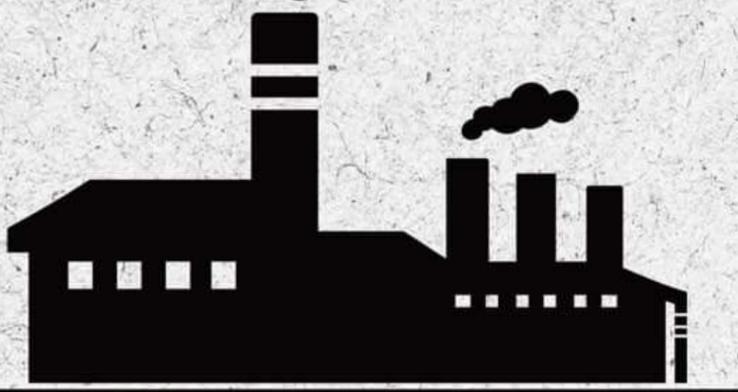


Mapa de actores

Oferta

Industrias culturales



Recursos necesarios

- Angeles inversionistas
- Capital
- Plataformas de pago
- Plataforma TIC
(Capacitación, difusión, etc.)

Barreras

- Acceso a internet
- Regulaciones.
Protección a la
propiedad intelectual

Gobierno (regulación e inversión)

Demanda

Público en general con demandas específicas



Reto

Intención

Fuente de innovación / Magnitud

Tiempo

Mejorar

Problemática

Entre 2020 y 2022

¿Cómo conectar la oferta de las industrias culturales con el consumo virtual de las personas para este sector afectado por el COVID19? Impactando al menos 30% de los 1,9 millones de personas que aportan anualmente al sector en América Latina y el Caribe.

(Tiempo que indica la OMS que será afectada la interacción social)

***Segun el informe de UNESCO "Tiempos culturales: El primer mapa mundial de las industrias culturales y creativas" estas generan cada año 2,25 billones de dólares, lo que supone el 3% del PIB mundial, y dan empleo a 29,5 millones de personas (1% de la población activa del mundo)**