easy! Submit your brief and get high-quality voiceovers for any purpose (e-learning, presentations, product videos, commercials, and more). Listen to samples in more than 50 languages and accents, then choose your favorite voice actor or, allow us to suggest the best one for your project.

[GO TO VOICEBUNNY](#)

[CHECK A SAMPLE](#)



*"Soon after discovering VoiceBunny, we noticed our commercials had a little extra glaze on them. It was like going from a plate of ordinary nachos to nachos supreme."*



**Justin Sanders**  
Senior Copywriter

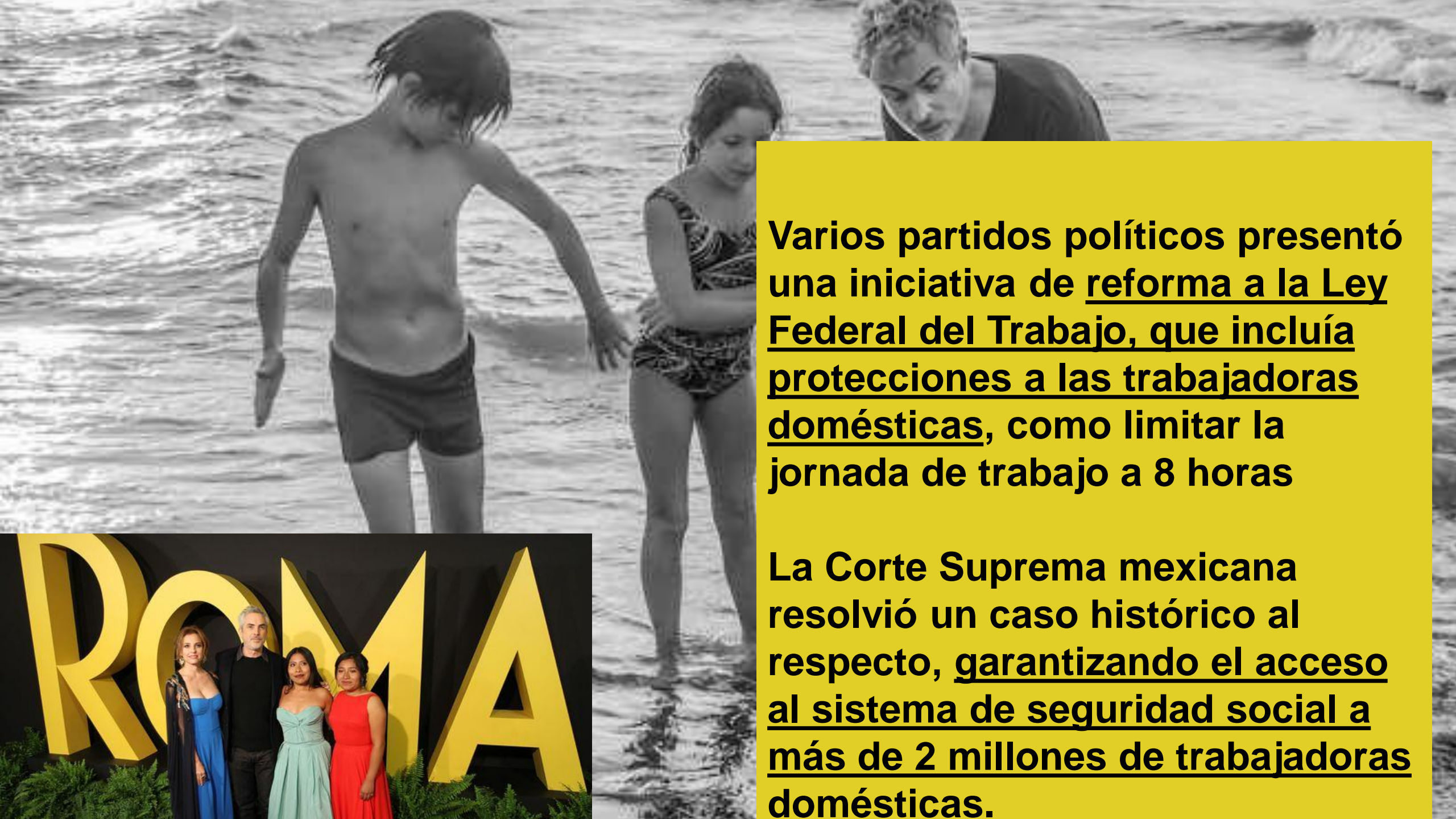


**DIGITAL**  
**Banco de voces**

Machina  
Wearable  
Technology







Varios partidos políticos presentó una iniciativa de reforma a la Ley Federal del Trabajo, que incluía protecciones a las trabajadoras domésticas, como limitar la jornada de trabajo a 8 horas

La Corte Suprema mexicana resolvió un caso histórico al respecto, garantizando el acceso al sistema de seguridad social a más de 2 millones de trabajadoras domésticas.



# NETFLIX

# SERIES TRAILER

# LEGEND QUEST



## Qué

Ánima Estudios se ha consagrado como el estudio de animación con más experiencia y conocimiento en América Latina. El éxito de sus producciones lo han convertido en un referente para la industria a nivel global. Desde su fundación, en 2002, ha producido varios largometrajes taquilleros y premiados, entre los que se encuentran *Don Gato y su perrillo*, *Lo leyendo de los montes de Guanajuato* y *Guardianes de Oz*. Trabaja en la producción de exitosas series para televisión como *El Chavo*, *El Chapulín Colorado* y *Generación Fairytale*. Es el primer estudio en Latinoamérica en producir una serie original para Netflix.

## Por qué

A través de la internacionalización de sus producciones, Ánima Estudios aporta diversidad y nuevas voces a la industria del entretenimiento global, abriendo espacios para contar lo mexicano y lo latinoamericano desde la óptica de sus creativos, y así conquistar a nuevas audiencias. La empresa ha generado empleos para 200 personas relacionadas con la industria de la animación y cuenta con oficinas en México, Madrid, California y Nueva York.

## Quién

Fundado por Fernando de Fuentes y José C. García de Letona.



Fernando de Fuentes y José C. García de Letona

# 20

# Ánima Estudios

**Mejora vidas: Abre mercados globales para contar historias latinoamericanas, generando empleos e impacto económico y social**



País México

Desde 2002

Información





**"Vimos una oportunidad para impulsar la industria cinematográfica en Colombia y darle estatus internacional"**

Cristian Conti, productor ejecutivo



Freddy Mamani





**"No nos vemos como artistas. A los arquitectos les gusta construir cosas que sean únicas. Pero si algo es único no puede ser repetido, así que no puede servir a mucha gente, en muchos lugares y su valor se vuelve prácticamente cero"**

Alejandro Aravena, ganador del Premio Pritzker 2016





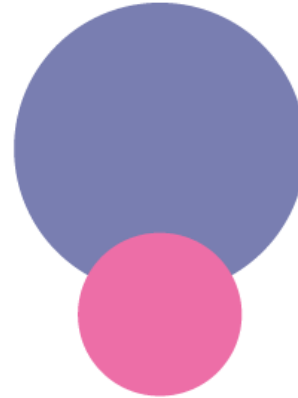
# Perfil del emprendedor creativo

¿Cuál es su edad?



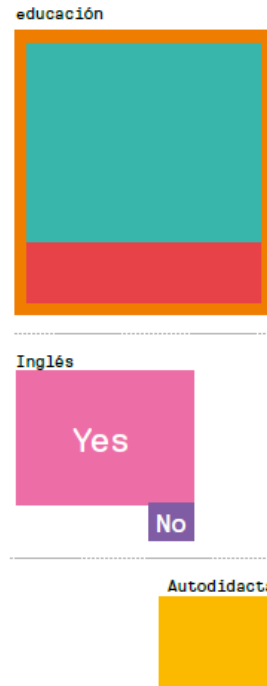
35 años

¿Cuál es su género?



61,8% hombres  
38,2% mujeres

¿Cómo es su educación?



90,4% tiene estudios universitarios  
• 70% licenciatura  
• 20% posgrado  
En general aprendieron a hacer negocios "sobre la marcha"; es decir, durante el propio proceso de gestación de su empresa creativa.  
49% habla inglés fluidamente (solo 4,3 % dice no hablarlo).

¿Son personas de negocios?



23% de los emprendedores creativos no se ven a sí mismos como personas de negocios.

¿Cuál es su situación laboral?



43,5% son autoempleados  
24% es *freelance*  
17,2% tiene contrato fijo

¿Dónde trabaja?



60,4% considera que su lugar de trabajo es apropiado.  
47,1% de los emprendedores creativos trabaja desde casa.  
30,8% de ellos lo hace en alguna oficina o lugar fijo.  
1 de cada 8 cambia el sitio desde el cual trabaja con regularidad.  
7% de ellos trabaja en espa-

¿Cómo fue la fuente de inversión?

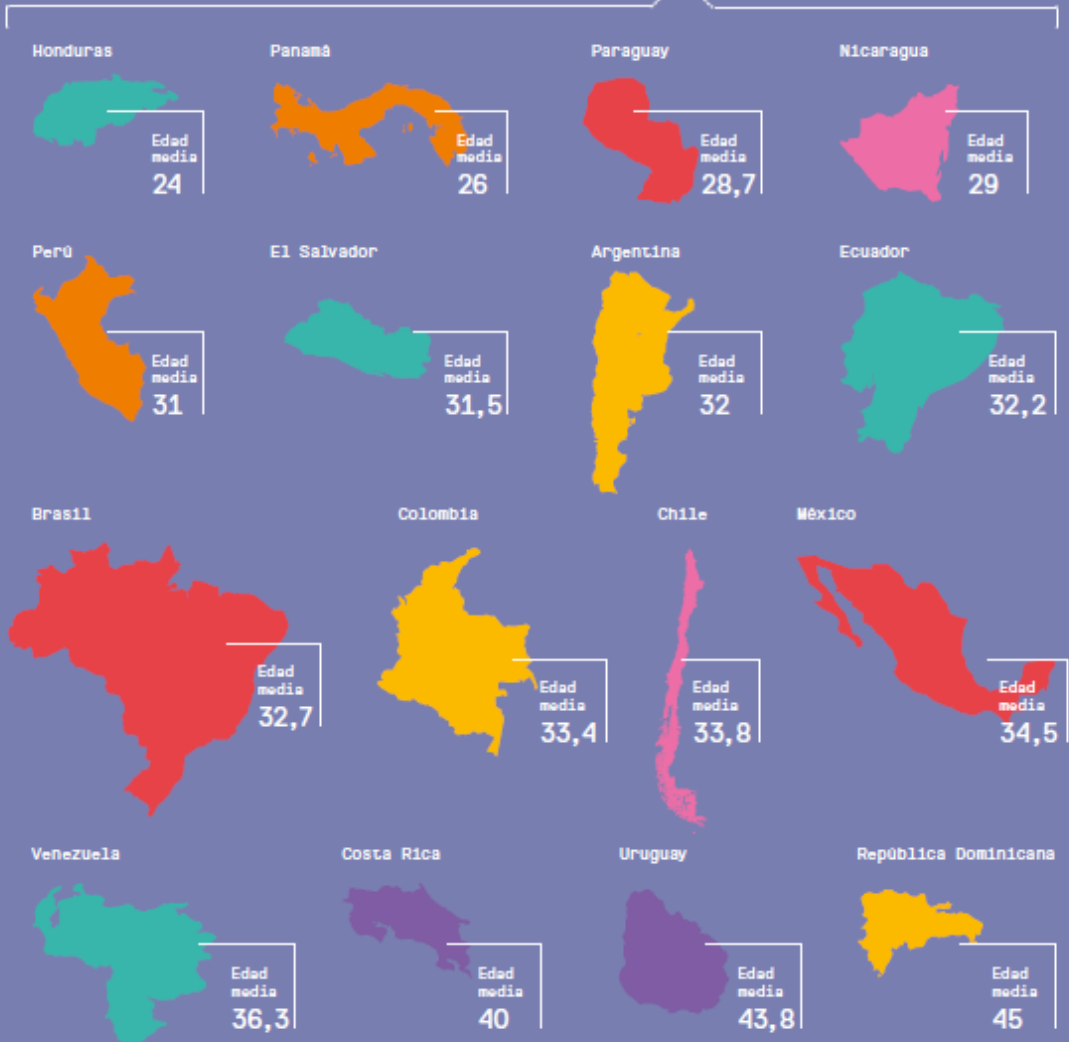


58% de la muestra dice que su trabajo creativo no le genera un ingreso suficiente para vivir.  
26% participó en alguna incubadora o aceleradora.  
48,9% de los encuestados empezó sus negocios con dinero propio.  
20,4% de los encuestados empezó su negocio con una inversión inicial de familia o amigos.

Distribución de edad  
de los emprendedores  
creativos por país

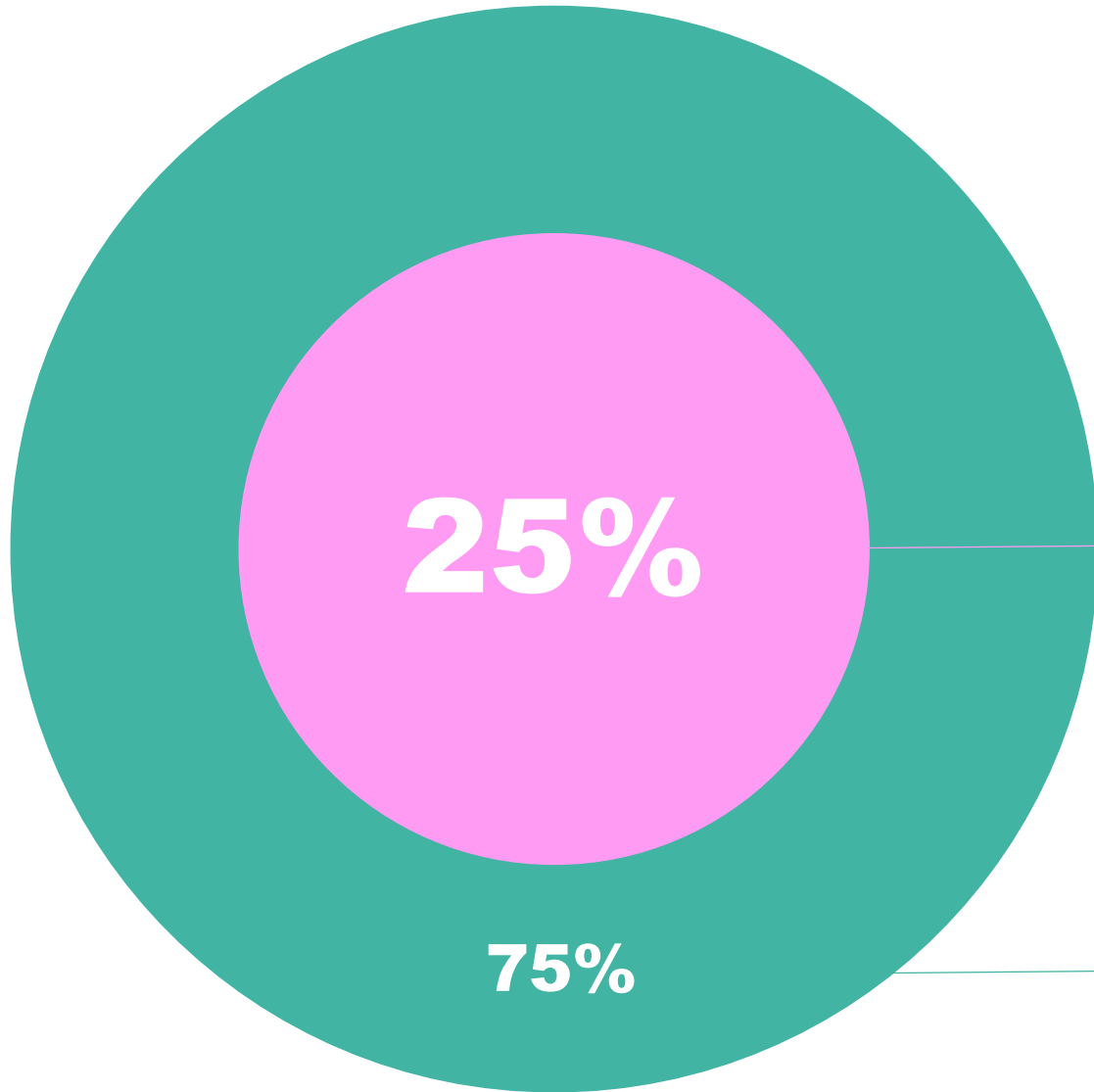
Edad media América Latina y el Caribe

35

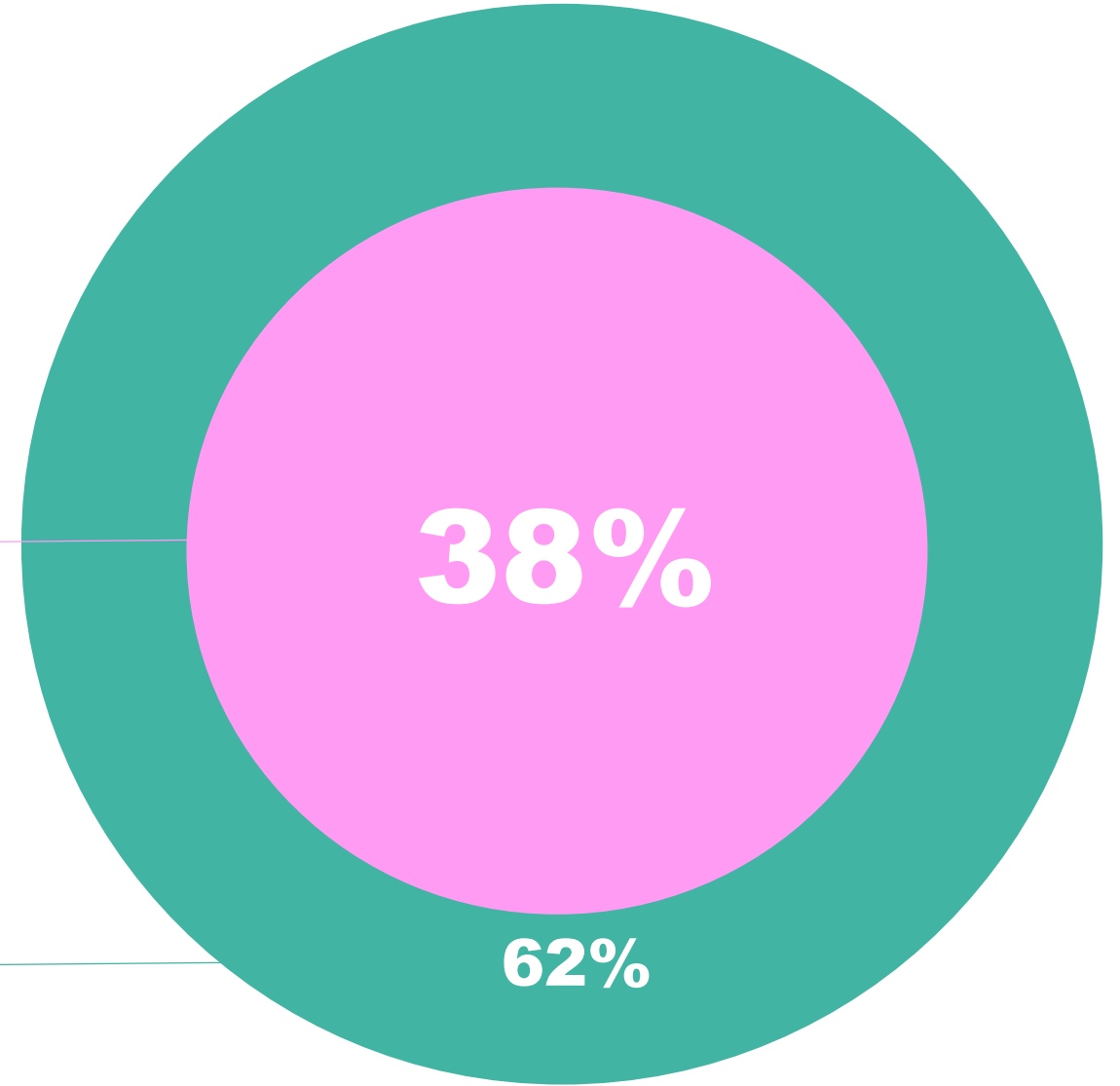


35

## EMPRENDIMIENTO

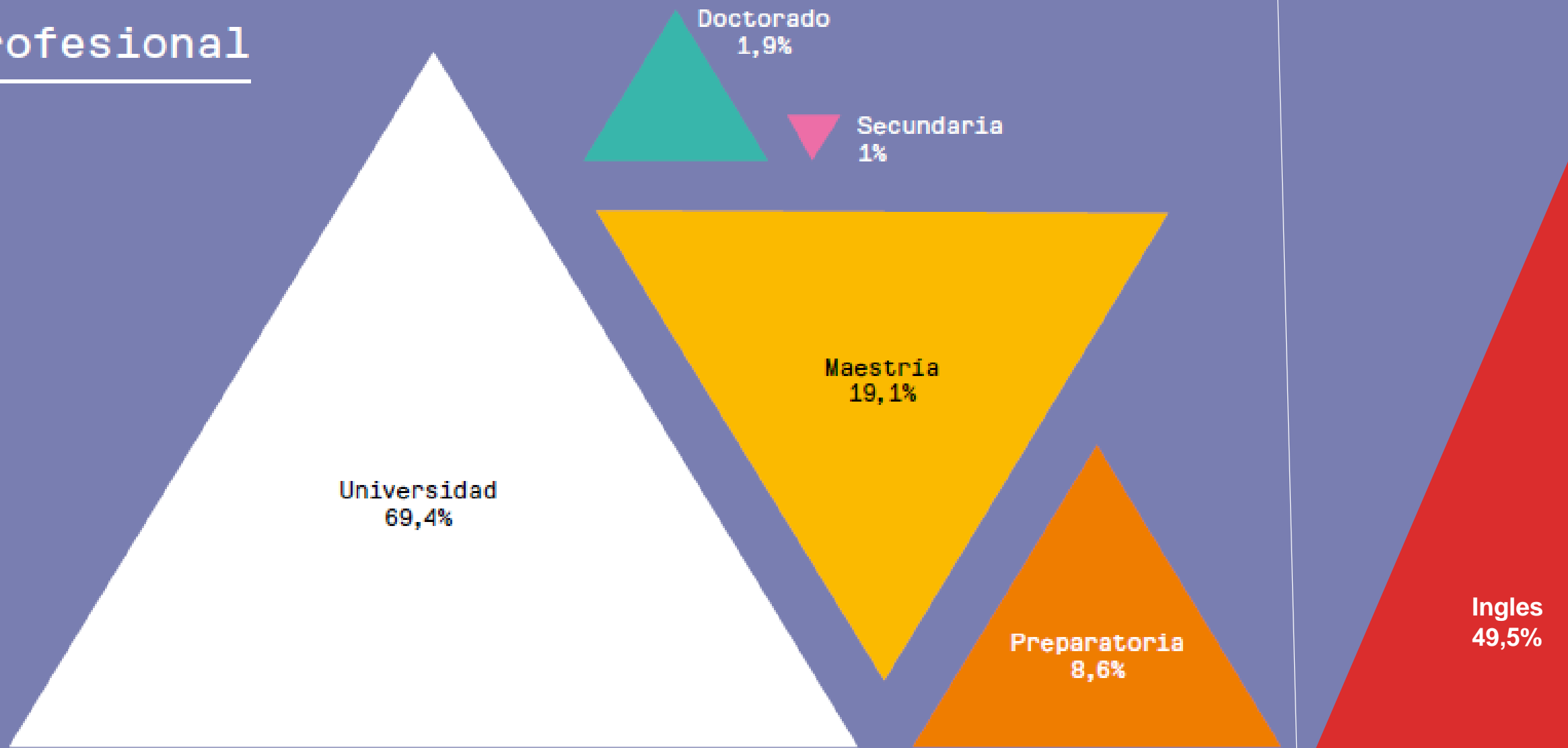


## EMPRENDIMIENTO CREATIVO





# Formación profesional



PERSONAS  
DE NEGOCIOS

**77% SI**

**23% NO**

¿Por qué no?

Falta de espíritu  
24,3%

No es el principal enfoque  
29,7%

Ideología  
21,6%

Falta de conocimiento  
24,4%

Autoempleado  
43,5%

Contrato fijo  
17,2%

Freelance  
24%

Sin contrato  
6,2%

Contrato por honorarios  
9,1%

# ¿Cómo son las empresas creativas?





87,1%  
MICROEMPRESAS

76,2% 2  
EMPLEADOS

# 2,4 años

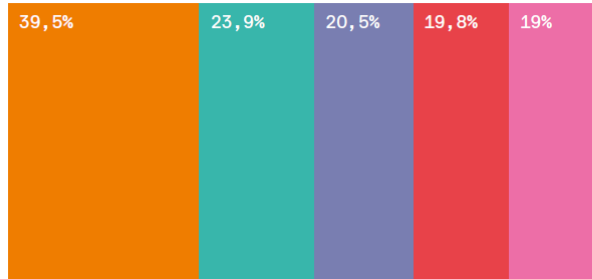
EMPRENDIMIENTO  
CREATIVO  
PROMEDIO DE VIDA



Las empresas  
fracasan antes de  
cumplir los  
2 años de vida

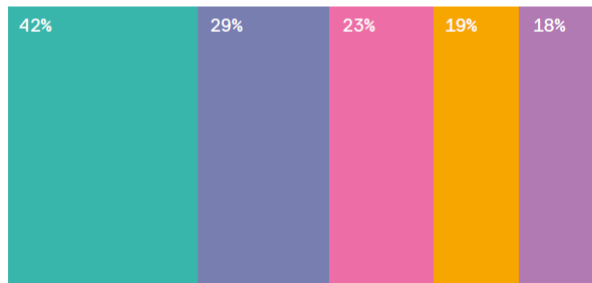
Perú 90%,  
México 75%

# ¿Por qué fracasan y qué tanto fracasan los emprendimientos creativos?



- 39,5% Finanzas y planeación estratégica
- 23,9% Mercado meta: problemas de elección, promoción o plaza
- 20,5% Flujo de efectivo
- 19,8% Convicción del emprendedor y socios en el negocio
- 19% Equipo de trabajo inadecuado

Estos datos son bastantes similares a los que menciona John Maeda, en su texto *Design Tech Report 2017*, donde analiza negocios estadounidenses enfocados en el diseño.<sup>36</sup> Según Maeda y colaboradores, las cinco principales causas de fracaso son las siguientes:



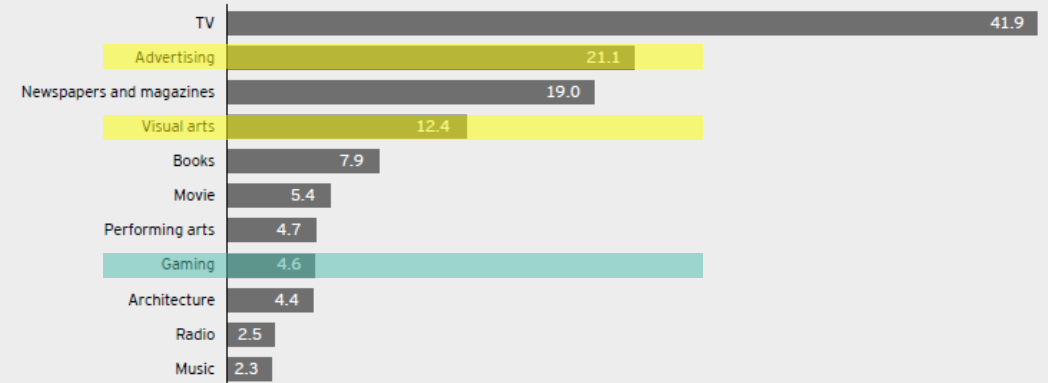
- 42% Mercado inexistente
- 29% Problemas con flujo de efectivo
- 23% Equipo inadecuado
- 19% Competencia
- 18% Problemas con precios y costos



## Distribución por industria

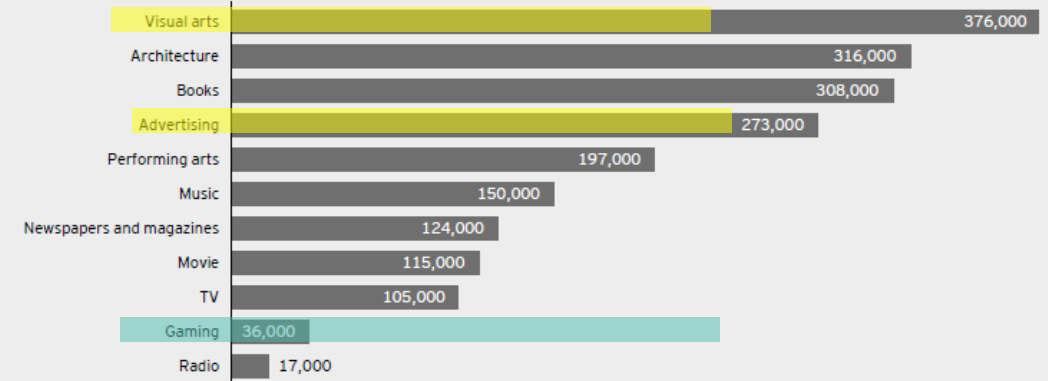


## CCI revenues in Latin America (US\$b) in 2013



Source: EY analysis of cultural and creative markets, 2015

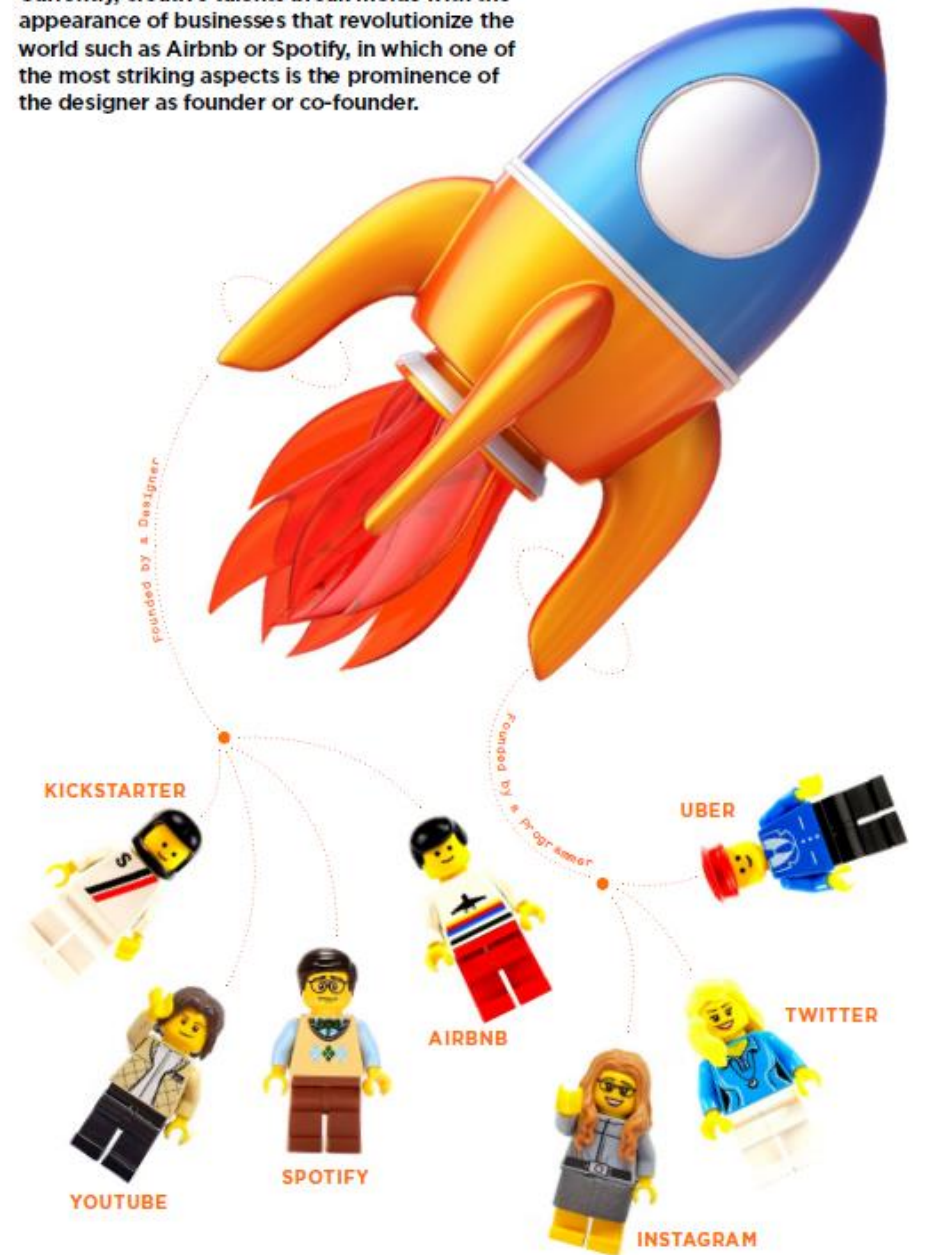
## CCI jobs in Latin America in 2013



Source: EY analysis of cultural and creative markets, 2015

El 20% de la  
compañías  
invertidas por  
empresas de  
capital riesgo  
las fundaron  
diseñadores

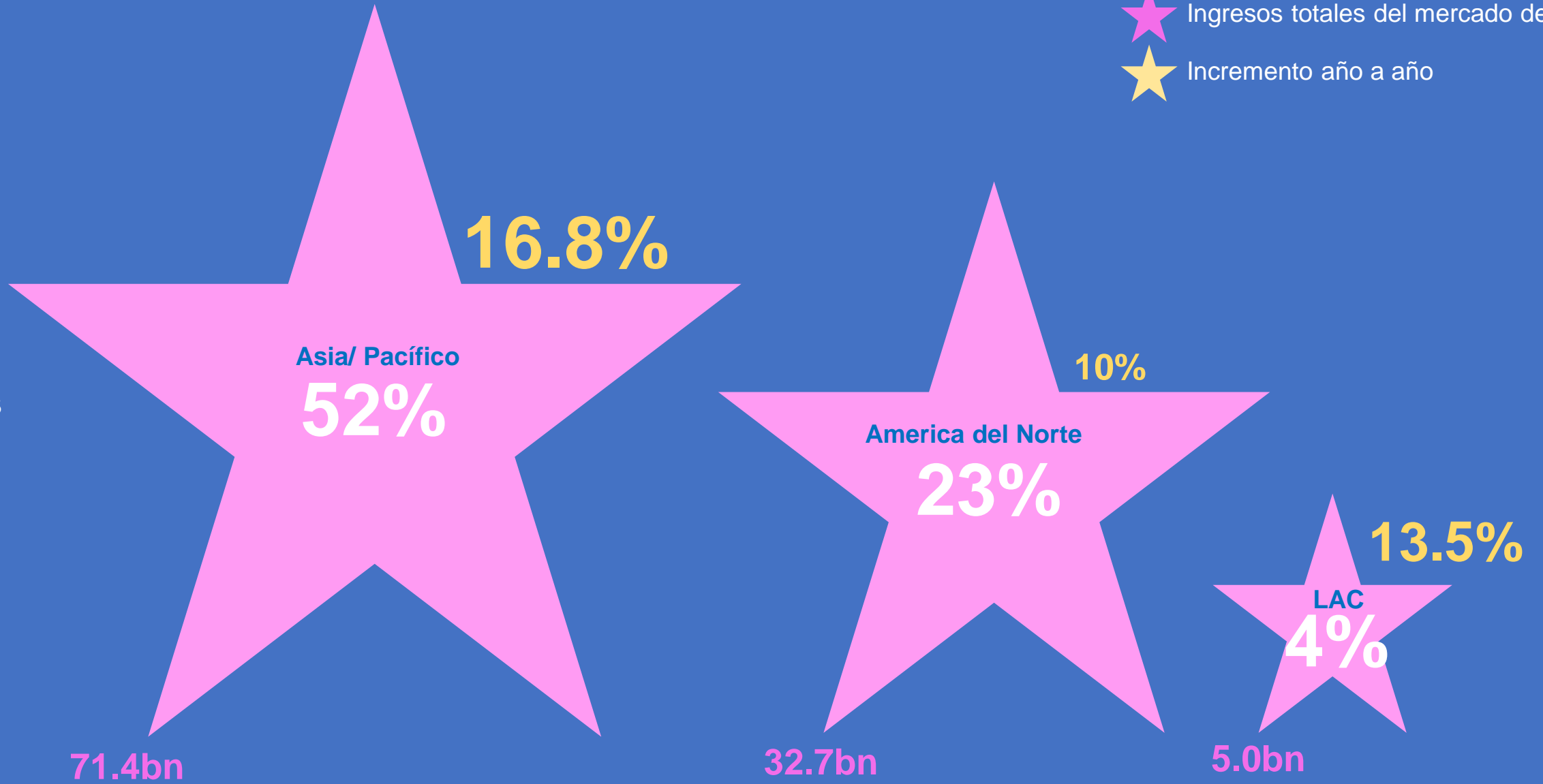
Currently, creative talents break molds with the appearance of businesses that revolutionize the world such as Airbnb or Spotify, in which one of the most striking aspects is the prominence of the designer as founder or co-founder.





# VIDEO JUEGOS\*

- ★ Representan el mercado global
- ★ Ingresos totales del mercado de videojuegos
- ★ Incremento año a año



\*Mercado global - Segmentación por región - 2017



Craigslist



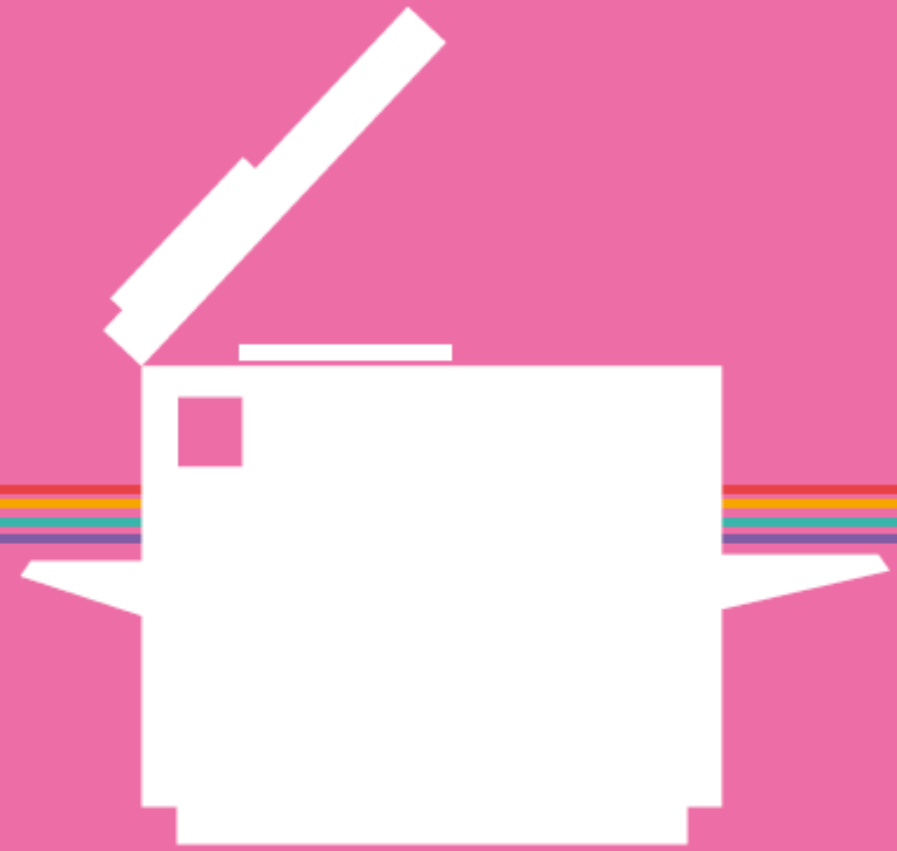
Kickstarter



Expedia



BlaBlaCar



OLX



Fondeadora\*



Despegar.com



Aventones\*



**Dinero propio**  
48.9%



**Familia o amigos**  
20.7%

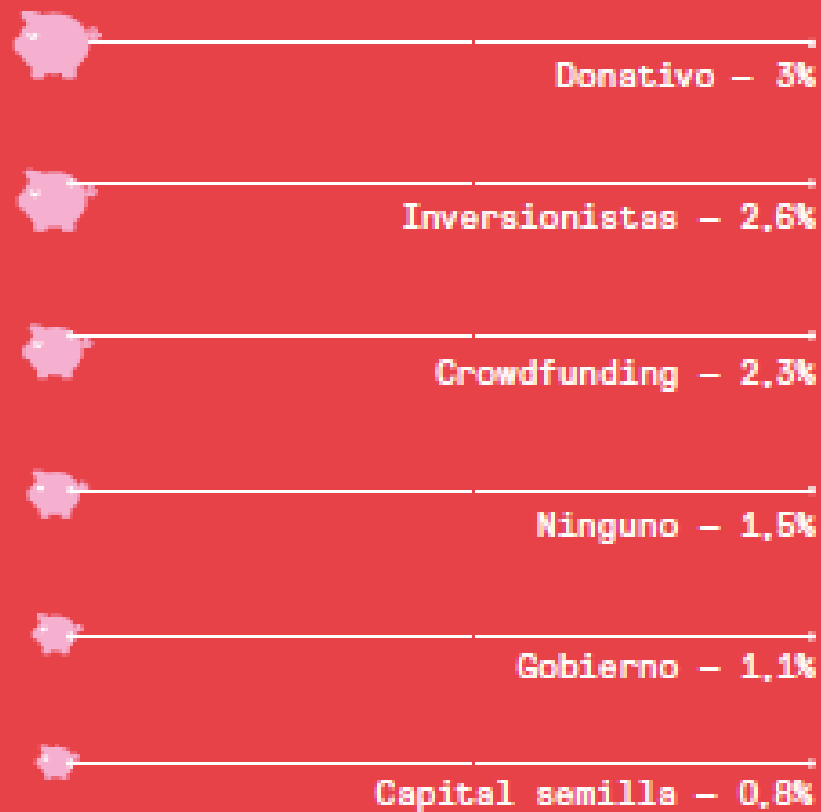


**Primeros clientes**  
15%



**Crédito bancario**  
4.1%

## ¿CÓMO SE FINANCIAN LOS EMPRENDIMIENTOS CREATIVOS?



# ¿Dónde trabajan los emprendedores creativos?



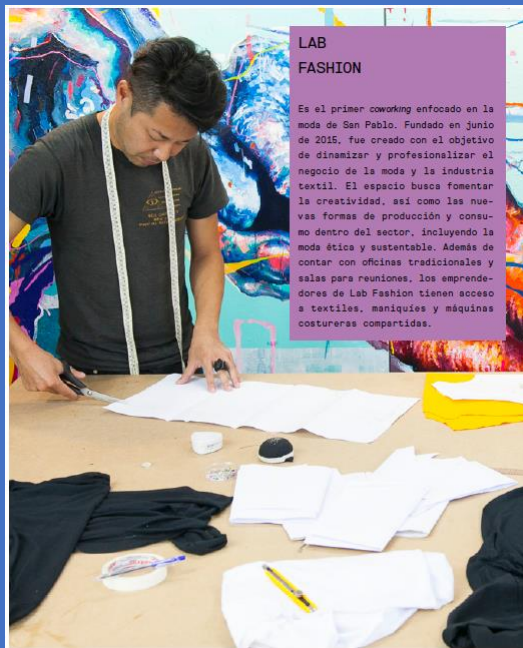
47% CASA

30,8% OFICINA/ LOCAL FIJO

12,5% AMBULANTE

7,7% CO-WORKING

2% OTROS



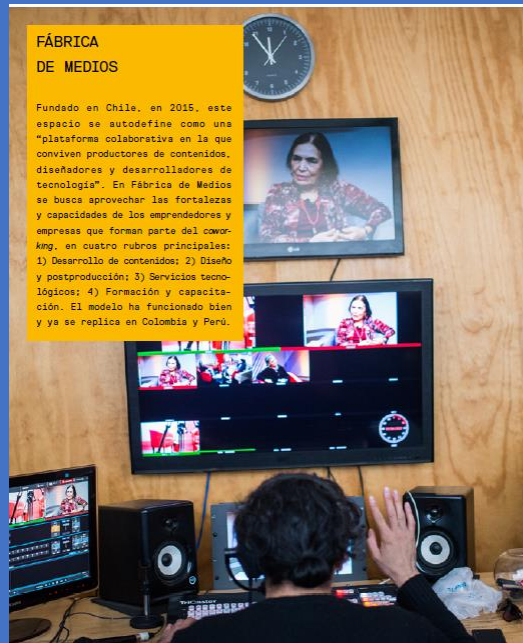
**LAB FASHION**

Es el primer coworking enfocado en la moda de San Pablo. Fundado en junio de 2015, fue creado con el objetivo de dinamizar y profesionalizar el negocio de la moda y la industria textil. El espacio busca fomentar la creatividad, así como las nuevas formas de producción y consumo dentro del sector. Incluyendo la moda ética y sustentable. Además de contar con oficinas tradicionales y salas para reuniones. Los emprendedores de Lab Fashion tienen acceso a textiles, maniqués y máquinas costureras compartidas.



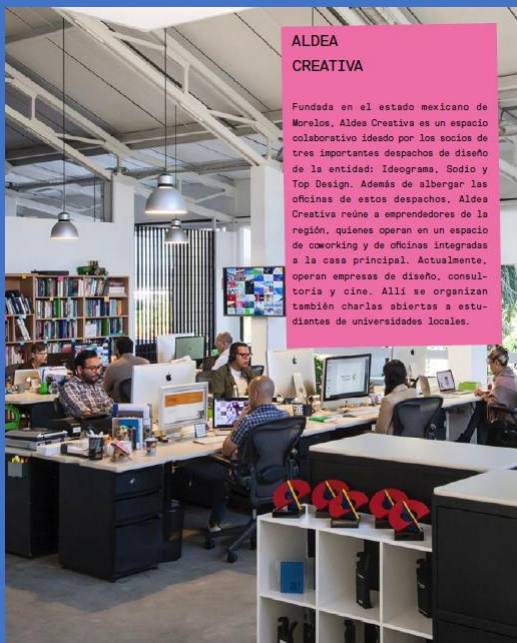
**OPEN ARTS PTY**

Este proyecto panameño, creado en 2013, se refiere a sí mismo como "articuladora cultural" y está formado por un espacio de trabajo compartido -CoworkingPTY-, y una incubadora llamada Co-Incubator. Las funciones de ambas se complementan para ayudar a la formación y el desarrollo del trabajo de los emprendedores creativos y culturales de Panamá.



**FÁBRICA DE MEDIOS**

Fundado en Chile, en 2015, este espacio se autodefine como una "plataforma colaborativa en la que conviven productores de contenidos, diseñadores y desarrolladores de tecnología". En Fábrica de Medios se busca aprovechar las fortalezas y capacidades de los emprendedores y empresas que forman parte del coworking, en cuatro rubros principales: 1) Desarrollo de contenidos; 2) Diseño y postproducción; 3) Servicios tecnológicos; 4) Formación y capacitación. El modelo ha funcionado bien y ya se replica en Colombia y Perú.



**ALDEA CREATIVA**

Fundada en el estado mexicano de Morelos, Aldea Creativa es un espacio colaborativo ideado por los socios de tres importantes despachos de diseño de la entidad: Ideogramas, Sodio y Top Design. Además de albergar las oficinas de estos despachos, Aldea Creativa reúne a emprendedores de la región, quienes operan en un espacio de coworking y de oficinas integradas a la casa principal. Actualmente, operan empresas de diseño, consultoría y cine. Allí se organizan también charlas abiertas a estudiantes de universidades locales.



Se estima para el 2020 **20,000** espacios de co-working en el mundo

SEARCH IN 34 CATEGORIES

Co-working  
235

Incubadora  
162

Aceleradora  
96

Programa y servicios de e.  
60

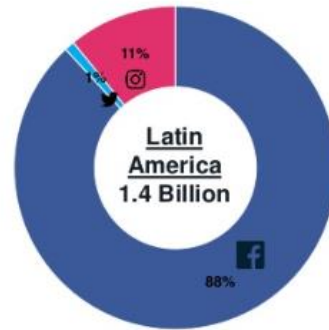
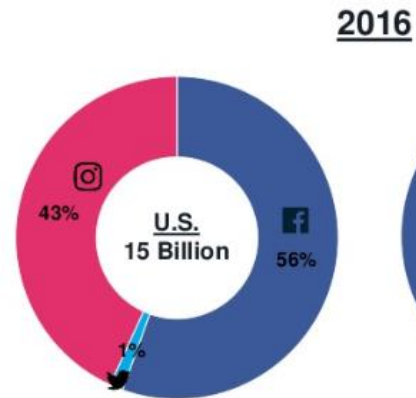
Comunidades para empre  
42

<https://demandsolutions.iadb.org/es/recursos>

# ELIGE BIEN EL CANAL

Total Video Actions Y/Y Growth	U.S.	Latin America
Overall	+73%	+54%
Facebook	+95%	+54%
Twitter	+168%	+364%
Instagram	+49%	+48%

\*Total Video Actions metric includes likes, comments, shares and retweets on video content posted by the brands on Facebook, Twitter and Instagram.



Source: ShareBee Social Loyalty Platform 2017  
 Platforms: Facebook, Twitter, Instagram  
 Metrics: Total Video Actions  
 Period: 2016

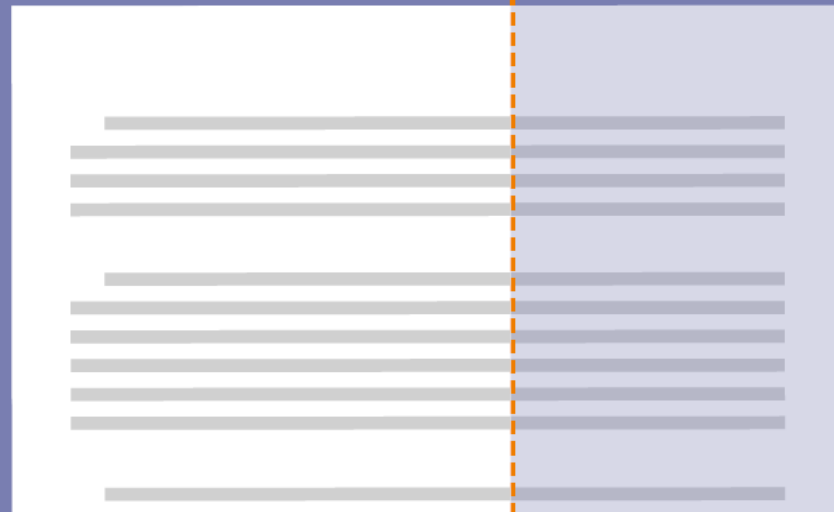
## Medios sociales de promoción



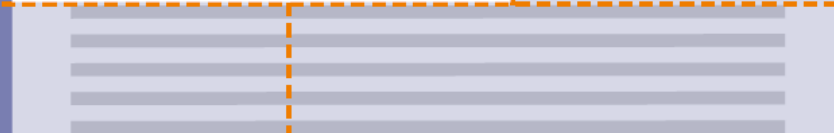
Propiedad  
intelectual

Si tiene registrada  
la propiedad intelectual  
34,8%

Considera muy  
caro el registro  
17,4%



No aplica  
15,5%



No sabe cómo  
hacerlo  
16%

Es muy difícil  
o le da flojera  
5,8%

Otros  
9,5%

No sabe o  
no le interesa  
1%



## La salud de una empresa creativa

Para fines de esta investigación el Failure Institute desarrolló el ISAEC (Índice de salud de la empresa creativa), el cual es un coeficiente entre 0 y 10 que se obtiene al incluir las variables de la encuesta que proveen una calificación sobre el negocio, de la siguiente manera:

$$\text{ISAEC} = \log \left( \frac{2t \cdot V}{(I + 1) \cdot (4s^2 + e^2)} \right) + \log \frac{G}{T} + 1 + AV + S + \frac{sa + f + i}{5}$$

El primer término considera las ventas mensuales y el tiempo que lleva funcionando el negocio y lo divide entre la inversión inicial por el número de socios y empleados. El logaritmo es para quitarle los ceros de más.

Tiempo que lleva el negocio creativo funcionando.

Monto de las ventas mensuales del negocio.

El segundo término compara los porcentajes de ingresos y tiempo de dedicación del emprendedor en el negocio. El logaritmo y el +1 funcionan para que ese factor valga entre 0 y 2.

Porcentaje de los ingresos del emprendedor que provienen de ese negocio.

Si el negocio provee lo suficiente para vivir (0 o 1).

Nivel de satisfacción del emprendedor con los ingresos percibidos (1 a 5).

Nivel de información sobre sus obligaciones fiscales y contables (1 a 5).

Nivel de felicidad (1 a 5).

Si el negocio tiene solvencia al final de cada mes (0 o 1).

Monto de la inversión inicial.

Número de empleados del negocio.

Porcentaje del tiempo que dedica el emprendedor a su negocio.

Estos valores suman 1 o 0, dependiendo si la respuesta es Sí (1) o No (0).

El último factor suma hasta 1 por cada una de las valoraciones, es decir, un número entre 0,6 y 3.

Número de socios del negocio.



# ¿Cuál es el estado de salud de los emprendimientos creativos en América Latina y el Caribe?

**ISAEC:** El índice de salud de la empresa creativa



## Segmentación ISAEC por país

0 - No saludable  
10 - Saludable

¿Cuál es el índice de salud de los emprendimientos creativos por país?

El índice promedio de las industrias creativas por país es



3,4%

¿Cuál es el índice promedio de salud de los emprendimientos creativos por industria?

El índice promedio de las industrias creativas de América Latina y el Caribe es



3,4%

¿Cuáles son las industrias con mayor promedio de salud en sus emprendimientos creativos?

4,0%

Las empresas de publicidad



3,7%

y apoyo a negocios creativos



¿Cuáles son las industrias con menor promedio de salud en sus emprendimientos creativos?

3,0%

Las empresas de artes visuales, escénicas y espectáculos



2,6%

Las de educación artística y cultural



¿Cuál es la relación entre el índice de salud de los emprendimientos creativos y la preocupación del emprendedor sobre la estabilidad laboral?



Según la respuesta de los encuestados, encontramos que a mayor salud del emprendimiento, menor la preocupación por la estabilidad laboral.

¿Existe una relación entre la salud de la empresa y la edad del emprendedor?



¡Sí!

Según los emprendedores tienen mayor edad, la salud de sus empresas tienden a mejorar hasta que los emprendedores cumplen 50 años.

¿Existe una relación entre la salud del emprendimiento y el número de socios?



¡Sí!

Encontramos que los emprendimientos con mejor índice de salud son aquellos que alcanzan los 5 socios.

¿Qué significa toda esta información?



Esto significa que los emprendimientos creativos y culturales en América Latina no presentan una buena salud, pero a partir de este diagnóstico y a lo largo de este estudio, podemos aprender que los que se atreven a tener grandes fracasos, logran grandes éxitos.

# 3,4

## LOS EMPRENDIMIENTOS CULTURALES Y CREATIVOS TIENEN POCA SALUD

## ¿Qué factores pueden afectar la salud?

- Las 3 causas del fracaso
- La falta de capacitación
- Los vacíos legales
- La piratería
- El tiempo de dedicación al emprendimiento:  
en su mayoría no trabaja tiempo completo. (Solo el 34,8% de los entrevistados declaró dedicar 50% o menos)
- Tamaño de los emprendimientos: 1 o 2 socios = más propensos a la insolvencia.
- La edad de los emprendedores:  
entre **30 y 56** años tienden a ser más solventes



**3,4**

ISAEC 1 - 10



**EMPLEO  
BIENESTAR  
FELICIDAD  
10-12%  
PRODUCTIVIDAD**



**DESEMPLEO  
INFELICIDAD**



**Los datos de este estudio NO MUESTRA una correlación entre el DINERO y la FELICIDAD**



**ARTES VISUALES  
ARTES ESCÉNICAS  
EL MUNDO EDITORIAL**



**LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL  
LA PUBLICIDAD**

**SERVICIOS:  
CONSULTORES\  
EMPRESAS CONTABLES,  
LEGALES**

La incertidumbre tiene un efecto negativo sobre la salud pero la solvencia no se traduce en un emprendedor feliz, y viceversa.



**UN ALTO NIVEL DE VARIEDAD  
EN EL TRABAJO**

**OPORTUNIDADES DE  
APRENDER COSAS NUEVAS**

**LA AUTÓNOMIA—ORGANIZAR SU  
PROPIO DÍA LABORAL**

**ELEGIR EL RITMO DE TRABAJO**



MEDICIÓN Y DATOS

CONTENIDOS Y  
"AWARENESS"

FORTALECIMIENTO  
DEL ECOSISTEMA

POLÍTICAS Y  
REGULACIONES

COMERCIALIZACIÓN

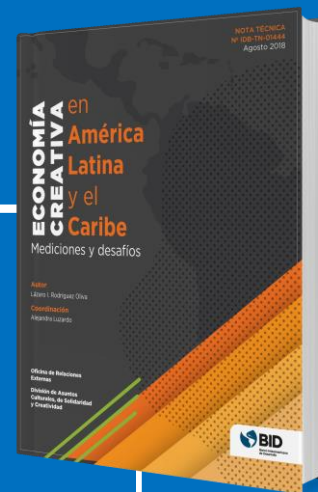
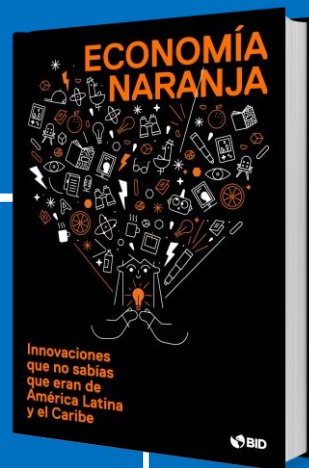




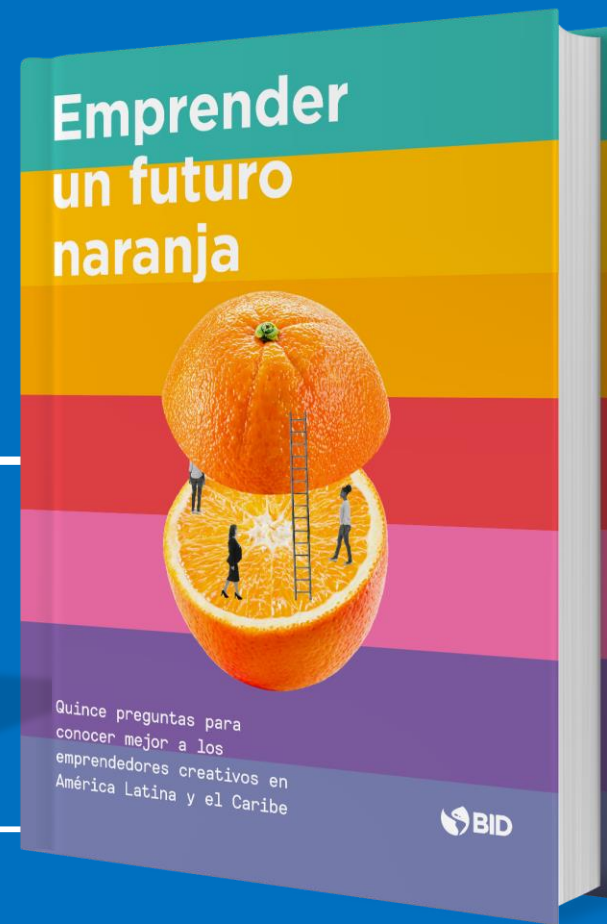
2013



2017



2018



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

# Emprender un futuro naranja



Quince preguntas para  
conocer mejor a los  
emprendedores creativos en  
América Latina y el Caribe

[www.iadb.org/emprender-futuro-naranja](http://www.iadb.org/emprender-futuro-naranja)



# Las startups creativas más innovadoras

¡CONÓCELAS!



Julieta Piñeiro  
MACHI



Camilo Contreras  
INTI-TECH



Cecilia Vega  
AIWEEN



Julio Ábrego  
SPOT



Matthew Arnett  
PO8



Raquel Cavalcante  
EDUCASH



Felipe Quezada  
KINEMOTION



Adriana Mata  
CUANTIX



Erick Marín  
KAHA KAMASA



Verónica Celis  
ENLIGHTAID



Nicolás Ferrario  
TALK TO YOU



#DemandSolutions

CHILE 2018







MARÍA BARRACUDA  
ROSEATA  
COMPOSITORA  
CREADORA

### REGIÓN NARANJA

La red de talentos creativos más completa y diversa, que busca convertir América Latina y el Caribe en el hub de la creatividad.

EL FUTURO DE LA REGIÓN ES CREATIVO

229 PERSONAS SON PARTE

+ ÚNETE Y FIRMA AQUÍ EL TRATADO NARANJA

#### ¿QUÉ ES LA ECONOMÍA NARANJA?

Es el conjunto de actividades que permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios, cuyo valor puede estar basado en la propiedad intelectual. La Economía Naranja tiene el talento y la creatividad como insumo principal y es capaz de generar empleos, riqueza y tener un impacto en la calidad de vida. (Ver más)



"México es un país con una cultura muy creativa y sus problemas económicos y sociales hacen que los artistas y la creatividad sea muy aguda."  
Alberto Ruy Sánchez  
Escritor, Productor, Compositor - México



"Nuestros pueblos han tenido que echar mano de la creatividad para sobrevivir."  
Eugenia León  
Cantante, Productora Cultural - México



"La creatividad es como las personas definen y expresan sus ideas y personalidad."  
Paloma Lira  
Diseñadora de Modas - México



ALBERTO RUY SÁNCHEZ  
escritor  
editor

"La creatividad es como las personas definen y expresan sus ideas y personalidad."

Paloma Lira  
Diseñadora de Modas - México.

# ÚNETE A LA RED DE TALENTOS CREATIVOS MÁS COMPLETA Y DIVERSA DE AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE

Si eres actor, artista, arquitecto, cantante, cineasta, chef, compositor, editor, escritor, escultor, director, diseñador, desarrollador de software o videojuegos, fotógrafo, pintor, productor, publicista, etc., o quieres convertir América Latina y el Caribe en la región de la creatividad, ¡regístrate y sé parte de la Región Naranja!



EL FUTURO DE LA REGIÓN ES CREATIVO

#### LA ECONOMÍA NARANJA EN NÚMERO S

Comercio Exterior, LACI, Latinamerica y el Caribe, Trade & Culture Trends. The first global map of cultural and creative industries. Colombia, 2016.

29,5 millones de puestos de trabajo a nivel global

3% del PIB global

1,9 millones de empleos en LAC

2,2% PIB de LAC

+ ÚNETE Y FIRMA AQUÍ EL TRATADO NARANJA



© Banco Interamericano de Desarrollo

IMG\_9491

by Banco Interamericano de Desarrollo



IMG\_9297

by Banco Interamericano de Desarrollo



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

**[www.regionnaranja.org](http://www.regionnaranja.org)**

**Alejandra Luzardo**

Leader en Innovación y Creatividad  
Banco Interamericano de Desarrollo  
[@AlejandraL](#)

