

Economía de la Cultura

Diplomado: Gestión Cultural para el Desarrollo

Preparado para



Instituto de Cultura
del Municipio de Querétaro

Por

Ernesto Piedras

Economista

epiedras@nomismae.net
@ernestopiedras @nomismae

“Si les he expuesto todos estos pormenores acerca del asteroide B612, y les he confiado su número, es por las personas mayores. A éstas les gustan los números más que nada...las personas mayores son así y no hay razón para reprochárselo.”

“A los mayores les gustan las cifras. Cuando se les habla de un nuevo amigo, jamás preguntan sobre lo esencial del mismo. Nunca se les ocurre preguntar: “¿Qué tono tiene su voz? ¿Qué juegos prefiere? ... Pero en cambio preguntan: “¿Qué edad tiene?... ¿Cuánto pesa? ¿Cuánto gana su padre?” Solamente con estos detalles creen conocerle.”

“Las personas mayores no les creerán ... Les dirán, pues, que hagan el cálculo; eso les gustará ya que adoran las cifras.”

El Principito, Antoine de Saint-Exupéry

Oferta
Pobreza
Demanda
Producción
Empleo
Consumidores
Inversión Restricción
Mercados
Ingreso
Elasticidades

ECONOMÍA

“ ... **ciencia** que estudia la **conducta humana** como una relación entre **finés y medios escasos** que tienen **usos alternativos**”

– Lionel Robbins

Proceso
Innovación
Valor Social
Creación
Cultura
Valor simbólico
Rasgos distintivos
Ingenio
Idea

CREATIVIDAD

“Traer a la existencia **algo nuevo**, sea una nueva solución a un problema, un nuevo método o dispositivo, o un nuevo objeto o forma artística”

- **Encyclopedia Britannica**

“En los momentos de crisis, sólo la **creatividad** es más importante que el conocimiento”

- **Albert Einstein**

Industrias Culturales: Definiciones

Industrias Culturales

Aquellas industrias que combinan la creación, producción y comercialización de contenidos que son intangibles y culturales en su naturaleza. Estos contenidos están típicamente protegidos por los derechos de autor y pueden tomar la forma de bienes y servicios. (UNESCO, 2000)

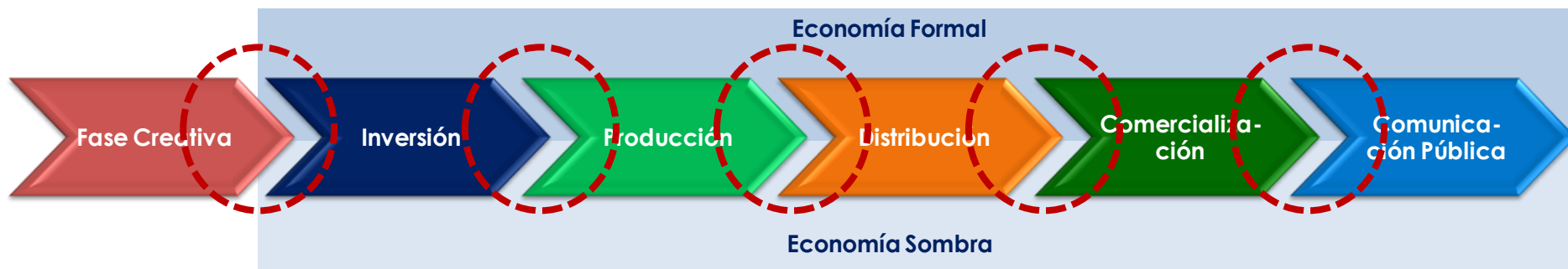
Industrias Creativas

Aquellas que tienen un origen en la creatividad, habilidad y el talento, tienen el potencial para la creación de riqueza y trabajo a través de la generación y explotación de la propiedad intelectual (UK DCMS, 2010)

Entretenimiento

Consiste en un gran número de sub-industrias dedicadas al entretenimiento a través de medios masivos de comunicación

	Características	Actividades	Países
Industrias Culturales	Tienen una doble valoración: como expresión cultural y generación de valor	Literatura Música Teatro	México Estados Unidos
Industrias Creativas	Importancia en el diseño Incluye empresas, individuos y organizaciones no lucrativas	Programación	Reino Unido de la Gran Bretaña
Entretenimiento	Incluye espectáculos deportivos	Filme Video	Estados Unidos



Creatividad

CREATIVIDAD

- **Crucial para la operación de toda la cadena de valor**
- **Eslabón de Eslabones**

- **Fase Creativa, fundamental** al detonar toda la cadena y constituye el insumo esencial de la Industria y en general de las Industrias Culturales

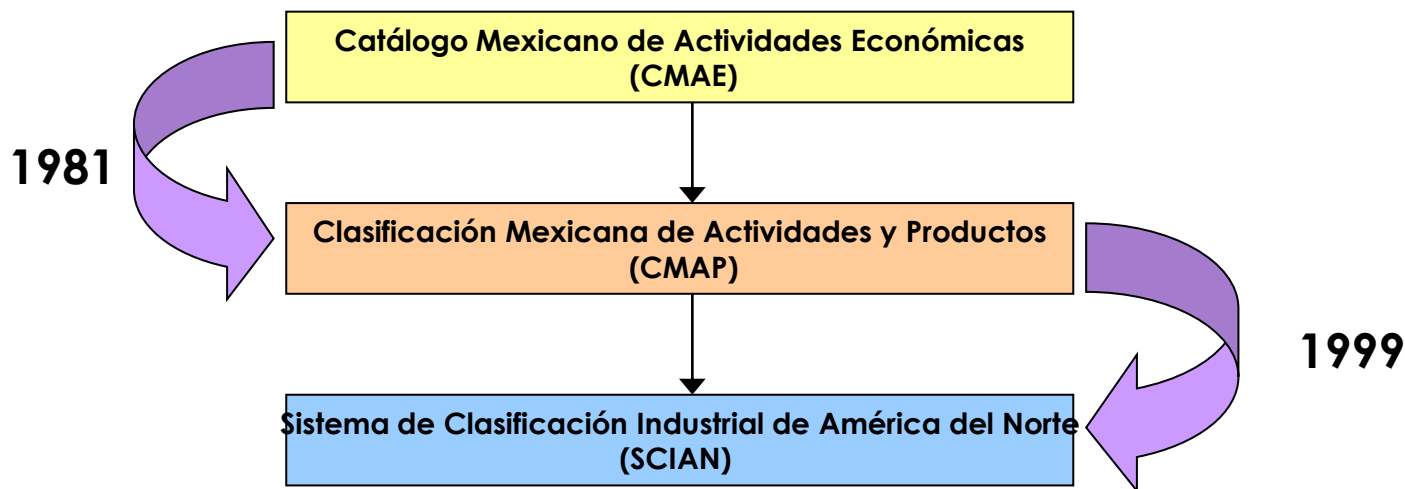
- Todos los eslabones, necesarios para materializar el valor:

- ✓ **En ausencia de cualquier eslabón, la cadena en su totalidad vale cero**



Elaborado con base en el diagrama presentado por el CRECE, Colombia

- Información estadística de fuente oficial: INEGI (www.inegi.gob.mx) institución encargada de coordinar los Sistemas Nacionales Estadístico y de Información Geográfica (sistemas de clasificación CMAP y SCIAN)
- Ambos sistemas están basados en el Sistema de Cuentas Nacionales



- Información quinquenal: 1988, 1993, 1998, 2003 y 2009.
- Estimación de años intermedios, desarrollada con la Encuesta Industrial Anual

Metodología de Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI)

World Intellectual Property Organisation (WIPO), Dimitar Gantchev,

“Guide on surveying the economic contribution of the
copyright-based industries”, Geneva, 2003

- ❑ Mide la contribución económica de las industrias protegidas por los derechos de autor, en términos de:
 1. Valor agregado
 2. Empleo
 3. Comercio exterior (balanza comercial)
- ❑ Esta guía selecciona las actividades que componen a las industrias protegidas por los derechos de autor
- ❑ Las cifras del estudio representan pisos, y no techos, para evitar un sesgo a la alza
- ❑ En concordancia con los esfuerzos recientes de la OMPI, se introduce el componente de Economía Sombra:
 - Actividades ilegales
 - Actividades informalesno capturadas por las estadísticas oficiales

❑ Definición

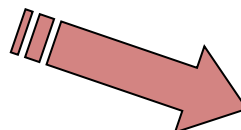
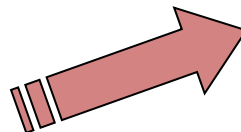
- La cuenta satélite de cultura es un sistema de información económica sobre actividades culturales, basado en:
 - el sistema de cuentas nacionales
 - complementado con fuentes alternas

❑ Objetivos

- Delimitar el conjunto de actividades económicas que producen bienes y servicios para las industrias culturales (INEGI)
- Ampliar la capacidad analítica de la contabilidad nacional de manera flexible, sin sobrecargar o distorsionar el sistema central
- Proporcionar información adicional, de carácter funcional o de entrecruzamiento sectorial
- Proporcionar elementos de apoyo a los instrumentos de diseño y ejecución de política cultural
- Describir los flujos monetarios de las industrias culturales al interior del país y con el exterior
- Apoyar el análisis de la evolución, cobertura, y otros aspectos de la cultura

Sistema de Cuentas Nacionales de México

GD1. Agropecuaria, silvicultura y pesca
GD2. Minería
GD3. Industria manufacturera
GD4. Construcción
GD5. Electricidad, gas y agua
GD6. Comercio, restaurantes y hoteles
GD7. Transporte, almacenaje y comunicaciones
GD8. Servicios financieros, seguros, actividades inmobiliarias y de alquiler
GD9. Servicios comunales, sociales y personales



Cuenta Satélite de la Cultura

3101 Papel y Pasta de Celulosa
3201 Edición e Impresión de Periódicos y Revistas
3202 Edición de Libros y Similares
3211 Imprenta, Litografía y Encuadernación
4031 Tintas para Impresión
4701 Metalurgia del Cobre y sus Aleaciones; Producción Artesanal
5401 Radios, Televisores, Tocabiscos, etc.
5411 Discos y Cintas Magnetofónicas
5421 Otros Equipos y Aparatos Electrónicos
5905 Aparatos Fotográficos y de Fotocopiado
5921 Artículos de Oficina, Dibujo y Pintura
5923 Películas, Placas y Papel para Fotografía
6831 Agencias de Publicidad
7101 Cines
7111 Estaciones Radiodifusoras y Transmisiones en Circuito Cerrado
7112 Estaciones Televisoras, Repetidoras y en Circuito Cerrado
7121 Alquiler y Distribución de Películas
7122 Producción de Películas Cinematográficas, Programación de Radio y TV; Laboratorios de Edición, Revelado, Rotulación, Copia y Grabación de Sonido
7133 Centros Nocturnos y Cabaret, Incluso Salones de Baile
7136 Museos, Jardines Botánicos, Promoción y Montaje de Exposiciones (Privados)
7137 Artistas Independientes

Sistema de Cuentas Nacionales y Cuenta Satélite para la Cultura

Sistema de Cuentas Nacionales en México

GD1. Agropecuaria, silvicultura y pesca
GD2. Minería
GD3. Industria manufacturera
GD4. Construcción
GD5. Electricidad, gas y agua
GD6. Comercio, restaurantes y hoteles
GD7. Transporte, almacenaje y comunicaciones
GD8. Servicios financieros, seguros, actividades inmobiliarias y de alquiler
GD9. Servicios comunales, sociales y personales



Cuenta Satélite de Cultura

3101 Papel y Pasta de Celulosa
3201 Edición e Impresión de Periódicos y Revistas
3202 Edición de Libros y Similares
3211 Imprenta, Litografía y Encuadernación
4031 Tintas para Impresión
4701 Metalurgia del Cobre y sus Aleaciones; Producción Artesanal
5401 Radios, Televisores, Toca-discos, etc.
5411 Discos y Cintas Magnetofónicas
5421 Otros Equipos y Aparatos Electrónicos
5905 Aparatos Fotográficos y de Fotocopiado
5921 Artículos de Oficina, Dibujo y Pintura
5923 Películas, Placas y Papel para Fotografía
6831 Agencias de Publicidad
7101 Cines
7111 Estaciones Radiodifusoras y Transmisiones en Circuito Cerrado
7112 Estaciones Televisoras, Repelidoras y en Circuito Cerrado
7121 Alquiler y Distribución de Películas
7122 Producción de Películas Cinematográficas, Programación de Radio y TV; Laboratorios de Edición, Revelado, Rotulación, Copia y Grabación de Sonido
7133 Centros Nocturnos y Cabaret, Incluso Salones de Baile
7136 Museos, Jardines Botánicos, Promoción y Montaje de Exposiciones (Privados)
7137 Artistas Independientes

Economía sombra

Levantamiento de encuestas

Información

❑ Industrias Base

- Dedicadas enteramente a la creación, producción, fabricación, difusión, comunicación, exposición y distribución de material protegido por los derechos de autor
- Las industrias incluidas en ésta categoría aportan 100% de su valor agregado a las ICs

❑ Industrias Interdependientes

- Centradas en la producción, fabricación y venta de equipo.
- Facilitan la creación, producción y uso de material protegido por los derechos de autor

❑ Industrias Parcialmente Relacionadas

- Algunas de sus actividades se relacionan con los trabajos protegidos por los derechos de autor y pueden implicar la creación, la producción, la fabricación, el funcionamiento, la difusión, la comunicación y la exposición, la distribución y las ventas

❑ Industrias No Dedicadas

- Una porción de sus actividades se relaciona con facilitar la difusión, distribución o ventas de los trabajos protegidos por los derechos de autor

❑ Economía Sombra

- Producción de bienes y servicios, **tanto informales como ilegales**, que escapan de la detección de las estimaciones oficiales
- OMPI está desarrollando metodología Standard internacional para introducirla
- Para este estudio se tomo la estimación mas conservadora para evitar sobrevaluaciones

Economía sombra.- Producción de bienes y servicios, tanto informales como ilegales, que escapan de la detección de los registros estadísticos oficiales.(1)

- **Economía informal.**- Conjunto de unidades dedicadas a la producción de bienes y servicios con la finalidad primordial de generar empleo e ingreso para las personas implicadas.
 - Se caracteriza por un bajo nivel de organización
 - Las relaciones se basan generalmente en el empleo ocasional, en el parentesco o en las relaciones personales y sociales y no en acuerdos contractuales que supongan garantías formales. (2)
- **Economía ilegal.**- Abarca las actividades penadas por la ley, tal como “la producción nacional, industrialización y distribución de enervantes y estupefacientes; la producción pirata de software, música y videos; la usura, la reventa de taquilla, las intervenciones quirúrgicas desautorizadas, el comercio y transporte de mercancías de contrabando entre otras”. (2)

No existe información oficial de cálculo de la Economía Sombra para México, sin embargo, existen algunas investigaciones

Estiman que se encuentra desde el 16.9% hasta el 38.8% (3) dependiendo del método de investigación.

(1) Fleming H. Matthew, John Roman and Graham Farrell, “The Shadow Economy”, Journal of International Affairs 53, no. 2, Columbia University, (New York , primavera d 2000), p.3

(2) INEGI, “Cuentas por Sectores Institucionales, Cuenta Satélite del Subsector Informal de los Hogares, Metodología”, (México, 2002), p.8.

(3) Schneider Friedrich, “The Value Added of Underground Activities: Size and Measurement of the Shadow Economies and Shadow Economy Labor Force all over the World July”, World Bank Working Paper, Revised Version (Washington, Julio 2000), p. 2.

Crecimiento: incremento en el nivel de producción de bienes y servicios de un país en un determinado periodo de tiempo.

- Estrechamente relacionado con una expansión en la frontera de posibilidades de producción y consumo que en general resulta de un cambio tecnológico y acumulación de capital
- Se mide a través del Producto Interno Bruto

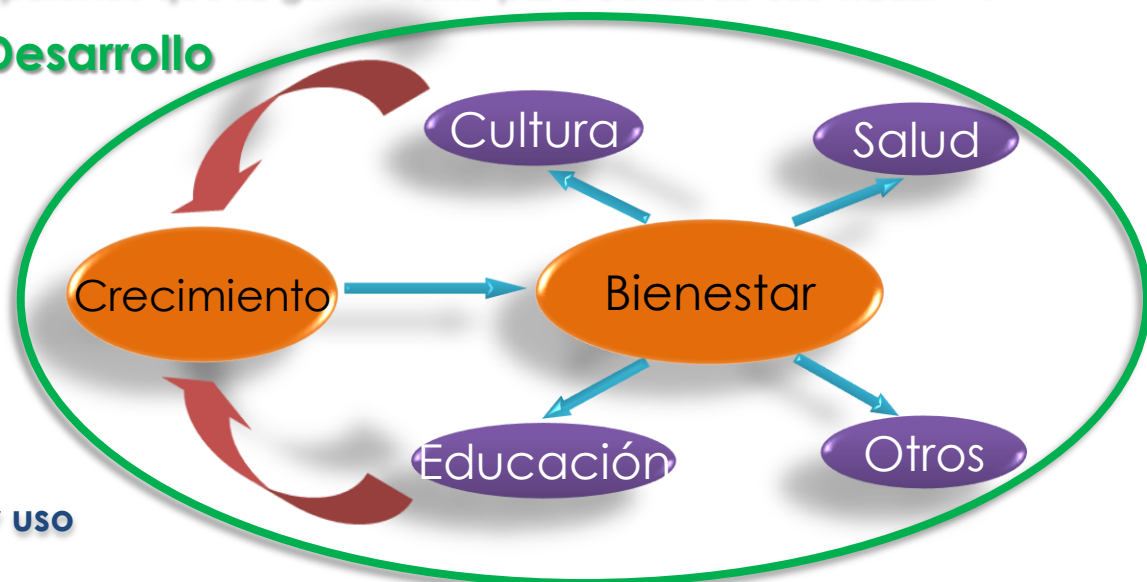
Desarrollo = Crecimiento + Bienestar

▪ “Es acerca de crear un ambiente en el cual la gente pueda desarrollar completamente su potencial y conducir sus vidas productivas y creativas de acuerdo a sus necesidades e intereses... Desarrollo es acerca de expandir las opciones que la gente tiene para conducir sus vidas.”^[1]

- Considera, por ejemplo:

- Educación
- Salud
- Ingreso per cápita y su distribución
- Libertades de expresión, políticas, culturales, etc.
- Equidad de apropiación y uso de la lengua

Desarrollo



^[1] United Nations Development Programme, What is Human Development?,

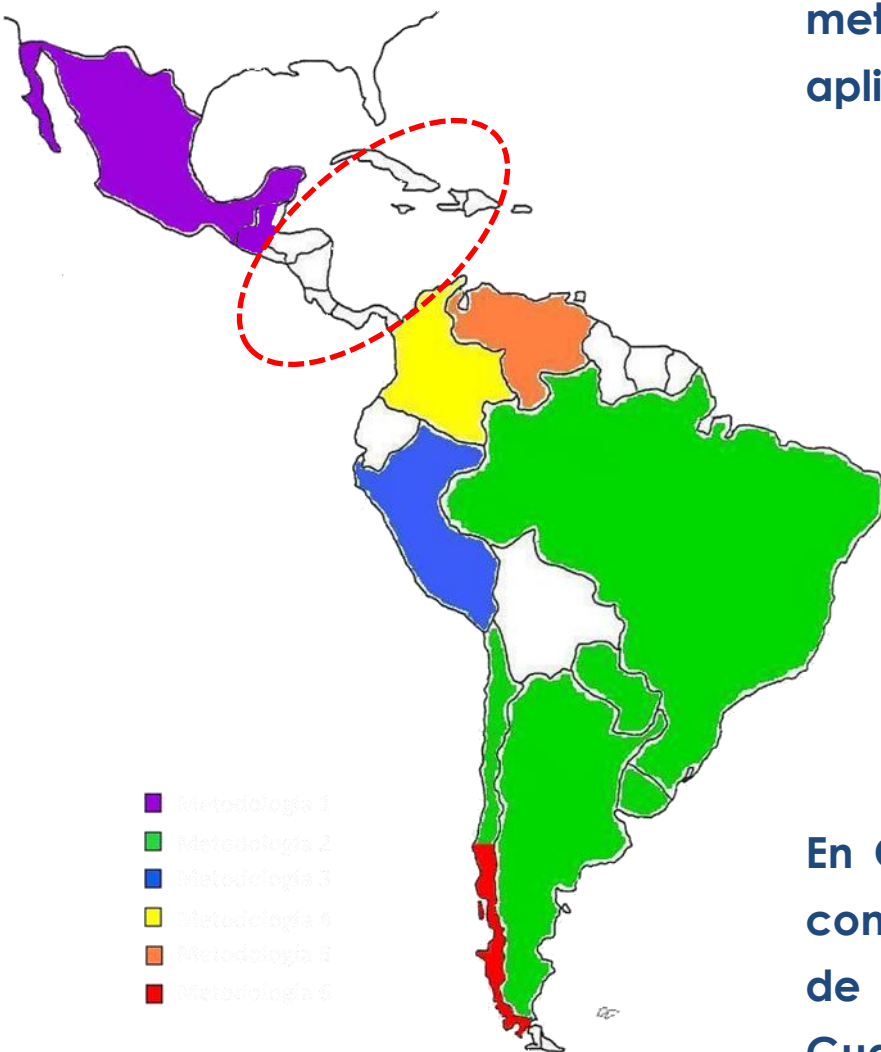
VALOR ECONÓMICO DE LA CULTURA

No todos los estudios cuentan con la misma metodología, haciendo difícil su comparación y la aplicación de políticas públicas regionales.

Aún no un mapa denso de mediciones ni metodológicamente homogéneo:

- Metodología 1: México y Guatemala
- Metodología 1.1: México (OMPI)
- Metodología 2: Mercosur y Chile
- Metodología 3: Perú
- Metodología 4: Colombia
- Metodología 5: Venezuela
- Metodología 6: Chile

En Centroamérica y el Caribe, ningún país cuenta con estudios que cuantifiquen el valor económico de las Economías de la Culturas. El estudio para Guatemala constituye un esfuerzo pionero y oportuno en la región.



Las diferencias metodológicas y de fuentes de información primaria generan resultados heterogéneos y de limitada comparabilidad

México	Argentina	Brasil	Chile*	Paraguay	Uruguay	Perú	Colombia	Venezuela	Chile	Guatemala
Base	Principales	Principales	Esenciales	Core	Principales	Actividades Seleccionadas *	Actividades Directas	Actividades económicas características de la cultura (AECC)	Actividades económicas características de la cultura (AECC)	Actividades Relacionadas a la Cultura (ARC)
3.27%	1.60%	2.76%	0.78%	0.80%	1.32%	1.02%	1.01%	1.70%	1.70%	
Interdependientes	Relacionadas	Relacionadas	Distribución	Relacionadas	Parcialmente Relacionadas		Actividades Conexas a los procesos de producción y actividades Indirectas	Servicios de enseñanza (AESE)		Actividades Parcialmente Relacionadas a la Cultura (APRC)
1.41%	0.20%	2.71%	0.25%	0.20%	0.07%		0.81%	6.40%		
Parcialmente Relacionadas	Distribución	Distribución	Relacionadas		De Distribución		Actividades de producción de los principales insumos requeridos	Actividades económicas relacionadas con la cultura (AERC)		Actividades Parcialmente Relacionadas a la Cultura (APRC)
0.57%	4.10%	0.77%	0.76%		1.87%		0.20%	5.00%		
No Dedicadas	Parcialmente Relacionadas	Parcialmente Relacionadas			Relacionadas					Sombra
0.45%	0.60%	0.50%			0.04%					
Sombra										Sombra
1.00%										1.77%
6.70%	3.00%	6.74%	1.80%	1.00%	3.30%	1.02%	2.12%	13.10%	1.70%	7.2%

☐ Industrias Base

- Dedicadas enteramente a la creación, producción, fabricación, difusión, comunicación, exposición y distribución de material protegido por los derechos de autor
- Las industrias incluidas en ésta categoría aportan 100% de su valor agregado a las ICs

☐ Industrias Interdependientes

- Centradas en la producción, fabricación y venta de equipo.
- Facilitan la creación, producción y uso de material protegido por los derechos de autor

☐ Industrias Parcialmente Relacionadas

- Algunas de sus actividades se relacionan con los trabajos protegidos por los derechos de autor y pueden implicar la creación, la producción, la fabricación, el funcionamiento, la difusión, la comunicación y la exposición, la distribución y las ventas

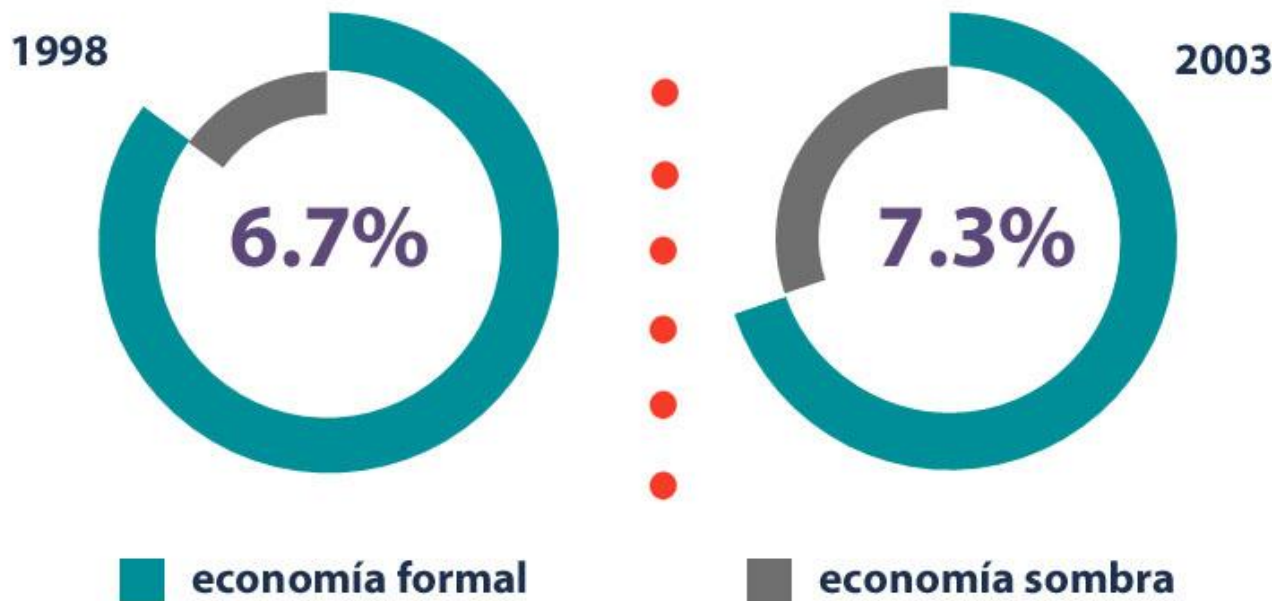
☐ Industrias No Dedicadas

- Una porción de sus actividades se relaciona con facilitar la difusión, distribución o ventas de los trabajos protegidos por los derechos de autor

☐ Economía Sombra

- Producción de bienes y servicios, **tanto informales como ilegales**, que escapan de la detección de las estimaciones oficiales
- OMPI está desarrollando metodología Standard internacional para introducirla
- Para este estudio se tomo la estimación mas conservadora para evitar sobrevaluaciones

¿Cuánto vale la Cultura y la Creatividad?



- En el 2003 las industrias culturales y creativas (ICC) representaron **7.3% del PIB**
- El crecimiento del sector cultural y creativo crece más que la economía en su conjunto

**Metodología Piedras
2003**

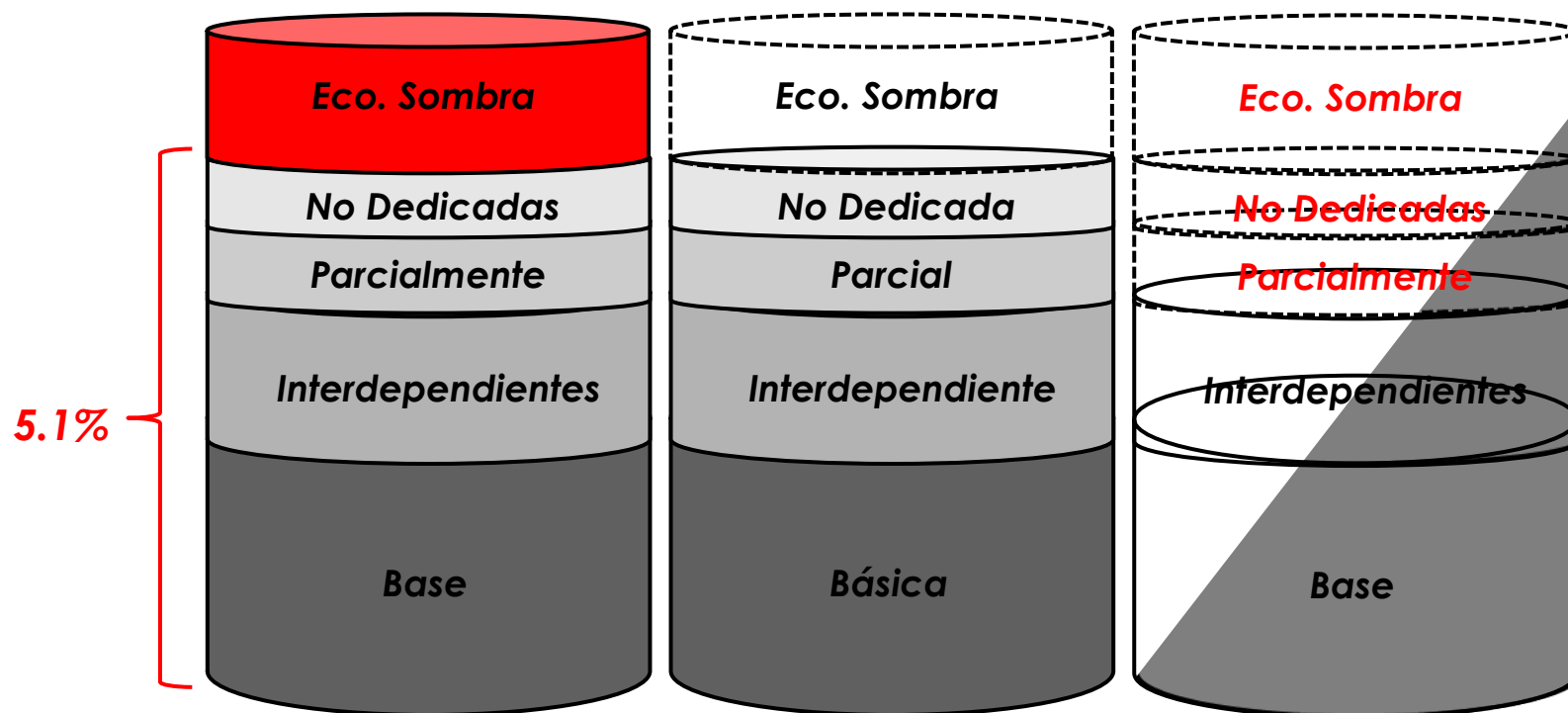
7.3%

**OMPI
2003**

4.8%

**INEGI
Cuenta Satélite
2011**

2.7%



Resultados de la Medición OMPI y Cuentas Satélite

País	Metodología	PIB	Empleo
------	-------------	-----	--------



OMPI (2002)	11.97%	8.41%
Cuenta Satélite (2010)	3.20%	N.D.

En **2013 Estados Unidos** publicó los resultados preliminares de la Cuenta Satélite sobre Producción



OMPI (2002)	5.38%	6.87%
Impacto de la Cultura (2001)	3.80%	3.90%

Canadá reconoce que **la cultura no es una industria reconocida explícitamente en el SCIAN**
Actualmente están realizando **pruebas piloto** para realizar la **Cuenta Satélite de Cultura**



OMPI (2005)	3.30%	5.80%
Cuenta Satélite (2007)	1.78%	3.90%

Como **porcentaje del PIB**, las **Industrias Protegidas por los Derechos de Autor** representaron **3.3% (OMPI)**
Colombia se encuentra en la **segunda etapa de la cuenta Satélite**, parte del Convenio Andrés Bello

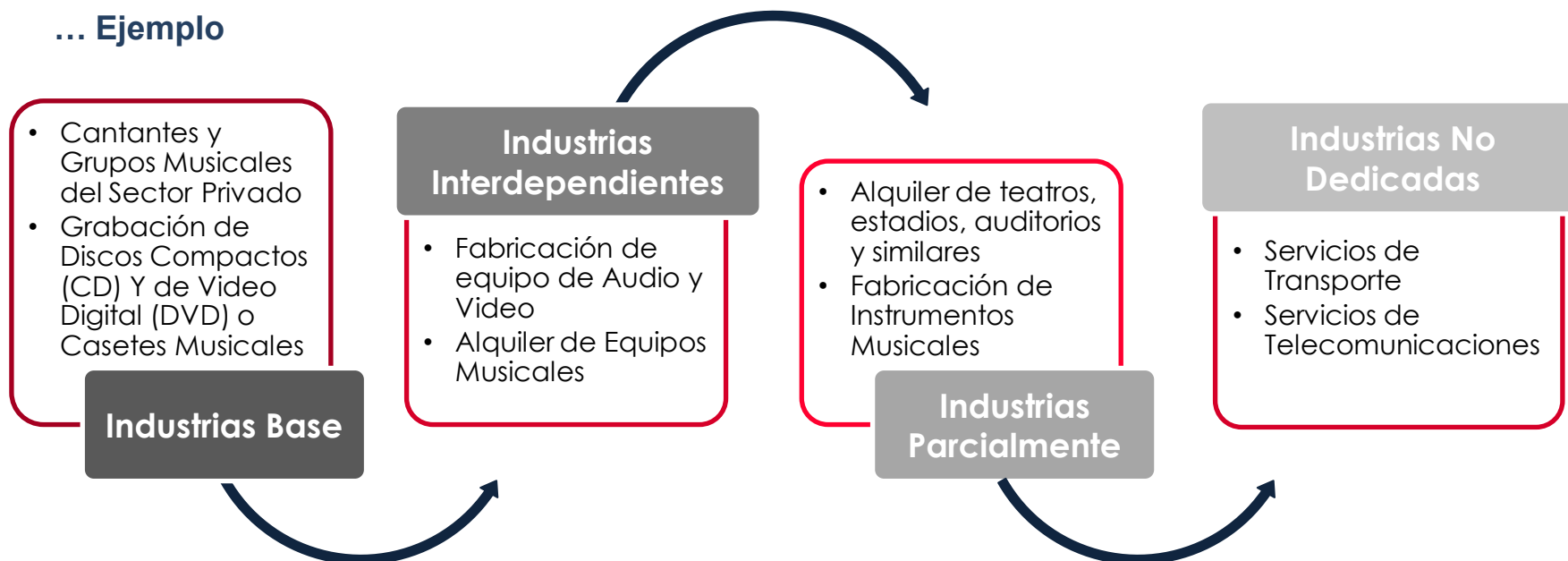


OMPI (2008)	4.73%	5.12%
Cuenta Satélite (2010)	3.48%	4.00%

La OMPI utilizó una **metodología que permite comparación con estudios realizados en otros países**
La cultura también implica **trabajo voluntario**, que **no son visibles en las cuentas satélite**

Fuente: Estudios Nacionales sobre las Industrias Protegidas por los Derechos de Autor – OMPI y Oficinas de Estadística de cada uno de los países

... Ejemplo



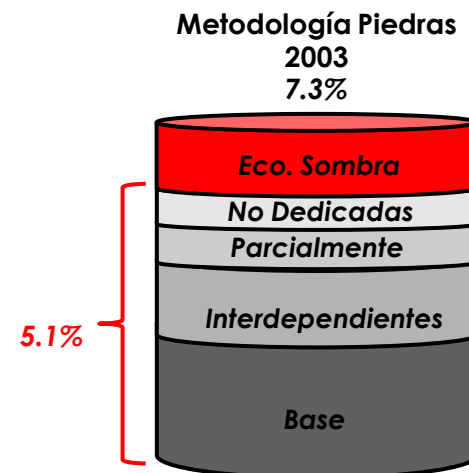
Para la cuantificación de las industrias protegidas por los derechos de autor, se toma en cuenta **100% de las industrias base**

La participación de las industrias **interdependientes** varía del **30% al 100%**, mientras que de las **parciales** varía del **10% al 95%**

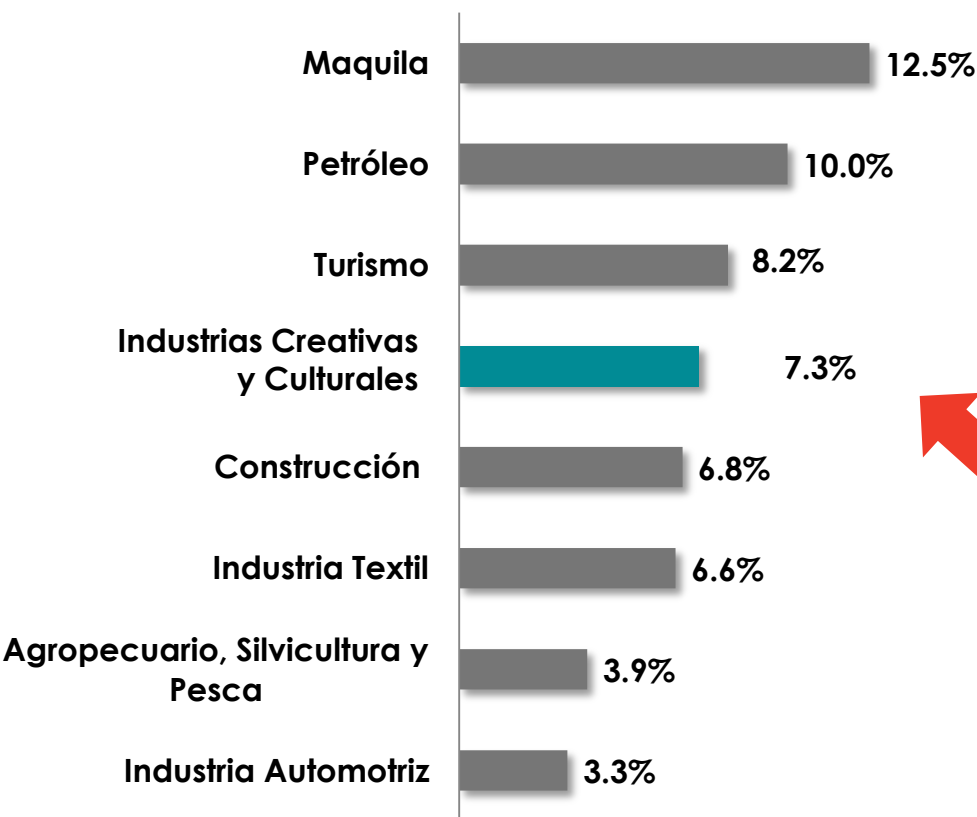
Industrias **no dedicadas** la **participación** varía del **3% al 10%**

La **OMPI** ha realizado estudios sobre las IPDA en 35 países.

En **Guatemala y México** se tomó como referencia la metodología de la OMPI y se incluyó la estimación de la **economía sombra**



¿Cuánto valen la Cultura y la Creatividad?

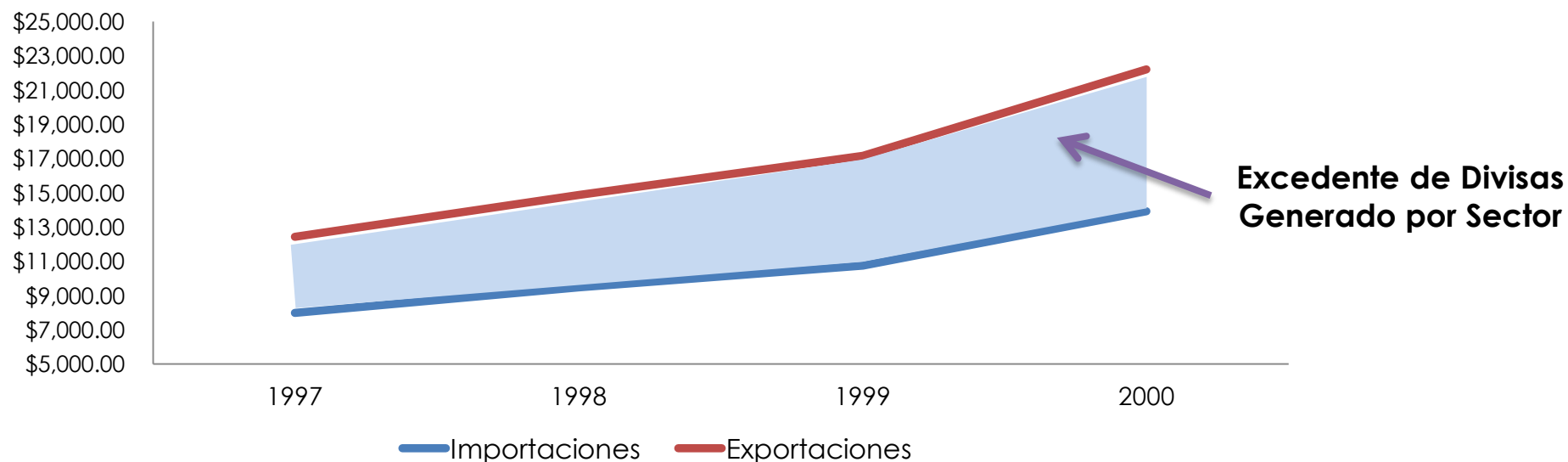


Fuente: Elaborado con base en los Censos Económicos 2004 del INEGI y datos específicos de cada sector

- ICC se posicionan como cuarto sector de importancia en la economía
- ICC también superan a otros sectores fundamentales de la economía
- Su participación aumenta si se toma en cuenta la proporción de turismo exclusivamente cultural
- Al menos una quinta parte del valor generado en la industria turística sea consecuencia del efecto multiplicador de las industrias culturales y creativas

Superávit de IC representa:

- **7.6%** de las importaciones totales y **12.7%** de las exportaciones totales
- México, país de balanza comercial deficitaria...en general
- Al ser mayores las **exportaciones** que las **importaciones** las IC generan divisas



Fuente: Elaborado por Nomismae con base en información de BANCOMEXT.

Generación de Empleo

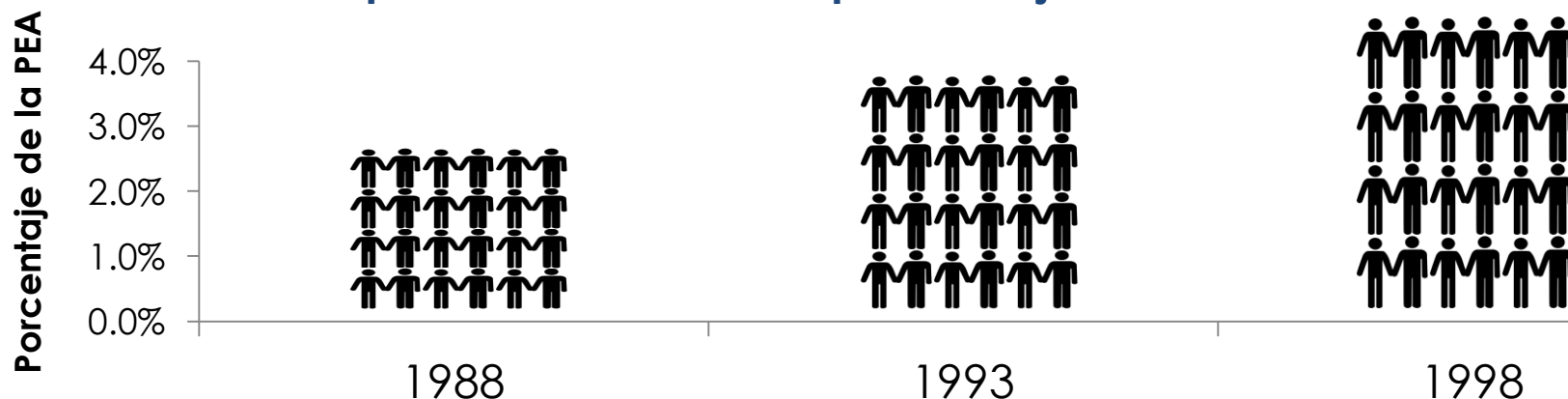
Como porcentaje de la PEA

- Muestran una tendencia creciente que representa **3.66%**
- Las IC muestran alta productividad de la mano de obra (porcentaje de la PEA inferior a la del PIB)
- La productividad se mide como la producción entre la mano de obra:

$$\text{Productividad} = \text{Producción} / \text{Empleo} = 7.3/3.66 = 2$$

- Generaron **1,497,464** empleos
- Sector con productividad equivalente al doble de la promedio nacional, con alto potencial para la generación de empleos

Empleo en las IC como porcentaje de la PEA



Fuente: Elaborado por Nomismae con base en el INEGI, Censos Económicos 1988, 1993, 1998, así como con información de la Encuesta Nacional de Ingresos y Gastos de los Hogares 1989, 1993 y 1998.

Efectos Encontrados de la Aglomeración

- **Efecto Centrífugo:** creadores salen de Celaya, GTO, hacia ciudades de mayor tamaño y posteriormente de estas hacia la capital
- **Efecto Centrípeto:** creadores de todo el país van al DF por economías de aglomeración de consumidores, audiencias y creadores



INFORMACIÓN, INDICADORES, ANÁLISIS Y POLÍTICAS PÚBLICAS

Generación Creciente de Información

Cuentas Nacionales

1998

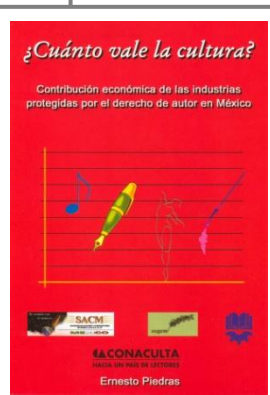


2003



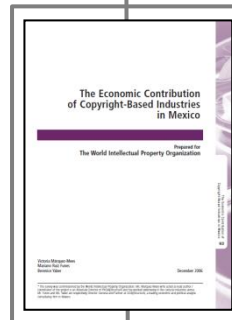
- Asistencia a recintos culturales
- Exposición a medios audiovisuales
- Equipamiento cultural
- Uso del tiempo libre y prácticas culturales

2004



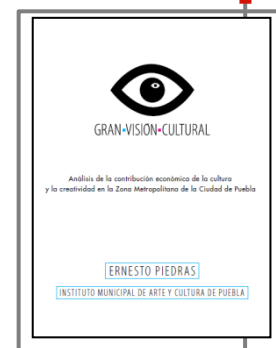
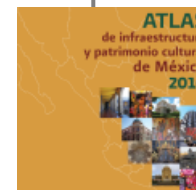
- Industrias culturales y creativas
- Cadena de valor de la industria de la música
- Fase creativa
- Fase de inversión
- Fase de producción
- Fase de comunicación pública
- Distribución de contenidos

2006



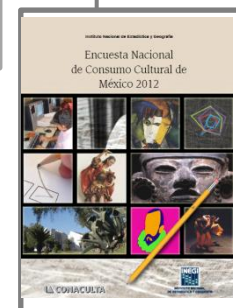
- Description of the Evolution of some Core Copyright-Based Industries in Mexico

2012



- El valor de las industrias creativas en la zona metropolitana de la ciudad de Puebla

2014



→ **Nacional**

→ **Distrito Federal**

→ **Ciudad de Puebla**

→ **Sectoriales:**

Música

Editorial

(OMPI, 2011)



Sistema Cuantitativo Integral

1998

2003

2008/10

Estadística

Indicadores

Análisis

Diseño

**Políticas
Públicas**

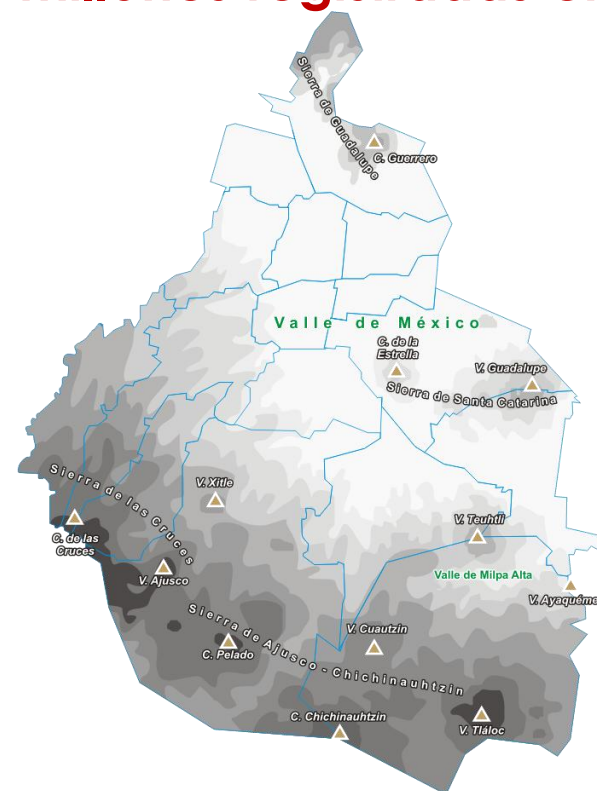
Ejecución

Evaluación

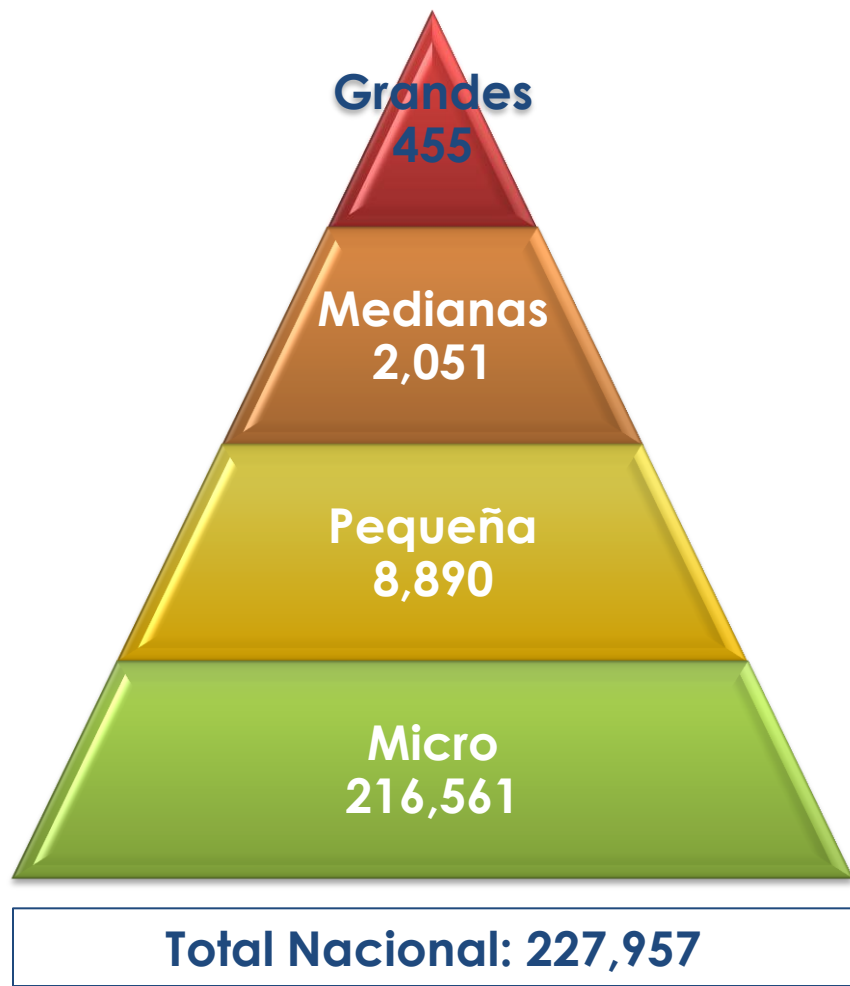
VALOR ECONÓMICO DE LA CULTURA DISTRITO FEDERAL

Producción

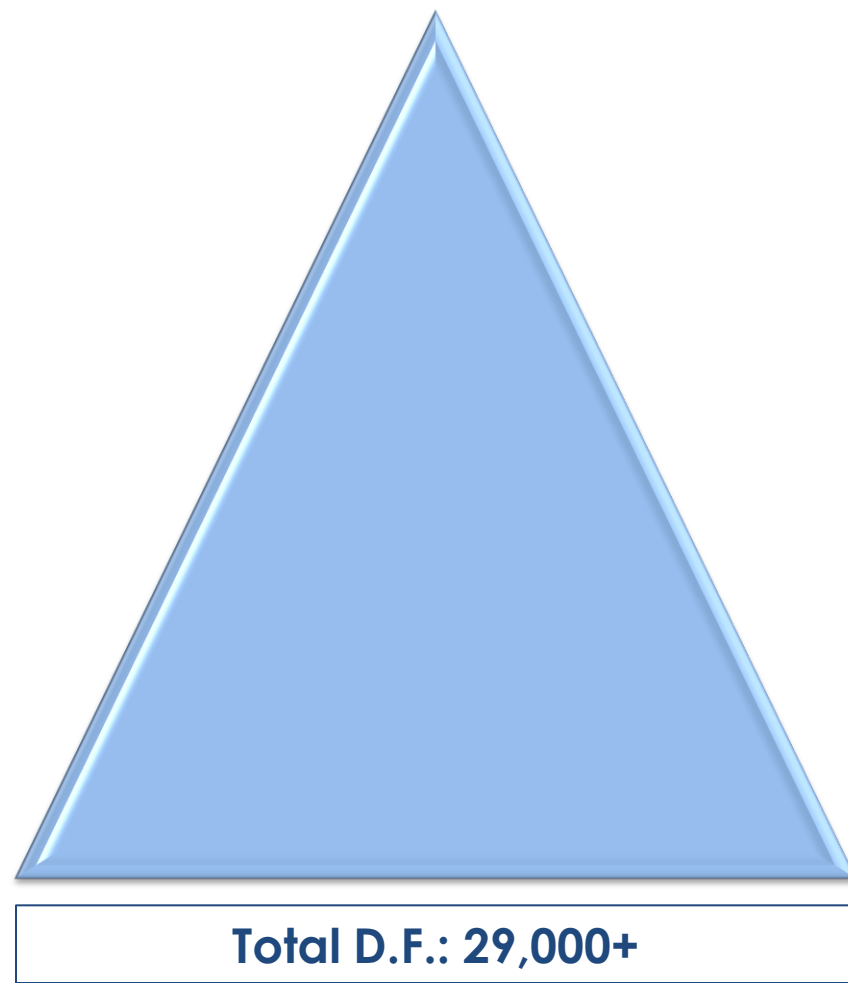
- PIB de más de 1.5 billones de pesos
- Estado con mayor aportación al producto nacional: 21.5%
- 7.9 millones de personas ocupadas; 2.9 millones registradas en el IMSS, 17.5% del total nacional
- +342,000 unidades económicas
- Población:
 - 8.7 millones de habitantes
 - en 16 delegaciones
- Extensión:
 - 1,485 km²
 - 0.1% del territorio nacional



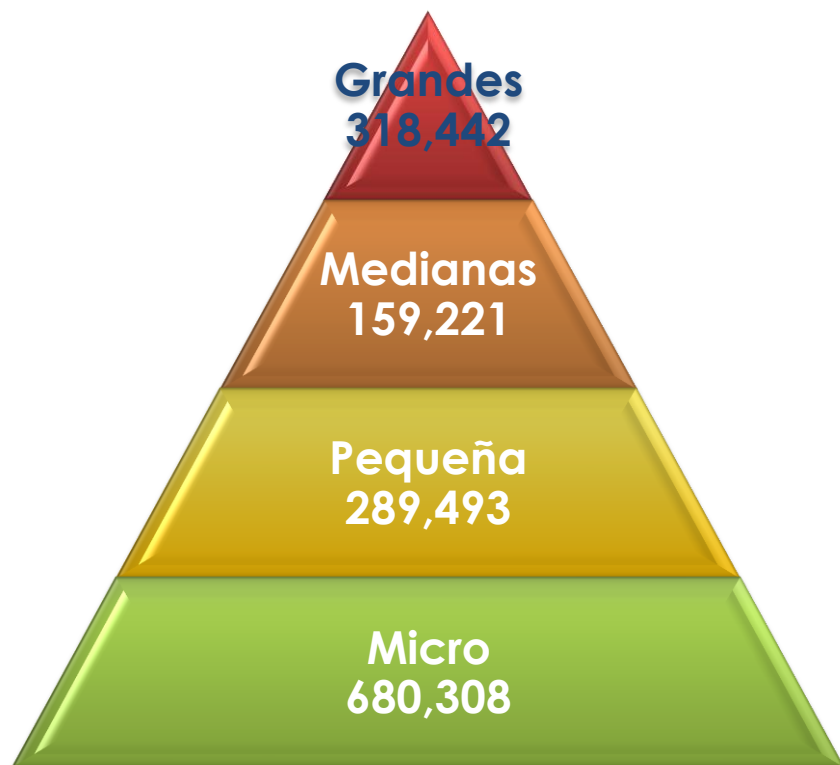
Nacional



Distrito Federal

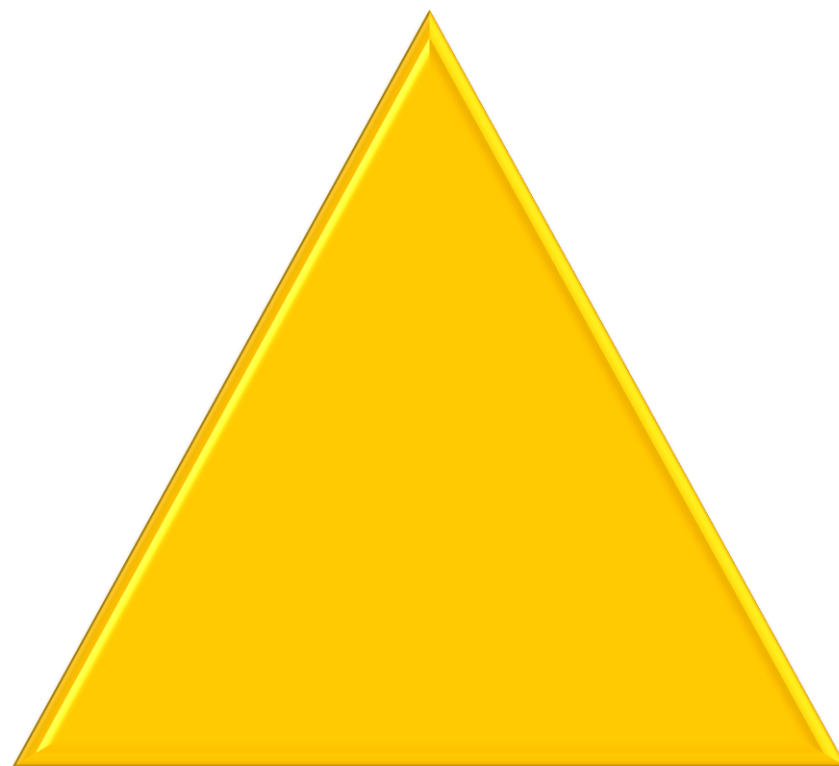


Nacional



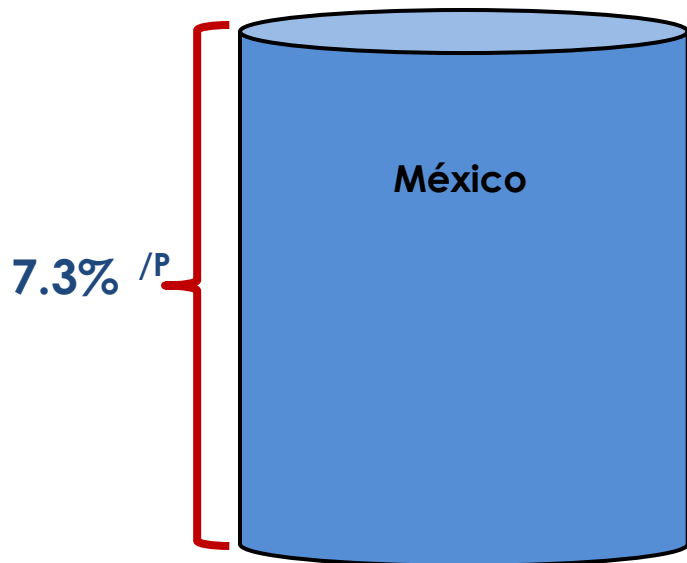
Total Nacional: 1,447,464
3.4% de la PEA Nacional

Distrito Federal

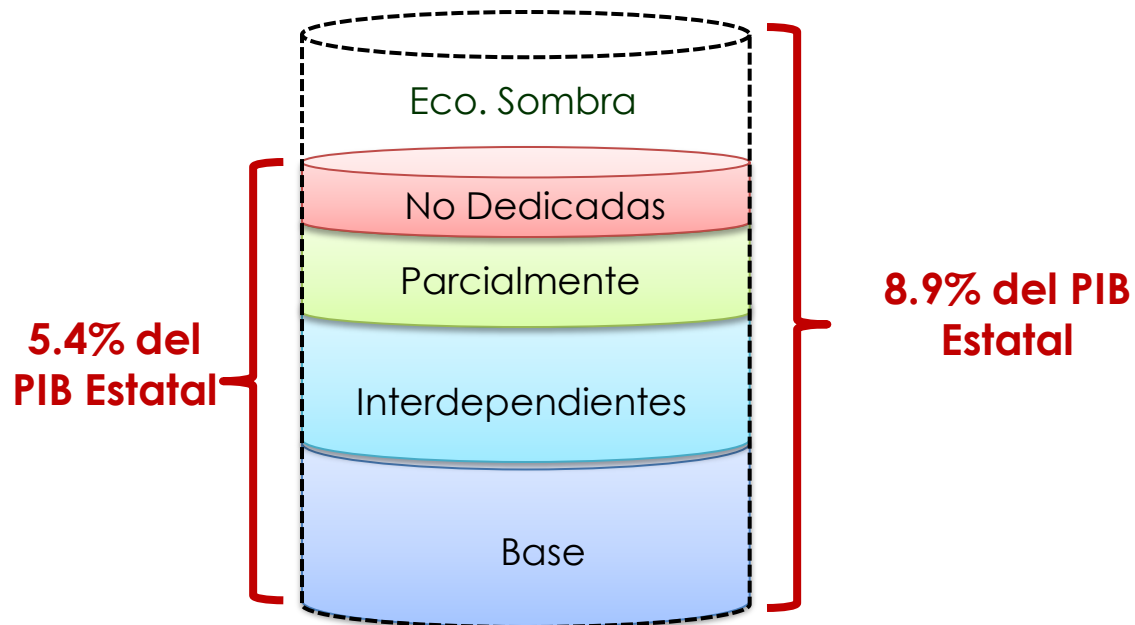


Total D.F.: 307,700+
8% de la PEA Estatal

México

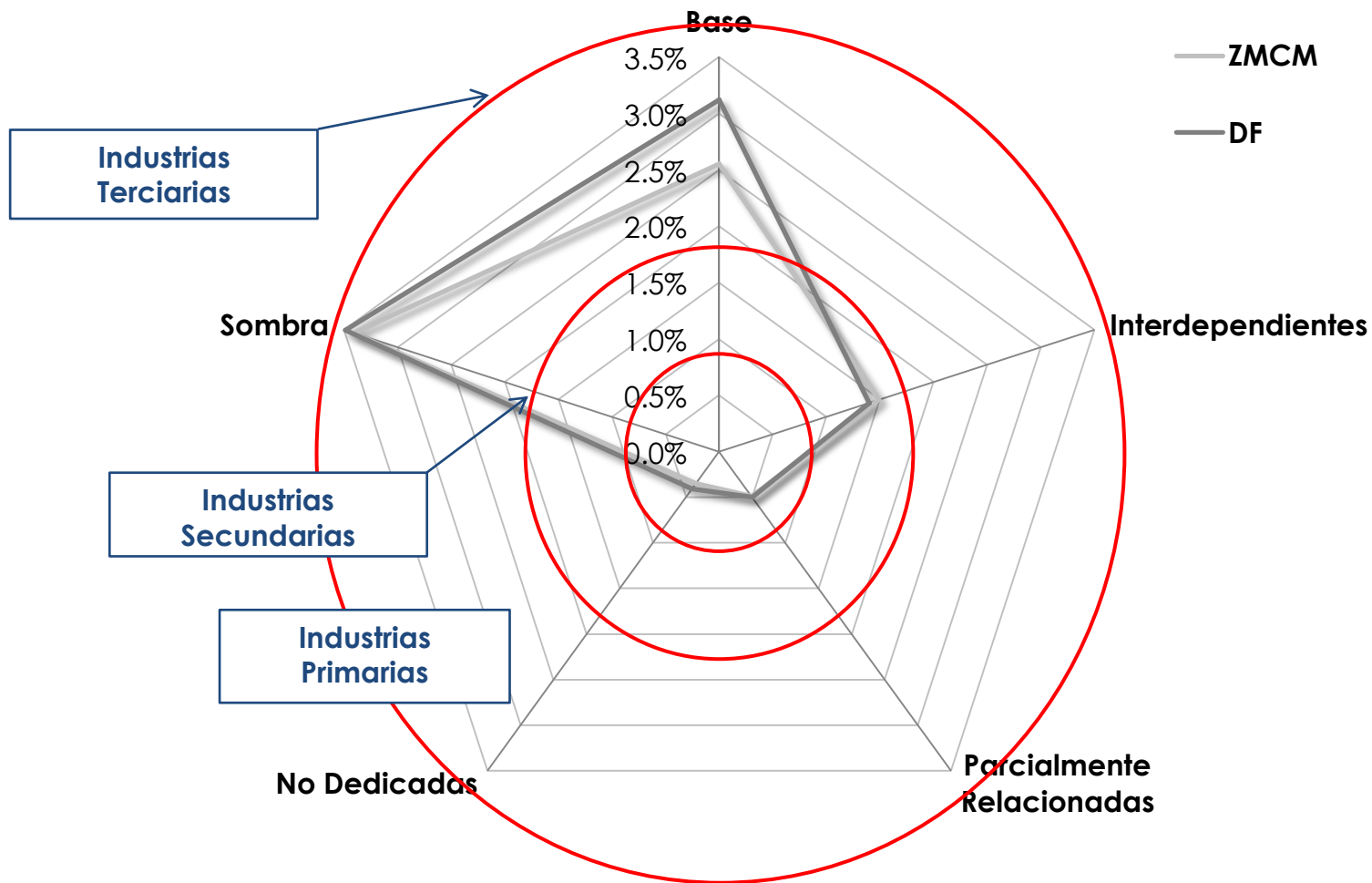


D.F.

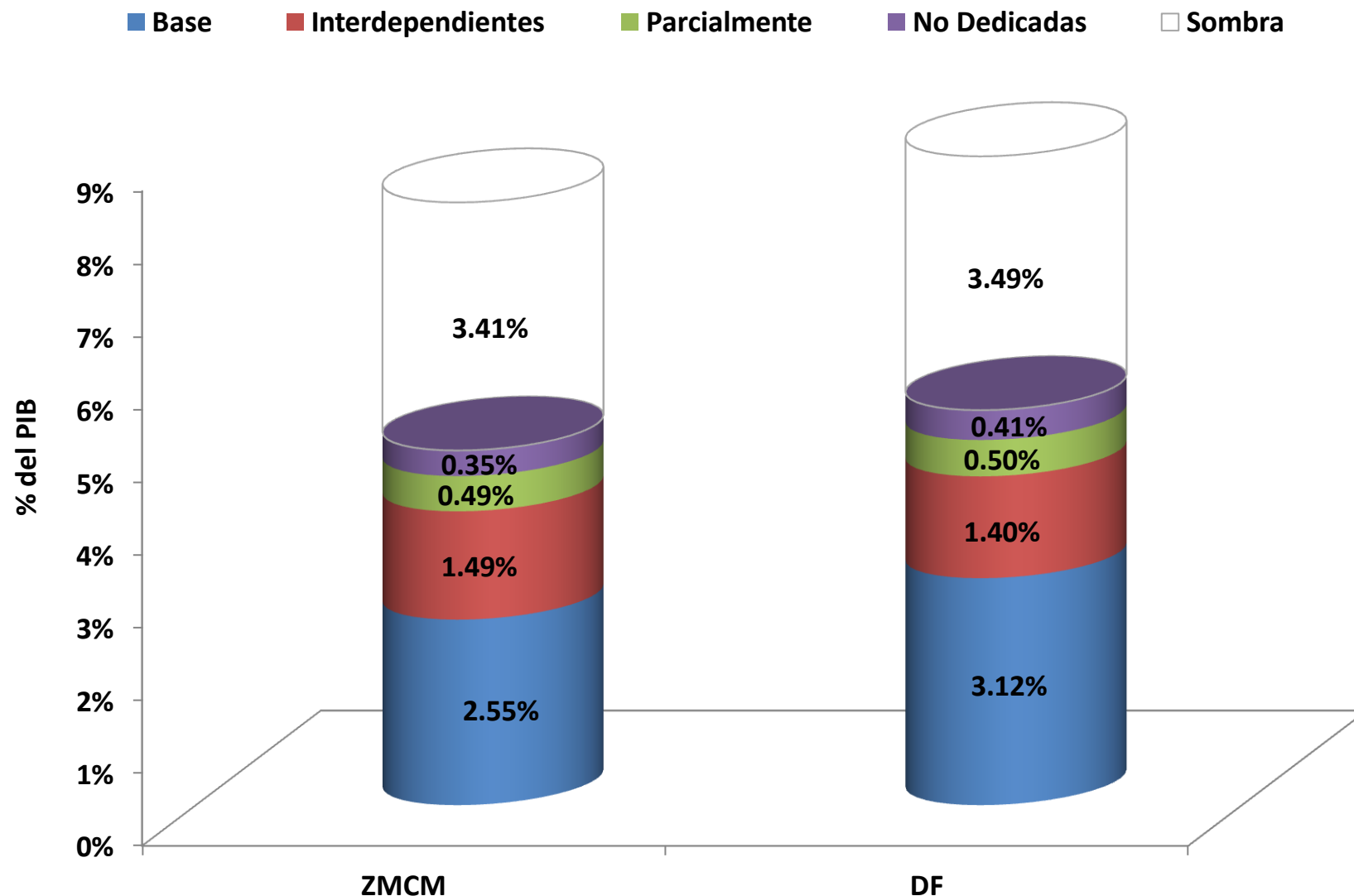


Prohibida su reproducción parcial o total sin previa autorización

- El DF y su ZM cuentan con una **mayor penetración de infraestructura tecnológica** que se traducen en **facilitadores de las actividades culturales**.

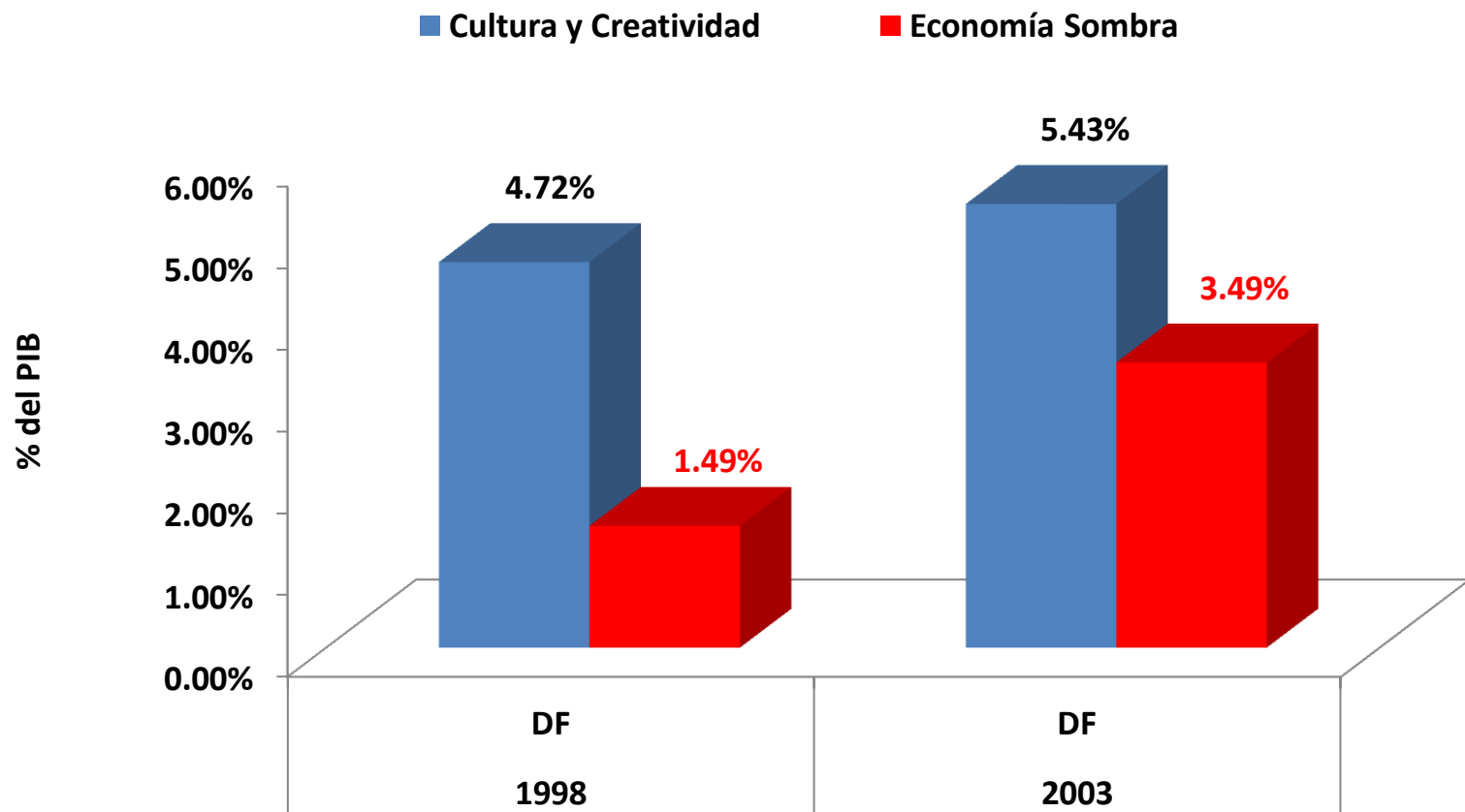


Contribución ICs en el Distrito Federal y Zona Metropolitana



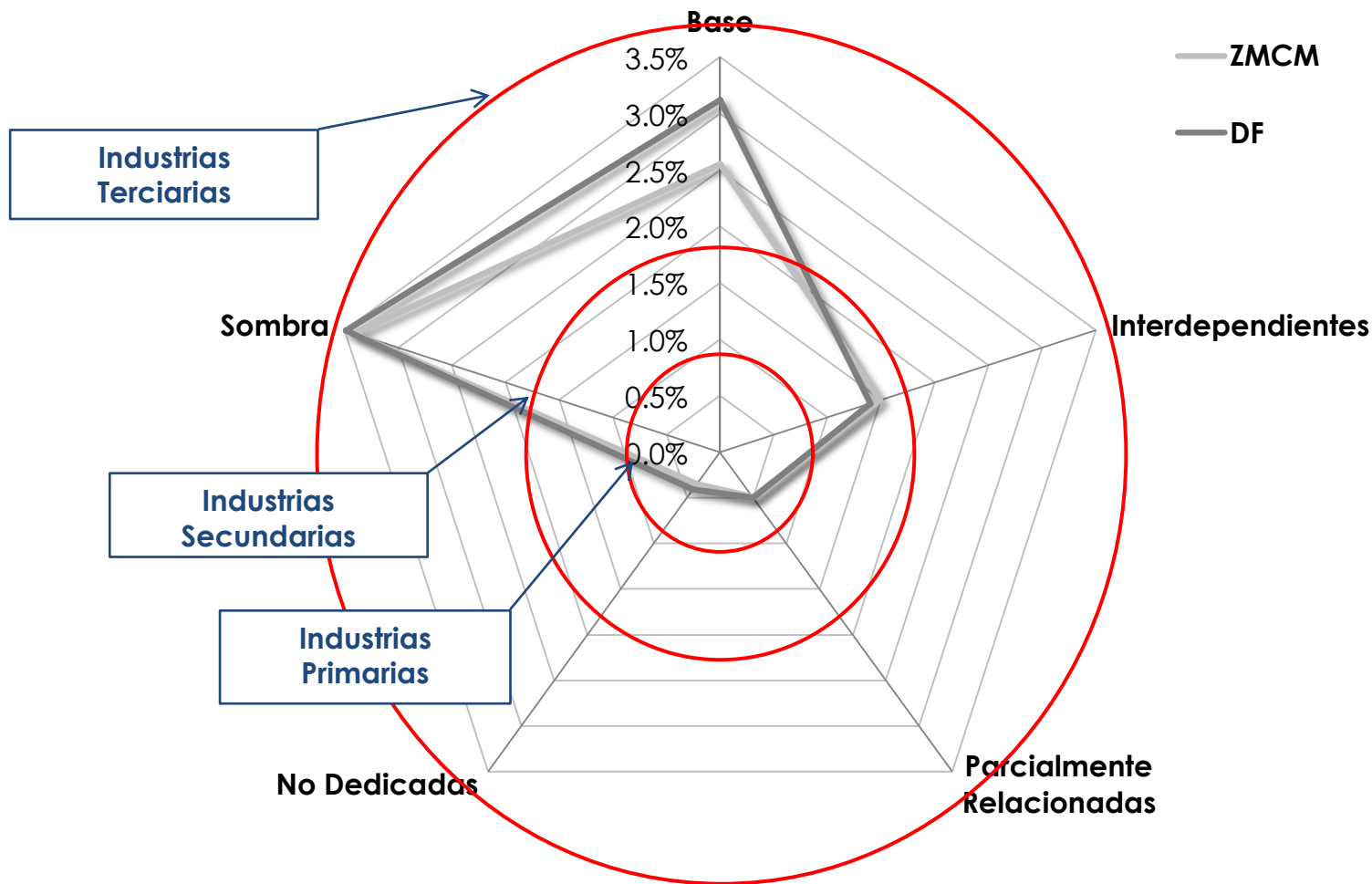
Prohibida su reproducción parcial o total sin previa autorización

- **Crecimiento de la Economía Sombra de 168%** en cinco años
- Crecimiento derivado de la **informalidad e ilegalidad** bajo la cual opera el **sector cultural y creativo**



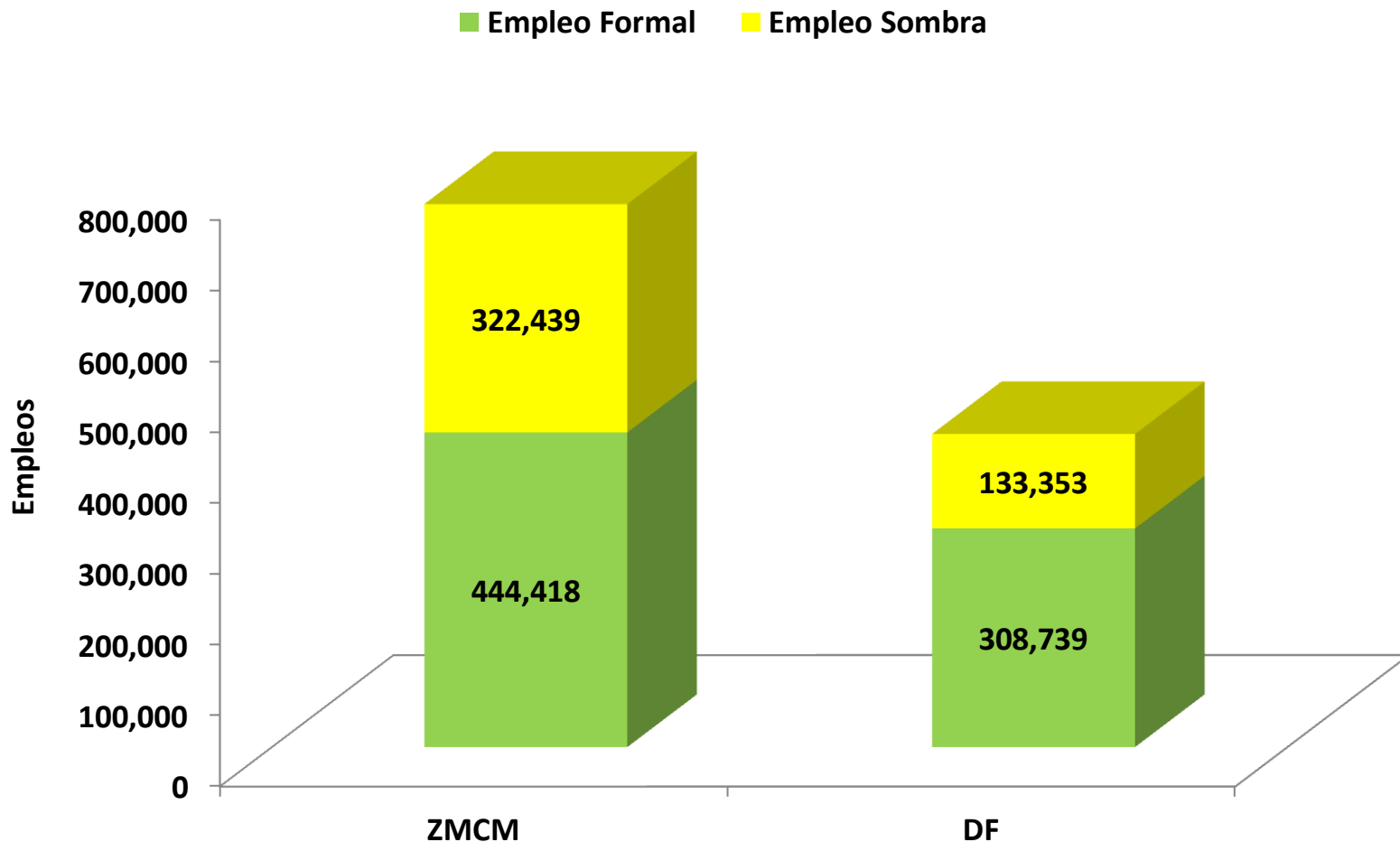
Prohibida su reproducción parcial o total sin previa autorización

- El DF y su ZM cuentan con una **mayor penetración de infraestructura tecnológica** que se traducen en **facilitadores de las actividades culturales**.



Empleo de las Actividades Culturales y Creativas en el DF

- El empleo en actividades culturales y creativas en el DF y su ZM es cuantioso
- El empleo en la economía sombra es casi tan importante como en el sector formal en la ZMCM



VALOR ECONÓMICO DE LA CULTURA QUERÉTARO

Producción



PIB de más de 259 mil millones de pesos

Décimo séptimo estado con mayor aportación al producto nacional: 2.0%

56,345 unidades económicas

- 1.5% del país



Emplea un total de 717,577 personas



Población:



1.83 millones de habitantes
en 18 municipios

Extensión



11,658 km²
0.6 % del territorio nacional



Valor Agregado Censal proveniente de la cultura asciende a 1.5 millones de pesos (1.7% del total estatal)



993 Unidades Económicas dedicadas a las ICC



Genera alrededor de 9,150 empleos formales



Remuneración promedio de los empleados formales en las ICC asciende a 40,855 pesos mensuales

En Querétaro existen 21 museos

Existe un museo por cada 87,044 habitantes

El estado cuenta con 19 teatros

ICACE

ÍNDICE DE CAPACIDAD Y APROVECHAMIENTO CULTURAL DE LOS ESTADOS

- ➡ Proporciona información relevante del Sector de la Cultura
- ➡ Contribuye a aumentar el conocimiento que se tiene sobre el impacto que las actividades culturales tienen en la economía y en la sociedad
- ➡ Sirve como “indicador líder” para dimensionar los impactos de las estrategias de política pública
- ➡ Permite monitorear a los Estados en su interacción y desempeño, basado en sus respectivas infraestructura, oferta y demanda cultural
- ➡ Facilita la construcción de criterio de comparación interestatales e intertemporales
- ➡ Habilita la evaluación cuantitativa e incluso cualitativa del desempeño de la Cultura

ÍNDICE DE CAPACIDAD Y APROVECHAMIENTO CULTURAL DE LOS ESTADOS

- + Es un ejercicio práctico de aprovechamiento de las estadísticas culturales de nueva generación
- + Es una medición relativa de recursos, producción y apropiación de elementos culturales
- + Permite comparar a cada Estados respecto al promedio nacional y respecto a los demás Estados
- + Se constituye como un tablero de control para los responsables de política cultural
- + Permite identificar las variables en las que tienen capacidad de incidir para el avance de su Estado y aquellas que les resultan exógenas
- + Entre otras consideraciones...

Acerca de lo que no es...

- No refleja directa y exclusivamente la información de la derrama fiscal cultural
- Al ser un índice enfocado en actividad cultural primaria, no cuantifica los efectos multiplicadores o secundarios
- No mide el potencial de cada Estado, sino más bien lo ya materializado en términos de demanda, oferta e infraestructura
- Este no es un índice de percepción, mide lo que se tiene y que se ha hecho con ello
- Entre otras consideraciones...

Índice de Capacidad y Aprovechamiento Cultural De Los Estados (ICACE)

- **Ejercicio pionero** de utilización de las estadísticas culturales
- Índice compuesto que **combina la demanda, la oferta y la infraestructura culturales** de cada Estado de la República
- Utiliza información disponible en
 - **Encuesta Nacional de Consumo y Prácticas Culturales, CONACULTA 2010**
 - **Atlas de Infraestructura Cultural, CONACULTA 2010**
 - **Sistema de Cuentas Nacionales del INEGI** con base en la metodología de Piedras Feria, Ernesto *¿Cuánto vale la cultura? Contribución Económica de las Industrias Protegidas por el Derecho de Autor en México*, CONACULTA/SOGEMS/SACM/CANIEM, (México, 2004) actualizado al 2008
 - **Presupuesto de Egresos de la Federación 2011, Anexos 29.7 y 29.8**

- **ICACE, construido con base en tres sub-índices:**
 - ✓ **Sub-índice de Demanda Cultural**
 - ✓ **Sub-índice de Oferta Cultural**
 - ✓ **Sub-índice de Infraestructura Cultural**
- **Cada subíndice a su vez, se compone de**
 - ✓ **28 variables**
 - ✓ **Estandarizadas en base 100, en donde 100 representa el promedio nacional**
 - ✓ **el valor de cada sub-índice se calcula como un promedio simple de los valores estandarizados de cada variable**
- **Finalmente, para obtener el ICACE, se calculó el promedio simple de cada uno de los sub-índices**

De manera análoga a la configuración de un mercado en economía, el ICACE esta formado por los siguientes sub-índices y sus variables:

DEMANDA		OFERTA
Encuesta Nacional de Prácticas y Consumo Cultural 2010		¿Cuánto vale la Cultura por Estados?
-Asistencia a Cine	-Gasto en Música	-Producción (Valor Agregado de las Industrias Base) per cápita
-Asistencia a Danza	-Consumo de Televisión	-Población Económicamente Activa del Sector Cultural per cápita
-Asistencia a Eventos Musicales	-Consumo de Radio	-Remuneración promedio (Remuneraciones totales / Empleos)
-Asistencia a Zonas Arqueológicas	-Uso de Internet	-Unidades Económicas (de las Industrias Base) per cápita
-Asistencia a Museos		-Presupuesto Cultural per cápita
-Asistencia a Bibliotecas		
-Asistencia a Exposiciones de Artes Plásticas		
-Asistencia a Exposiciones de Artes Visuales		
-Frecuencia de asistencia a Centros Culturales		
INFRAESTRUCTURA		
Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural 2010		
-Monumentos Históricos (% de avance en catalogación)	-Número de Teatros	
-Número de Sitios Patrimonio de la Humanidad	-Número de Centros de Educación Artística y Superior	
-Número de Sitios Arqueológicos	-Número de Salas de Cine	
-Número de Centros Culturales	-Número de Librerías	
-Número de Museos	-Número de Bibliotecas	

1	Distrito Federal	312.0
2	Estado de México	143.5
3	Nuevo León	123.0
4	Jalisco	121.7
5	Puebla	117.0
6	Yucatán	112.6
7	Veracruz	109.1
8	Querétaro	108.5
9	Morelos	100.1
10	Michoacán	99.2
11	Baja California Sur	98.5
12	Campeche	96.9
13	Quintana Roo	96.6
14	Chihuahua	96.5
15	Guanajuato	96.1
16	Aguascalientes	95.9
17	Oaxaca	90.7
18	Sonora	89.7
19	Baja California	88.6
20	Coahuila	86.1
21	Tamaulipas	84.9
22	Chiapas	83.2
23	Guerrero	81.5
24	Zacatecas	79.4
25	Hidalgo	76.0
26	Nayarit	75.7
27	Tlaxcala	75.4
28	Tabasco	74.9
29	Colima	74.6
30	Sinaloa	74.1
31	San Luis Potosí	71.0
32	Durango	67.1

D.F., Estado de México, Nuevo León, Jalisco y Puebla se destacan en la parte alta de la tabla

• D.F. alcanza un ICACE de 312, reflejo de la aglomeración de infraestructura, creadores y audiencias

Ejemplo de interpretación: El desempeño del DF es 2.12 veces superior al promedio nacional, por sus capacidades y aprovechamiento culturales

Ranking Ordinal: ICACE Desagregado + IDH

ALGUNAS OBSERVACIONES E IMPLICACIONES DESTACABLES DEL ICACE

Querétaro, 8ª posición en ICACE, registra un rezago de su Subíndice de Infraestructura (posición 20) respecto a los correspondientes a Oferta (posición 3)

BCS aún cuando es el segundo estado con el mayor nivel de desarrollo humano en México, se encuentra lugar 11 en el ranking ICACE

Por el contrario, **Oaxaca**, aunque rezagado en desarrollo humano, se encuentra 10 arriba en el ranking ICACE en comparación con el ordenamiento por IDH

Índice de Capacidad y Aprovechamiento Cultural de los Estados (ICACE)		Demanda	Oferta	Infraestructura	IDH
Distrito Federal	1	1	1	1	1
Estado de México	2	2	21	2	15
Nuevo León	3	21	2	7	3
Jalisco	4	15	8	3	12
Puebla	5	11	17	4	28
Yucatán	6	7	7	8	20
Veracruz	7	9	28	5	27
Querétaro	8	12	3	20	16
Morelos	9	6	15	12	14
Michoacán	10	8	25	9	29
Baja California Sur	11	5	10	19	2
Campeche	12	19	4	17	18
Quintana Roo	13	16	6	16	7
Chihuahua	14	28	5	13	6
Guanajuato	15	27	22	6	22
Aguascalientes	16	3	9	28	11
Oaxaca	17	14	27	11	30
Sonora	18	4	14	27	4
Baja California	19	31	11	14	5
Coahuila	20	13	19	22	9
Tamaulipas	21	22	16	21	10
Chiapas	22	24	32	10	32
Guerrero	23	18	26	15	31
Zacatecas	24	23	20	24	24
Hidalgo	25	17	24	25	26
Nayarit	26	10	18	32	17
Tlaxcala	27	20	12	31	23
Tabasco	28	32	29	18	25
Colima	29	25	13	30	8
Sinaloa	30	26	23	26	13
San Luis Potosí	31	30	31	23	21
Durango	32	29	30	29	19

Ranking Cardinal: ICACE Desagregado + IDH

ALGUNAS OBSERVACIONES E IMPLICACIONES DESTACABLES DEL ICACE

Sólo el DF, Jalisco y Yucatán registran de manera consistente subíndices por arriba del promedio nacional

Nuevo León obtiene un puntaje elevado por su oferta cultural

Aguascalientes tiene buen puntaje en oferta y demanda pero tiene poca infraestructura.

Índice de Capacidad y Aprovechamiento Cultural de los Estados (ICACE)		Demanda	Oferta	Infraestructura	IDH
Distrito Federal	312	151	359	426	1
Estado de México	143	130	82	219	15
Nuevo León	123	91	159	119	3
Jalisco	122	101	110	154	12
Puebla	117	108	90	153	28
Yucatán	113	111	111	116	20
Veracruz	109	108	69	149	27
Querétaro	109	104	147	75	16
Morelos	100	111	92	97	14
Michoacán	99	109	73	116	29
Baja California Sur	99	116	105	75	2
Campeche	97	91	120	80	18
Quintana Roo	97	98	111	80	7
Chihuahua	97	84	113	93	6
Guanajuato	96	84	78	126	22
Aguascalientes	96	129	106	53	11
Oaxaca	91	101	71	100	30
Sonora	90	118	92	59	4
Baja California	89	82	100	84	5
Coahuila	86	102	85	71	9
Tamaulipas	85	91	92	72	10
Chiapas	83	89	53	107	32
Guerrero	82	92	72	81	31
Zacatecas	79	90	83	65	24
Hidalgo	76	92	75	61	26
Nayarit	76	108	88	31	17
Tlaxcala	75	91	96	39	23
Tabasco	75	78	66	80	25
Colima	75	88	96	41	8
Sinaloa	74	86	76	60	13
San Luis Potosí	71	82	65	66	21
Durango	67	84	66	51	19

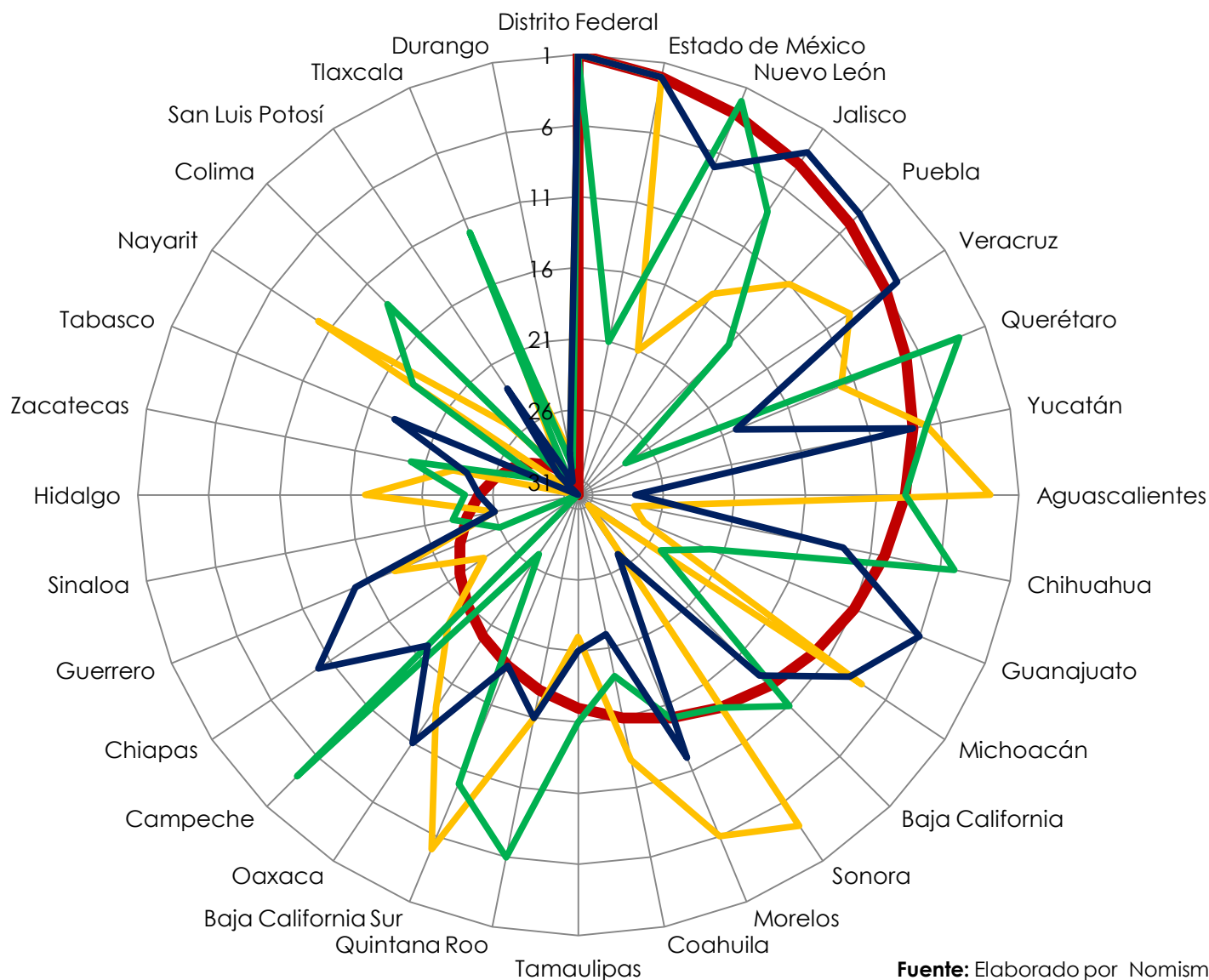
Ranking: ICACE y sus Subíndices

ICACE

Demanda

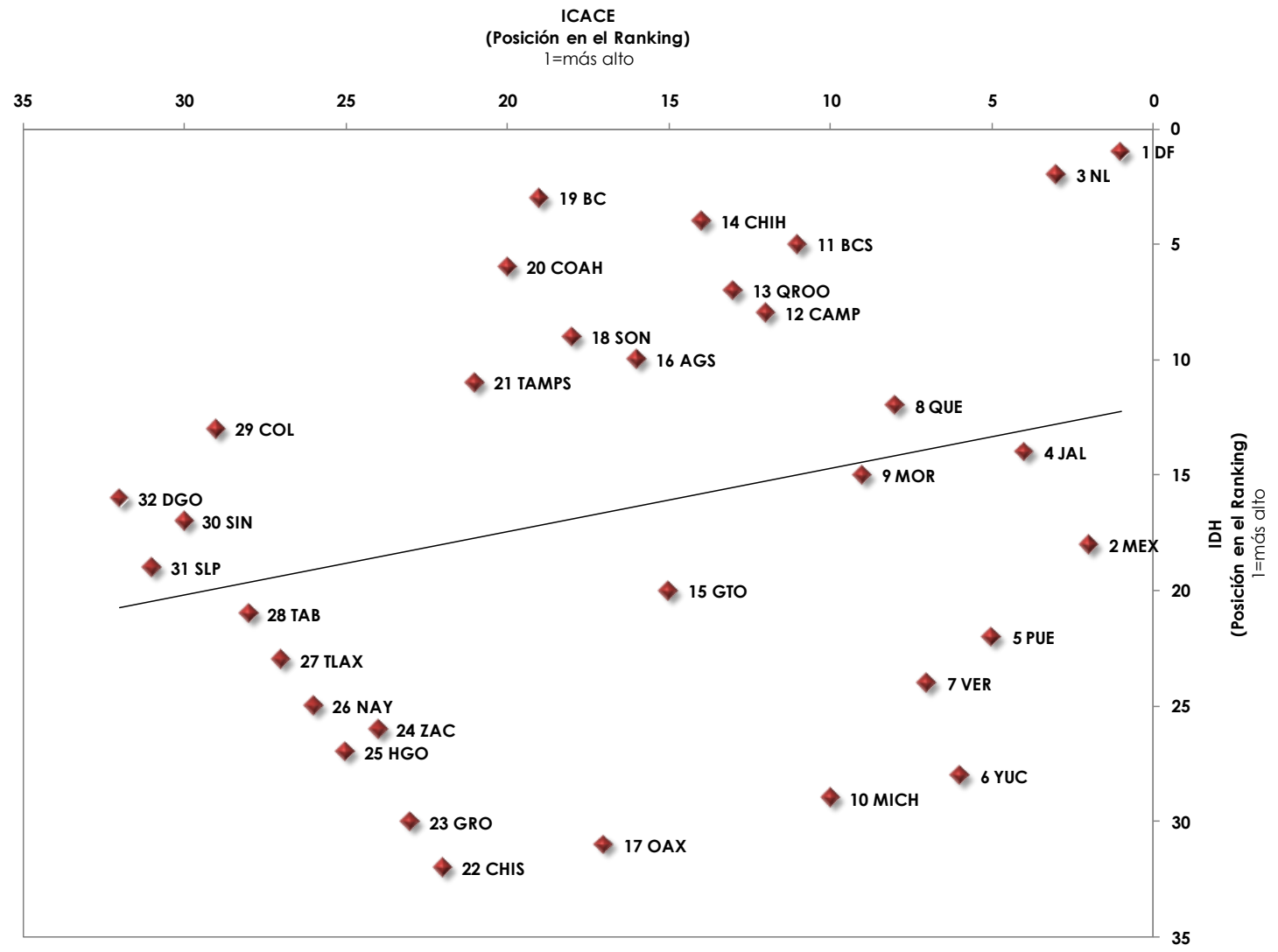
Oferta

Infraestructura

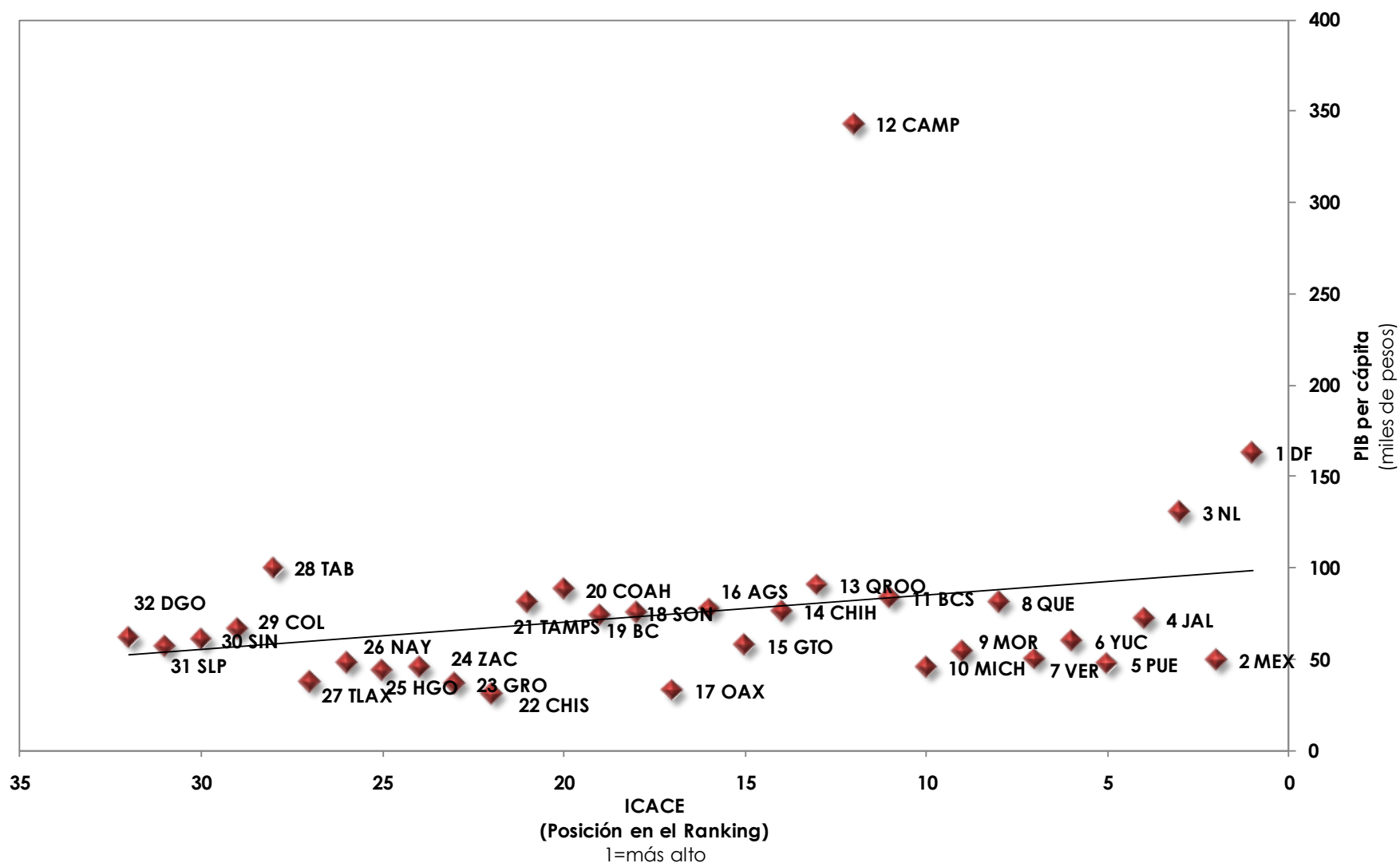


Fuente: Elaborado por Nomismæ

ICACE vs. Índice de Desarrollo Humano (IDH)

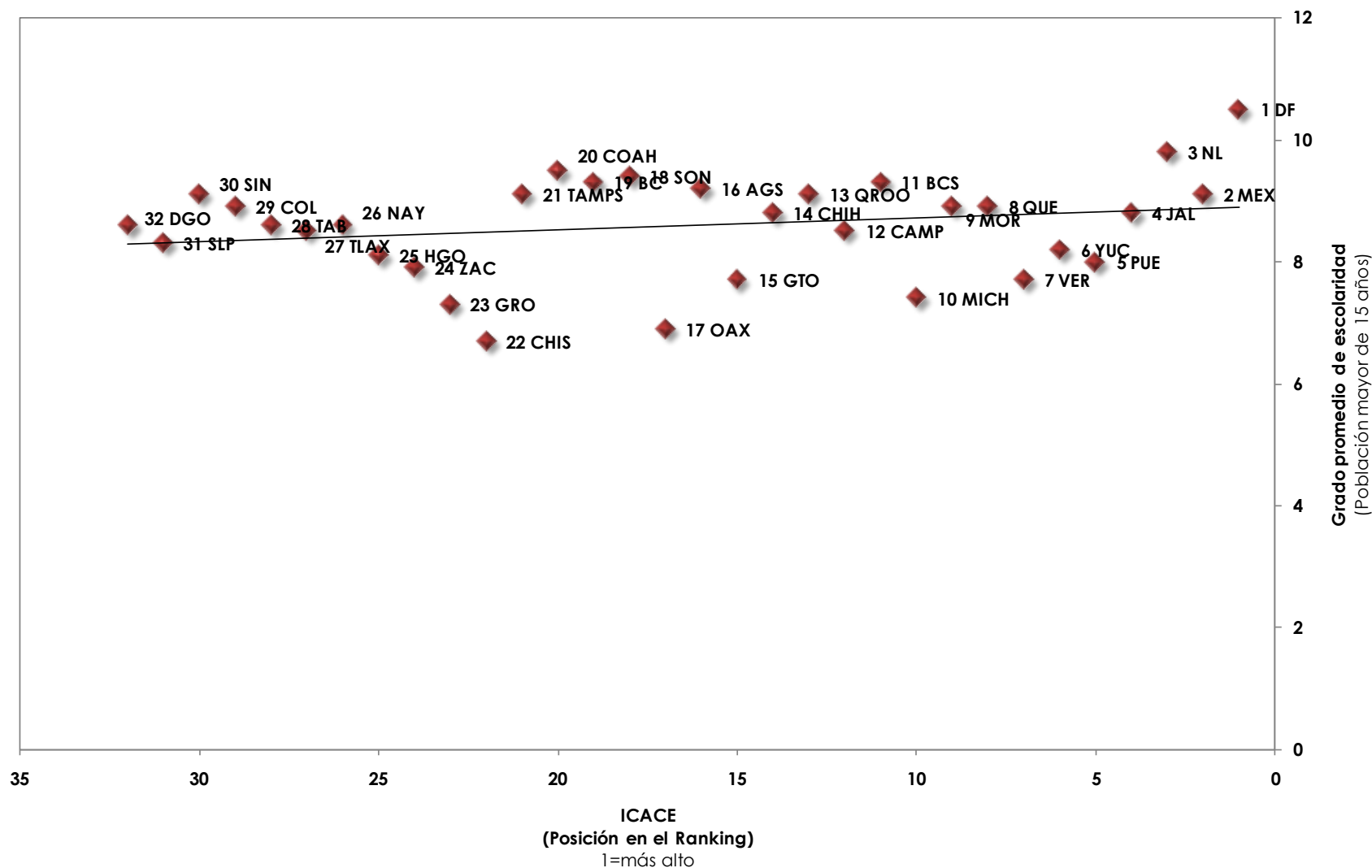


Fuente: Elaborado por Nomismae con información del PNUD



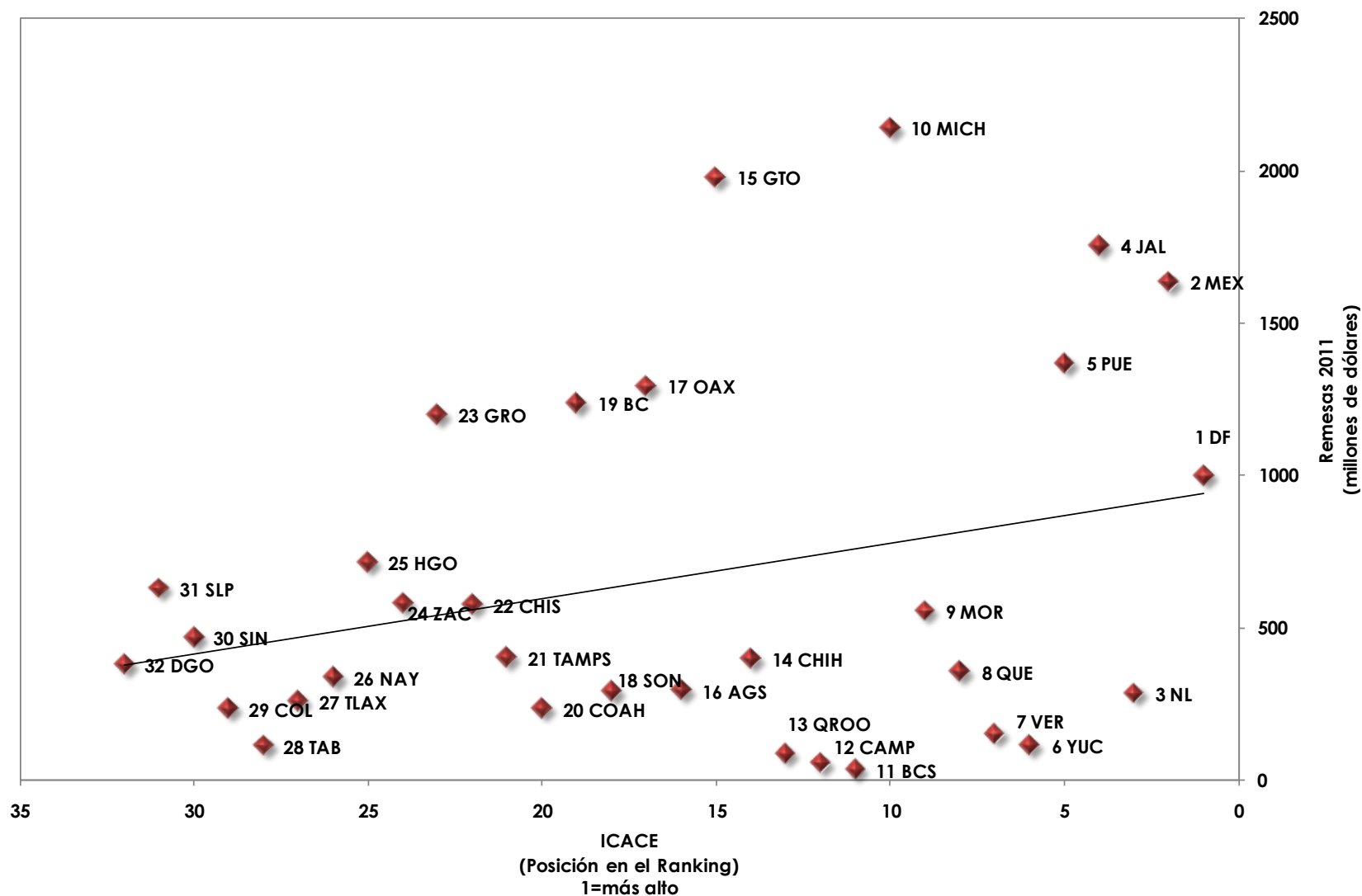
Fuente: Elaborado por Nomismae con información del INEGI

ICACE vs. Escolaridad Promedio



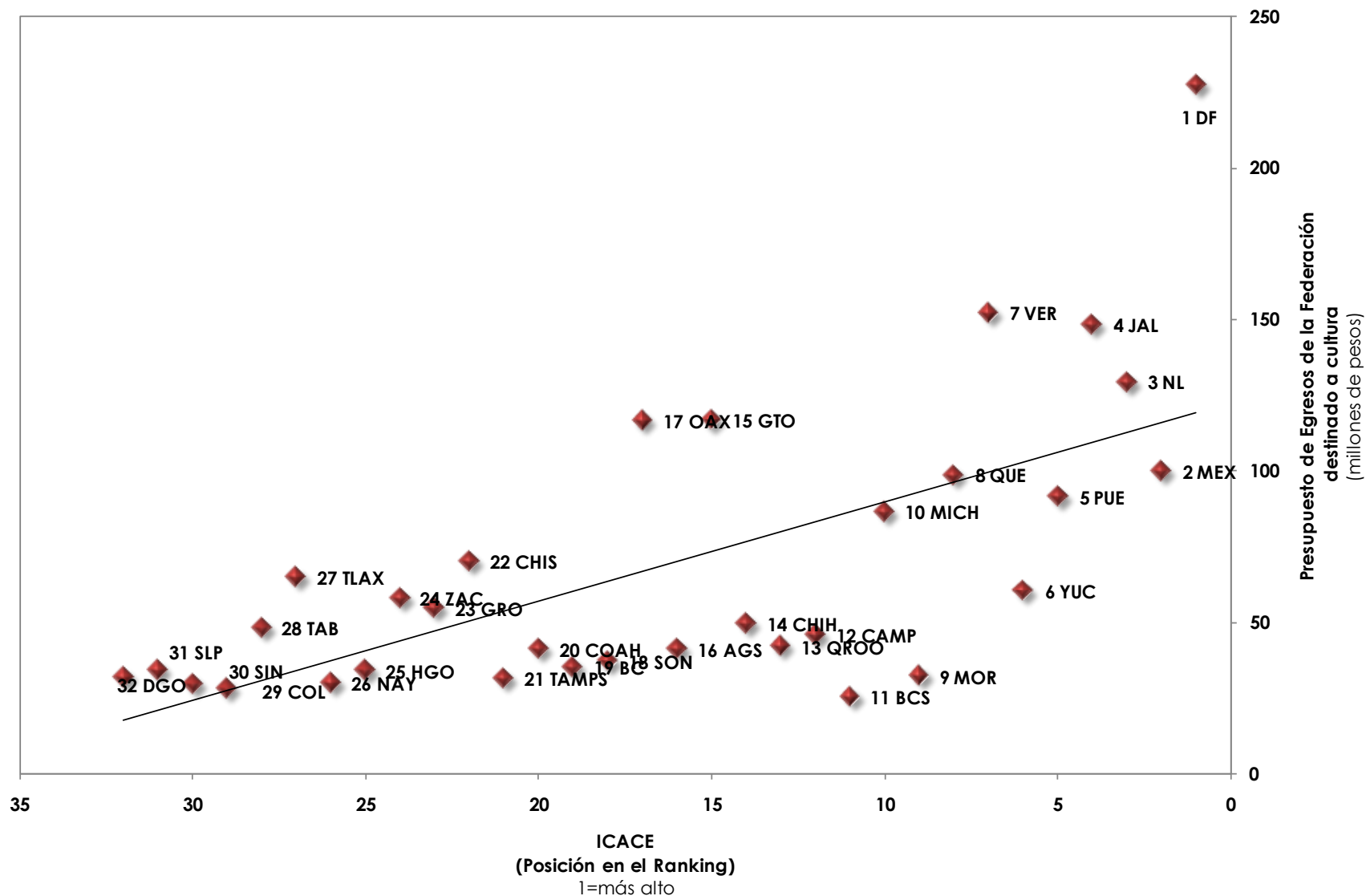
Fuente: Elaborado por Nomismae con información del INEGI

ICACE vs. Remesas Recibidas



Fuente: Elaborado por Nomismae con información de Banxico

ICACE vs. Presupuesto Cultural



*Por presupuesto cultural se entiende aquel que el Gobierno Federal transfiere a los Estados bajo el rubro de Cultura

Fuente: Presupuesto de Egresos de la Federación 2011 **Anexo 29.7 y 29.8**

Índice de Capacidad y Aprovechamiento Cultural de los Estados (ICACE)

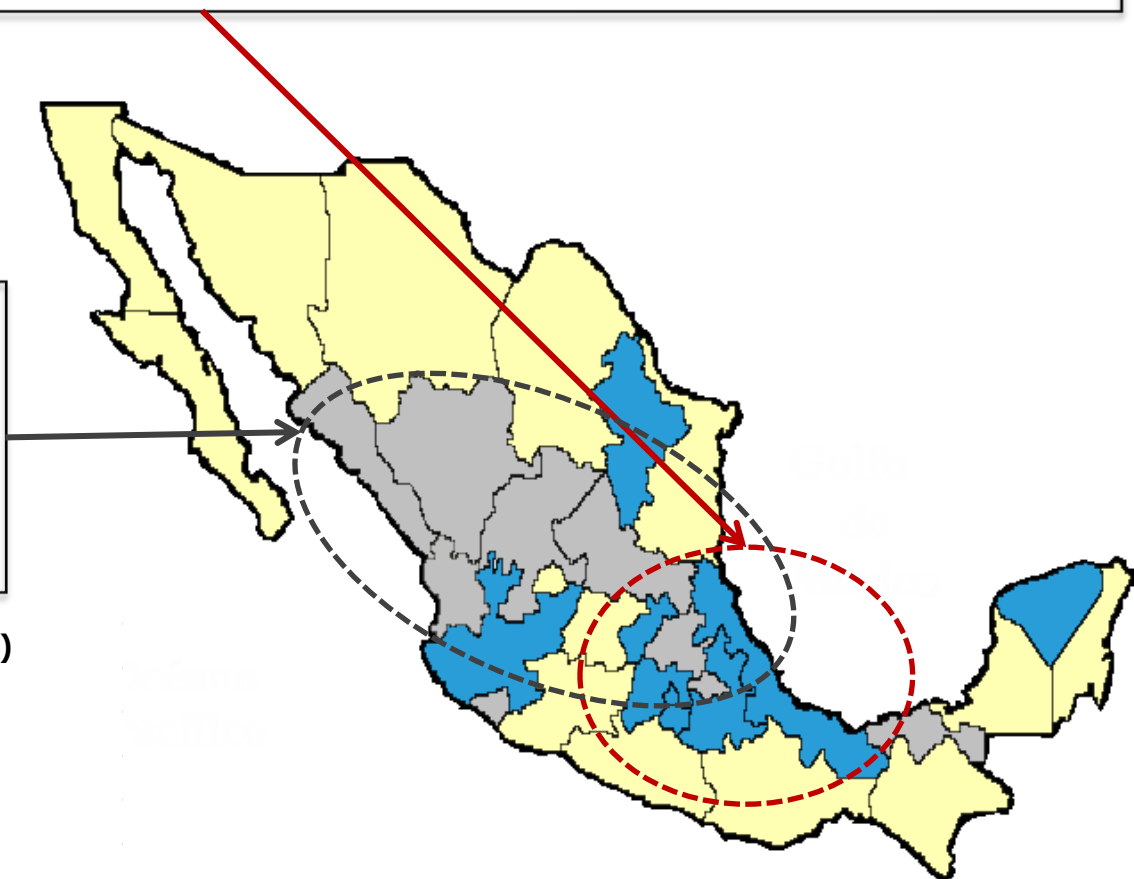
1	Distrito Federal	312.0
2	Estado de México	143.5
3	Nuevo León	123.0
4	Jalisco	121.7
5	Puebla	117.0
6	Yucatán	112.6
7	Veracruz	109.1
8	Querétaro	108.5
9	Morelos	100.1
10	Michoacán	99.2
11	Baja California Sur	98.5
12	Campeche	96.9
13	Quintana Roo	96.6
14	Chihuahua	96.5
15	Guanajuato	96.1
16	Aguascalientes	95.9
17	Oaxaca	90.7
18	Sonora	89.7
19	Baja California	88.6
20	Coahuila	86.1
21	Tamaulipas	84.9
22	Chiapas	83.2
23	Guerrero	81.5
24	Zacatecas	79.4
25	Hidalgo	76.0
26	Nayarit	75.7
27	Tlaxcala	75.4
28	Tabasco	74.9
29	Colima	74.6
30	Sinaloa	74.1
31	San Luis Potosí	71.0
32	Durango	67.1



El ICACE – Representación Geográfica

Estados con puntuación superior a 100: tendencia a la ubicación en el centro de la geografía nacional (además de Nuevo León y Jalisco, siendo Yucatán una excepción)

Aglomeración geográfica de Estados con menor ICACE





Instituciones que han opinado acerca del ICACE

Estados que opinaron sobre el ICACE

Personas que opinaron sobre el ICACE

- Instituto de Cultura de Zapopan
- Instituto de Cultura de Morelos
- Secretaría de Cultura de Jalisco
- Sociedad Artística Sinaloense
- Instituto de Cultura de Zapopan
- Instituto de Cultura de Durango
- UAM Iztapalapa
- Universidad del Valle de Atemajac
- Orquesta Filarmónica de Jalisco
- Consejo Estatal para la Cultura y Artes
- Otros

- Distrito Federal
- Morelos
- San Luis Potosí
- Jalisco
- Chiapas
- Puebla
- San Luis Potosí
- Tabasco
- Sinaloa
- Durango
- Zacatecas

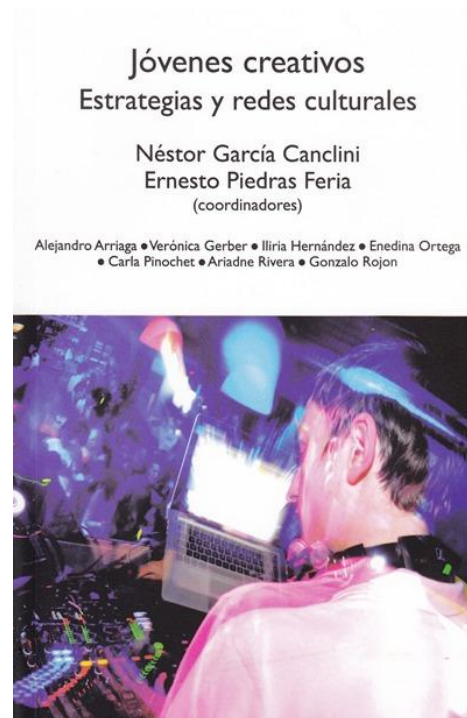
- Dip. Kenia López Rabadán
- Néstor García Canclini
- Carlos Lara
- Martha Ketchum
- Guillermo Gómez Mata
- Ricardo Duarte Méndez,
- Carlos Sánchez Quintero
- Juan Pablo Alvear
- Carlos Villaseñor
- Corín Martínez
- Otros

Problemática para Atención de Políticas Públicas

Creatividad y Cultura Valen Mucho, pero...
¿Quién se Apropia de los Beneficios?

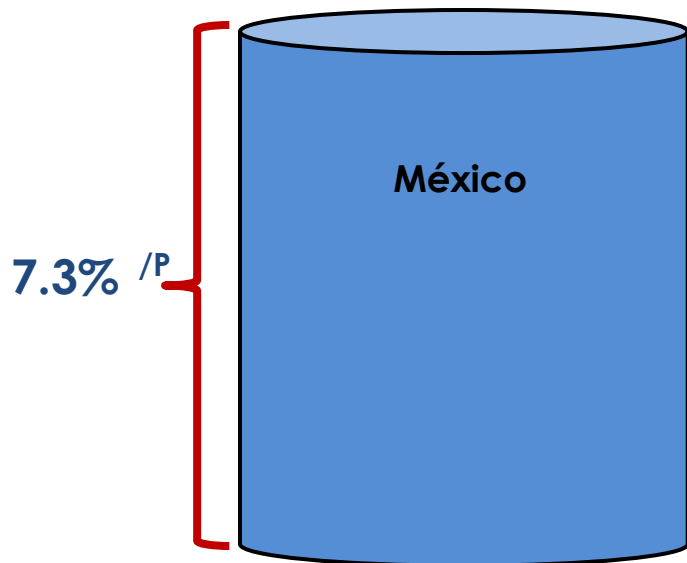
Libro:

Jóvenes Creadores Estrategias Creativas y Redes Culturales

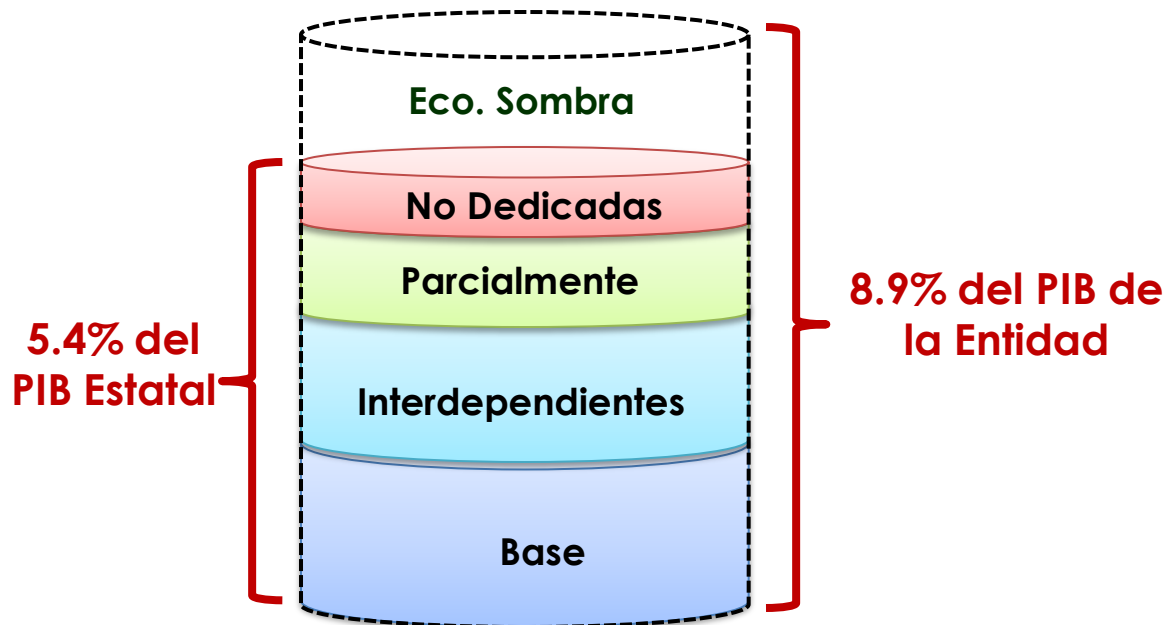


METODOLOGÍA

México



D.F.



División de las Industrias Culturales



Industrias Base: Son las industrias que se dedican enteramente a la creación, producción, fabricación, difusión, comunicación, exposición y distribución de material protegido por los derechos de autor.

Industrias interdependientes

Son las industrias centradas en la producción, fabricación y venta de equipo y cuya labor es facilitar la creación, la producción y el uso de material protegido por los derechos de autor.

Industrias parcialmente relacionadas

En estas industrias, algunas de sus actividades se relacionan con los trabajos protegidos por los derechos de autor y pueden implicar la creación, la producción, la fabricación, el funcionamiento, la difusión, la comunicación y la exposición, la distribución y las ventas.

Industrias no dedicadas.

Son aquellas en las cuales una porción de sus actividades se relaciona con facilitar la difusión, la distribución o las ventas de los trabajos protegidos por los derechos de autor.

Determinación del tamaño de la muestra

$$n = \frac{z^2 N p q}{(e^2 (N - 1)) + (z^2 p q)}$$

• En la muestra **únicamente** se tomó en cuenta a las personas que laboran **en industrias base** del Distrito Federal

N=144,575

• **Población objetivo** : se estima que **alrededor del 8.3% de las personas** que laboran en el **sector cultural son creadores entre 18 y 35 años**

p=0.083

q=1-p

Proporción de **individuos que no poseen** la característica buscada

Z= nivel de confianza que se asigne, en este caso es **95%**

e: es el **error muestral aceptado**, el valor utilizado es **5%**

El **tamaño de la muestra necesario** es **n=116.6** con **95% de confianza**

Entrevistas: principalmente por la vía electrónica

Periodo de Encuesta: 10 de abril al 27 de Mayo de 2012

En **total** se recopilaron **175 encuestas**

Método de encuesta: se seleccionó un **grupo personas**, que son las primeras en personas en participar en el estudio, y **se buscó que éstas reclutaran a nuevos participantes hasta llegar al tamaño de muestra deseado**

La información que se buscó obtener mediante la encuesta fue:

- Entorno laboral y características contractuales
- Financiamiento o apoyos a su actividad
- Uso de tecnologías de la información y la comunicación
- Postura sobre la política actual y futura en materia de derechos de propiedad
- Grado de estudios
- Nivel Socioeconómico

PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS SOCIOECONÓMICAS

Principales Características de los Encuestados

Género



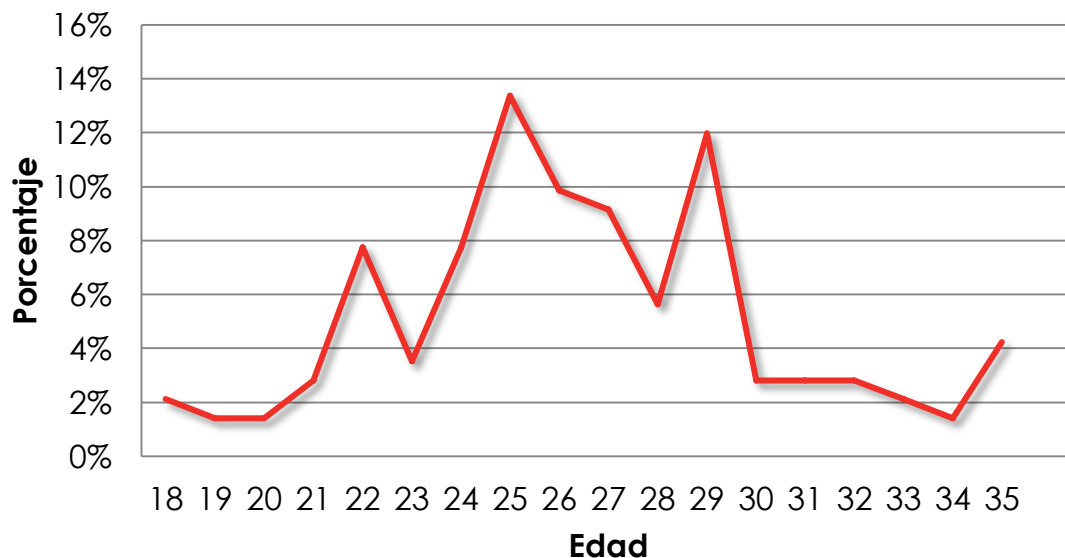
El mercado laboral se caracteriza por una mayor **presencia masculina**

Los creativos enfocados a la **producción** de arte son **principalmente hombres**

La encuesta se realizó a jóvenes creadores entre 18 y 35 años de edad

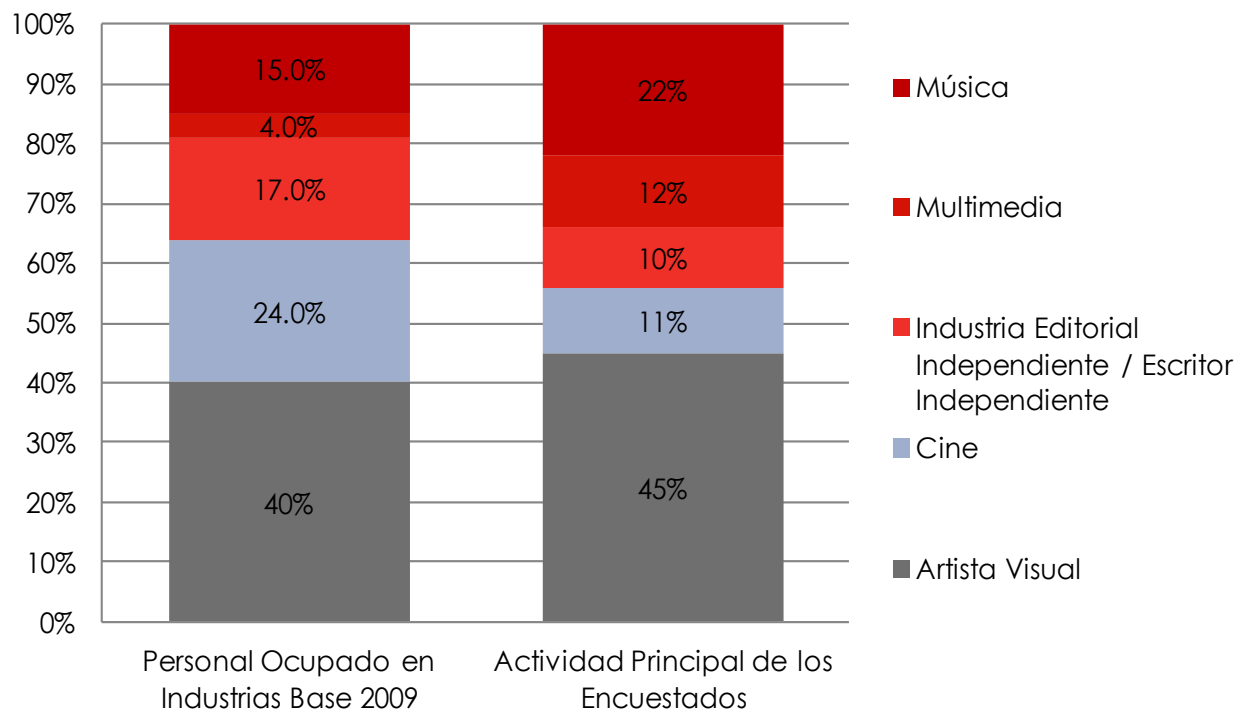
- **53%** de los encuestados se ubicaron **entre los 25 y 30 años** de edad

Distribución por Edades

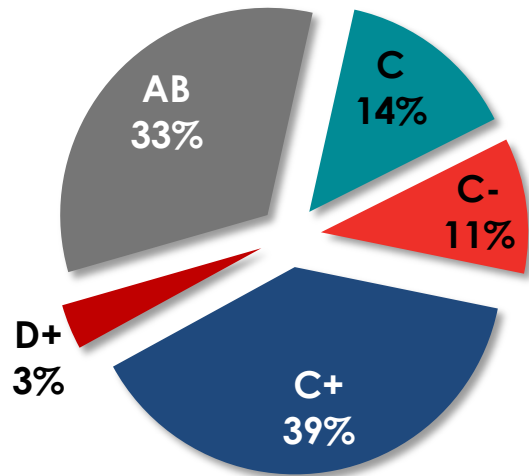


- La **distribución de las actividades artísticas** obtenidas de la encuesta **es similar** a la de estudios previos como **¿Cuánto vale la Cultura?**
- Las actividades dentro de las **artes visuales** son las que **concentran más empleados**, 45%
- El porcentaje de **artistas multimedia** en el mercado laboral de los jóvenes creadores evidencia la **importancia de las nuevas tecnologías en la producción de arte**

Distribución de las Actividades Artísticas en el Distrito Federal

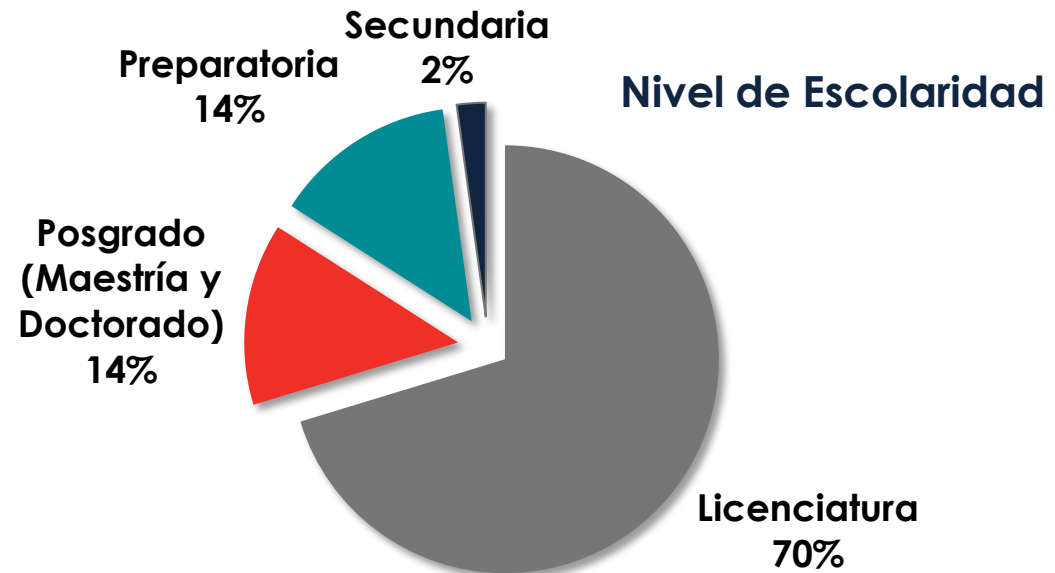


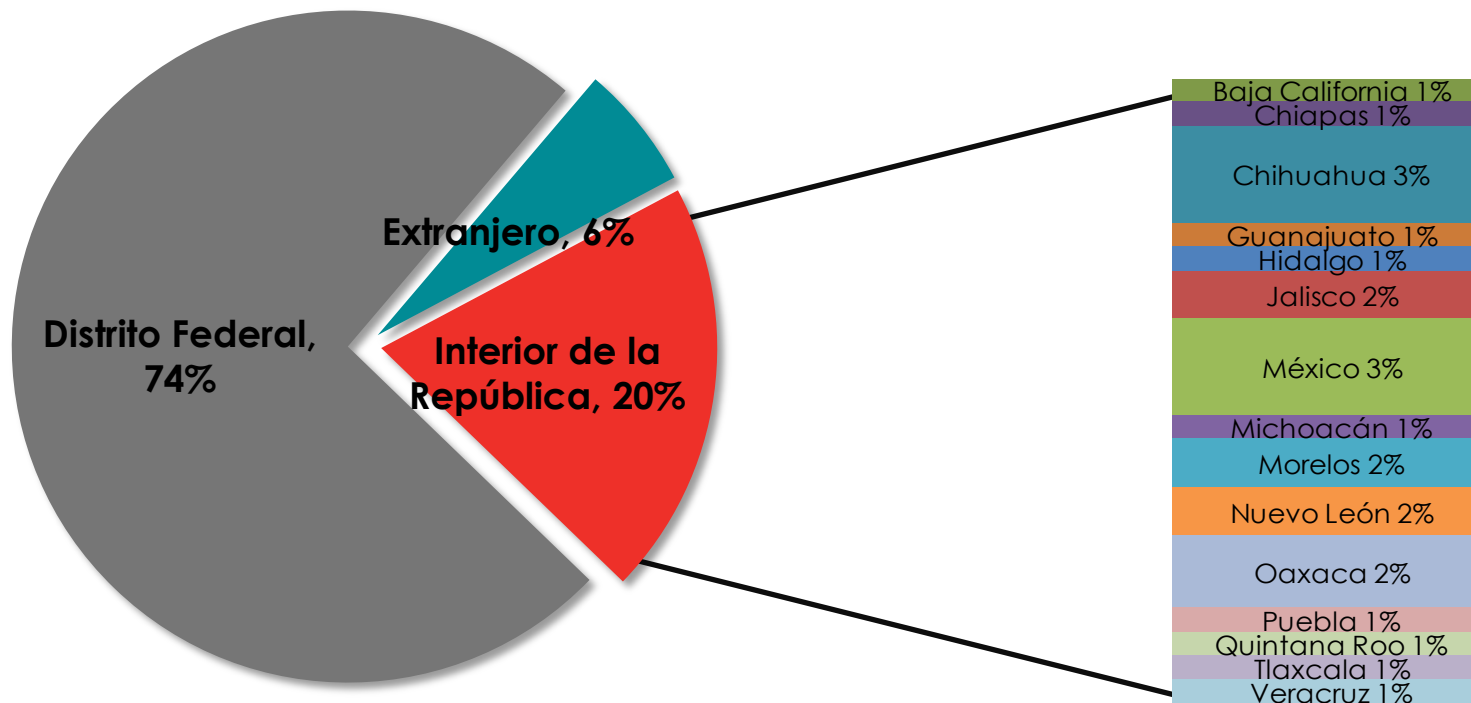
Nivel Socioeconómico



- **33% de los artistas** pertenecen al nivel socioeconómico **AB**. Este **nivel representa únicamente 5.5%** de la población del **Distrito Federal**
- Dentro de los encuestados **no existen** artistas en niveles **D y E**, es decir, los grupos que representan a la **población más desprotegida, sin oportunidades y con carencias continuas**

- Los **resultados coinciden con** el comportamiento que se obtuvo de la **escolaridad**
- Se ha observado que la **educación y el nivel socioeconómico muestran una relación positiva**

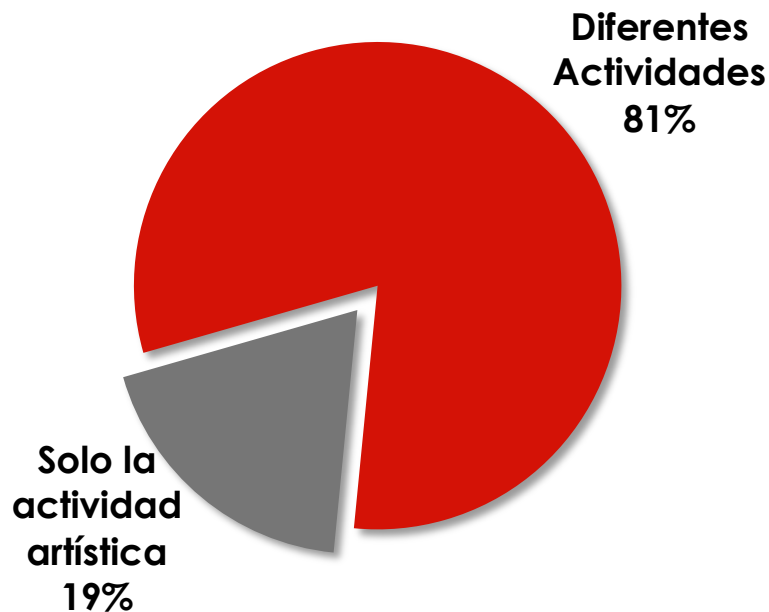




- Importante proporción que representan los **artistas que son originarios del D.F. (74%)** en la producción artística de la ciudad
- La presencia de **productores extranjeros y del interior** representa un cuarto de los **productores de arte**
- Los resultados reiteran la característica de **economía de aglomeración** del Distrito Federal

PRINCIPALES RESULTADOS

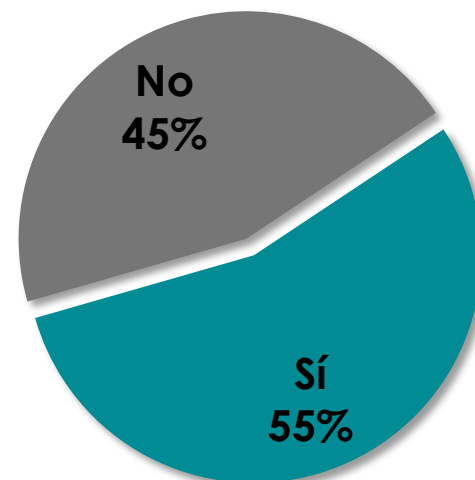
Fuentes de Ingreso



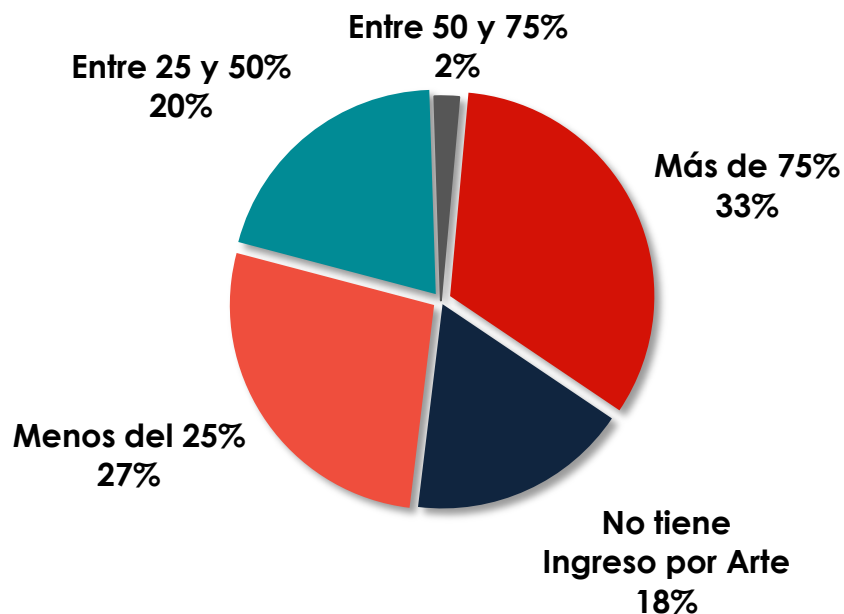
- **19%** mencionó que **la producción de arte es su único ingreso**
- Las principales labores con las que se complementan su actividad: la **docencia**, gestión y **difusión cultural**, **publicidad**, **diseño**, y la **asistencia a artistas de mayor envergadura**

- Para determinar quiénes son los profesionistas independientes **se contempló a las personas con proyectos independientes, sin jefe, si son empleadores y si recibieron ingresos por su actividad**
- En el estudio se encontró que la Ciudad de México existe una **inclinación a desarrollar emprendimientos** y proyectos independientes

Proyectos Independientes



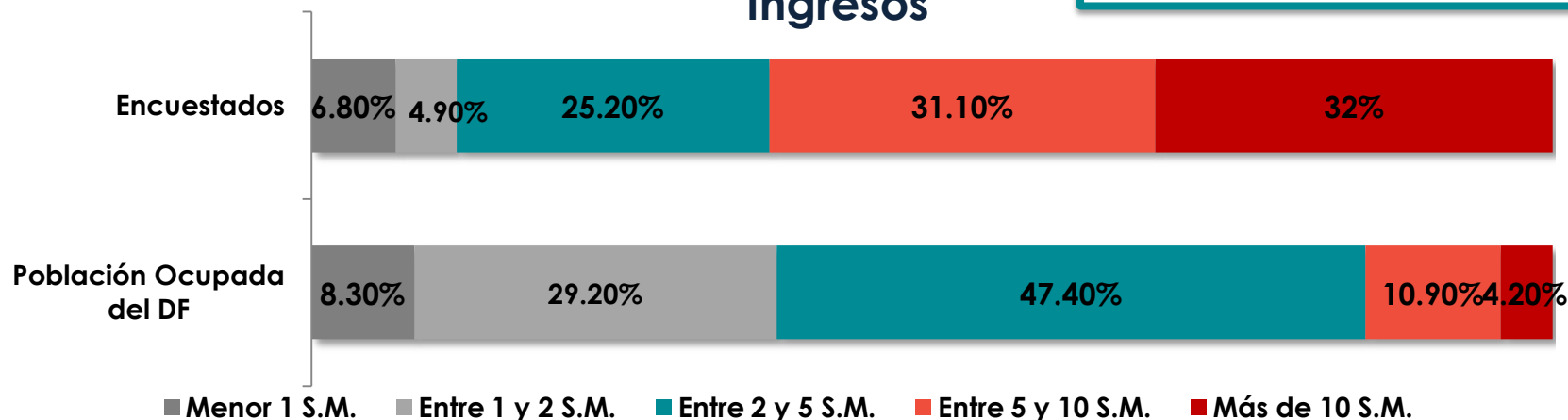
Ingresos Provenientes del Arte



De los encuestados, el **23.3%** aseguró que **sus ingresos** provienen **únicamente de la actividad artística**

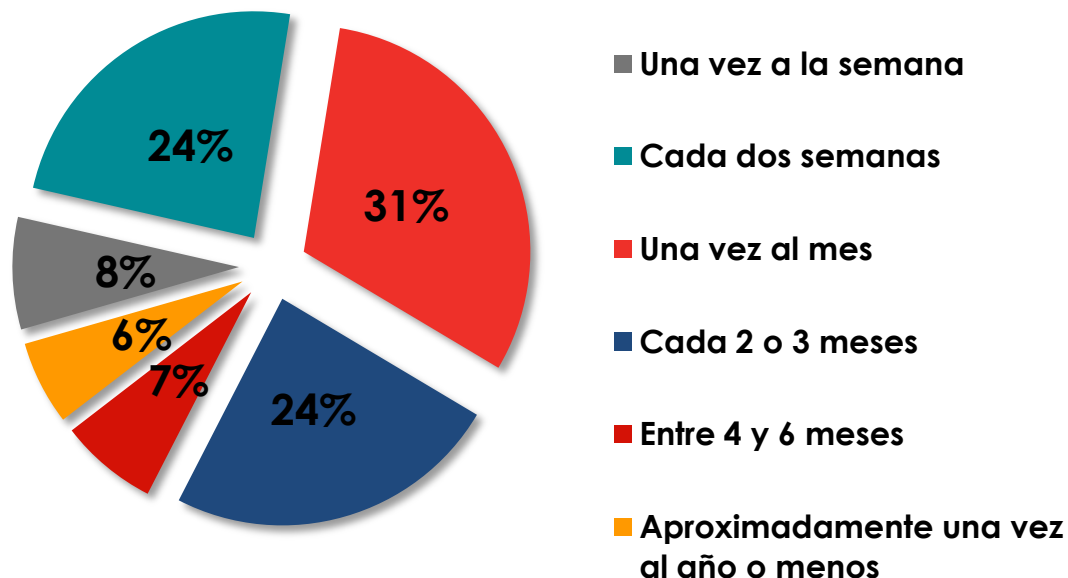
El **ingreso promedio mensual** que reciben los artistas encuestados mostró ser **mayor a lo que recibe la población ocupada del D.F.**

Ingresos

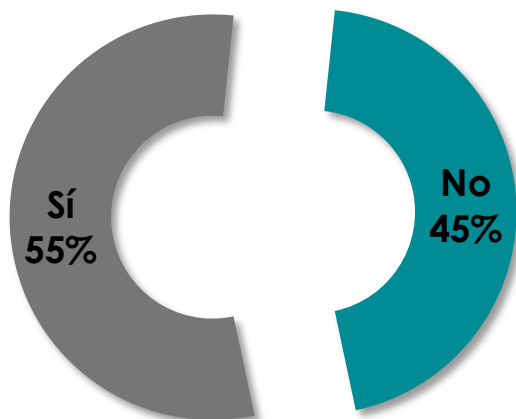


- **62% de los artistas recibe ingreso al menos una vez al mes**
- La **periodicidad del ingreso**, al igual que otros resultados ya descritos, **muestra una alta relación con la actividad que se realiza**
- **El cine o las artes visuales, la periodicidad del ingreso suele ser menos frecuente**, suelen tardar hasta más de 6 meses en recibir un ingreso

Periodicidad en el Ingreso

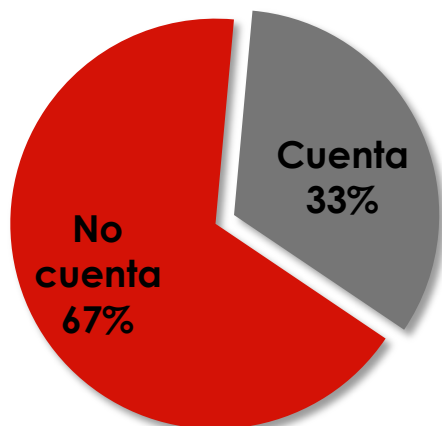


Apoyos por Parte de Tutor o Familiar

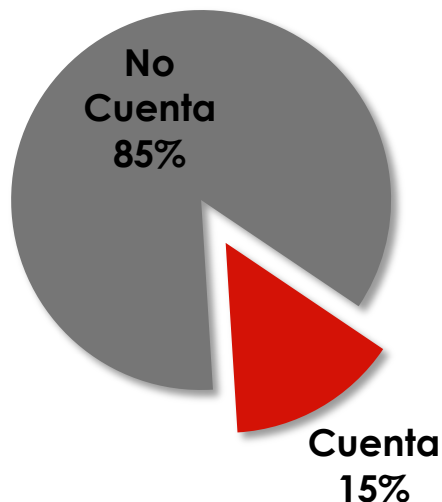


- En promedio **55% de los artistas** reciben apoyos por parte del tutor o algún familiar
- Los ingresos provenientes del tutor o familia suelen ser mas frecuentes entre los artistas más jóvenes

Cuenta con Contrato



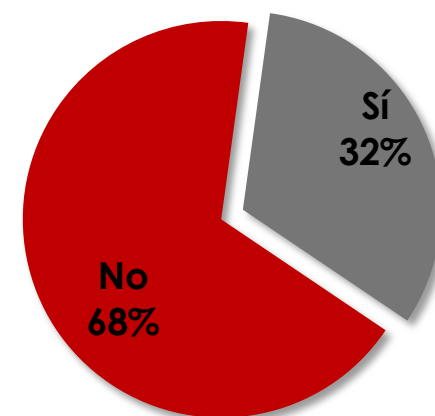
Prestación Social



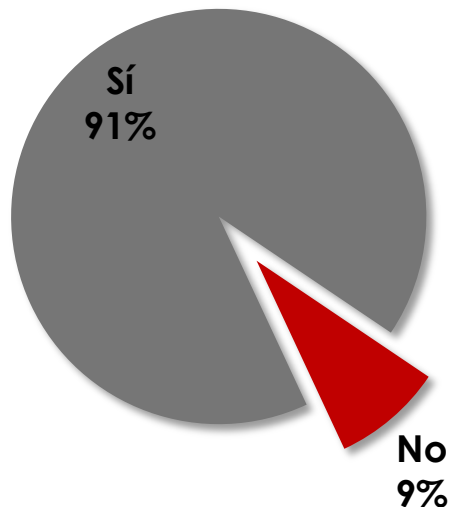
Gran parte de los jóvenes creadores **carecen de prestaciones sociales** o se encuentran en la **informalidad**

- **32%** de los artistas mencionan **haber recibido algún apoyo** por parte de instituciones extranjeras y nacionales
- **55%** de ellos lo **ha recibido para producir y crear obras artísticas**, **35%** de ellos lo ha recibido para formar su **capital humano**

¿Ha recibido Becas?



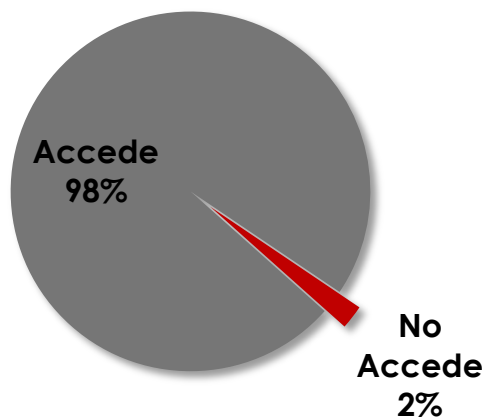
Conexión a Internet



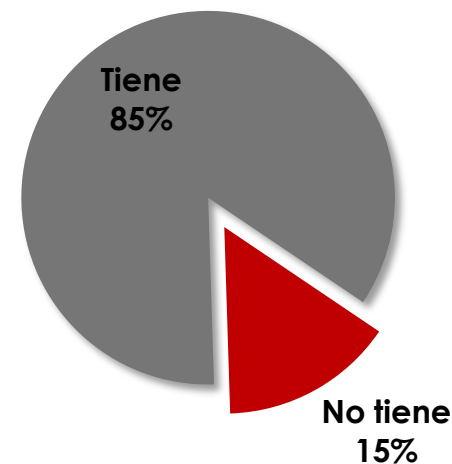
- Contar con una **conexión a internet** se ha convertido en **herramienta fundamental** para la **producción de obra artística**
- En el caso de los artistas que residen en el Distrito Federal se observa que **91% de ellos respondieron contar con conexión a internet**

- **15% de los encuestados negó contar con blog o sitio**
- Únicamente **2% de los encuestados negó acceder a redes sociales**

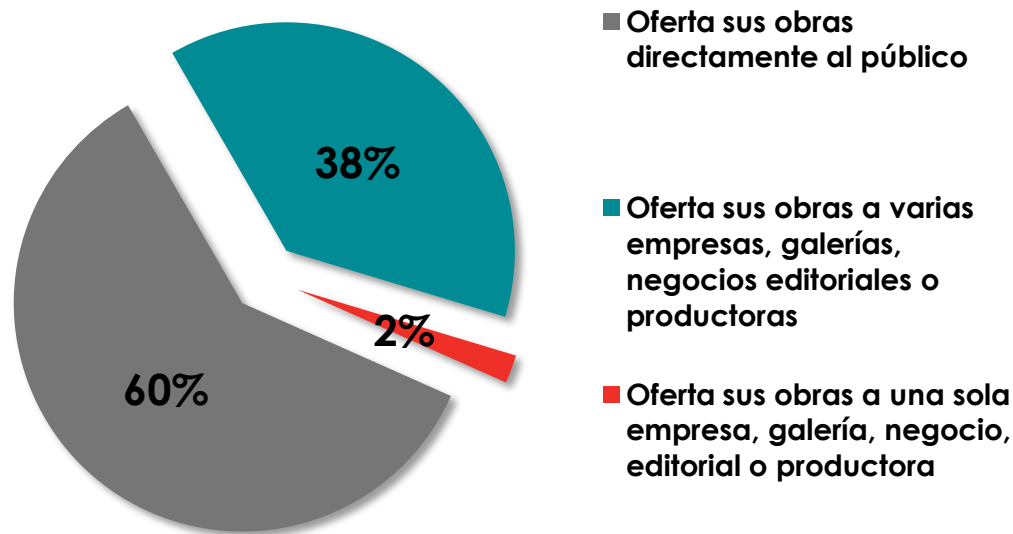
Redes Sociales



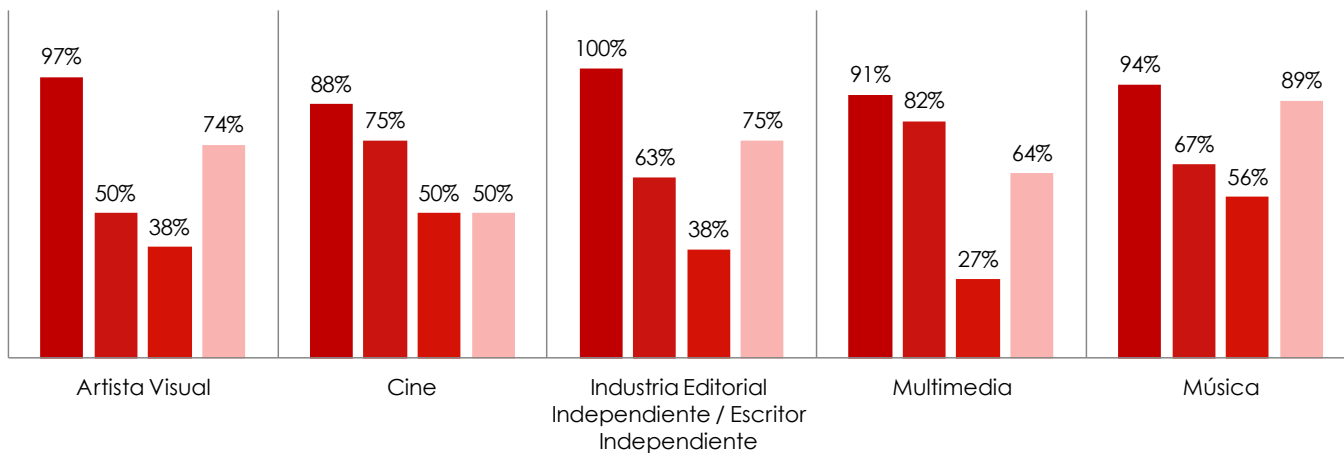
Blog o Sitio



- La difusión de su trabajo representa la mayor importancia en el uso de sitios y blogs
- La creación de redes laborales y de intereses también se presenta como una actividad recurrida por una buena proporción de los artistas



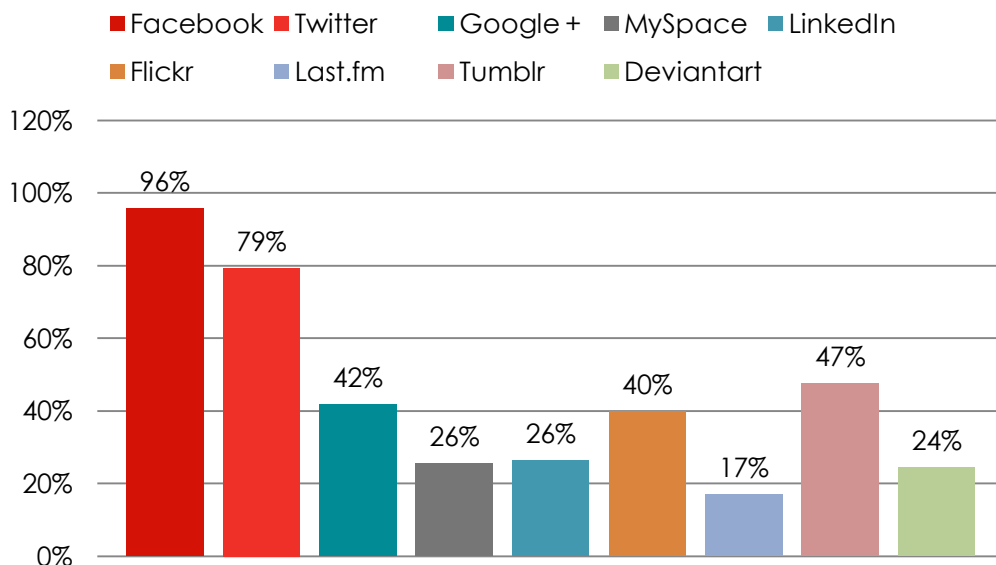
- Difundir trabajos, obras, exposiciones o motivos laborales en general.
- Escribir sobre intereses personales
- Mantener a familia y amigos al tanto
- Contactar gente con intereses comunes



38% de los jóvenes creadores oferta sus obras directamente al público, sin recurrir a intermediarios

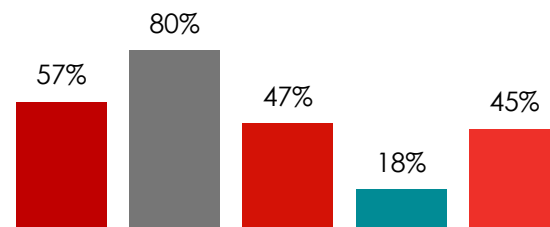
- 80% de los jóvenes dedicados a actividades creativas cuenta con una computadora portátil
- Contar con un portal o *blog* ayuda a difundir el trabajo de 95% de los jóvenes creativos
- Las Redes especializadas en música como Last.fm y MySpace son usada por la mitad de los músicos jóvenes

Redes Usadas



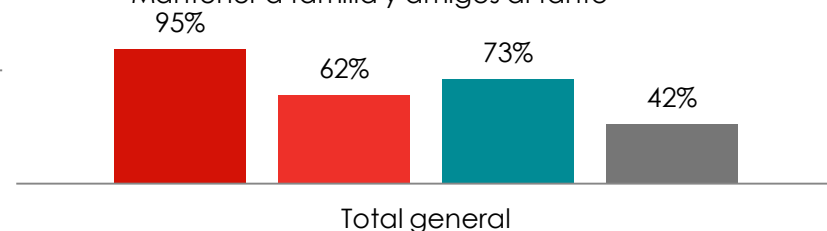
Dispositivos TIC

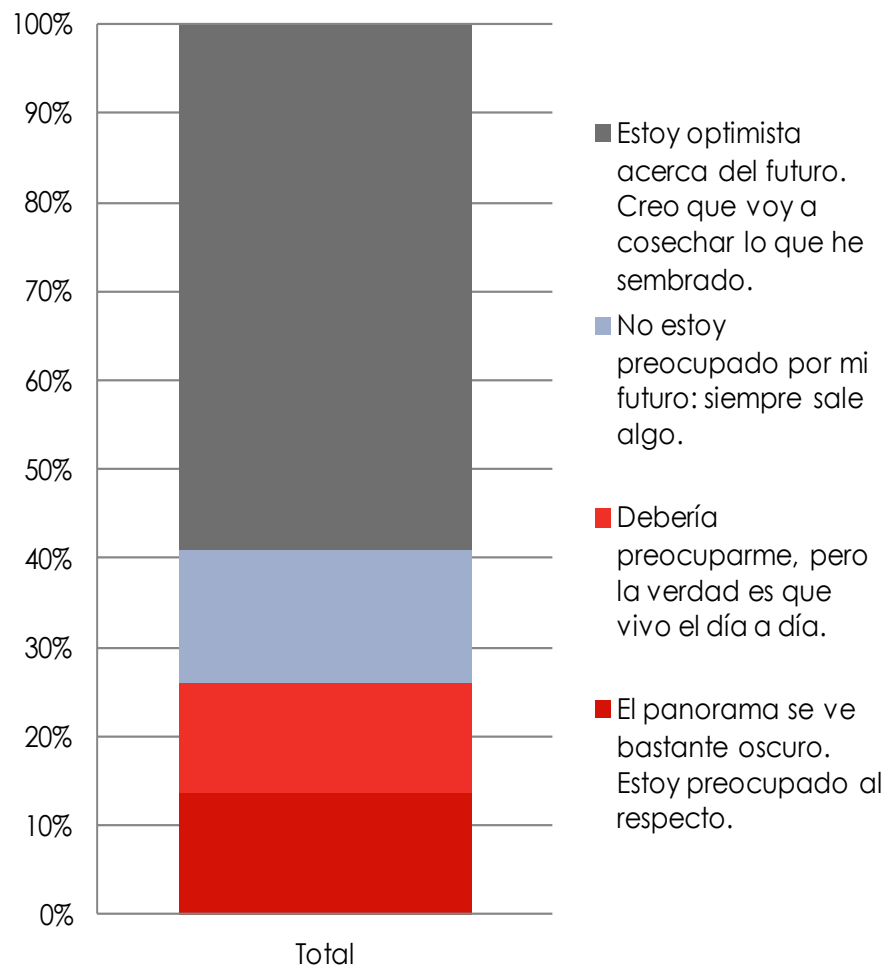
- Computadora de escritorio
- Computadora portátil
- Smartphone
- Tableta/ Lector de Libros Electrónicos
- Teléfono Móvil



Uso de Blogs y Sitios Web

- Difundir trabajos, obras, exposiciones o motivos laborales en general.
- Escribir sobre intereses personales
- Contactar gente con intereses comunes
- Mantener a familia y amigos al tanto

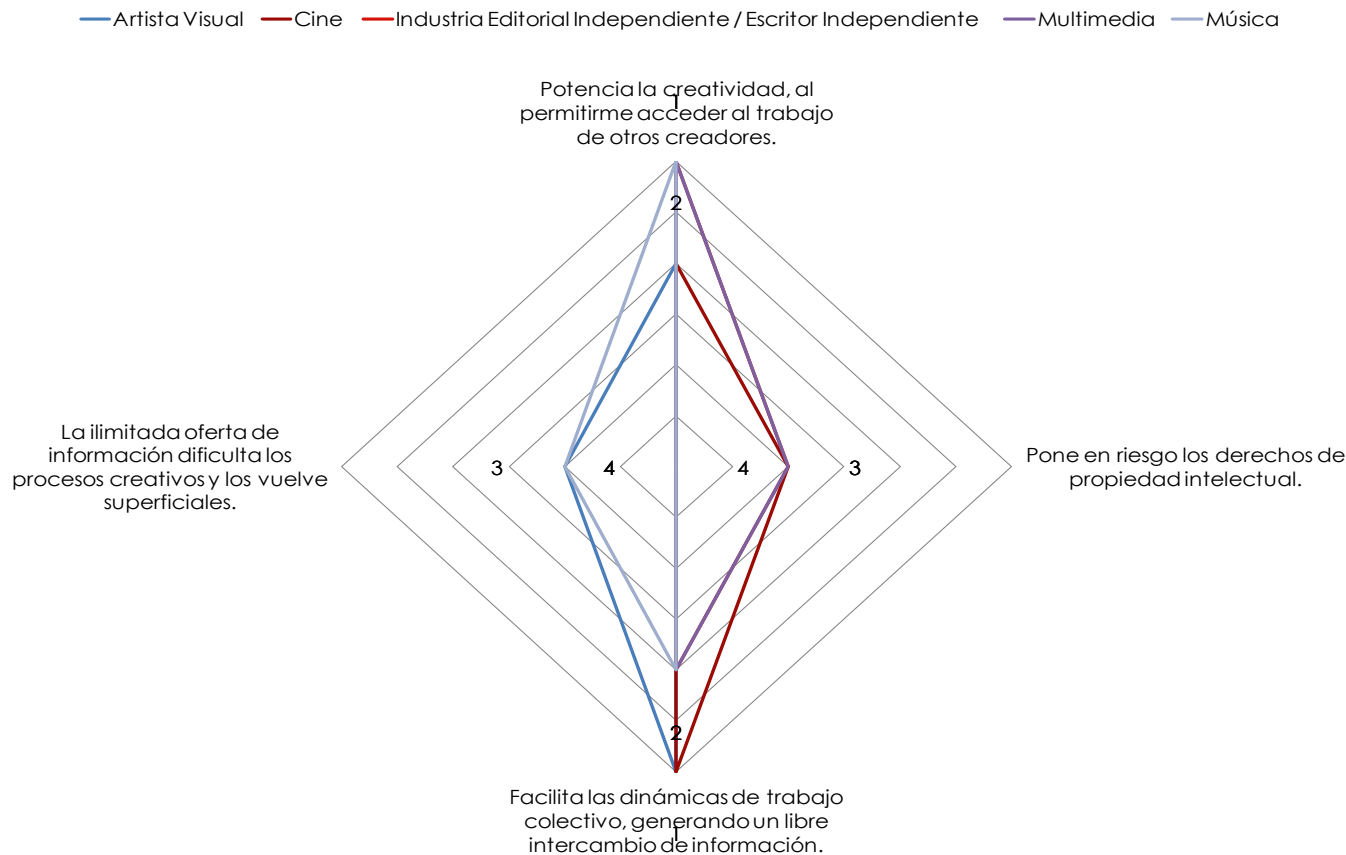




Pese a lo que se concebía, los artistas del D.F.

- **59% de ellos dijo estar optimista acerca del futuro.**
- **13% de ellos mencionó percibir un panorama oscuro y estar preocupado acerca de su futuro.**
- **15% de ellos aseguraron No estar preocupados por su futuro: siempre sale algo**
- **el 14% restante mencionó El panorama se ve bastante oscuro. Estoy preocupado al respecto, respectivamente.**

- Las **2 posturas optimistas** fueron las que **más menciones** tuvieron por las distintas artes
- Los artistas consideran que las TIC potencializan la creatividad y hacen más eficiente el trabajo colaborativo.



PRINCIPALES CONCLUSIONES

- ☐ Las TIC forman parte esencial de la cadena productiva de los jóvenes creadores, tanto en los medios de producción como en la distribución de contenidos
- ☐ Los jóvenes creadores (*trendsetters*) se caracterizan por tener un alto grado de escolaridad y pertenecer a un nivel socioeconómico alto
- ☐ 23.3% de los jóvenes aseguraron que sus ingresos provienen únicamente de la actividad artística. El restante requiere realizar diversas actividades para completar su ingreso
- ☐ Los artistas de la Ciudad de México reportaron una fuerte inclinación a desarrollar emprendimientos y proyectos independientes
- ☐ Internet es una herramienta fundamental. En el caso de los artistas que residen en el Distrito Federal se observa que 91% de ellos respondieron contar con dicha herramienta
- ☐ 67% de los jóvenes creadores no cuenta con contrato laboral y 85% no cuenta con prestaciones sociales

LEY

¿NECESITAMOS UNA LEY GENERAL DE CULTURA?

Aspectos que debería cubrir una Ley General de Cultura:

Define
Principios y
Derechos



Resuelve indefiniciones sobre Derechos Culturales, al **incorporar a la legislación mexicana los principios y convenciones sobre Derechos Culturales** definiendo las bases para una Ley General de Cultura

Brinda Orden
al Sector
Cultura



Resuelve aspectos de Coordinación Sectorial Federal al **ordenar las competencias, define prerrogativas y obligaciones entre instituciones del sector**

Define y
Ordena
Federalismo y
Coordinación



Resuelve el reto y problemas de **coordinación entre los tres niveles de gobierno**, delimitando responsabilidades y estableciendo obligaciones y prerrogativas.
Facilita la operación de los convenios de coordinación y colaboración

Aspectos que debería cubrir una Ley General de Cultura:

Define los
Preceptos de
Política
Cultural



Resuelve los retos de **definición de las grandes Líneas de la Política Cultural Nacional** al **establecer procesos específicos** para su **diseño y ejecución**

Define el
papel de la
Gestión
Cultural



Cubre el vacío existente respecto del papel y **mecanismos de Gestión Cultural**

Define y Ordena
Acciones de
Fomento



Resuelve los retos ligados al **fomento e impulso de las industrias creativas y culturales en el país**

Aspectos que debería cubrir una Ley General de Cultura:

Define los preceptos de financiamiento de las Políticas Culturales

Resuelve los retos de un **marco fiscal ordenado, equitativo y conducente** para financiar las políticas culturales

Amplía y delimita aspectos de preservación del fomento del patrimonio

Resuelve los retos ligados a la conservación y fomento del patrimonio nacional, al **ampliar las facultades de la cabeza sectorial para definir las políticas relativas, y al hacer concurrir con obligatoriedad a los tres niveles de gobierno**

Define los preceptos de participación ciudadana y diversidad creativa

Resuelve los retos de un **marco para la participación ciudadana** que al tiempo reconozca la diversidad creativa en términos de igualdad



La Ley

Incorpora a la legislación mexicana los principios y convenciones sobre los derechos culturales, definiendo las bases para una ley general de cultura



FESTIVAL INTERNATIONAL DE LA
DIVERSITÉ CULTURELLE

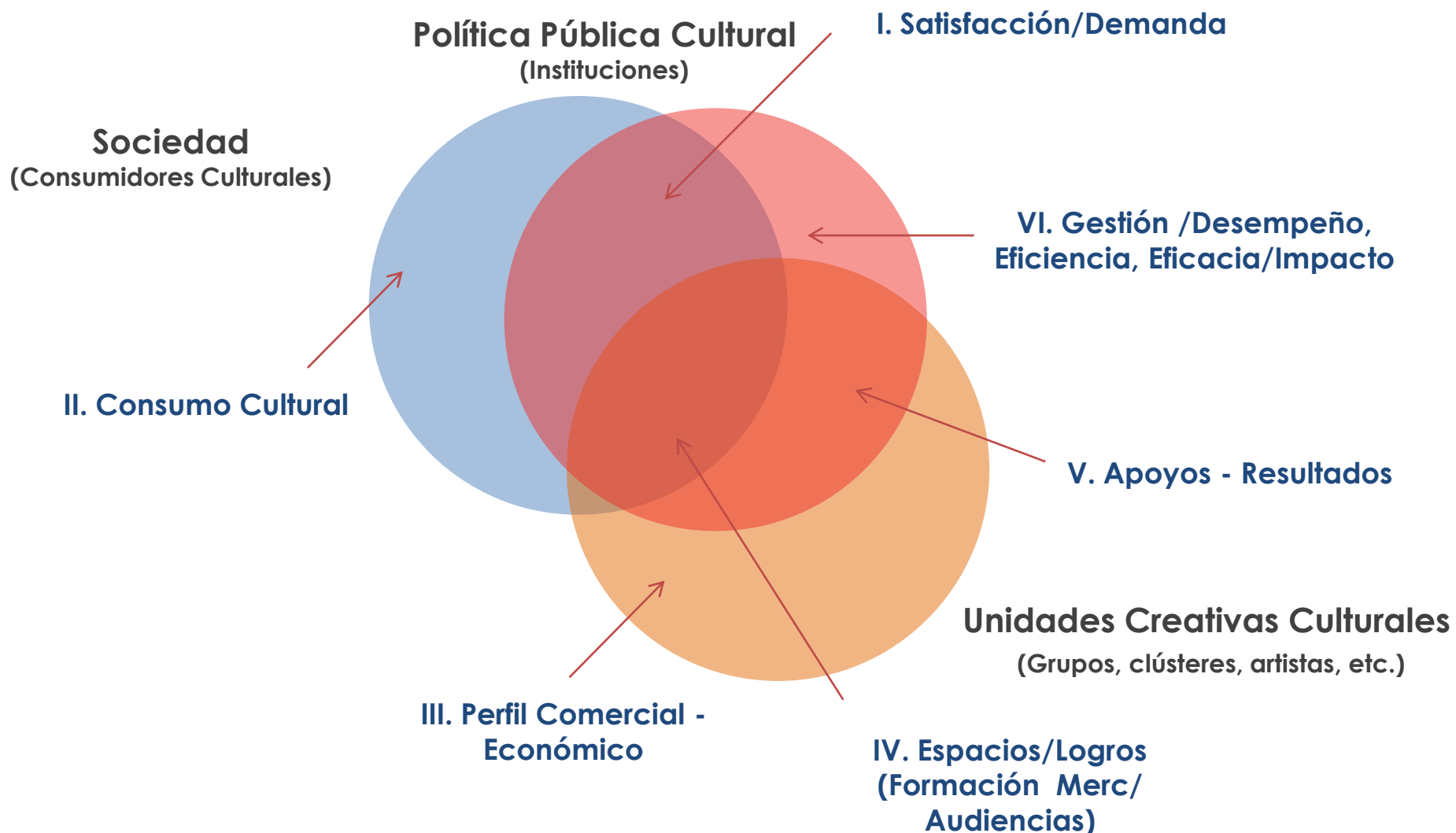
Resuelve los aspectos de coordinación sectorial federal al ordenar competencias, definir prerrogativas y obligaciones entre instituciones del sector



- ✓ Resuelve el reto y problemas de coordinación entre los tres niveles de gobierno, delimitando responsabilidades y estableciendo obligaciones y prerrogativas
- ✓ Facilita la operación de los convenios de coordinación y colaboración



Resuelve los retos de definición de las grandes líneas de la política cultural nacional al establecer procesos específicos para su diseño y ejecución



EL PAPEL DE LA GESTIÓN CULTURAL

Resuelve el vacío existente respecto del papel y mecanismos de la gestión cultural




Resuelve los retos ligados al fomento e impulso de las industrias creativas y culturales en el país



Resuelve los retos ligados al fomento e impulso de las industrias creativas y culturales en el país

37 MMDP para el siguiente Ejercicio Fiscal



Establece un tope equivalente al 0.5% del PEF anual para que el Sector Cultura Nacional en su conjunto se pueda financiar por la vía social-empresarial a través de créditos fiscales por donaciones o donativos.

Mandata a Estados y Municipios a publicar listados de requerimientos materiales dirigidos a un mejor equipamiento de escuelas y centros culturales, de tal forma que el sector social y empresarial pueda efectuar donaciones en líquido o en especie a tal efecto.

Obliga a Estados y Municipios a hacer público el destino específico del presupuesto dedicado anualmente al Sector, y evita las transferencias de dichos recursos asignados

Mandata a destinar al menos el 1% del Presupuesto devengable al Sector anualmente.

Define tres vías para el financiamiento de las políticas culturales: presupuesto, créditos fiscales, y participación social-privada con inversiones y donativos.

Resuelve el problema de facultades y prerrogativas para garantizar la preservación y fomento del patrimonio cultural



Economía de la Cultura

Diplomado: Gestión Cultural para el Desarrollo

Preparado para



Instituto de Cultura
del Municipio de Querétaro

Por

Ernesto Piedras

Economista

epiedras@nomismae.net

@ernestopiedras @nomismae